

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

T Triennale
Design
Museum



**EL NUEVO
- DISEÑO ITALIANO -**

Triennale Design Museum



CUADERNO EDUCATIVO

(Cursos: 5° a 8° año, Educación básica)

3

**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.centroculturallamoneda.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.”¹

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”**² (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

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

1. ACTIVIDAD PREVIA A LA VISITA

*Descubrir el diseño
contemporáneo*

OBJETIVOS

- Introducir la muestra El Nuevo Diseño Italiano
- Reconocer características específicas del diseño contemporáneo
- Identificar los elementos involucrados en la creación de una obra de diseño contemporáneo.

MOMENTOS

Inicio:

El profesor/a inicia la clase preguntando a sus alumnos/as las ideas que tienen sobre el **diseño**, realizando las siguientes preguntas: ¿qué es el diseño?, ¿una idea, una imagen o un objeto?, ¿dónde se encuentra expresado el diseño? Complementa las respuestas de los estudiantes explicando que el diseño está presente en casi todos los procesos de interacción que tenemos en nuestra vida diaria. Al momento de levantarnos el objeto de diseño que nos ayuda es... el **reloj despertador** o en la actualidad **el celular**, ambos son objetos “diseñados”. Luego pregunta: ¿qué objetos presentes en la sala de clases han sido diseñados y cuáles no?, ¿cómo se diferencian unos de otros?, ¿qué categorías existen entre ellos? Existe una evolución en el tiempo que hace que existan diseños más actualizados que otros ¿me podrían nombrar algún ejemplo de esta evolución?, ¿por qué otra

razón, además del paso del tiempo, ocurren este tipo de transformaciones en el diseño? Invita a los/las estudiantes a participar en el diálogo, esperando sus respuestas y anotando algunos conceptos fundamentales en la pizarra.

Posteriormente el/la docente explica que el “diseñar” se encuentra vinculado a un **proceso creativo** para desarrollar una **idea**, la cual puede terminar siendo un objeto construido, un plato de comida, un vestido, un juego, un auto, etc. Esta idea no parte desde la nada, sino esta enfocada en **reconocer** y **resolver** una necesidad para **mejorarla**. Además el diseño se relaciona con una **imagen** (o **estética**) propia asociada con: formas, colores, texturas, materiales y una estructura que conforman la **identidad** del producto final de diseño. En la actualidad existen diferentes **áreas de diseño**, algunos de los que se verán en la muestra son: el diseño de alimentos, diseño de joyas, diseño de mobiliario, diseño de iluminación, diseño de productos, diseño de interiores y el diseño gráfico.

Desarrollo:

El docente invita a sus alumnos/as a observar una selección de imágenes de objetos presentes en la muestra **El Nuevo Diseño Italiano** (<http://www.centroculturallamoned.cl> o directamente en <http://exposicionenlinea.ccplm.cl/inicio-el-nuevo-diseno-italiano/conoce-la-exposicion>)

Antes de mostrar las imágenes el profesor realiza una introducción de la actividad; presentando a los objetos como creaciones muy innovadoras y creativas, que han sido realizadas a partir de las artes visuales, el humor, el juego y/o la ecología. Muchos de ellos cumplen más de una función, es decir son **multifuncionales** (sirven para dar respuesta a más de una necesidad, por ejemplo: nos encontraremos en la muestra

con una silla que tiene dos funciones: sentarse y jugar fútbol o unos guantes que también pueden ser bufanda), y además re-utilizan materiales o experimentan con nuevos materiales, incorporando muchas veces la tecnología. Otra cualidad de los objetos que serán presentados es que son **desconcertantes** y **misteriosos**, muchas veces nos hacen preguntarnos: ¿qué estamos viendo realmente?, ¿es un objeto útil u otra cosa?, ¿para qué servirá este objeto?

El/la profesor/a invita a los/las alumnos/as a realizar la actividad:

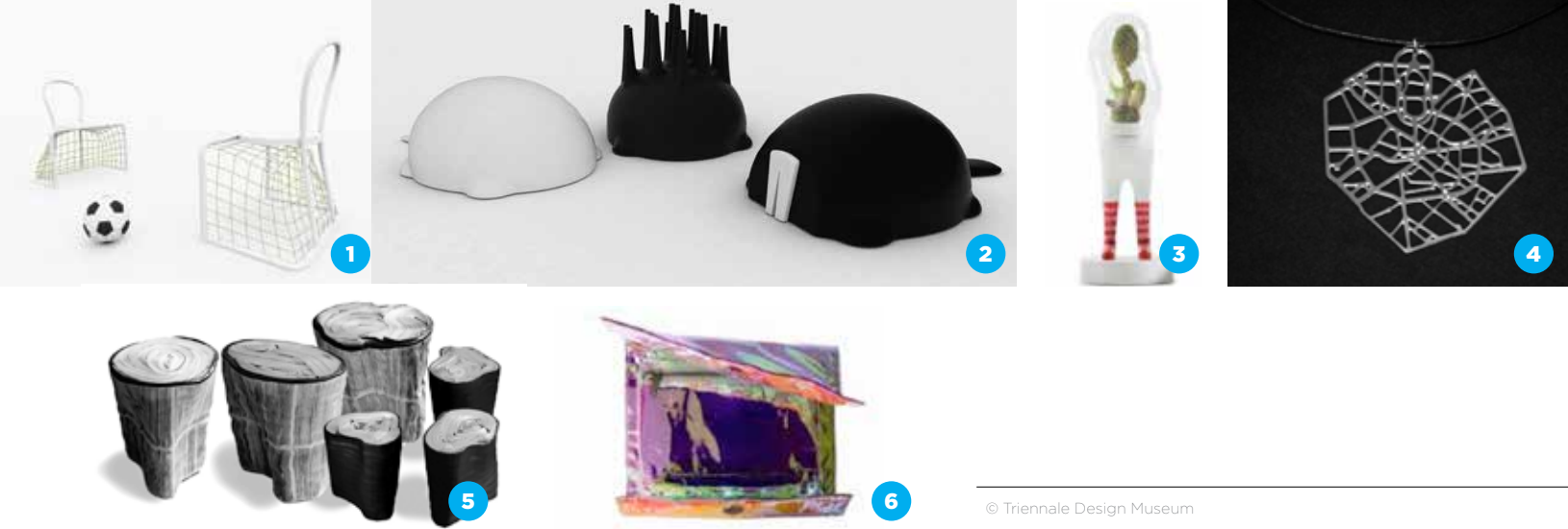
Elegir un objeto que les guste de la selección expuesta y trabajar a partir de él, las siguientes instrucciones:

DESCUBRIR EL DISEÑO CONTEMPORÁNEO

Nombre de alumno/a:

Imagina que eres el diseñador de este objeto y responde:

1. ¿Qué objeto es?
2. ¿Qué función cumple? o ¿Para qué sirve?
3. ¿Cuál fue la necesidad que originó este objeto?
4. ¿Cómo se llama el objeto que creaste?
5. **Cuéntanos la historia de cómo y por qué llegaste a crear este objeto.** ¿Quién te encargó la tarea de diseñarlo? ¿Cuáles fueron las ideas que se te ocurrieron en un principio? ¿Cómo fue evolucionando tu idea y cómo llegaste a la idea final? ¿Cómo llegaste a esta forma y colores? ¿Qué materiales utilizaste?
6. Para que podamos entender mejor esta historia, realiza un dibujo/boceto contándonos en imágenes el proceso de creación/construcción de tu objeto. **Ver ejemplo de boceto en anexo.** El boceto puede ser pintado con lápices, plumones de colores, témperas o acuarelas de acuerdo a lo estimado por cada docente.



Luego de realizada esta actividad, se reúnen en grupo de acuerdo a los objetos elegidos y comentan sus ideas y dibujos, compartiendo el análisis de las ideas trabajadas.

Sugerencias para el docente:

- Si el/la profesor/a no tiene data y computador puede realizar esta misma actividad con imágenes impresas.
- En una **sala de clases** la mayoría de los objetos han sido diseñados. Ejemplos de esto corresponden a: las mesas, sillas, pizarra, mochilas y útiles escolares. Asimismo ejemplos de objetos no diseñados corresponden a elementos del mundo natural tales como: plantas, flores, piedras, entre otros.
- Es importante que el/la docente afirme de manera constante que no existen respuestas correctas o incorrectas, solo buenas ideas. Lo importante es reflexionar en torno al objeto visualizado y ponerse en el lugar del diseñador.
- Para el cierre de la actividad el/la profesor/a puede utilizar los recursos presentes en el **minisitio**: El Nuevo Diseño Italiano <http://www.ccplm.cl/sitio/2013/minisitio-el-nuevo-diseno-italiano/>

Cierre:

Durante este cierre el/la docente vuelve a mostrar las imágenes de los objetos seleccionados, comentando las ideas de sus alumnos/as. Es importante que durante esta parte de la clase,

el/la profesor/a se interese por las historias creadas por sus alumnos/as con el objetivo de estimular las habilidades creativas y apreciativas que tienen cada estudiante. Luego de escuchar las historias creadas, el/la profesor/a explica brevemente la funcionalidad específica y algunas características de los objetos presentados:

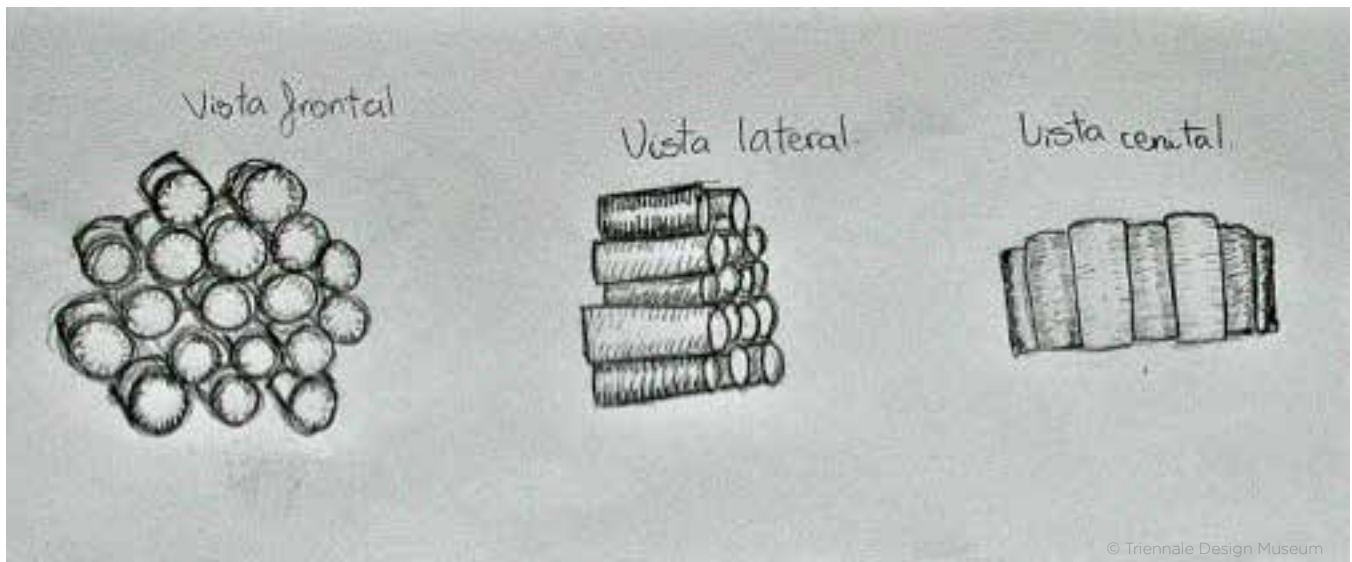
Lazy Football (1) corresponde a un juego. La característica más importante del diseño es su relación con el humor y el juego. **Cioccoanimaletti (2)** es un chocolate y su diseño se encuentra inspirado en animales. Su cualidad más significativa es que su diseño tiene una inspiración lúdica. **Domsai (3)** es una pieza de diseño híbrida, ya que tiene una doble funcionalidad, pues es un macetero para un cactus o plantas suculentas, y también una pieza de adorno que tiene mucho humor. **Urbania (4)** corresponde a una joya, su nombre: Urbania. Nos llama la atención debido a que su diseño se basa en los mapas de las ciudades de Milán, Venecia, Roma, entre otras. **Cartodentro (5)** corresponden a estructuras que forman pisos, mesas o escritorios, la característica más llamativa de Cartodentro es se encuentra realizado de papel, es por esta razón que contiene una mirada ecológica en su diseño. **Pink Squared (6)** es una cartera que esta hecha de materiales que ya han sido utilizados, en este caso de un rollo de película brillante tornasolado.

*Las cualidades del diseño contemporáneo se verán en profundidad en la **ACTIVIDAD LÚDICA A REALIZAR DURANTE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN**

Materiales-medios:

- Data
- Computador
- Hojas de Block o croquera
- Lápiz a mina
- Materiales para pintar el boceto: Lápices de colores, plumones de colores, témpera, acuarelas, pinceles pocillos para mezclar y para el agua
- Fotocopias con imágenes de objetos presentes en la muestra**

Ejemplo de boceto:



Proyecto de diseño: Revistero realizado a partir de tubos de cartón.
Boceto de tres vistas. Profesora: Claudia Sanhueza

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

2.1. ACTIVIDAD PARA REALIZAR DURANTE LA EXPOSICIÓN: Mirando críticamente el nuevo Diseño italiano

OBJETIVOS

- Comprender las transformaciones del diseño a lo largo del tiempo.
- Identificar los diferentes tipos de diseño presentes en la muestra
- Fomentar la apreciación crítica en torno a un objeto de diseño contemporáneo.

MOMENTOS

Inicio:

Antes de entrar a la primera sala, se reúne al grupo en el Hall Central y el/la profesor/a contextualiza la exposición estableciendo que el diseño contemporáneo se diferencia en numerosos aspectos del diseño realizado en el pasado. El diseño se encuentra en una constante transformación, estas mutaciones se relacionan con el desarrollo socio-económico y cultural de una determinada sociedad. Durante el siglo XIX y XX el diseño estaba ligado a la producción industrial de objetos y servicios. Para inducir el diálogo, pregunta: ¿existen hoy en día diseños que se producen de esta manera?, ¿me pueden dar algún ejemplo? Espera las respuestas



Hall de la muestra

Explica que en la actualidad el diseño esta cambiando, esta transformación se debe a que han surgido nuevos problemas y necesidades que los/las diseñadores/as deben resolver, pregunta: ¿qué problemas y necesidades tenemos en la actualidad?, ¿cuáles son las mayores transformaciones que hemos vivido en los últimos años? Espera la respuestas de los/as alumnos/as y las comenta brevemente, diferenciando tipos de problemas y necesidades, por ejemplo: el problema de la falta de agua o la acumulación de desechos, las necesidades de moverse, alimentarse, identificarse, etc.

Advertencia

En cada sala de la exposición varios de los objetos están presentados de forma que estén a la altura de los espectadores, 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. Se sugiere al/la docente a cargo del grupo cautelar que los estudiantes no se acerquen mucho a los objetos, advirtiéndoles que no se pueden tocar. Para esto se sugiere seguir atentamente el recorrido y las instrucciones que el Mediador de al grupo dentro de las salas.

Desarrollo:

El/la docente explica a sus estudiantes que durante la visita la apreciación que se realizará en torno a cada objeto se enfocará en la observación de las características más importantes que los definen como parte del diseño contemporáneo. A partir de esta actividad los/las alumnos/as podrán descubrir y resolver las preguntas que surgieron en la actividad anterior.



© Triennale Design Museum

LAZY FOOTBALL

2010- Emanuele Magini

La visita se inicia en la sala oriente **-El paisaje móvil del nuevo diseño italiano-**, en donde el grupo puede detenerse en los siguientes objetos sugeridos, haciendo foco en las características del diseño actual. Algunas de las cualidades que veremos hoy en la muestra son:

- El diseño trabaja a partir de un punto de vista **ecológico**, pensando siempre en reutilizar materiales y no incorporar más basura al medio ambiente.
- Los diseñadores trabajan en grupo creando las piezas de diseño que veremos en la muestra. Esta manera de trabajar tiene como concepto base la **asociatividad**, debido a que se juntan personas provenientes de diversas disciplinas (artes, ciencias, literatura, ingeniería) para crear las piezas de diseño.
- Muchos de las piezas de diseño que veremos en la muestra tienen un **nombre** particular,

esto se debe que a que los creadores les han incorporado una cualidad **animista** a los objetos, otorgándole una aparente vida y vida “poderes” a los objetos.

- Además existe muchas veces una relación específica entre los objetos, su diseño y el nombre que le otorga el diseñador. Por ello, siempre es importante que para enriquecer la lectura de cada pieza nos fijemos en el nombre de los objetos, al igual que en una pintura o escultura.

- Existen objetos en la muestra que son **multifuncionales**, es decir que cumplen dos o más funciones.

Antes de empezar el recorrido el/la profesora recuerda a sus alumnos que en la muestra apreciarán diferentes áreas de diseño, pregunta a sus alumnos/as ¿recuerdan las áreas del diseño que vimos la clase anterior?, ¿me pueden nombrar algunas de ellas? En este minuto veremos una de las áreas más importantes: el diseño de joyas.

El grupo se dirige hacia la izquierda de la sala dónde pueden encontrar *Urbania*. El profesor sitúa al grupo de alumnos frente a esta joya. El diseño contemporáneo busca a través de sus cualidades estéticas tales como las formas, líneas, colores y texturas establecer una identidad en sus productos. Esta **identidad** es la que también hace que el espectador o futuro portador de la joya, le guste o interese este objeto. ¿Cómo logra llegar a establecer una identidad si esta joya parece tan abstracta? ¿A qué forma les recuerda?. En el caso la joya *Urbania*, ha sido diseñada en base a las líneas presentes en el mapa de la ciudad de Milán. El/la docente pregunta a sus alumnos/as ¿Cómo diseñarías una joya que te identificara?, ¿a partir de qué imagen la realizarías?



URBANIA

2010 Benedetti Edizioni (con Gaspare Buzzatti)



© Triennale Design Museum



© Triennale Design Museum

Food design

- TRANSUBSTANTIA PAGANIS** -2013- Ctrlzak, Transubstantia paganis -objetos realizados con masa de hostia
- GLUCOGIOIELLO, Collares** - 2004 a 2007
- SCARPETTA -zapatos de miga de pan** - 2009

FOSSILE MODERNO

2004 - Meritalia

Continuar la visita hacia el área de diseño con alimentos (**Food Design**). En este lugar el docente explica que en nuestra época existe un alejamiento de la producción industrial, y el diseño tiende a volver a la **producción artesanal (3)**, utilizando materiales nobles. Realizando objetos únicos y muchas veces hechos a mano, este es el caso del trabajo en el área de diseño con alimentos.

El nuevo diseño italiano se relaciona con necesidades contemporáneas que muchas veces tienen que ver con el **humor y lo lúdico (4)**, para poder otorgar a un diseño nuevas miradas o puntos de vistas sobre un objeto común y corriente, tal es el caso de la pieza **Lazy Football (1)**, un juego inspirado en el fútbol.

Destacando que uno de los principales problemas del mundo actual corresponde al de la gran producción de **basura**, explica que por esta razón el diseño contemporáneo contiene una mirada **ecológica** y trabaja mucho **reutilizando materiales**. Para ejemplificar esta característica el/la docente se puede dirigir junto al grupo hacia dos piezas de la muestra. En primer lugar **Fossile Moderno**, el cual corresponde a una unidad de almacenamiento realizada a partir de diferentes objetos de plásticos que han sido recolectados por sus creadores, para finalmente re-utilizarlos en la creación de un mueble de uso doméstico.

CARTODENTRO

2010 - Daniele Papuli



© Triennale Design Museum

También es posible ejemplificar esta cualidad, con la apreciación de la pieza **Cartodentro**, inscrita en el área de diseño de mobiliario, ya que sus componentes pueden ser usados como pisos, mesas o escritorios. Invitar a observar estos elementos por medio de preguntas como: ¿qué formas conocidas están representadas en estos objetos?, ¿a qué se parecen?, ¿combinan cosas?, ¿qué material está siendo re-utilizado y hacia qué forma natural está siendo llevado? (Los elementos están hechos de papel, son revistas en desuso, plegadas y enrolladas, simulando los anillos de un árbol. El exterior que los envuelve reproduce la textura de la corteza)



© Triennale Design Museum

CULTURA ELEVA

2008 - Galería PlusDesing

El grupo continúa la visita hacia la pieza **Cultura Eleva**. El/la docente explica a sus estudiantes: muchos de los diseños que veremos aquí son **multifuncionales (5)**, es decir han sido pensados para que puedan cumplir dos o tres funciones a la vez. ¿Por qué ocurre este fenómeno? ¿Cuál es la necesidad/problema que lleva a los diseñadores a crear objetos multifunciones? Tal es el caso de **Cultura Eleva**, que es en primer lugar un librero, pero que sirve también para otras cosas. El docente pregunta a sus alumnos ¿qué otras funciones puede tener **Cultura Eleva**? Espera las respuestas y destaca la dimensión lúdica y humorística de la pieza.

El/la profesor/a invita a sus estudiante a leer el nombre de la pieza: **Giotto, Max y René**. Muchas veces los objetos de esta muestra tienen nombre. ¿Cuál será la intención de los creadores al incorporar a los objetos un nombre de un humano?, ¿ustedes en sus casas tienen algún objeto que tenga algún nombre propio?, ¿por qué las personas le ponemos nombre a los objetos? El/la profesor espera la respuesta de sus estudiantes. Luego explica que el creador realiza esta operación, ya que el diseño actual agrega una condición **animista** con los objetos. ¿Esto qué quiere decir?, ¿han escuchado el término “animista” antes? Si no surge la respuesta correcta desde sus estudiantes, explica que el diseñador al nombrar un objeto como Max o René le confiere una aparente “vida anímica”, dándole un “alma” o “espíritu” a estas piezas, convirtiendo un objeto sin vida en algo “animado”, es decir “humanizado”.

El/la profesor/a explica que al pasar a la siguiente sala de exposición: **La Revolución desde el objeto**, deben comentar las características más significativas del diseño contemporáneo frente a cada objeto, para lo cual puede guiarse por las siguientes preguntas:

- ¿A qué área de diseño pertenece esta pieza?
- ¿Cuál o cuáles son las características más significativas que la definen como un diseño contemporáneo?

Es importante que el docente rescate la mirada y la opinión de los estudiantes a partir de sus respuestas frente a los objetos de diseño, direccionando el surgimiento de una apreciación estética con un enfoque crítico que tenga un énfasis en las particularidades del diseño contemporáneo y la relación con nuestro contexto.



© Triennale Design Museum

GIOTTO, MAX Y RENÉ

2006 - Euro3plast

Obras sugeridas: La Revolución desde el objeto

El grupo se dirige hacia la derecha de la sala, donde se encuentra la obra **Dialogues 05**. El/la docente explica a sus alumnos/as lo siguiente: observemos el diseño que tiene esta prenda de vestir ¿Qué característica particular posee? ¿Por qué habrá sido diseñada con esta característica? Si nos detenemos en el nombre quizás podemos encontrar alguna respuesta. En este caso la característica más significativa que podemos ver en esta obra se relaciona con la incorporación del **humor y lo lúdico** en el diseño contemporáneo, el cual se orienta a compartir con el otro u otra a través de la forma diseñada. En el caso del diseño de **Sciarpa Guanto** ¿qué les llama la atención?, ¿ustedes utilizan prendas de vestir que tengan una doble o triple función?, ¿me

podrían dar algún ejemplo? En el caso de esta prenda **multifuncional** podemos distinguir al menos tres funciones, ya que ha sido diseñada para adaptarse a nuestro cuerpo ¿me podrían decir de cuantas maneras podemos utilizar esta prenda? El docente espera las respuestas de sus estudiantes. Luego afirma que se puede utilizar como bufanda, como chal o como guantes y también simultáneamente. Finalmente el docente pregunta a sus alumnos/as **¿qué ventajas tiene una prenda de ropa con un diseño multifuncional?**

DIALOGUES 05

2013 - Maglificio Letterio, Guida



SCIARPA GUANTO

2006 - Denise Bonapace



DOMSAI
2012 - Matteo Cibic



IDRA
2011 - Sandra Faggiano

Luego el grupo continúa hacia la pieza **Domsai**, el docente explica a sus alumnos/as el diseño cuenta con un componente de **humor y lo lúdico**. ¿Cómo vemos reflejado lo lúdico en este Domsai?, ¿podemos afirmar que es un macetero común y corriente?, ¿qué tiene de especial?, ¿qué nos atrae de su diseño?

El/la profesor/a sitúa a sus alumnos/as frente a la cinta transportadora, en ella observarán la pieza de diseño **Idra**. Para ello el/la docente explica a sus estudiantes la importancia del material a partir del cual se encuentra realizado ¿Se imaginan qué material es? Este florero está construido de tubos de cobre que han sido reciclados desde sistemas de calefacción. De esta manera, su cualidad más importante que lo define como un diseño contemporáneo corresponde a la **re-utilización del material**.



DANDELION
2006 - Tecnodelta

El/la profesora se dirige hacia el ala izquierda de la sala en donde se encuentra la lámpara **Dandelion**. Pregunta a sus estudiantes ¿a qué formas o imágenes les recuerda esta lámpara?, ¿a partir de qué forma se habrá inspirado el diseñador? Espera las respuestas de sus estudiantes. El diseño de esta lámpara se encuentra **inspirado en la naturaleza**, específicamente en la flor: diente de león. En esta misma área, el grupo dirige su mirada hacia el objeto **Mat-Walk**, el/la docente comienza el diálogo preguntando: ¿cuál o cuáles son las características más significativas que definen a este objeto como un diseño contemporáneo? Si observan el título podemos definir a partir de él una **doble funcionalidad**. Corresponde a un tapete para baño que tiene en su interior zapatillas para desplazarse. El diseño se encuentra basado en experiencias de nuestra vida cotidiana, solucionado un problema o necesidad con un componente de **humor y el juego**.

Finalmente se sitúan frente a las piezas **The Lankies´ s Family**, a partir de la observación detenida de este grupo de objetos el/la docente pregunta: en relación a todos los otros objetos de diseño que hemos observado en la muestra, estos elementos tienen una gran diferencia ¿Pueden decirme cual o cuales son esas diferencias? El docente espera las respuestas de sus estudiantes.

Luego agrega que estos objetos son todos distintos unos de otros, además son **imperfectos**, se encuentran de manera intencional realizados con esta condición. De esta manera la cualidad que se destaca en este objeto en su **producción artesanal**.

Cierre:

Para finalizar la actividad guía una reflexión grupal en relación al diseño del futuro con preguntas del tipo: ¿cómo se imaginan el diseño en 20 años más?, ¿cuáles serán las nuevas necesidades que pueden surgir?, ¿qué formas y materiales tendrán los objetos en el futuro?, ¿cuáles serán sus cualidades?, otras.

Sugerencias para el docente:

- Se encuentra permitido el uso de cámaras fotográficas con fines educativos y sin utilización de flash. Si los grupos desean pueden fotografiar el objeto analizado.



MAT-WALK

2002- Droog Desing

THE LANKIES´ S FAMILY

2012 - Producción Independiente



2.2. ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN EL AULA UTILIZANDO PLATAFORMA DE VISITA VIRTUAL: Interviniendo el diseño contemporáneo

*Para esta actividad es necesario contar con acceso a medios de proyección digital y conexión a internet.

*El desarrollo de esta actividad debe contar con el apoyo de medios digitales que exhiban la colección virtual de la muestra del Centro Cultural la Moneda. <http://exposicionenlinea.ccplm.cl/>

*Para el desarrollo de esta actividad se deben destinar 4 horas pedagógicas.

*Para contextualizar esta actividad el docente puede revisar los contenidos presentes en las introducciones de las actividades 1. Y 2.1.

OBJETIVOS

- Transformar gráficamente un objeto de diseño contemporáneo
- Integrar cualidades del diseño contemporáneo con visualidades presentes en su contexto cotidiano.
- Apropiarse de un objeto de diseño contemporáneo mediante la personalización de sus cualidades estéticas.

MOMENTOS

Inicio:

El profesor inicia la clase exponiendo a sus estudiantes las obras presentes en el sitio <http://exposicionenlinea.ccplm.cl/>. En la medida en que visualizan los diseños presentes en ambas salas «**El paisaje móvil del nuevo diseño italiano**» y «**La revolución desde el objeto**», el docente debe ir exponiendo las características propias del diseño contemporáneo, deteniéndose en objetos emblemáticos de la muestra (sugeridos en imágenes anexas).

Desarrollo:

Para realizar la actividad el/la profesor/a solicita que elijan uno de los objetos mostrados en la imágenes. Una vez elegido el objeto el/la alumno/a debe enfocar su atención hacia las **propiedades estéticas** del diseño escogido: formas, líneas, colores, estructuras, materialidad. Explica a sus estudiantes que en esta actividad van a intervenir o transformar un objeto de diseño contemporáneo de acuerdo a sus gustos, es decir, lo van a personalizar. Para ello puede realizar preguntas tales como: ¿usarías este objeto de diseño?, ¿qué característica te gusta de él?, ¿qué le cambiarías? La transformación y personalización del objeto de diseño se relaciona con cambios que se pueden realizar en torno a sus propiedades estéticas, es decir: formas, líneas, colores, estructuras, texturas, y materialidad. Sin embargo es importante que a pesar de todas las modificaciones que se hagan en el diseño, el objeto no pierda su **funcionalidad original**.

La **transformación** se realizará en primer lugar de manera gráfica sobre el papel. Para ello el/la alumno/a debe realizar un boceto del objeto elegido. Luego el objeto dibujado se debe intervenir (con un lápiz de otro color) para poder personalizarlo a partir de sus propiedades estéticas (formas, líneas, colores, estructuras, materialidad). De esta manera se podrán observar las modificaciones realizadas. Finalmente se puede integrar el objeto modificado en un **afiche**, incorporando un nombre a su objeto y un fondo de color, relacionado con su diseño.

3. ACTIVIDAD EN EL AULA POST VISITA A LA EXPOSICIÓN: Crear un objeto de diseño contemporáneo.

Cierre:

Para finalizar los/las estudiantes exponen los diseños transformados. Cada estudiante debe referirse de manera oral o escrita a su objeto de diseño y de las modificaciones realizadas para poder personalizarlo. El/la docente destaca el trabajo realizado y termina la clase enfatizando que la personalización y la búsqueda de nuevas estéticas es una parte fundamental en el trabajo del diseño actual.

Materiales-medios:

- Data
- Computador
- Hojas blancas
- Tijeras
- Pegamento
- Plumones de colores/destacadores/ lápices de colores/ acuarela/ témpera
- Cartulinas de colores/ papel de revistas
- Imágenes impresas de la muestra

OBJETIVOS:

- Crear un objeto de diseño inspirado en la muestra El Nuevo Diseño Italiano.
- Indagar las diferentes dimensiones presentes en el proceso creativo del diseño contemporáneo.
- Diseñar un objeto incluyendo cualidades del diseño contemporáneo.

MOMENTOS

*Esta actividad se debe realizar en 4 horas pedagógicas.

*El desarrollo de esta actividad debe contar con el apoyo de medios digitales que exhiban la colección virtual de la muestra del Centro Cultural la Moneda. <http://exposicionenlinea.ccplm.cl/>

Inicio:

El/la profesor/a explica a sus alumnos/as que luego de ir a ver la muestra **El Nuevo Diseño Italiano**, realizarán de manera individual su propio objeto. De esta manera, ahora serán diseñadores y realizarán una pieza inspirada en la muestra **El Nuevo Diseño Italiano**. Para esto el/la docente recuerda a sus alumnos y alumnas que como cualidad significativa de la muestra para la actividad se tomará en consideración la **mirada ecológica** del diseño actual, tomando como base la **re-utilización de los materiales para diseñar su propio objeto**. Para ello puede exponer las tres piezas que se sugieren en el anexo: Fossile Moderno, White Parrot y Cartodentro; las cuales se encuentran realizadas con materiales que han sido re-utilizados.

Desarrollo:

Para ello, solicita a sus alumnos/as que piensen en un problema, tal cual lo haría un diseñador o diseñadora contemporáneo de la muestra. Por ejemplo:

- **(1)** *Necesitamos un bolso nuevo, para usarlo el fin de semana y llevar nuestra ropa, libros, y accesorios. Esto porque siempre traemos todo en la mano y es muy incómodo.*
- **(2)** *Tal como el diseñador **Emanuele Magini**, con su trabajo *Lazy Football* (2010), nos aburriríamos en nuestra casa y queremos inventar un juego. Vamos a realizar un juego re-utilizando materiales.*
- **(3)** *Deseamos tener una libreta para anotar nuestros pensamientos y dibujos más importantes. Es vital, porque siempre anotamos todo en papeles separado o usamos los cuadernos escolares. Es mucho mejor si realizamos una libreta especial para esta tarea.*
- **(4)** *Existe en nuestra casa un juego de mesa que ya nadie lo utiliza, y esta ocupando espacio. ¿Para qué podría servir este material? ¿Puedo transformarlo y crear otro juego? ¿O quizás una caja para guardar objetos importantes?*

Luego indica que trabajen en una hoja su **“Proyecto de Diseño contemporáneo”**, a partir de las siguientes indicaciones:

- ¿Qué objeto de diseño necesitamos?
¿Desde dónde se genera esta necesidad?
- ¿Cuál es la función o utilidad de nuestro objeto? ¿Tiene más de una función?
- ¿Qué materiales vamos a re-utilizar para crearlo?
- ¿Nuestro diseño está inspirado en alguna imagen particular? Por ejemplo: en la

naturaleza, en la música, en los animales, en un estilo musical, etc.

- ¿Qué colores va a tener nuestro diseño?
¿Cuál va a ser su tamaño real?
- Nombre del objeto: ¿Cómo se llamará nuestro objeto?
- Dibujos del objeto de diseño: ¿Cómo nos imaginamos nuestro diseño? Dibujar cuanto sea necesario. Mínimo 3 vistas del objeto de diseño.

En **la clase siguiente**, el/la profesor/a comienza exponiendo algunos proyectos realizados por sus estudiantes en la clase anterior, dando especial énfasis al proceso que ha realizado cada alumno/a para llegar a su diseño final. De esta manera, se debe recalcar que el diseño y las artes son disciplinas en las cuales se van realizando cambios en la medida que se va creando la obra o la pieza de diseño, siendo esto una característica normal dentro del proceso productivo.

Luego los/las alumnos/as comienzan la etapa de construcción de su diseño. Durante esta etapa es importante que puedan experimentar de manera autónoma con los materiales, siendo capaces de mejorar o cambiar segmentos de su diseño de acuerdo a requerimientos estructurales.

Cierre:

Para finalizar docente y estudiantes realizan una muestra de los proyectos de diseño. La muestra debe incorporar tanto los Proyectos de diseño contemporáneo como el diseño construido. Se puede realizar una visita guiada, replicando la visita del museo, en la sala de clases, haciendo que cada alumno exponga el proceso de creación de su diseño contemporáneo.

Sugerencias para el docente:

- Se sugiere que los objetos creados sean de mediana y pequeña escala, debido a que esta actividad tiene una duración de 4 horas pedagógicas.
- El **Proyecto de Diseño contemporáneo** se puede traspasar de manera definitiva a una hoja grande de block, papel kraft o cartulina, para después poder ser expuestos y evaluados.
- El proyecto de diseño y el objeto pueden ser evaluados por separado.
- En el caso de que los alumnos deseen trabajar con objetos de gran escala, es posible realizar los diseños trabajándolos como pequeñas prototipos o maquetas. Sin embargo es importante mantener el trabajo con la re-utilización de los materiales.

Materiales-medios:

- Data
- Computador
- Hoja de block
- Lápiz mina
- Goma de borrar
- Plumones de colores/ Lápices de colores/ destacadores
- Materiales para ser re-utilizados: tela/madera/ cartón/plástico/papel



FOSSILE MODERNO
2004 - Meritalia



WHITE PARROT
2010 - Sandra Dipinto



IDRA
2011 - Sandra Faggiano

ANEXO 1

Imágenes y obras



LAZY FOOTBALL
2010- Emanuele Magini



URBANIA
2010 Benedetti Edizioni
(con Gaspare Buzzatti)



CIOCCOANIMALETTI
2009- IIDoppiosegno



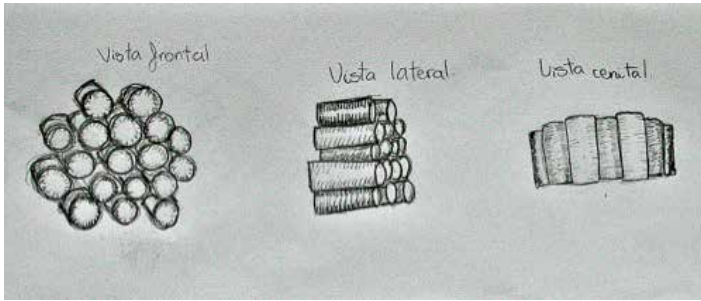
CARTODENTRO
2010 - Daniele Papuli



DOMSAI
2012 - Matteo Cibic



PINK SQUARED
2013 - Sylvia Pichler



Proyecto de diseño: Revistero realizado a partir de tubos de cartón. Boceto de tres vistas. Profesora: Claudia Sanhueza



GIOTTO, MAX Y RENÉ
2006 - Euro3plast



Food desing
TRANSUBSTANTIA PAGANIS
-2013- Ctrizak, Transubstantia paganis -objetos realizados con masa de hostia
GLUCOGIOIELLO, Collares
- 2004 a 2007
SCARPETTA -zapatos de miga de pan - 2009



DIALOGUES 05
2013 - Maglificio Letterio, Guida



CULTURA ELEVA
2008 - Galería PlusDesing



SCIARPA GUANTO
2006 - Denise Bonapace



IDRA
2011 - Sandra Faggiano



THE LANKIES'S FAMILY
2012 - Producción
Independiente



DANDELION
2006 - Tecnodelta



FOSSILE MODERNO
2004 - Meritalia



MAT-WALK
2002- Droog Desing



WHITE PARROT
2010 - Sandra Dipinto

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.

RECURSOS WEB

Documental Objectified

<http://www.catalogodisenio.com/2013/05/25/documental-objectified-completo-y-subtitulado/>

Bicicleta de cartón

<http://vimeo.com/37584656>

Color

<http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-article-18849.html>

Creación con recursos digitales

<http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-article-18807.html>

Color Educarchile

https://www.youtube.com/playlist?list=PLOfOnPlcT_I4wtz3zqdDyqw4no-qDBw9M

Los enemigos de la creatividad

https://www.youtube.com/watch?v=IXdj_OXphyw

La inteligencia creativa (hasta minuto 15)

<https://www.youtube.com/watch?v=VLYvQ8FgkPY>

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

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.