

# CONCLUSIONES COMISIONES DEL SEGUNDO CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

## 1. Pedagogía del Diseño

1.1 [A] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos.....	2
1.1 [B] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos.....	3
1.1 [C] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos.....	4
1.2 Formación Docente. Carrera Académica.....	5
1.3 Calidad Educativa y Evaluación.....	6

## 2. Capacitación para Emprendimientos y Negocios

2.1 Mercado y Gestión del Diseño.....	8
2.2 Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos.....	9

## 3. Formación para un Diseño Innovador y Creativo

3.1 [A] Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales.....	10
3.1 [B] Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales.....	10
3.2 [A] Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales.....	12
3.2 [B] Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales.....	13

## 4. Proyectos de Colaboración e Intercambio

4.1 [A] Investigación. Publicaciones y Política Editorial.....	14
4.1 [B] Investigación. Publicaciones y Política Editorial.....	15

## 5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza

5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología.....	16
5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje.....	17

## 6. Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño

6.1 Observatorio de Tendencias.....	18
6.2 [A] Identidades Locales y Regionales.....	19
6.2 [B] Identidades Locales y Regionales.....	20
6.3 Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía.....	21

## 1. PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

### Conclusiones Comisión: 1.1 [A] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Equipo de Coordinación: Marcos Zangrandi y Mercedes Pombo (\*)

Orador: Alejandra Brenes, Universidad Veritas, Costa Rica.

En términos generales, las nueve conferencias que se llevaron adelante en la comisión 1.1 estuvieron dominadas por el concepto de articulación entre la teoría y la práctica en la enseñanza del diseño, y también por la vinculación de contenidos disciplinares en la formación académica. A partir de estos aspectos se expusieron y debatieron otros puntos centrales relacionados con el campo de la pedagogía del diseño:

- Se debatió acerca de la necesidad y riqueza que le brinda al estudiante y al docente la integración de conocimientos de distintas áreas disciplinares y multidisciplinares dentro del currículo. En este mismo sentido, se señaló la necesidad de una pluralidad de contenidos de las mallas curriculares así como de su permanente *aggiornamento* a las nuevas tecnologías y paradigmas. Asimismo se hizo hincapié en la formación de un perfil que no responda a la inmediatez del mercado sino a una educación que brinde las herramientas críticas para poder enfrentarse a los problemas de la profesión y a los cambios coyunturales.
- Desde esta óptica, algunos conferencistas propusieron un camino progresivo desde la multidisciplina y la interdisciplina hacia la transdisciplina en la cual se genera un nuevo lenguaje para la enseñanza y la investigación del diseño. Para ello se requiere el paso de un pensamiento lineal a uno orgánico, donde docentes de distintos campos del conocimiento aporten holísticamente a la formación de los estudiantes. En contigüidad este esquema requiere docentes que enseñen a sus estudiantes a aprender y a desarrollar su propio camino profesional.
- Algunos oradores se centraron en el eje teoría/ práctica dentro de la enseñanza del diseño, señalando la conexión entre ambos conceptos. De acuerdo con ello, se debatieron las variantes acerca de la proximidad entre la intuición y el pensamiento, el ejercicio y el concepto, la abstracción y el contexto, la forma y la cultura. En este sentido, también se planteó la intuición -no como un momento inicial del proceso creativo- sino más bien como una etapa avanzada, donde ya está presente el concepto teórico abstracto. Por otro lado, se apuntó acerca de la importancia de las categorías críticas que deben dominar la enseñanza y la construcción de la teoría sobre el diseño, en contra de las fórmulas reiterativas y acriticas. Como forma de incentivar al estudiante dentro del campo teórico y del pensamiento y la investigación en el diseño se subrayó la importancia de hacer visibles los trabajos de los estudiantes a través de la publicación de sus textos, impulsada por las instituciones educativas.
- Se redundó además en los recursos pedagógicos pertinentes para la enseñanza del diseño. Por un lado, se trató la temática del juego dentro de las aulas como elemento disparador de ideas y de creatividad. También se planteó al juego como iniciador de conceptos complejos de temáticas no tan cercanos

- Finalmente, se resaltó la presencia de las nuevas tecnologías, las cuales producen un replanteamiento de los currículos, las estrategias y los recursos necesarios para afrontar a una nueva generación de estudiantes, quienes poseen una forma de adquirir conocimientos más flexible y pluralista. Estas nuevas herramientas facilitan la integración y articulación de los saberes, y distintos modos de ver y de mostrar.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

### **Conclusiones Comisión: 1.1 [B] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos**

Equipo de Coordinación: Marisa Cuervo y Alfredo Marino (\*)

Orador: Oscar Enrique Colmenares Rivas, Instituto Universitario de Tecnología Industrial Rodolfo Loero Arismendi, Venezuela.

Los temas que se abordaron en esta Comisión se vincularon con los problemas y las posibles soluciones que hoy se presentan en la tarea de la enseñanza y el aprendizaje en el campo de la formación universitaria del diseño.

En este Segundo Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, las ponencias de esta Comisión tendieron en general a promover una reflexión crítica sobre los problemas pedagógicos y las herramientas adecuadas a utilizar frente al desafío de brindarle al futuro profesional conocimientos teóricos conceptuales y prácticos proyectuales. En este sentido, se consideraron temas necesarios para la resolución de problemas que surgen a la hora de establecer criterios que permitan adaptar y mejorar la enseñanza del diseño y el desarrollo de trabajos de investigación.

Como resultado del aporte realizado por las diferentes ponencias y el enriquecedor espacio de debate generado en la Comisión, se arribaron a las siguientes conclusiones y propuestas:

- La enseñanza del diseño se orienta al desarrollo de un proceso centrado en el estudiante en el cual el docente asume un rol de guía, motivador y facilitador.
- Los cambios producidos en el perfil de los estudiantes nos llevan a pensar el proceso de enseñanza-aprendizaje en términos de flexibilidad y educación permanente.
- La tecnología se presenta en el este escenario actual como un valioso canal que permite viabilizar la enseñanza y facilitar los procesos de enseñanza.
- El desafío para los docentes universitarios se presenta en la adaptación de las estrategias de enseñanza tradicionales al perfil particular de los estudiantes de diseño.
- Promover en el aprendizaje de las carreras de diseño una combinación equilibrada de lógica y metodología que no deje de lado la intuición, la ingenuidad y la frescura.

- Promover la formación docente de profesionales que se convierten en docentes universitarios.
- Tener en cuenta los aportes de la psicología para diseñar mallas curriculares que contemplen aspectos de comportamiento, personalidad e intereses de los estudiantes para establecer estrategias de enseñanza que favorezcan la adaptación al ambiente en un marco referente de valores.
- Ser conscientes del creciente protagonismo de la tecnología en todos los ámbitos de la vida del estudiante y preguntarnos cómo adaptar las herramientas que utilizamos a ese nuevo lenguaje virtual y cómo pueden convivir con las herramientas escritas en una convergencia que enriquezcan el proceso creativo.
- Generar currículas y procesos metodológicos que permitan al estudiante de diseño lograr una convergencia conceptual y creativa en el desarrollo de sus trabajos de investigación.
- Pensar el rol del docente de diseño como quien debe proporcionar herramientas que permitan al estudiante resolver distintas necesidades en distintos escenarios y ayudarlo al mismo tiempo a descubrir en el camino la pasión por su carrera.
- Generar procesos y metodologías que adapten los conceptos tradicionales al lenguaje y escenarios propios de la enseñanza del diseño y del perfil de sus estudiantes.
- Trabajar en forma diferencial los trabajos finales de grado en las carreras de diseño teniendo en cuenta la particularidad de la convergencia del trabajo de investigación teórico y el desarrollo proyectual.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

### **Conclusiones Comisión: 1.1 [C] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos**

Equipo de Coordinación: Alejandra Niedermaier y Carlos Fernández (\*)

Orador: Viviana Polo, Universidad del Valle / Universidad ICESI, Colombia

Durante las sesiones de la mañana y de la tarde de la comisión 1.1.C), nuestras discusiones y ponencias giraron en torno a una temática amplia y se trabajaron distintos ejes.

En primer lugar, se destacó a través de distintas conferencias e intercambios de opiniones que el fundamento principal es la persona, el ser humano. Luego se desarrollaron diferentes preocupaciones sobre el acto educativo. En tal sentido, se trabajaron determinados tópicos relacionados a la enseñanza en las carreras de diseño. Así se mencionó la necesidad de una metodología pedagógica específica para el desarrollo integral de la persona y su potencial creativo en el ámbito del diseño. La temática fue desplegada desde varios aspectos tanto desde el punto de vista propositivo como desde la experiencia, siempre tratando de preservar la capacidad y experiencia individual de cada alumno, respetar la visión subjetiva y promover un

desarrollo operativo que trabaje tanto sobre procesos como sobre resultados. Trabajar, a su vez, el error desde una perspectiva constructivista/cognitiva.

Se destacó la importancia de la interrelación de distintas áreas de conocimiento como así también de diferentes disciplinas. De este modo, propender un aprendizaje significativo mediante distintas miradas y acercamientos a diferentes asignaturas como la estética, la historia y otras, para que todas ellas se integren a la disciplina objeto de conocimiento. Asimismo, se trabajó la idea de articular en diferentes instancias del proceso de aprendizaje distintos conocimientos que pueden provenir de otras materias y de la misma.

La enseñanza de la técnica ocupó un rol importante entre los temas tratados. La conclusión es que se debe continuar poniendo el énfasis en impartir en profundidad estas nociones para que se puedan resolver con solvencia los problemas que pueden surgir en la disciplina. Para ello, se considera de vital importancia reconocer empíricamente el objeto de estudio antes de tratarlo digitalmente. Los ejemplos dados fueron el dibujo háptico /dibujo CAD para los diseños y las variables analógico/digital para las mismas carreras y para la fotografía. En este aspecto, resulta interesante diferenciar a los nativos digitales de los inmigrantes en la materia como asimismo las variables generacionales que estos cambios de paradigma conllevan.

Se reflexionó sobre la necesidad de tomar a la creatividad no en términos de inmediatos resultados satisfactorios sino como un proceso y un concepto que registren los distintos modos de llegar a una conclusión objetual.

En términos generales, se debatieron los siguientes fundamentos y se arribó a las siguientes coincidencias:

- Considerando la plasticidad del sujeto en tanto su facilidad de adecuarse a diversas situaciones, que se promueva el desarrollo, a través de la experiencia y el conocimiento, de un pensamiento crítico que ponga en relieve algunos formatos predeterminados.
- Entablar acciones para lograr dos tipos de alfabetización: por un lado, la alfabetización objetual entendida como comprensión conciente y relación consecuente entre el creador y el usuario. En este sentido, poder internalizar el proceso del pasaje del símbolo al objeto. Por otro, la alfabetización académica, necesaria en toda actividad pedagógica para permitir la interacción entre lo sensible y lo inteligible.
- Finalmente, no perder de vista la subjetividad del sujeto, en tanto sensibilidad, pensamiento y creatividad. Para ello, considerar también la humanización de la tecnología con el objeto de evitar la homogenización y no perder la singularidad. Y para que, a través de la mencionada subjetividad, puedan emerger las necesidades simbólicas y ser, luego, representadas, a través de un proceso de síntesis, en el objeto de diseño.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

## **Conclusiones Comisión: 1.2 Formación Docente. Carrera Académica**

Equipo de Coordinación: Andrea Mardikian y Licia Rizzardi (\*)

Oradores: Ricardo Chelle Vargas, Universidad ORT, Uruguay | Hernán Muñoz, Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia

Los conferencistas presentaron diferentes modos de abordar sus clases, abriendo al grupo de asistentes las herramientas utilizadas en relación al vínculo con los alumnos, las actividades y la enseñanza del diseño.

Algunas preocupaciones comunes fueron como adaptar los tiempos del docente a los tiempos de los alumnos, debido a la diferencia generacional y al modo en que hoy los jóvenes despliegan sus actividades en simultáneo, alumno multitareas.

Otro eje interesante que atravesó la jornada fue la preocupación de la mejora en la comunicación con los alumnos y relacionado a esto se profundizó sobre las tecnologías actuales que nos permiten vincularnos por variados medios

Un punto que presentó opiniones encontradas fue el uso de la racionalidad o la emoción al momento de la enseñanza del diseño. Como así también la integración de lo uno y el otro.

Por un lado, las charlas apuntaban a dar al alumno todas las herramientas para desarrollar de manera emocional sus actividades, se hizo mención a los ejercicios para desbloquear la creatividad, al humor en el momento de las clases, a las terapias del arte, etc. De modo que la relación docente alumno contemple los intereses, las emociones y las vivencias del alumno.

Por otro lado, se planteó que la enseñanza es una y que el diseño es una disciplina con límites, reglas, modos, con una estructura fuertemente racional, de modo que la enseñanza de la disciplina no tiene porque perder el foco de atención relacionado con la racionalidad.

Se mencionó en varias charlas el hecho de motivar, emocionar al alumno...pero también la necesidad de darles herramientas para que pueda pensar. Integrar ambas propuestas sería una buena manera de poder desarrollar la tarea docente.

También surgieron algunas preguntas para poder pensarlas y reflexionar para un próximo encuentro:

- ¿Cuales son los objetivos que nos vamos a plantear para evaluar al alumno de diseño? Debemos definir criterios claros de evaluación, que la evaluación no sea un hecho emocional.
- ¿Qué propuesta desde la comisión vamos a dejar para la enseñanza del diseño en Latinoamérica?

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

### **Conclusiones Comisión: 1.3 Calidad Educativa y Evaluación**

Equipo de Coordinación: Carlos Caram y Alejandro Abaca (\*)

Orador: Edward Zambrano Lozano, Corporación Escuela Artes y Letras. Institución Universitaria, Colombia

Participamos de una jornada llena de experiencias significativas en torno a la evaluación y la calidad educativa con acercamientos disímiles pero aportantes e

importantes todos. La calidad de las intervenciones dio lugar al enriquecimiento mutuo que desembocó en las siguientes conclusiones:

- El conjunto de las posturas particulares plantea la unidad de lo que no hemos solucionado diseño, calidad... y que supone un debate profundo al interior de cada institución en relación con su contexto.
- El currículo, la estructuración del mismo y la relación con la evaluación además de la necesidad de profundización acerca de la formación por objetivos, competencias o proyectos se constituyó en un punto de estudio de la comisión.
- Existe un lastre que se mantiene en la educación del siglo XXI y es el dictado de clases desde la dictadura del docente que para todos los participantes se presenta como brecha de la formación y particularmente de la evaluación.
- Con inquietud se observa una tendencia de las instituciones a propender por la cualificación o masterización vana más que por un impulso a la realización de posgrados con intencionalidad.
- Diferenciar los procesos de evaluación en los estudiantes en la academia, la evaluación en el medio profesional y la universidad como centro de producción de conocimiento y a su vez el proyecto como productor de conocimiento investigativo proyectual.
- La calidad educativa tiene diferentes abordajes pero se hace necesario el acuerdo conceptual acerca de la calidad y su alcance.
- La evaluación es parte del proceso no ajena al mismo (una frase repetida pero no aplicada en todos los casos).
- La evaluación en el medio industrial cada vez más integra variables blandas, la lógica, la suficiencia individual, la recursividad y ello propone la necesidad de dar relevancia mayor a esas variables en la academia.
- El escenario real y el escenario surreal deben coexistir en la academia posibilitando la innovación como resultado del pensamiento divergente de la práctica en el aula, debe generar la capacidad de integrar variables, de entender la realidad y de proyectar realidades posteriores abordadas en algunos casos desde lo cero funcional. De la misma manera se reconoce la posibilidad del error como acto de aprendizaje.
- La primera evaluación es aquella que se hace desde el docente y la institución sobre el producto académico que esta estructurando para sus estudiantes, aparecen entonces variables de garantía soporte y facilitadores que son necesarios ante el nuevo escenario formativo de diseñadores.
- Estudiantes como responsables del proceso y resultado y las instituciones de educación superior articulando entre el mercado y el estudiante; los instrumentos mediadores son lo currículos planteados por proyectos, por objetivos, competencias con carácter transdisciplinar, ello implica que los currículos deben estar contextualizados y temporalizados en lo social, lo político y lo cultural.

- Diseñar es en sí mismo un acto investigativo, el asunto de la academia radica en la formación metodológica y la competencia para observar, leer, investigar y proyectar.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

## 2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

### Conclusiones Comisión: 2.1 Mercado y Gestión del Diseño

Equipo de Coordinación: Elena Onofre y Elda Llamas (\*)

Orador: Rodrigo Antônio Queiroz Costa, Faculdade INAP / Centro Universitário Belo Horizonte – UNIBH, Brasil

En la subcomisión “Mercado y Gestión de Diseño” se abordaron diversas temáticas vinculadas a la enseñanza del diseño en un entorno caracterizado por el cambio y la complejidad. Frente a ese escenario, los métodos tradicionales de enseñanza han perdido eficacia y resulta imprescindible desarrollar modelos pedagógicos que sean consistentes con la realidad.

Consideraciones acerca de la enseñanza del diseño:

- Es importante desarrollar estrategias de enseñanza facilitadoras para relacionar al estudiante con el entorno y lograr un aprendizaje significativo.
- La lectura del entorno debe abordarse desde un proceso de investigación formal dado que reviste de una gran importancia para alcanzar una solución real y viable. Para encauzar este proceso se deben proporcionar bases teórico-conceptuales que posibiliten una fundamentación objetiva en oposición a la fundamentación subjetiva y parcial natural de los estudiantes.
- En la actualidad se enseña diseño utilizando métodos de enseñanza tradicionales reduccionistas que resultan parcialmente ineficaces para adaptarse a un entorno más diverso y complejo. El desafío que enfrentan las instituciones educativas de diseño es precisamente desarrollar métodos que ayuden al estudiante a aprehender la realidad que lo rodea.
- La interdisciplinariedad resulta clave para comprender realidades complejas y dinámicas desde perspectivas teóricas diversas.

Consideraciones acerca de la innovación:

- La innovación representa el valor agregado que aporta el diseño. Sin embargo debe tenerse en cuenta que para llevar adelante procesos innovadores es necesario comprender el comportamiento de los usuarios y contar con la disponibilidad de los procesos productivos requeridos. Debe tenerse presente que la innovación debe ser rentable.

Consideraciones sobre la gestión del diseño en relación al mercado:

- Es importante propiciar un enfoque emprendedor, que en cada país puede adoptar matices propios, rescatando la cultura latinoamericana en el diseño.
- La vinculación entre las instituciones educativas y las empresas por medio de proyectos colaborativos es un recurso que puede contribuir a explotar oportunidades. La vinculación universidad-Estado-empresa como apertura de oportunidades locales que puedan proyectarse globalmente.



- Los cambios en la enseñanza deben encontrar caminos que engloben todas las etapas del proyecto de diseño, concluyendo en la implantación del proyecto en el mercado.
- Las redes de emprendimientos constituyen espacios propicios para llevar adelante proyectos regionales.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

## **Conclusiones Comisión: 2.2 Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos**

Equipo de Coordinación: Patricia Iurcovich y Diego Bresler (\*)

Orador: Patricia Iurcovich, Universidad de Palermo, Argentina

La subcomisión 2.2 “Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos” desarrolló temas relacionados con:

- La sensibilización de los alumnos a las demandas del diseño y la comunicación por parte del Tercer sector, donde los recursos son más escasos o inexistentes.
- Herramientas de gestión para emprender. Variables de negocio y variables psicológicas.
- El eje de la identidad, como estructurador del propio negocio.
- Experiencias personales de cómo emprender.
- Metodología de proyecto integrador como semillero de investigación y nuevos emprendimientos.
- Roles de la enseñanza en el desarrollo de profesionales con formatos participativos.
- Casos de interacción entre el diseño y los procesos productivos. Casos en Argentina, Colombia y Chile. Con la integración de los alumnos en los procesos.
- Estadísticas comparativas de la situación del *emprendedorismo* en la región en base a variables como: tipo de emprendedores, contextos, capacidad de emprendedores, vinculación con los sectores creativos, etc.
- El método de inserción laboral de los profesionales y estudiantes de diseño (de prácticas como consultores, pasantías hasta roles más elaborados)

Como resumen, se verifica la necesidad de la conformación de un entramado o red, utilizando metodologías que permitan una adecuada inserción laboral, a través de la colocación de estudiantes en el mercado de trabajo y la creación de nuevos emprendimientos.

No obstante esta necesidad, se verifica una diversidad de métodos y propuestas que deben romper algunas dificultades tanto del punto de vista de la actual estructura empresaria, como de gobierno y de los sistemas educativos, que no ha tenido el mismo nivel de innovación que ha permeado otras instancias de la sociedad.

Hace falta que las instituciones educativas y su cuerpo docente asuma la responsabilidad de cambiar, cambio a través del cual los docentes son facilitadores y las instituciones convaliden otros sistemas de medición del aprendizaje.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

### **3. FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO**

#### **Conclusiones Comisión: 3.1 [A] Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales**

Equipo de Coordinación: Andrea Pontoriero y Pablo del Teso (\*)

Orador: Felipe Silva Montellano, Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile

Las conclusiones se centran en tres principales aspectos y enfoques disciplinares:

- La valorización del campo teórico y la importancia del conocimiento generado como consecuencia de la aplicación correcta de las metodologías de la investigación en todos los niveles de aprendizaje.
- La experiencia docente en relación al énfasis en el análisis teórico, el conocimiento teórico aplicado al desarrollo de productos de diseño y el método proyectual.
- La reflexión del conocimiento de las estructuras del conocimiento y lo importante de la estructura discursiva en los lenguajes visuales y audiovisuales.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

#### **Conclusiones Comisión: 3.1 [B] Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales**

Equipo de Coordinación: Fernando Rolando y Anahí Louro (\*)

Orador: Candelaria Moreno, Instituto Toulouse-Lautrec, Perú

Esta subcomisión abordó temas que tienen que ver con la enseñanza del Diseño desde la perspectiva de las nuevas tecnologías (TIC). En este Segundo Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño las ponencias de esta comisión apuntaron a la incorporación del entorno digital en los procesos de enseñanza- aprendizaje áulico, algunos expositores centraron su mirada en reflexionar sobre las posibilidades que adquiere la actividad educativa a partir del avance digital y la oportunidad única debido a las condiciones de mercado favorable para Latinoamérica de crear una Carrera de Diseño y Producción de Efectos Especiales que sirva en campos múltiples: Web, gráfica, cine, TV hd, etc., mientras que otros sustentaron esta reflexión con el análisis de experiencias realizadas en el marco virtual. Los trabajos presentados concluyeron en profundizar las siguientes líneas de acción:

- Se planteó las distintas formas de pedagogía del diseño digital, cuales eran los diferentes escenarios considerando a las formas de aprendizaje como dinámicas y no estáticas. No enfocarnos solo en lo que está mal o bien, sino en las nuevas oportunidades a nivel creativo de construir el conocimiento usando el "error interesante" como parte del proceso de aprendizaje.

En este sentido la comisión considera que un diseño pensado para la sociedad que va cambiando en función de nuevos paradigmas. En lograr que el alumno reflexione acerca de su rol de diseñador en la mejora de su entorno, comunidad, sociedad, país y porqué no, el mundo, crear en él una conciencia social.

Se propuso desde la comisión los siguientes aspectos:

- Debemos comprender al alumno “*multitasking*” (capaz de hacer varias cosas a la vez y bien), que tiene habilidades vinculadas al aprendizaje en redes horizontales
- Debemos comprender a los nuevos usuarios urbanos interactivos
- Debemos considerar que la Interactividad es una forma de vida compleja y orgánica.
- Que desde el Diseño digital se pueden buscar crear mundos y escenarios virtuales con experiencias inéditas de alto impacto que fidelicen a los usuarios en la utilización de nuevos productos.
- Considerar las nuevas formas de comunicación redefiniendo carreras en función de las tendencias y necesidades del mercado incorporando entre otra, en ese sentido el área de Efectos Especiales que es dentro del mundo virtual, como la madre de la innovación y la creatividad dentro de la industria sirviendo a muchos campos. Se coincidió en la necesidad de adquirir, dada la coyuntura favorable del mercado, lo más avanzado a nivel de hardware para alta definición en cine y TV y en este sentido el Decano de la ORT de Uruguay confirmó que ellos están tomando iniciativas desde el año pasado en esa dirección y que apoyan intercambios y alianzas en este sentido. Lo fundamental: tener en cuenta que el futuro para el que estamos educando a nuestros alumnos esta cada vez más definido por el avance vertiginoso de la tecnología y que debe prestarse especial atención a esto para leer no tener desfases en la formación en un futuro cercano.
- Profundizar la simulación de medios y escenarios en el ciberespacio estimulando la creatividad e incentivando la investigación y la creación de nuevos modelos y paradigmas desde las cátedras.
- Entender al nuevo consumidor como alguien mutable estudiando sociológicamente a las nuevas tribus virtuales que van apareciendo.
- En Publicidad plantear en el nivel de posgrado la Licenciatura de Comunicaciones Integradas discutiendo el avance del discurso de la tecnología y cómo éste cuestiona la actividad del diseñador grafico formado en el paradigma del papel más que del escenario virtual.
- Se sugiere también la necesidad de plantear para los graduados en Diseño Gráfico, la especialización en un Posgrado multidisciplinario sobre *Usabilidad* Web, Diseño centrado en el usuario, Diseño de la experiencia, discutiendo con profesionales formados, el desarrollo de estas áreas y como modo de actualización profesional para los DG que aún se encuentran en la era del papel. Estas áreas por lo comentado han tenido escasa repercusión en Latinoamérica en las carreras de grado y no se observa una conciencia real sobre el tema en las empresas a la hora de desarrollar sus sitios, por lo que se sugiere que desde la Universidad se apoye en crear conciencia.
- Estudiar la interrelación de la *interface* humano-computador, con todas sus variantes posibles.
- Integrar equipos de arquitectos de la información, ingenieros y psicólogos para que estudien nuevas formas de aprendizaje y como estas pueden ser transmitidas.
- Potenciar la interrelación entre la experiencia de lo creado en la universidad y el mercado, haciendo uso de los portafolios audiovisuales.
- Plantear la utilización de aulas virtuales que produzcan:
  - Educación por competencias, que desarrollen en los alumnos la

autonomía, la autodisciplina y el autoaprendizaje. Que preparen al alumno para el futuro, para el aprendizaje para toda la vida.

- Proyectos conjuntos, proyectos colaborativos

- Fomentar el uso de plataformas libres como Aula *Moodle* y otras similares de aprendizaje a distancia.
- Desarrollar un área de Diseño Digital Experimental dentro de las Universidades, para crear nuevos prototipos dado que el futuro de los negocios digitales se centra en la innovación.

Además como propuesta de continuidad y de acción del grupo 3.1. B se decidió continuar el desarrollo de estas ideas a través de un blog que se creara en un futuro para seguir potenciando la semilla sembrada en el presente encuentro.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

### **Conclusiones Comisión: 3.2 [A] Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales**

Equipo de Coordinación: Yamila Garab y Eduardo Vigovsky (\*)

Orador: Carlos Revelo Narváez, Fundación Académica de Dibujo Profesional, Colombia

En la 3.2 [A] Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales se tomaron varias líneas de debate:

Alumnos:

- Con respecto a los alumnos, nos encontramos que tienen un lenguaje particular, que son nativos digitales. Incluso hay estudios que determinan que hay cerebros digitales y cerebros analógicos.
- Los alumnos toman por cierto todo lo que figura en Internet y lo dan por válido sin un espíritu crítico.
- Hicimos una reflexión acerca de la falta de ética y la honestidad en la presentación de los trabajos y de la apropiación de los conocimientos. Se suele acentuar en la educación a distancia la dificultad de la verificación de la autoría de los trabajos.
- La enseñanza a distancia genera en estos momentos una mayor deserción causada posiblemente por la ausencia de auto regulación del alumno y a su vez la falta de pertenencia que ofrece la vivencia áulica.

Tecnologías:

- Se presentaron interesantes aplicaciones de diferentes herramientas tecnológicas para la educación. Se observó que la enseñanza del diseño actualmente necesita la presencia áulica, aquí surgió la temática del taller como una necesidad para la enseñanza del diseño. Por otro lado las competencias, habilidades y destrezas de algunas materias son muy difíciles de desarrollar a distancia.
- Otro tema que surgió al llegar al punto de los materiales, aparecieron experiencias de recursos didácticos analógicos y la complementación con otros materiales en formato digital.

Rol Docente:

- Se consideró al docente como medidor con a función de anclaje del saber ante tanta invasión de imágenes y tecnologías que aturden y confunden al alumno
- El docente debe adaptar la pedagogía al uso de las nuevas tecnologías. Debe explicitar las competencias específicas y generales requeridas y esperables por él para aprobar la asignatura.
- Puede un buen programa informático reemplazar a un docente? Se dijo “El profesor no es un computador”.
- Nos preguntamos si las nuevas tecnologías barrerán con las teorías constructivistas y con las teorías de la corporeidad o deberán generarse nuevas?
- Contemplan la mirada en, la relación interpersonal presencial entre el estudiante y el docente?

Universidad:

- Cuestionamos el hecho de que algunas universidades utilizan la educación a distancia para incrementar su economía, sin tener en cuenta la capacitación docente, ni la problemática social de cada país.
- Por otro lado, siendo tan veloz el cambio tecnológico, se ven impedidas de estar al día.
- Muchas veces se importan modelos educativos virtuales, que no son adecuados y no se adecuan a la realidad latinoamericana.
- Por motivos internos o externos las universidades muchas veces son lentas en la actualización curricular.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

### **Conclusiones Comisión: 3.2 [B] Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales**

Equipo de Coordinación: Ana Calciano y Mónica Incorvaia (\*)

Orador: Mónica Incorvaia, Universidad de Palermo, Argentina

El hilo conductor de la subcomisión 3.2 b –Nuevas formas de producción, tecnologías y materiales- lo definimos “De la enseñanza al aprendizaje”. Los recursos pedagógicos expuestos interactúan en el campo disciplinar buscando lograr un aprendizaje significativo y con sentido.

Las ponencias presentadas se sustentan a través de recursos formales que abarcan diversas estrategias pedagógicas, indagando en el campo de la experimentación, la creatividad y el análisis.

Con respecto a la experimentación, se buscó un punto de referencia en el trabajo con objetos y diferentes metodologías implementadas que resultaron en creadoras de saberes.

En relación con la creatividad, se estableció la idea de generar una innovación y su consecuente valor agregado, teniendo como idea principal el “celebrar” todo acto creativo.

Y en cuanto al análisis, se buscaron dos parámetros, uno a través de la reflexión del docente en cuanto a su práctica y otra del alumno respecto a la capacidad de pensar

el diseño como parte de un proceso y no quedarse en el mero objeto. El producto obtenido es la manera de plantear la realidad desde un punto de vista determinado.

Lo que se pretende es generar un acercamiento entre docente y alumno partiendo de la idea que estamos frente a futuros profesionales del diseño que son reticentes a dejar de lado su zona de confort, su “ser estudiante”, y adentrarse en lo que podríamos denominar “terrenos pantanosos”.

Así, el proceso de enseñanza-aprendizaje se vio enriquecido por la propagación de la experimentación en diversos niveles y en contextos disímiles que van desde el trabajo habitual del aula en los ciclos primarios, terciarios y universitarios hasta aquellos con capacidades diferentes o entornos sociales extremos.

Esta reflexión permite quitarle rigidez y acartonamiento a este proceso y abre posibles líneas de búsqueda para optimizarlo.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

#### **4. PROYECTOS DE COLABORACIÓN E INTERCAMBIO**

##### **Conclusiones Comisión: 4.1 [A] Investigación. Publicaciones y Política Editorial**

Equipo de Coordinación: Mara Steiner y Jorge Pradella (\*)

Orador: Carolyn Aldana Kukiel, Centro Gráfico de Tecnología, Venezuela

Dos grandes ejes atravesaron a la comisión 4.1: el primero estuvo vinculado al impacto social del diseño, mientras que el otro se orientó hacia la necesidad de incluir tareas de investigación dentro de la currícula académica.

La comisión puso el acento en las estrategias a seguir a fin de abordar temas sensibles a lo social tales como la tolerancia a la diferencia, los correctos usos de la lengua como vehículo de identificación, la importancia del cuidado del medio ambiente y de las capacidades de las personas que lo habitan. A su vez, se destacaron problemáticas relacionadas con la investigación académica, el desarrollo de programas para impulsar métodos y estrategias de investigación, así como también el estímulo de la práctica investigativa desde los primeros años de las carreras de diseño.

Por otro lado, se reconoció cierta carencia en lo relativo a prácticas de investigación al interior de las disciplinas del diseño y se acentuó la necesidad de enfatizar la creación de un nuevo escenario orientado hacia tareas de investigación.

Algunas experiencias relatadas en la comisión desarrollaron la sugerente posibilidad de que los diseñadores se sirvan de herramientas metodológicas pertenecientes a disciplinas relacionadas con las ciencias sociales. Así, sin resignar la educación en el dominio de la forma, se sugirió, por ejemplo, que el diseño se nutra de la etnografía a la hora de detectar necesidades específicas y desarrollar soluciones concretas.

También, se resaltó algunas de las dificultades por las que atraviesan los estudiantes de diseño a la hora de encarar el trabajo final de graduación con el objetivo de obtener el título de grado. En muchos casos los estudiantes se enfrentan por primera vez al necesario camino de la investigación a la hora de encarar el trabajo final de carrera o tesis. En este sentido la comisión trabajó también en torno a propuestas vinculadas a

la implementación de la actividad investigativa como eje central de las carreras de diseño.

Como conclusión general podemos destacar un nivel de acuerdo en lo relativo a los siguientes ejes:

- La importancia de la inclusión de la investigación en todas las áreas del diseño.
- La necesidad de configurar una red de investigación en diseño a fin de compartir e intercambiar experiencias.
- La necesidad de idear estrategias conducentes a la formación en cultura general de los alumnos de diseño como tarea imprescindible para el desarrollo de sus habilidades creativas.
- La importancia del debate, del intercambio de experiencias pedagógicas, del desarrollo de proyectos en conjunto a fin de ampliar la perspectiva del diseño en tanto profesión y disciplina.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

## **Conclusiones Comisión: 4.1 [B] Investigación. Publicaciones y Política Editorial**

Equipo de Coordinación: Geraldina Cruz y Fabiola Knop (\*)

Orador: José Korn Bruzzone, Universidad Tecnológica de Chile INACAP, Chile

“Aportes de la producción editorial para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula universitaria”

A partir de la reflexión surgida en la comisión, logramos problematizar la temática definida, resaltando la importancia de la producción de conocimiento como objetivo fundamental del contexto universitario y entendiendo la relevancia de la función metodológica y su integración en los saberes propios de cada disciplina. El debate se ramificó en dos líneas, delimitadas de acuerdo a las competencias de cada ponencia en función de los siguientes ejes principales:

### **A) La producción editorial y su influencia en la multiplicación de saberes universitarios**

Se planteó como preocupación principal la necesidad de documentar los procesos de investigación universitaria en el campo del diseño, a fin de construir material bibliográfico y fuentes de consulta, desarrolladas y elaboradas desde los profesionales de la disciplina.

Se abordaron diferentes aspectos de la tarea editorial, destacándose la dificultad para hallar apoyo institucional que respalde las publicaciones y que permita la difusión del material producido.

Se destaca como carencia la poca producción de material de consulta producido en la región, para lo cual se planteó la riqueza del intercambio de material bibliográfico inter-institucional, a fin de construir una red latinoamericana que apoye y respalde la enseñanza del diseño.

### **B) La educación Universitaria, desafíos metodológicos para la formación de profesionales integrales en diseño**

Podemos concluir que existen tres parámetros acerca de la investigación aplicada que abarcan: el desarrollo de productos, la revisión de métodos productivos y la construcción teórica. Este corpus que deviene de la investigación mencionada, es raramente producido por profesionales del área, siendo otros académicos los que se ocupan de analizar las nuevas producciones teóricas.

Con el objetivo de abordar esta problemática, creemos fundamental revisar las instancias de formación, a fin de preparar profesionales integrales que puedan trascender las características proyectuales propias del diseño, para construir a partir de la abstracción, nuevas teorías que contemplen las instancias identitarias y culturales propias de nuestra región. Destacamos entonces la necesidad de repensar las currículas y profundizar en los aspectos metodológicos y teóricos que permitan generar en los estudiantes la inquietud por la investigación integral en diseño. Vinculando los ejes temáticos trabajados en la comisión, resulta interesante como propuesta, a partir de los vínculos construidos en este apartado, repensar el concepto de diseño, construyendo redes interactivas, que permitan la producción de paradigmas necesarios para profundizar las exploraciones.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

## **5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA**

### **Conclusiones Comisión: 5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología**

Equipo de Coordinación: Daniel Wolf y Maximiliano Zito (\*)

Orador: Fabián Bautista, CETYS Universidad, México

El problema de la sustentabilidad es de una complejidad tal que abordarlo desde el diseño y ha provocado importantes discusiones dentro de la subcomisión. Podemos decir que dentro de las conclusiones obtenidas se produjeron coincidencias y discrepancias.

#### **Coincidencias:**

Las soluciones a los problemas medioambientales exceden a la disciplina. Por ello, se requiere un marco más grande para modificar cuestiones arraigadas por décadas en la sociedad.

Sin embargo, el diseñador puede abordar problemas específicos en comunidades para crear nuevos contextos referidos a la sustentabilidad en todos sus aspectos.

Por otro lado, existe un desgaste de los conceptos de diseño sustentable, verde, sostenible que son utilizados por las marcas para promoverse banalizando su contenido original.

Desde el diseño, debemos desarrollar investigaciones que viertan nuevo conocimiento en torno a la problemática medioambiental. Hacerlo es parte fundamental para poder encontrar soluciones y modificar la postura industrial que explota los recursos naturales.

Desde la educación el contenido medioambiental debe permear a toda la enseñanza del diseño. De modo que la sustentabilidad sea un concepto holístico que esté presente en la consciencia del estudiante de diseño al momento de producir objetos.

Para ello, sugerimos que los programas de estudio de las escuelas de diseño deben incorporar la sustentabilidad en todas las asignaturas.

#### **Discrepancias:**

Existe una visión pragmática que trata de entregarle al diseñador herramientas de medición de la huella ecológica de los productos. Este enfoque, reconoce al diseñador como un actor de intervención menor dentro del universo de soluciones posibles, y por ello pretende que sus tareas estén enfocadas a una intervención proyectual, mediante elecciones puntuales de materiales, algún proceso productivo, etc. Para ello propone



enfocar la pedagogía en darle al diseñador herramientas metodológicas y analíticas a estos fines.

En contraparte, otra visión más enfocada hacia la investigación teórica que de luz del origen de la problemática para desde el diseño promover diversas soluciones hacia las comunidades específicas donde se generan.

Este enfoque, podríamos decir más interdisciplinario, pretende preparar al diseñador para que esté capacitado para entender las relaciones a nivel mas macro que operan en la sociedad, logrando así un entendimiento más profundo y general del problema ambiental.

Por último, más allá de los disensos, ambas posiciones entienden de la necesidad que tiene el diseñador de ambas posturas. Sin embargo, se trataría de en cuál de ellas deberían las instituciones educativas enfocar sus contenidos.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

## **Conclusiones de la Comisión: 5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje**

Equipo de Coordinación: Leandro Brizuela y María Eugenia Vilá Diez (\*)

Orador: Luis Garzón Florez, Universidad Nacional de Colombia, Colombia.

La subcomisión 5.2 “Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje” abordó las relaciones de la enseñanza del diseño con temáticas de desarrollo sustentable; desde la inclusión de nuevas tecnologías, reciclaje de materiales y evaluación de impacto ambiental de diferentes productos.

Varias de las ponencias de esta comisión describieron experiencias realizadas en las diferentes instituciones educativas, mientras que otros expositores se centraron en el abordaje del tema “sustentabilidad” e “impacto ambiental” en las materias de las carreras de grado.

En el debate se abordaron varias líneas en torno a los temas presentados:

- Como trabajar los conceptos de sustentabilidad en los diferentes cursos de diseño y la formación de nuevos profesionales con una sensibilidad y capacidad de acción frente a los temas medio ambientales, culturales y sociales ante el consumismo.
- Problemática de la transferencia tecnológica y la socialización de nuevas tecnologías que permitan la inclusión de materiales y procesos con menor impacto ambiental hacia empresas de menor escala en los mercados en desarrollo de la región.
- Como generar creativamente nuevas maneras para transmitir conocimiento.
  - Se propuso como técnica de enseñanza involucrar a los alumnos con los problemas locales: comunidades artesanales buscando maneras de revalorizar su trabajo, e incluirlo en el ciclo económico.
  - Análisis de impacto ambiental en prácticas productivas específicas de cada región, buscando residuos industriales que puedan ser reutilizados y resignificados.

- Proponer ejercicios de investigación sobre temas y problemáticas generales, y no ejercicios que repitan tipologías de productos de consumo existentes.
- Durante el proceso académico es importante desconectar a los estudiantes de su rutina, llevarlos a un lugar donde puedan pensar. “Sacudirlos”. Sacarlos de las aulas, vivir las realidades de nuestras regiones, entender la cultura viviéndola, participando en cada proceso de diseño.
- No desconocer la brecha digital entre las diferentes generaciones, su relación con la información y sus diferentes maneras de hacer.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

## 6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

### Conclusiones Comisiones: 6.1 Observatorio de Tendencias

Equipo de Coordinación: Magali Turkenich y Eleonora Vallazza (\*)

Orador: Nicolás Amoroso Boelcke, Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Azcapotzalco, México

La Comisión 6.1 “Observatorio de tendencias”, estuvo conformada por 12 exposiciones que abordaron el análisis de ciertas tendencias desarrolladas en el campo del diseño planteado desde diferentes campos disciplinares. Pudieron reconocerse tres ejes: las experiencias aula, las propuestas reflexivas y nuevas manifestaciones en el área que pusieron de manifiesto la confluencia de múltiples perspectivas de análisis y prácticas en la actividad académica y el quehacer profesional del diseñador.

El momento de las conclusiones comenzó intentado encontrar puntos de contacto entre las diferentes propuestas visualizando en una primera instancia, la imposibilidad de establecer criterios unificadores. Sin embargo, se pudieron reconocer algunos aspectos que permiten enmarcar las ponencias dentro de una problemática común.

Así, en su diversidad, los trabajos representaron “tendencias” del campo: abordajes innovadores en el aula que proponen la desnaturalización de los espacios cotidianos desde una intervención plástica, el cruce de disciplinas como herramientas interpretativas de los diseños, el planteamiento de un nuevo campo de acción para el diseñador visual que se presenta como un “traductor” de los hechos delictivos en la propuesta de desarrollo de una Infografía forense, las miradas reflexivas sobre la disciplina, sus métodos, objetos y tradiciones, propias del proceso de consolidación del campo, las propuestas de un diseño participativo para la creación de objetos de uso público y nuevas manifestaciones audiovisuales que se proponen incorporar a los contenidos curriculares.

El debate que surge está relacionado, justamente, al eje convocante de la comisión en dos sentidos, el primero de ellos en relación al término tendencia, donde si bien no se ha profundizado en su significado, pudieron registrarse tal como se expresó, experiencias que las definen.

El segundo eje del debate se relaciona con la pertinencia temática de algunas de las presentaciones en las cuáles no se ha podido registrar representación de tendencias alguna, ni de experiencias de aulas.

Ha sido insuficiente en la comisión el intercambio de ideas en torno a lo que se piensa que debería ser “la enseñanza del diseño”. Esta temática, apareció solo hacia el final de la jornada. Algunas ideas que se compartieron interrogaban al rol del docente en la formación del diseñador como alguien que acompañe los procesos de aprendizaje.

Otro de los temas emergentes resaltó la proximidad de la práctica profesional y la investigación. En este sentido preocupó el hecho de que en algunas ponencias no se puede distinguir entre investigaciones académicas e investigaciones de mercado. El problema que surge es como no convertir al mercado en el único objeto posible de investigar.

Hacia el final del día, y dadas las dificultades y disparidades temáticas de las presentaciones, hubo consenso en proponer el recorrido hacia el próximo congreso a partir de la convocatoria a comisiones según ejes temáticos preestablecidos que consideren la significativa experiencia que estos años nos han dejado.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

## **Conclusiones Comisión: 6.2 [A] Identidades Locales y Regionales**

Equipo de Coordinación: Marcia Veneziani y Manuel Carballo (\*)

Orador: Paola Margot de la Sotta Lazzerini, Universidad de Chile, Chile

La comisión comenzó hablando sobre el diseño para ciudades, específicamente sobre el mobiliario urbano. El territorio como generador de una idea de pertenencia. Se reflexionó acerca de la desterritorialización: pérdida del carácter local. A través de la territorialización se pueden fortalecer las identidades locales. La identidad, desde este punto de vista se planteó como las características exclusivas que permiten diferenciarse. Los lugares compiten tanto por turistas como así también por inversiones. Se conversó sobre la posibilidad de que las ciudades se trabajaran como si fueran marcas o productos.

La cuestión de la identidad es una problemática de nuestro mundo posmoderno. Puede haber una sinergia entre lo regional y lo global en el diseño de autor que se manifestaría en un modo de construcción a nivel local y latinoamericano, para redefinirlos como emergentes positivos con características identitarias propias.

En relación a los proyectos de graduación se comentaron las experiencias en diseño textil con comunidades afro descendientes, aborígenes y campesinas en Colombia. Para realizar estos trabajos finales de carrera de grado, estudiantes y profesores se instalaron en varias comunidades y convivieron con ellos, indagando sobre sus textiles para producciones propias a partir de estos conocimientos.

Otro proyecto docente, en relación a la revalorización de los conocimientos de pueblos originarios, fue el que se desarrolló sobre los carpinteros de Rivera que llegaron a la Isla de Chiloé, Chile. Todas las construcciones de la isla fueron desarrolladas de la misma manera en la que se construían los barcos. El objetivo sería desarrollar un registro planimétrico y un catastro de estas construcciones, para conservar las identidades autóctonas.

A partir de otra exposición discutimos acerca de la enseñanza del diseño desde una tradición minimalista alemana y la posibilidad de repensarla a partir de particularidades culturales locales. Muchas veces se ha comprobado que las necesidades del entorno

que nos rodea son diferentes a los requerimientos del diseño. Durante más de veinte años se deshumanizó el diseño, toda la escuela pos *bauhausiana* elaboró elementos excesivamente racionales que no han el resultado esperado. Se concluyó que también podemos y debemos construir metodologías locales. Al diseñador latinoamericano le falta creerse más su lugar, es decir, el espacio que ha conquistado.

Los diseñadores pueden cumplir un rol de mediador entre la comunidad y el mercado. La posibilidad de vincular el diseño con la industria local puede potenciar a ambos.

Estuvo presente durante todo el encuentro la idea de recuperar las particularidades locales, tanto para repensar las condiciones de producción subjetiva del diseñador como para establecer estrategias de posicionamiento frente a un mercado que tiende a lo homogéneo. La identidad entendida como relato no busca conservar por conservar, no se trata de un esencialismo que por ineficiencia o desigualdades simbólicas necesita ser resguardado, sino reivindicar lo heterogéneo como valor, como singularidad, incluso como gran ventaja competitiva.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

## **Conclusiones Comisión: 6.2 [B] Identidades Locales y Regionales**

Equipo de Coordinación: Gustavo Valdés de León y Laura Ferrari (\*)

Orador: Santiago Aránguiz Sánchez, Universidad del Pacífico, Chile

La identidad es lo que somos. ¿Pero, qué somos? ¿Qué aportamos los latinoamericanos al mundo? Algunos de los elementos que tienen que ver con la esencia de los seres humanos: la belleza, la poesía, el fútbol, el deporte, las cosas que hacen felices a la gente.

En medio del conflicto mundial de crisis y globalización, no tenemos que perder de vista esto, incluyendo ese oxígeno tan necesario para que la vida continúe.

Las universidades están preparadas para engrandecer nuestra identidad. Somos docencia, somos investigación, somos extensión.

Hay un interés muy grande en pensar cómo el diseño incide en la cultura y permite mirar lugares y contextos que no suelen ser visibles.

Tenemos que construir nuestros propios textos, nuestras propias informaciones; ya no como traductores sino como creadores de contenidos; y de esta manera transformar la realidad.

Este encuentro es como estar mirándonos en el espejo. Al mirarnos a través del espejo podemos procurar los cambios.

Tenemos que mirarnos todos los días al espejo y estar contentos; tener una actitud positiva frente al espejo, sabernos querer.

Y esto es lo que está pasando con los países latinoamericanos. Estamos dejando de ser auto-flagelantes. Tenemos que decir: existe la globalización, es verdad, pero miren qué hacemos aquí. Los europeos se sienten viejos, vienen felices a ver Latinoamérica.

El diseño existió desde siempre. Lo único que hicimos fue profesionalizar una actividad ancestral.

Creamos productos que tienen cuerpo y alma y satisfacen necesidades. Y son parte y crean también identidad.

El hombre fue eyectado al mundo y entonces proyectó. Ahí está el alma del diseño.

En una comisión que aborda el tema de identidad nacional hablamos más de autogestión y de generación de contenidos que de otra cosa o de quejas sobre la profesión subvalorada. Hay un compromiso del diseñador: si genero algo para alguna localidad, tengo que pensar después en su gestión. Los proyectos tienen que tener un

final, tiene que poder medirse el impacto. Hacer proyectos reales que permitan su repercusión en los otros.

El diseñador debe conocer su entorno y comprenderlo, sensibilizándose con su territorio y su gente. Pero debemos ir más allá de intervenciones locales y trabajar lo proyectual. Ver cómo vuelve esto.

Frente a lo global y lo local, apuntar a lo *glocal*. Pensar en el mundo y diseñar lo propio. La vinculación con el medio y es determinante pero establece una reciprocidad entre la realidad y el estudiante, entre la realidad y el problema, entre lo que se debe atender y lo que no se debe atender. Hay que tomar el diseño con optimismo, con alegría.

Hay que mostrar al alumno otros lugares y entornos para poder después aplicar a lo nuestro.

En las escuelas hacen falta clases en las que los estudiantes puedan consolidar proyectos para presentar ante organismos mundiales para ser financiados.

En los países están los fondos sólo que no se sabe cómo gestionarlos. Por eso aparecen los gestores culturales. Es importante pensar carreras de Gestión del Arte y la Cultura.

El diseño, cuando está inserto en los problemas de la sociedad, puede proponer mil salidas. Los diseñadores tenemos la posibilidad de ver lo que decimos. Otros, como los políticos, no.

Ni queja ni optimismo deslumbrante. Debemos buscar un medio y mostrar lo que hacemos. En las divagaciones de qué es o que no es el diseño, nos perdemos.

Es imprescindible el acercamiento entre actividades que van en paralelo pero son convergentes, como el cine.

Hay que tender puentes entre los conocimientos académicos y los contextos socioculturales. No hay ningún espacio en que un diseñador no pueda participar y colaborar en la solución de un problema incluso sin ánimo de hacer negocio.

Queremos proponer algo: que en además de "Diseño" hablemos de "Di-Sueño".

Ante la pregunta que nos hacemos, ¿cómo construimos identidad y cómo sostenemos ese discurso de identidad? Tiene que existir un re-conocimiento, un re-descubrimiento, un re-diseño, una re-presentación, un recordar (en el sentido de volver a pasar por el corazón).

### **Conclusiones Comisión: 6.3 Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía**

Equipo de Coordinación: José María Doldan y Rosa Chalkho (\*)

Orador: Alban Martínez Gueyraud, Universidad Columbia, Paraguay.

Conclusiones y recomendaciones de la comisión:

- Las relaciones e intersecciones entre arte, diseño y artesanía plantean un campo altamente promisorio para la inclusión de sectores a la producción, pero esta inclusión debe evitar estigmatizaciones regionales y culturales y en cambio permitir el enriquecimiento de las prácticas y el diálogo de la academia, por medio de proyectos de extensión, con los grupos de artesanos y productores.
- Consideramos la identidad no como algo estático a conservar ni como algo efímero o de moda, sino como el contexto cultural real, dinámico y diverso en el que vivimos y operamos.

- Es esta realidad heterogénea la que desdibuja positivamente los límites disciplinares, haciendo todo menos rígido y encontrando en las hibridaciones la posibilidad de “lo nuevo”.
- La puesta en valor de las artesanías por medio del diseño como recurso de desarrollo no debe estar reñida con la actualización tecnológica, es así como es valioso que la cultura incluya a la tecnología desde una postura que se apropie de las herramientas pero que al mismo tiempo produzca crítica.
- Estas interrelaciones abonan un campo fértil para el avance de las investigaciones que consideren a los fenómenos sociales en toda su dimensión compleja. Esta apertura resulta clave para la enseñanza en las academias en la actualidad.
- La valoración de lo artesanal no se refiere sólo a la producción sino que su foco debe estar en el artesano, las comunidades y pueblos originarios como “tesoros humanos vivos”. En este sentido, el poder político tiene la responsabilidad de protegerlos de la explotación mediante políticas de comercio justo.

(\*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.