

**CENTRO**

**CULTURAL**

**LA MONEDA**

**T** Triennale  
Design  
Museum



**EL NUEVO  
- DISEÑO ITALIANO -**

*Triennale Design Museum*



**CUADERNO EDUCATIVO**

(Educación Parvularia: Prekinder y Kinder)

1

**EL NUEVO  
- DISEÑO ITALIANO -***Triennale Design Museum***MATERIAL PARA EL/LA EDUCADOR/A**

Estimado/a Docente: el Cuaderno Educativo que le proporcionamos es un material pedagógico destinado a acercar su curso o grupo de niños a la muestra **El Nuevo Diseño Italiano**. En él se ofrecen actividades por medio de las cuales usted podrá generar instancias pedagógicas que permitan disfrutar y aprovechar la visita a la exposición tanto para enriquecer el capital cultural de sus estudiantes, como para lograr aprendizajes en relación al ámbito de los lenguajes artísticos, la comprensión de la sociedad y otros. Le invitamos a utilizar este material para preparar y complementar la experiencia de la visita a la exposición en el Centro Cultural la Moneda, optimizando así la oportunidad de conocer, apreciar y valorar la riqueza creativa de las nuevas propuestas del diseño italiano. Recuerde que el contacto directo con las obras originales permite percibir las materialidades, texturas, colores y otras características que en imágenes o reproducciones es muy difícil lograr apreciar, sin embargo en caso de que no le sea posible realizar la visita en forma directa, puede aprovechar la Visita Virtual a la que se accede desde el sitio web del Centro Cultural La Moneda para lo cual también encontrará apoyo en este cuaderno, y aprovechar los recursos que ofrece el mini sitio de la exposición en la misma plataforma.

Con el fin de que la visita sea productiva, tanto en términos de aprendizajes académicos como culturales, se incorporan en el cuaderno:

- Una breve reseña de los contenidos de la exposición, para que usted pueda introducir a sus estudiantes en el sentido de la muestra, seleccionando los aspectos que le parezcan más relevantes para el nivel y la perspectiva de la que desee abordarla: artística, cultural, histórica, antropológica, geográfica, otras.
- Una secuencia de actividades: una actividad de preparación a la visita para realizar en el aula, dos actividades de apreciación con carácter lúdico para realizar con sus alumnos durante la visita a la exposición, (en forma directa y/o aprovechando los recursos de la “visita virtual” disponible en el minisitio) y una actividad para realizar en el aula después de la visita con el fin de consolidar los aprendizajes logrados en las actividades anteriores.
- Anexos con imágenes y listado de las obras sugeridas para trabajar en este nivel.
- Glosario de términos, conceptos y definiciones que el docente necesita manejar y tener presente para abordar los contenidos y actividades.
- Referencias de sitios web de apoyo.

**[www.centroculturalamoneda.cl](http://www.centroculturalamoneda.cl)**

## Presentando la exposición El Nuevo Diseño Italiano

*“Desde mediados del siglo XX, Italia se ha transformado en la capital mundial del diseño y en esta exposición tenemos la oportunidad de conocer y apreciar el trabajo de 133 diseñadores con 288 proyectos, que representan, las distintas maneras y prácticas con que los nuevos diseñadores italianos desarrollan sus ideas y productos en nuestros días, en donde la creación no depende exclusivamente de su industrialización, sino más bien se orienta hacia la posibilidad de generar una reflexión, al trabajo en redes, resaltar las dinámicas locales y la transversalidad de las diferentes disciplinas y actores que participan en el proceso del diseño. Un trabajo que apunta esencialmente a mejorar la vida cotidiana a través de procesos -y no solo productos- que pueden ser mucho más simples y sensibles a las necesidades de las personas. Los objetos y elementos que aquí se presentan nos permiten reconocer la importancia del diseño en la época actual y visualizar sus aportes al futuro.”<sup>1</sup>*

Si miramos a nuestro alrededor nos encontramos con numerosos objetos y otros elementos creados por el ser humano, que abarcan una gran variedad de utilidades, materiales, colores, texturas, formas y tamaños. Objetos de uso cotidiano, otros que usamos solamente en ocasiones especiales o para realizar alguna tarea específica. Elementos que nos permiten guiar nuestros pasos hasta algún lugar, que nos informan y educan, que nos orientan en la compra de algo que necesitamos. Todos ellos son producto de la Creatividad, una habilidad de pensamiento que ha permitido a la huma-



### THE LANKIES'S FAMILY

2012 - Producción Independiente

nidad dar respuesta a muchas necesidades de diversa índole desde aquellas que apuntan a la supervivencia a las que se refieren a la trascendencia. Los productos de esta habilidad son innumerables; desde herramientas y la vestimenta en la Prehistoria, pasando por los idiomas y sistemas de escritura, la matemática y sus aplicaciones, las medicinas, los medios de transporte y de comunicación, los juguetes y elementos deportivos hasta las ideas filosóficas y las manifestaciones artísticas.

1. Documento El Nuevo Diseño Italiano 00756--TRIENNALE\_NID\_2013\_pagine su UM

El Diseño es esencialmente una actividad creativa que parte de una representación mental o idea. Esta idea original puede culminar en un proyecto, un concepto o un producto fabricado. Pero lo primero es la **idea**, la imagen mental que el creador tiene y que mediante un proceso debe concretar, de ese proceso parece originarse la denominación de esta actividad humana: **“Disegnare: Rappresentare un’immagine con delle linee, dei segni e sim”**<sup>2</sup> (Diseñar o dibujar: representar una imagen con líneas, signos y símbolos).

Desde que surge una idea hasta que se concreta en un producto u objeto, se desarrolla un proceso en el que se deben tener en cuenta diversas dimensiones, tales como: factibilidad (posibilidad de realizarlo), utilidad, materiales,

costo, impacto en el medio ambiente, aporte a la calidad de vida, calidad estética; por esto en el diseño contemporáneo convergen la mayoría de las disciplinas y profesiones que la humanidad ha desarrollado, lo que hace que los productos de diseño sean elementos de la realidad que ofrecen grandes posibilidades en el campo de la educación pues permiten aproximarse y comprender la cultura desde una perspectiva muy concreta.

Los objetos que se pueden apreciar en esta exposición van desde aquellos producidos en masa hasta pequeñas producciones independientes, que pueden asociarse a la pequeña escala o artesanía, lo que permite una visión amplia de los campos que el diseño abarca en el siglo XXI, destacando la producción independiente, la experimentación y la investigación como fuente para la innovación necesaria en la resolución de las necesidades de un mundo cada vez más complejo.

En la exposición El Nuevo Diseño Italiano, el espectador encontrará representados gran parte de los ámbitos y tipos de diseño que se reconocen en la actualidad, desde los más tradicionales como el diseño de mobiliario, iluminación, interiores, objetos, productos, joyas, y gráfico; hasta muy novedosos como el “Food design” o diseño de alimentos, el diseño de investigación y aquel en que parece primar más la forma que la función. Para complementar la información acerca de este tema, el/la docente puede consultar el Glosario que se encuentra al final de este cuaderno y los múltiples recursos de apoyo del minisitio correspondiente a la exposición en:



Museo Triennale de Milán

[www.centroculturallamoneda.cl](http://www.centroculturallamoneda.cl)

2. [http://www.librazioni.it/libri/p698942-9788800207812-Nocentini-Alberto-Dizionario-etimologico-della-lingua-italiana-Per-le-Scuole-superiori.#a\\_aid=4cda711fe38ca&a\\_bid=3cdc0365](http://www.librazioni.it/libri/p698942-9788800207812-Nocentini-Alberto-Dizionario-etimologico-della-lingua-italiana-Per-le-Scuole-superiori.#a_aid=4cda711fe38ca&a_bid=3cdc0365)

# 1. ACTIVIDAD PREVIA A LA VISITA

*Descubriendo el diseño  
en la vida*

## OBJETIVOS

- Comprender la noción de diseño y su importancia en la vida cotidiana.
- Desarrollar la imaginación y el pensamiento creativo.

## MOMENTOS

**Material de apoyo a la actividad:** antes de la sesión se debe guardar en una caja opaca (no transparente) una selección de objetos que los niños/as usan en su vida diaria, por ejemplo: cepillo de dientes, cuchara, plato, tazón, linterna, juguete, gorro, zapatilla, mochila. Si cuenta con objetos útiles que destaquen por formas, colores o materiales novedosos es conveniente incorporarlos y **no incorporar** elementos tecnológicos como celulares, jugueras, batidoras o juguetes electrónicos. Este material no debe ser reemplazado por imágenes, los niños/as necesitan **tocar** y **observar** objetos **reales**.

### Inicio:

El/la docente se ubica frente a los niños/as e introduce el tema pidiendo a uno/a de ellos/as que se acerque, mire en silencio dentro de la caja y tome un objeto que le guste más que los otros. A continuación le solicita que presente el objeto a sus compañeros/as describiéndolo según las siguientes instrucciones:

- Cuál es el nombre del objeto
- De qué color y material es
- Para qué lo utilizamos en nuestra vida diaria
- Se parece a alguna otra cosa que conozca
- Qué cambios le haría para mejorarlo

Luego pide a dos o tres niños/as que realicen lo mismo con otros objetos. Es necesario cuidar de no extender demasiado esta parte de la actividad con el fin de mantener el interés y concentración de los/as estudiantes.

Terminada la presentación de los objetos, se invita a los/as niños/as a cerrar los ojos e imaginarse que ninguno de esos objetos existe, que no tienen nada con que limpiarse los dientes, ni comer, ni beber, ni cubrirse, ni iluminarse, ni llevar sus cosas; indicándoles que piensen como resolverían al menos uno de esos problemas. Después de 1 minuto, pide que abran los ojos y comenten lo que imaginaron para resolver su problema, dejar que dialoguen entre sí, solo intervenir para dar la palabra sin emitir juicios acerca de las soluciones propuestas.

### Desarrollo:

Se solicita a los niños/as que representen por medio de un dibujo la solución que pensaron y si no lograron una solución personal, representen la propuesta por algún/a compañero/a pero agregándole una idea propia. Cuando terminen se exponen **todos** los dibujos.



## Sugerencia al docente:

- Para exponer los dibujos se recomienda cuidar que estos queden a la altura de la vista de los niños/as. Esto se puede lograr pegándolos en el muro, poniéndolos sobre una mesa, sobre el suelo, colgándolos de un cordel con pernos de ropa u otro sistema con que se cuente en el aula.
- A continuación el/la docente introduce la noción de Diseño comunicando que la actividad realizada es similar a lo que realizaron las personas que inventaron, crearon o mejoraron algunos de los objetos que necesitamos para tener una vida más cómoda, sana y feliz. Explica que cuando los/as diseñadores/as tienen una idea para crear un objeto, la representan con dibujos que se llaman bocetos. Para apoyar esta explicación, puede utilizar la secuencia de imágenes que se presenta a continuación u otras similares de las que disponga.

## Cierre:

Finaliza con una reflexión comunitaria acerca de la importancia del diseño como medio de resolver necesidades de diversa índole, desde las prácticas como comer, beber y cubrirse hasta aquellas que tienen que ver con las emociones e intereses de las personas, por ejemplo los juguetes, objetos religiosos, banderas de países, etc. Para motivar el diálogo recurre a preguntas del tipo:

- ¿Qué objetos podemos asociar con necesidad prácticas?
- ¿Cuáles con necesidades de otro tipo como jugar, pensar, soñar...?
- ¿Cómo habrán sido las personas que crearon los objetos que hemos visto? (alegres, valientes, positivas, cuidadosas, trabajadoras, etc.)

Si se proyecta realizar la visita al Centro Cultural La Moneda, el docente explica que



### Proyecto Diseño "Cat House" (Casa para Gato)

profesora Claudia Sanhueza Vega

en ella podrán conocer objetos creados por diseñadores de Italia, preguntando si alguien sabe dónde queda ese país, qué saben de él, cómo se lo imaginan y puede apoyarse mostrando Italia en un mapamundi e imágenes de la ciudad de Milán, explicando que es en esa ciudad donde se encuentra el museo del que provienen los objetos y elementos de Diseño que conocerán. (En el apartado Imágenes de este cuaderno se proporcionan algunas que el/la docente puede utilizar y la referencia web desde donde puede obtener más)

## Materiales-medios

- Caja con objetos (docente)
- Lápices de color y plumones delgados
- Hoja de block o soporte equivalente

## Recursos web complementarios:

[http://www.educathyssen.org/ninos\\_y\\_familias](http://www.educathyssen.org/ninos_y_familias)  
<http://www.arteymercado.com/menudoarte/talleres1.html>  
<http://www.disneyresearch.com/project/printed-opti>

## 2. ACTIVIDAD LÚDICA A REALIZAR DURANTE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

*Un encuentro cercano  
con diseñadores creativos*

\*Es importante organizar la visita para este nivel considerando tiempos para que los/as niños/as puedan descansar y comer la colación e ir al baño, esto puede hacerse al pasar de una sala a otra, ocupando el hall central.

### OBJETIVOS

- Descubrir la capacidad creativa de las personas en la apreciación de Diseños contemporáneos
- Comprender que el Diseño responde a diversos tipos de necesidades
- Ejercitar la capacidad de respuesta personal frente al arte
- Desarrollar actitud de respeto y cuidado hacia muestras artísticas

### MOMENTOS

#### Inicio:

Situándose en el hall central, reunir al grupo y explicar que van a entrar a una exposición en la cual hay muchos objetos interesantes y atractivos, pero que no pueden tocarlos pues si todos los visitantes lo hicieran estos terminarían por romperse y nadie más podría disfrutarlos. Enfatizar la idea del cuidado de estos objetos, que son frágiles para que puedan ser conocidos por otros.

A continuación situar a los/as niños/as de



Hall de la muestra

manera que puedan observar la instalación de siluetas colgantes que se encuentra ahí dispuesta y pedirles que identifiquen algunos de los objetos representados en ella (emboque, trompo, caballito de madera, chanchito alcancía, rallador, clip, etc.), esperar sus respuestas y recordar brevemente el ejercicio de

“diseño” realizado en el aula, explicando que a continuación podrán observar cómo algunos diseñadores y diseñadoras han utilizado su imaginación y creatividad, aplicándola en objetos que son “prácticos”, pero que también sirven para jugar, conversar, sentirse acompañado, estar tranquilo, cuidar el medio ambiente, etc.

## Advertencia

En cada sala de la exposición varios de los objetos están presentados de forma que estén a la altura de niños y niñas, además en el centro se ubica una cinta transportadora en movimiento, sobre la cual se ubican objetos delicados a una altura aproximada de 1 metro. Este elemento puede ser peligroso para los niños pequeños, por lo que se sugiere al/la docente a cargo del grupo cautelar que no se acerquen mucho y que no se introduzcan debajo o al interior. Para esto se sugiere seguir atentamente el recorrido y las instrucciones que el Mediador de al grupo dentro de las salas.

## Desarrollo:

Ingresa a la sala oriente **-El paisaje móvil del nuevo diseño italiano-** iniciando el recorrido a mano izquierda, observando la variedad de objetos que abarcan desde joyas, diseño con alimentos (Food Design), lámparas, revisteros, banquetas, sillas, hasta el diseño industrial representado por el automóvil Fiat 500. El/la docente irá explicando cual es la utilidad y características de los elementos que más le interesen a los /as niños/as deteniéndose especialmente ante al menos dos de las obras que se sugieren a continuación (teniendo en cuenta la capacidad de atención de su grupo de niños):

### LAZY FOOTBALL

2010- Emanuele Magini





## GIOTTO, MAX Y RENÉ

2006 - Euro3plast



2

### Frente a la obra 1 preguntar

¿habían visto algo así antes?, ¿quién me puede decir lo que es?, ¿sirve para algo?, ¿le agregarían o quitarían algo?, ¿les gustaría tener algo así en su casa?, ¿alguien ha hecho algo parecido alguna vez? esperar las respuestas e informar que se llama “Lazy football” que significa “Fútbol para flojos” en español, preguntar entonces: ¿si los objetos de diseño buscan dar solución a algo que es necesario, cuál habrá sido la necesidad de este diseñador? Esperar las respuestas, destacar las más originales y las que más se acercan a una explicación coherente o de acuerdo a lo manifestado por su autor Emanuele Magini: “el emblema de la pasión que el diseñador siente por el fútbol, expresada de manera hogareña y sedentaria”.

## FOSSILE MODERNO

2004 - Meritalia



3

### Frente a la obra 2 preguntar

¿qué serán estos objetos?, ¿a qué se parecen?, ¿qué sensaciones producen? Pedir a los/as estudiantes que le pongan un nombre a cada uno. Esperar sus respuestas, comentar y luego explicar que se trata de **recipientes**, que pueden ser utilizados como maceteros, floreros, bebederos para pájaros o simplemente como elementos de decoración, que a su autor lo hacen sentirse acompañado, tanto así que les puso nombres de pintores famosos: Giotto, Max y René. Estos pintores se caracterizaron por usar mucho su imaginación, no copiaban la realidad sino la “transformaban”. (Giotto di Bondone; 1267 a 1337/Max Ernst; 1891-1976/ René Magritte; 1898-1967)

### Frente a la obra 3 preguntar

pedir que observen detenidamente e identifiquen elementos conocidos por ellos, también que describan lo que les llaman la atención. Esta obra está construida con restos de: lavaplatos, tanque de lavadora de ropa, piezas de aspiradora, juguete, etc. Incluso las patas son diferentes y recicladas.

Focalizar la observación con preguntas tales como: si les regalaran este objeto ¿qué harían con él?, ¿alguien tiene una explicación de cómo se fabricó?, ¿se parece a algo que tengan en su casa?, ¿qué materiales pueden reconocer?, ¿les gusta, si/no, por qué?, ¿por qué su autor/a habrá utilizado estos materiales?, ¿les gustaría fabricar algo así?, ¿de dónde obtendrían los materiales? Esperar las respuestas incentivando el diálogo hacia la idea del reciclaje de objetos en desuso, el atractivo y originalidad de las formas que se pueden lograr por este medio, para lo cual puede apoyarse en preguntas como: ¿saben lo que significa reciclaje?, ¿realizan reciclaje en su casa o colegio?, ¿qué elementos reciclan?, ¿es importante reciclar?, ¿por qué? ( como parte de esta exposición se realiza un taller de **Ecodiseño**, en el cual se reciclan botellas plásticas y papel de revista)

Para finalizar contar que el diseñador Massimiliano Adami, llama a estos objetos **Fósiles Modernos**, explicando que los fósiles son restos de insectos, animales, plantas o personas del pasado -cientos, miles o millones de años-, que han sido conservados bajo tierra, atrapados en las rocas sedimentarias, la lava o el hielo y que en el caso de los objetos o pedazos de objetos que este diseñador utiliza, los envuelve en poliuretano, el mismo material con que se empaican algunos objetos delicados, para darles una nueva utilidad a los fósiles de las cosas.

Al terminar el recorrido de la sala, se sugiere dar un tiempo (10 minutos) para que los/as niños/as se sienten, comenten lo visto entre ellos, vayan al baño.

Continuar la visita pasando a la sala poniente:  
**La Revolución desde el objeto.**

Al ingresar a la sala, recordar a los/as niños/as que deben tener cuidado con la cinta transportadora y que los objetos que están ahí no se pueden tocar ni manipular, a pesar de lo atractivos que les parezcan, pedirles que abran bien sus ojos y pedirles que miren hacia arriba, observando las diferentes lámparas que cuelgan desde el techo, darles unos minutos para que miren y pedirles sus opiniones a partir de preguntas de comparación: ¿se parecen a las que tienen en sus casas? ¿en qué parecen y en qué se diferencian: formas, materiales, colores, tamaños? Dialogar acerca de cómo un objeto tan común puede parecer algo diferente dependiendo de cómo se diseñe.



Luego llevar al grupo cerca de la cinta transportadora para que puedan observar los diferentes objetos que van pasando, dejarlos observar y comentar libremente, destacando algunas piezas como la pecera doble a partir de la cual se puede comentar sobre que el diseño contribuye a mejorar la calidad de vida tanto de las personas como de la naturaleza. Recorrer la sala observando los juguetes y objetos de distinto tipo, fijando la atención en la simplicidad de algunas obras.

## Cierre

Reunir a los niños/as en el hall central e indicarles que cerrando los ojos, recuerden el objeto que más les llamó la atención, pedir a cinco niños/as que digan cuál fue y expliquen por qué.

### Sugerencia:

- Como parte de esta exposición se realiza un taller de Ecodiseño, en el cual se reciclan botellas plásticas y papel de revista

**\*\*en este cuaderno no se incluye actividad para realizar utilizando la plataforma de visita virtual por no ser un medio adecuado para presentar estos elementos en el nivel párvulos, sin embargo si el/la educador/a lo desea y cuenta con los medios digitales adecuados, se sugiere guiarse por la actividad anterior (nº1).**



## DANDELION

2006 - Tecnodeltai

### 3. ACTIVIDAD DE CIERRE EN EL AULA POST VISITA A LA EXPOSICIÓN

*Una idea original*

#### OBJETIVOS

- Crear objetos que respondan a una necesidad personal o colectiva
- Asociar el diseño a la calidad de la vida
- Comunicar apreciaciones y juicios acerca de su propia obra

#### MOMENTOS

\*\*Dadas las características del trabajo a realizar, esta actividad debe ejecutarse en dos sesiones diferentes, por lo que es necesario programar dos momentos de trabajo durante la semana, de aproximadamente 40 minutos cada uno.

#### Inicio:

El/la docente comienza la sesión teniendo en sus manos la misma caja de la clase previa a la visita a la exposición El Nuevo Diseño Italiano, pero esta vez en su interior están los bocetos realizados por los/as niños/as, explica que encontró esa caja pero que ha olvidado lo que contiene, sólo se acuerda que en algún momento la trajo a la sala y pregunta si alguien recuerda o sabe qué contiene pues le da miedo abrirla si no sabe lo que hay, espera las respuestas (si nadie recuerda, dice que parece que está recuperando la memoria y que se trata de algo sobre objetos y una palabra nueva que aprendió... **diseño**) Luego, insistiendo en su falta de memoria, pide que otro/a estudiante le recuerde a donde fueron de visita en los últimos días, espera las respuestas y va colaborando con el relato, hasta que los niños/as logren describir la visita al centro cultural, lo que vieron y lo que aprendieron en ella. Entonces con gesto pausado y jugando a que tiene aún un poco de miedo abre la caja y pone cara de sorpresa, espera unos segundos y lentamente saca uno de los dibujos realizados por los niños/as diciendo: *Parece que sucedió algo mágico, aquí dentro teníamos objetos conocidos y ahora la caja está llena de...**¡buenas ideas!***

#### MAT-WALK

2002- Droog Desing



© Triennale Design Museum



## Desarrollo

### Parte 1:

Va sacando de la caja los diseños de los niños/as y los entrega, pidiendo que ahora, al igual que hicieron los diseñadores y diseñadoras cuyas obras pudieron ver en la exposición El Nuevo Diseño Italiano completen el proceso que empezó en su imaginación y representaron a través del dibujo y el color; explicando que para eso deben construir un modelo o maqueta del objeto que imaginaron, que puede ser de un tamaño más pequeño del cómo sería en la realidad pero que debe representar su idea en volumen. Para ello pueden utilizar diversos materiales: plasticina, envases, cajas, telas, botones, cartones, papeles de colores y otros materiales que les parezcan adecuados, también pueden intervenir con pintura, lápices, tizas o plumones. La idea es que ese modelo pueda servir si alguien quisiera fabricar el objeto que se dibujó, que pueda tener una idea de cómo sería en la realidad, por todos sus lados. Inician el trabajo de construcción.

### Sugerencia al docente:

- Es conveniente tener materiales como los requeridos con anticipación, los que puede recolectar y guardar en algún recipiente o contenedor. También contar con pegamento, cinta de embalaje o masking tape, cordeles, agujas de lana, lanas y otros elementos que sirvan para unir o pegar.

### Parte 2:

En esta sesión se termina de construir el modelo.

### Cierre

Se arma una exposición para compartir lo creado, cuidando de que esta no sea solamente



Catedral de Milán

poner los objetos sobre una mesa, sino organizarlos por grupos de acuerdo a sus características y, si se cuenta con el espacio y las condiciones, distribuirlos en diferentes partes de la sala, a la manera de la exposición visitada.

Se recomienda dejar un registro fotográfico o audiovisual de la actividad.

### Materiales-medios

- Plasticina, pasta para modelar o papel maché.
- Cajas, envases, tubos de cartón, otros.
- Telas, papeles de colores, trozos de cartulinas o cartones, botones, etc.
- Materiales para pintar: témpera o acrílico de diferentes colores, pinceles, plumones, lápices de colores, pocillos para mezclar y para el agua.
- Conchitas, semillas, palitos, cuentas de colores, papeles de dulces, etc.
- Cola fría, masking tape, cinta de embalaje, lanas, cordeles, agujas de lana, cintas, otros.



# ANEXO 1

## Imágenes y obras



Museo Triennale de Milán



**THE LANKIES´S FAMILY**  
2012  
Producción Independiente



Catedral de Milán



Hall de la muestra

Projecto Diseño  
"Cat House"



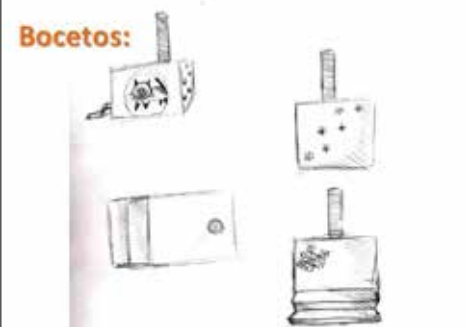
Laura Soto G.

**Necesidades:**

- Mi gato no tiene una "casa" para dormir, por lo que siempre duerme en mi cama, por ende voy a construir una "casa" para él en el living.



**Bocetos:**



**Proyecto Diseño "Cat House" (Casa para Gato)**  
profesora Claudia Sanhueza Vega



**LAZY FOOTBALL**  
2010- Emanuele Magini

---



**DANDELION**  
2006 - Tecnodeltai

---



**GIOTTO, MAX Y RENÉ**  
2006 - Euro3plast

---



**MAT-WALK**  
2002- Droog Desing

---



**FOSSILE MODERNO**  
2004 - Meritalia

---

# Glosario

## CONCEPTOS

### **Creatividad**

La CREATIVIDAD es parte de la metodología del Diseño, permite enfocar los problemas de la forma más original, económica y conveniente. Es la capacidad de asociar conceptos e ideas para generar algo nuevo y distinto, que puede convertirse, finalmente, en una solución única.

### **Diseño**

El DISEÑO es una actividad creativa que parte de una representación mental o idea que tiene por objetivo resolver una necesidad. Esta idea original puede culminar en un proyecto, un concepto o un producto fabricado. Existen varias áreas dentro del Diseño: diseño de productos, diseño de moda, diseño de interiores, food design [diseño de alimentos], diseño gráfico, entre tantas otras.

### **Diseñador**

El DISEÑADOR es la persona que ejerce la profesión del Diseño: a partir de una idea, proyecta un objeto, producto o un concepto y luego lo desarrolla. Puede especializarse en una gran variedad de áreas, como gráfica, web, moda, interiores, entre otras. Es por eso que puede presentar diversas capacidades, como el dominio de la tecnología, la ciencia, el arte y la creatividad, por ejemplo.

### **Fósiles**

son restos de insectos, animales, plantas o personas del pasado -cientos, miles o millones de años-, que han sido conservados bajo tierra, atrapados en las rocas sedimentarias, la lava o el hielo

### **Funcionalidad**

La FUNCIONALIDAD es uno de los elementos que el diseñador debe considerar a la hora de pensar e idear un producto u objeto. De esto depende que se logre nuestro bienestar y confort, como también el de nuestro entorno. Otros elementos que se consideran son: el material, el peso, las dimensiones, cuan manejable es, su duración y, de manera especial, su estética. Un objeto puede ser, entonces, útil y además, bello.

### **Maqueta o modelo**

Una MAQUETA es la reproducción física y a escala, en tres dimensiones, por lo general, en tamaño reducido, de algo real o ficticio. También pueden existir modelos en tamaño grande de algún objeto pequeño y hasta microscópico.

Se habla de MODELO cuando se fabrica una maqueta a partir de cero, es decir se seleccionan los materiales y se modela cada pieza a escala sin utilizar materiales prefabricados.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Maqueta>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Modelo>

## ÁREAS DEL DISEÑO

### **Food design [diseño de alimentos]**

EL DISEÑO DE ALIMENTOS es aquel que trabaja la comida como un material creativo, transformándolo para lograr algo nuevo en relación a su sabor, consistencia, temperatura, color y textura. Es una disciplina emergente, resultado de la aplicación de estrategias que vienen del campo de las artes visuales, artes culinarias, diseño gráfico, diseño de productos y de la ciencia.

### **Diseño de joyas**

EL DISEÑO DE JOYAS es un oficio milenario que se encarga de la creación y la fabricación de ornamentos personales, utilizando tradicionalmente metales preciosos (como oro, plata, platino y piedras como diamantes, brillantes, zafiros o esmeraldas). Actualmente se ha innovado incorporando el uso de nuevos materiales como cuero, acrílico y madera.

### **Diseño de mobiliario**

EL DISEÑO DE MOBILIARIO se refiere a la creación de objetos que facilitan los usos y actividades en los espacios domésticos, laborales, creativos, o de recreación. Generalmente conjuga la innovación y la estética, perfeccionando los productos de uso cotidiano para así mejorar la calidad de vida de los usuarios.

### **Diseño de iluminación**

Como lo dice su nombre el DISEÑO DE ILUMINACIÓN se ocupa de generar espacios y ambientes a través de la luz. Cada vez más, se busca ofrecer tecnologías de bajo costo y nuevas fuentes de luz que entreguen resultados más atractivos, eficaces y ecológicos.

### **Diseño de productos**

EL DISEÑO DE PRODUCTOS se encarga de conceptualizar y dar forma a todo tipo de bienes y artículos, creados para satisfacer las

necesidades de una industria y de una sociedad en permanente cambio. Es un campo de experimentación, que busca cada vez más la innovación, soluciones sustentables, el reciclaje, así como el manejo de las nuevas tecnologías.

### **Diseño de interiores**

EL DISEÑO DE INTERIORES conjuga lo original, lo funcional y lo innovador para crear espacios habitables para el ser humano, proyectando a partir de un concepto general, los espacios, formas, colores y texturas. También crea soluciones en el ámbito de espacios urbanos, paisajismo, eventos, ferias, entre otros.

### **DISEÑO GRÁFICO**

EL DISEÑO GRÁFICO tiene como objetivo crear las imágenes y elementos gráficos en los medios de comunicación visuales, físicos y / o virtuales. Esta área incluye la identidad visual de productos, marcas y empresas (logotipos, símbolos), ilustración (publicidad, prensa), signos (pictogramas, sistemas de orientación), medios interactivos (Website, animación, juegos), envases, publicación (informes, folletos), entre otras piezas gráficas.

### **INVESTIGACIÓN EN DISEÑO**

La INVESTIGACIÓN EN DISEÑO, nace desde la necesidad del sector industrial, pero hoy en día se ha proyectado a una serie de ámbitos que parten de la reflexión sobre las nuevas necesidades de la sociedad. De ahí surgen problemáticas como la marginalidad, la discapacidad física, las estructuras sociales o la conformación de las ciudades. Eso determina que el Diseño de Investigación se centre en producir bienes sociales más que bienes económicos, sustentables o incluyentes. Es decir accesible a toda la comunidad para su bienestar.

# CRÉDITOS

## Equipo de didáctica y desarrollo de contenidos

Francisca Benavides  
Claudia Sanhueza

## Equipo editorial Centro Cultural La Moneda

Alex Meza  
Jorge González  
Romina Salas  
Daniela Berger

## Diseño gráfico

Mestizo

# CRÉDITOS DE LA EXPOSICIÓN

## Organización

Centro Cultural Palacio La Moneda  
Triennale Design Museum de Milán  
Universidad del Desarrollo

## Curaduría

Silvana Annicchiarico

# CRÉDITOS IMÁGENES

Triennale Design Museum de Milán



Cultura



## **DATOS PARA EL PROFESOR**

### **Reserva una Visita Guiada + Taller para tu curso**

FONO: 23556522  
de 9.30 a 14.00 hrs.  
[reservas@centroculturallamoneda.cl](mailto:reservas@centroculturallamoneda.cl)

Te invitamos a conocer la interesante Colección de Educación Artística de nuestro Centro de Documentación de las Artes Visuales.

Infórmate de toda la programación del Centro Cultural La Moneda a través de [www.centroculturallamoneda.cl](http://www.centroculturallamoneda.cl).