

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

T Triennale
Design
Museum



**EL NUEVO
- DISEÑO ITALIANO -**

Triennale Design Museum



CUADERNO EDUCATIVO

(1° a 4° año, Educación Media)

4

**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

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

*Reconociendo el nuevo
Diseño Italiano*

OBJETIVOS

- Introducir la muestra Diseño Italiano
- Reconocer características del diseño contemporáneo
- Desarrollar un diseño contemporáneo basado en necesidades presentes en su contexto

MOMENTOS

Inicio:

El/la docente inicia la sesión exponiendo una selección de imágenes de la muestra El Nuevo Diseño Italiano, a medida que presenta las imágenes les pregunta a sus estudiantes: ¿qué objeto es?, ¿para qué sirve este objeto? El profesor/a espera las respuestas de sus alumnos/as, a medida que van distinguiendo cada objeto el docente explica a sus estudiantes los siguientes conceptos: los objetos que les he presentado son totalmente innovadores y actuales, ¿cuál es la cualidad que los diferencia con otros objetos que hemos visto?, espera la respuesta de sus alumnos/as y continúa. Su principal innovación es que a partir de su “diseño” desean cambiar comportamientos realizados por quienes los utilizan.



1. Á la ronde- Friendship cup/ A la ronda- Taza de la amistad, 2010.
2. Points de vue: Puntos de vista. 2013
3. L`astemio, l`equilibrato, lo smodato: El Abstemio, el equilibrado, el inmoderado, 2009

¿Se imaginan cómo un nuevo diseño de un objeto o una pequeña modificación en ellos, puede gatillar que cambiemos nuestras costumbres o comportamientos?, ¿pueden recordar algún ejemplo de este fenómeno? En el caso del objeto **Points de vue**, ¿qué modificación ha realizado el autor?, ¿cuál es la nueva funcionalidad de este espejo?, ¿qué nos permite ver y no ver? Ahora podemos analizar el objeto **Á la ronde - Friendship cup**, a partir de su título podemos deducir que es una taza para compartir con los/las amigos/as, pero ¿cómo se imagina que se utiliza?, ¿qué tipo de modificación en la rutina del “compartir” puede realizar esta taza?

Al mismo tiempo los nuevos objetos de diseño han sido realizados con una mirada ligada a la **ironía y al humor**. ¿Qué otras características podemos encontrar en estos objetos? El/la profesor/a continúa resaltando las cualidades presentes en el diseño actual:

1. Los objetos de diseño tienen una **mirada ecológica**: trabajan re-utilizando materiales.
2. Los diseños tienen un nombre, esto se relaciona con una condición **animista** otorgada por los mismos diseñadores a los objetos.
3. Se establece una relación entre el **objeto y el nombre**, otorgándole al diseño un significado.

4. Muchos objetos cumplen más de una función, son **multifuncionales**. ¿Qué objetos multifuncionales conocemos?

Desarrollo:

El docente indica a sus alumnos que en la clase realizarán el diseño de un objeto innovador que tal como los objetos presentados, puedan renovar o cambiar un comportamiento o acción común. El objeto diseñado debe incorporar cualidades del objeto contemporáneo. Además este objeto debe ser pensado a partir de su contexto y sus propias **necesidades**, imaginando un objeto que pueda ser útil para sus pares.

Como ejemplo, el/la docente puede indicar:

(1) *En el establecimiento no podemos jugar fútbol en los recreos ¿Qué podemos diseñar para poder divertirnos?*

(2) *Siempre se nos olvidan los materiales para la clase de Artes Visuales y son muy importantes ¿Qué podemos diseñar para organizarnos bien con el curso?*

El/la profesor/a le solicita a los alumnos/as que trabajen en grupos de tres personas. Para ello es importante que guíen su proyecto a partir de la siguiente ficha:

RECONOCIENDO EL NUEVO DISEÑO ITALIANO

Nombre de los integrantes:.....

1. A partir de qué necesidad nace este nuevo objeto de diseño
2. ¿Cómo se llama tu objeto de diseño?
3. ¿Qué comportamiento social va a cambiar o renovar?
4. ¿Qué cualidades del diseño contemporáneo tiene tu diseño?
5. Realiza un boceto de un objeto de diseño. Con al menos 3 vistas.
6. ¿Qué materiales utilizaremos para construir nuestro objeto?

Sugerencias para el docente:

1. El profesor debe estimular a sus estudiantes a trabajar utilizando diferentes medios con el objetivo de enriquecer su proceso creativo: pueden incorporar recorte de revistas, fotografías, testimonios de tus compañeros o información recopilada de internet.
2. Es necesario que el docente realice un registro fotográfico de la actividad.
3. Esta actividad puede ser realizada de manera análoga o digital.
4. Si el profesor/a no dispone de data y computador puede realizar esta misma actividad con imágenes impresas.
5. En caso de que cuente con más tiempo, puede traspasar la ficha realizada hacia una lámina de gran formato (cartulina u hoja de block $\frac{1}{4}$), que incorpore los mismo tópicos presentes en la ficha.

Cierre:

Para concluir la clase se realiza una presentación de cada proyecto. Es importante que el docente pueda centrar el cierre de la clase en el proceso creativo que han tenido los estudiantes. Resaltando los beneficios del trabajo grupal e incentivando la apreciación crítica de la relación entre la necesidad y el objeto creado.

Materiales-medios:

- Data
- Computador
- Pegamento
- Hojas blancas o croquera
- Lápiz a mina
- Revistas
- Materiales para pintar: lápices de colores/ plumones de colores/ témperas/acuarelas, pocillos para mezclar y para el agua.
- Fotocopias con imágenes de objetos presentes en la muestra**
- Cartulina / hoja de block $\frac{1}{4}$

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

2.1. ACTIVIDAD PARA REALIZAR DURANTE LA EXPOSICIÓN:

Mirando la colaboración entre el arte
y el diseño

OBJETIVOS

- Fomentar la apreciación crítica en torno a los objetos de diseño presentes en la muestra.
- Comprender la relación de cooperación que existe entre las artes visuales y el diseño contemporáneo
- Desarrollar actitud de respeto y cuidado hacia muestras artísticas

MOMENTOS

Inicio:

El/la docente agrupa a sus estudiantes en el Hall Central y recuerda algunos conceptos relevantes en torno a la muestra **El Nuevo Diseño Italiano** revisados en clases. Para ello realiza las siguientes preguntas: ¿qué tipo de objetos creen que veremos hoy en la muestra?, ¿cuáles son sus cualidades más importantes que los distinguen como diseños contemporáneos?, ¿qué necesidades piensan que pueden abordar los objetos que veremos?, ¿con qué materiales estarán contruidos estos objetos?

Luego el/la profesora continua agregando que una de las características más importan-



Hall de la muestra

tes del diseño contemporáneo es el estrecho vínculo que ha generado con las artes visuales. Esto lo vamos a observar en la muestra ya que muchos de los diseños presentados plantean este límite. De esta manera es importante preguntarnos al ver los diseños ¿esto corresponde a una obra de arte o a un objeto de diseño? Luego pregunta a sus alumnos/as, al estar observando la muestra, ¿cómo podremos distinguir una obra de arte de un objeto de diseño? Se espera la respuesta de los estudiantes. La palabra o concepto clave es la **FUNCIONALIDAD** del objeto, si el diseño cumple una función más allá de la de ser expuesto corresponde a un objeto de diseño. Si el objeto ha sido pensado y realizado sólo para ser apreciado y analizado corresponde a una obra de arte. Cuando entremos a las salas debemos apreciar los diseños con esta pregunta en la cabeza, ya que corresponde a una cualidad clave del diseño contemporáneo.

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.



© Triennale Design Museum

TRANSUBSTANTIA PAGANUS

2013- Ctrlzak



© Triennale Design Museum

LAZY FOOTBALL

2010 - Emanuele Magini



CARTODENTRO

2010 - Daniele Papuli

Desarrollo:

El/la docente junto con sus estudiantes Ingresan a la sala oriente- **El paisaje móvil del nuevo diseño italiano**. Iniciando la visita a mano izquierda, observando en primer lugar los objetos de diseño de alimentos (**Food Design**). Pregunta a sus estudiantes: ¿cuál es la funcionalidad de este conjunto de objetos? Espera las respuestas, luego afirma que este objeto de diseño pertenece a una nueva área llamada “food design” o diseño de alimentos. En este grupo de objetos debe enfocarse en el análisis del objeto *Transubstantia paganus* (2013), para ello puede realizar la siguiente pregunta: ¿de qué material piensan que está realizado **Transubstantia paganus**? Luego el profesor explica a sus alumnos/as que el límite que existe entre el arte y el diseño radica en la intención con la que se encuentra realizado, el objeto pretende provocar una reflexión en el espectador y usuario. El objeto nos provoca

sensaciones y pensamientos a partir del material con el que encuentra realizado: *hostia lacada*. Este material tiene una carga simbólica para el mundo católico y el cruce que realiza el diseñador se relaciona con la funcionalidad que cumple este objeto en nuestra vida cotidiana: el comer. ¿Qué te pasaría a ti si te dan de comer en estos objetos?

Luego el grupo se dirige hacia el objeto **Lazy Football** el/la profesor/a explica a sus estudiantes que el objeto de diseño actual siempre nos habla de la persona que lo creó, de sus gustos e intereses. En este caso, este juego nos cuenta una historia autobiográfica, ¿se imagina cómo es esta historia?, ¿quién lo creó?, ¿por qué se le ocurrió hacer esta silla-juego de fútbol?, ¿qué le paso en su vida para que inventara este objeto interesante?. El docente/a espera las respuestas de sus estudiantes, posteriormente agrega la historia real en torno a la creación del objeto, el

diseñador de este juego es un fanático del deporte, esta silla llamada **Lazy Football** está inspirada en su infancia, cuando no podía jugar más en la calle y debía entrar a su casa realizando juegos improvisados de pelotas en el interior. ¿Ustedes han inventado algún juego parecido? ¿recuerdan algún ejemplo que me pueden contar?, ¿quizás durante su infancia?. Este es un objeto muy importante, ya que su inspiración autobiográfica hace que todos nos conectemos con nuestra infancia, este objeto activa nuestros recuerdos y nuestro inconsciente colectivo. Al mismo tiempo nos dan muchas ganas de poder sentarnos y jugar el juego inventado por el diseñador. Es un ejemplo de que con pocos elementos y mucha creatividad se puede realizar un diseño lúdico y muy llamativo.

Continuar la visita con la apreciación de **Cartodentro**, un objeto importante de la muestra que también explora la colaboración entre el mundo de las artes visuales y el mundo del diseño. El/la profesor/la pregunta a sus estudiantes: a primera vista ¿se imaginan por qué este objeto es tan especial?, ¿qué cualidad lo hace estar entre el mundo del arte y del diseño? Espera las respuestas de sus alumnos/as. Luego continúa, **Cartodentro**, se encuentra realizado a partir de papel, este material es configurado por el artista/diseñador para que simule la forma de anillos de árboles. Es así como el autor realiza una “ficción” de este material, volviéndolo a su materia prima de origen. Todo este proceso nos hace reflexionar como espectadores y usuarios, en torno a la fabricación desmedida de miles de objetos en la actualidad y al manejo irresponsable que hemos realizado de nuestros recursos naturales. Debido a esta razón, **Cartodentro** contiene una mirada ecológica en torno al diseño.



FOSSILE MODERNO
2004- Meritalia



© Triennale Design Museum



© Triennale Design Museum



© Triennale Design Museum

FOSSILE MODERNO (DETALLES)

2004- Meritalia

El grupo se dirige hacia **Fossile Moderno**, una unidad de almacenamiento realizada a partir del ensamblado de diferentes objetos plásticos. El profesor guía la apreciación explicando a sus alumnos/as cómo en esta unidad de almacenamiento queda expuesto el proceso de construcción de la pieza, siendo esta una cualidad inherente a un diseño contemporáneo. Asimismo esta característica nos permite observar el origen de cada pieza, por ejemplo, existe en su interior una casa de muñecas, una pantalla de computador vacía. Este objeto, al igual que **Cartodentro** también tiene una mirada que une el mundo de las artes visuales con el mundo del diseño. ¿Qué elemento visual de **Fossile Moderno** (referido a su forma, color, material o textura) acerca a este objeto a una obra de arte?, si fuera una obra de arte ¿en qué disciplina lo podríamos clasificar?, ¿es una escultura o podría formar parte de una instalación?, ¿qué contenidos nos podría transmitir esta obra?. Una manera de acercarnos a su lectura es a partir de su nombre **Fossile Moderno**, si nos vamos a la definición de **fósil**, esta se refiere a una “impresión, vestigio o molde que denota la existencia de organismos que no son de la época geológica actual”. De esta manera, podemos deducir que cada objeto recolectado

que forma parte de la unidad de almacenamiento, es parte de una época pasada y que ha sido “fosilizado” o recubierto en espuma de poliuretano, dejando un registro único de su época. Este trabajo realizado por el diseñador, constituye finalmente un diseño ecológico, que ha sido realizado con una mirada arqueológica, pero al mismo tiempo con una intención cercana a la de un artista que desea increpar al espectador y posible usuario. ¿Cómo realiza el diseñador esta operación? Mediante todo el “diseño” que efectúa, en cual se encuentran involucrados, formas, materiales, procesos y también simbólica dada por el nombre que le otorga a toda la unidad.

Finalmente pregunta a sus estudiantes: ¿piensas que este objeto puede ser parte de tu pieza o de tu casa?, ¿crees que podrías construir una unidad de almacenamiento similar?, ¿cómo la construirás?, ¿qué elementos podríamos re-utilizar para “fosilizar” y realizar una unidad de almacenamiento que de cuenta de nuestra época? Luego de finalizar la visita a cada sala, el docente indica a sus alumnos tomen libremente una fotografía al objeto de diseño que más les interese. Es importante realizar esta actividad, y tomar atención a la visita, ya que después se realizará un trabajo en la sala

de clases utilizando este material. Continuar la visita en la sala poniente: **La Revolución desde el objeto**. El/la docente dirige esta parte de la visita hacia la apreciación solo de algunas piezas de la muestra, siempre cuidando que los alumnos/as no toquen los objetos en exposición.

En primer lugar el grupo se dirige hacia los **Domsai**, pequeñas estructuras de vidrio que han sido diseñadas para contener cactus o plantas suculentas. El/la docente pregunta: ¿qué les cautiva de este objeto?, ¿cómo podríamos clasificar a los **Domsai**?, ¿pequeños

maceteros o mini-esculturas? Luego explica que los **Domsai** corresponden a un objeto de diseño que tiene cualidades específicas relacionadas con el diseño contemporáneo tales como: el **animismo** otorgado por los diseñadores que mediante el diseño le desean atribuir vida o poderes a los objetos. Además desde su diseño existe una mirada ecológica: ¿en qué parte podemos encontrar este punto de vista?, el profesor espera la respuesta de sus alumnos. Posteriormente afirma que cada cactus o planta que habite los **Domsai** va a requerir poco agua, debido a que el diseño de la cúpula de vidrio así lo permite.



DOMSAI
2012 Matteo Cibic

URBAN BUDS
2009 Gionata Gatto





© Triennale Design Museum

CICLÒ

2005 Luca Schieppati

Luego el/la docente se dirige hacia la pieza **Piaggio Mp3** o hacia la bicicleta **Ciclò**, ambos corresponden a diseños innovadores dirigidos al área de movilización urbana. El profesor puede trabajar con sus estudiantes la mirada creativa en torno a la renovación de modelos anteriores, preguntando a sus alumnos/as: ¿Qué diferencia pueden observar en el diseño de estas piezas en relación a otros modelos anteriores?, ¿cuáles han sido los cambios que les ha incorporado los diseñadores?, ¿qué necesidad solucionan estos cambios?, ¿cómo mejoran la calidad de la pieza? El/la profesor/a espera las respuestas, luego informa que en el caso de **Piaggio Mp3** su diseño se encuentra enfocado en la estabilidad, es por esto que tiene dos ruedas delanteras. Los diseñadores le han llamado a esta idea “estabilidad dinámica”. Por otra parte, **Ciclò** corresponde a una bicicleta que es muy práctica y accesible para el uso urbano debido a su tamaño y diseño moderno.



© Triennale Design Museum

PIAGGIO MP3

Marco Lambri

2006

A continuación dirigir el grupo hacia **Urban Buds**, en donde el/la profesor/a pregunta: ¿reconocen esta pieza? A partir de qué necesidad actual nace este tipo de pieza de diseño. ¿Qué les parece esta solución? La idea principal de la pieza Urban Buds, es cultivar y compartir en comunidad los alimentos plantados. ¿Han escuchado o visto iniciativas similares en Chile?, ¿me podrían comentar cómo funcionan este tipo de iniciativas?, ¿cómo podríamos nosotros construir un objeto similar a este?, ¿qué tipo de materiales necesitamos?, ¿qué vegetales o frutas plantaríamos?

Finalmente el/la docente guía a sus estudiante hacia la pieza **Pocket Brace**, este objeto corresponde a un corsé que ha sido diseñado pensando en una estrecha relación entre el cuerpo humano y la de un implemento de trabajo de un artista. Existe -al igual que en muchas de las piezas de la muestra- una coo-

peración entre el mundo de las artes visuales y el mundo del diseño: ¿en qué cualidades del objeto se manifiesta este cruce?, ¿esta pieza corresponde a una prenda de vestir o también puede ser parte de una muestra de escultura? Recuerdan ¿cómo constituíamos el límite entre una obra de arte y un objeto de diseño? Espera las respuestas y realiza el cierre de la visita concluyendo y recordando los principales cruces entre arte y diseño.

Al igual que en la sala anterior, luego de finalizar la visita, el docente indica a sus alumnos tomen libremente una fotografía al objeto de diseño que más les interese.

Sugerencias para el docente:

1. Recordar que en la exposición se encuentra permitido el uso de cámaras fotográficas con fines educativos y **sin utilización de flash**.
2. En caso de no contar con medios de registro fotográfico, el/la docente puede llevar hojas blancas y lápices grafito para que sus estudiantes registren la imagen del objeto preferido al final de la visita. Finalmente deben entregar su dibujo, ya que será utilizado posteriormente en clases.

Cierre:

Finalmente se reúne todo el grupo en el hall central realizando la siguiente reflexión: ¿cuál o cuales fueron los objetos de diseño que más les llamaron la atención? Luego el/la profesora agrega que algunos de los objetos vistos tienen una característica simbólica que los ubica en un espacio intermedio entre una obra de arte y un objeto de diseño, les pregunta a sus estudiantes: ¿qué les parece esta nueva cualidad del diseño contemporáneo?, ¿habían visto objetos con estas características en otro lugar?, ¿quizás en internet o en otros espacios?,



POCKET BRACE - FROM THE PROJECT PROAESTHETIC Supports Prototipo

2008 Francesca Lanzavecchia

¿qué tipo de objetos?, ¿me pueden comentar sobre ellos? El/la docente indica a los alumnos que conserven la fotografía del objeto que tomaron hoy debido a que se utilizarán en la siguiente actividad que realizarán en clases.

Materiales-medios:

- Cámara fotográfica o celular
- 1 hoja blanca y 1 lápiz grafito por cada estudiante

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

2.2. ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN EL AULA UTILIZANDO PLATAFORMA DE VISITA VIRTUAL:

Transformando desde el diseño

*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 un objeto en desuso para crear un objeto con cualidades propias de nuestra época.
- Desarrollar la imaginación y el pensamiento creativo
- Integrar el diseño contemporáneo con la educación del medio ambiente.

MOMENTOS

Inicio:

El/la docente inicia la clase exponiendo a sus estudiantes las obras presentes en el sitio <http://exposicionenlinea.ccplm.cl/>. En la medida en que visualizan las piezas de diseño de ambas salas «**El paisaje móvil del nuevo diseño italiano**» y «**La revolución desde el objeto**», el/la profesora debe ir contextualizando la muestra a partir de los contenidos presentes en las actividades n° 1 y 2.

Desarrollo:

Explicar a los/las estudiantes que la actividad se orienta a realizar el **modelo o prototipo** de un objeto de diseño contemporáneo, (la construcción del **modelo o prototipo** se puede acercar a lo que entendemos como la realización de una pequeña maqueta del producto final). Este objeto de diseño contemporáneo deberá inspirarse en características de las piezas presentes en la muestra El Nuevo Diseño Italiano. De esta manera, los objetos diseñados deben encontrarse enfocados en contener una **mirada ecológica** a partir de la re-utilización de materiales. Además los diseños realizados deben poseer una de las siguientes cualidades:

- Inspirarse en el **humor** y lo **lúdico**
- Ser **multifuncionales**

- Contar con una condición **animista**
- Relacionar el **objeto y el nombre**, otorgándole al diseño un significado.

Este diseño se originará desde un objeto que se encuentre en des-uso, o que no esté cumpliendo la función para la cual fue creado. De esta manera, el/la alumno/a deberá partir transformando un objeto y otorgándole nuevas cualidades. Los alumnos pueden trabajar con todos los tipos de diseño presentes en la muestra: diseño de alimentos, diseño de joyas, diseño de mobiliario, diseño de iluminación, diseño de productos, diseño de interiores y el diseño gráfico.

El profesor puede partir con el siguiente ejemplo:

(1) *Este banco esta siendo utilizando para otra función para la que fue creado, en este minuto esta ocupando espacio y estéticamente no aporta mucho al contexto. ¿Cómo lo podemos transformar? En la actividad a desarrollar, debes partir de este material, pero lo puedes cortar para disminuir su tamaño, o pintarlo, o agregarle partes. También puedes transfórmalo en otro objeto y darle una nueva utilidad.*

(2) *Posa tetera realizada a partir de tapas de bebidas plásticas. Este ejemplo corresponde a un objeto ya terminado, el cual es una pieza de diseño que incorpora la re-utilización de materiales.*



EJEMPLO 1

FOTO: CLAUDIA SANHUEZA



EJEMPLO 2

FOTO: CLAUDIA SANHUEZA

Para continuar la actividad solicita a los/las estudiantes que empiecen a realizar el proyecto a partir de la siguiente ficha:

TRANSFORMANDO DESDE EL DISEÑO

Nombre alumno/a:

1. ¿A partir de qué objeto en desuso o con un mal uso emerge tu nuevo objeto de diseño?
2. ¿Por qué decidiste transfórmalo?
3. ¿Cuáles son los pasos que realizarás para que pueda nacer un nuevo objeto de diseño? Puedes dibujar estos pasos.
4. ¿Qué materiales vas a utilizar para construir tu nuevo objeto de diseño?
5. ¿Qué materiales vas a utilizar para construir la maqueta o prototipo de tu objeto de diseño?
6. ¿Qué cualidades del diseño contemporáneo tiene tu objeto?
7. Realiza un boceto de tu nuevo objeto de diseño. Con al menos 4 vistas.

Sugerencias para el docente:

1. Los/las alumnas pueden trabajar en este proyecto como una maqueta, si cuenta con más hora pedagógicas a su disposición, se puede construir el objeto de diseño.
2. Para el cierre de la actividad se recomienda tomar al menos 1 hora pedagógica
3. Esta actividad puede ser realizada de manera análoga o digital.

Materiales-medios:

- Data
- Computador
- Pegamento
- Hojas de Block o croquera
- Lápiz a mina
- Lápices de colores y/o plumones de colores
- Plasticina
- Arcilla
- Cartón
- Cartulina
- Objetos en desuso de acuerdo a cada proyecto

Cierre:

Para finalizar el/la profesor/a y sus estudiantes exponen sus proyectos de diseños. Cada estudiante debe referirse de manera oral a sus objetos diseñados. El docente registra fotográficamente cada proyecto de diseño, enfatizando la importancia del proceso creativo y de la re-utilización del material como una particularidad primordial para nuestra época.

3. ACTIVIDAD EN EL AULA POST VISITA A LA EXPOSICIÓN

El diseño de un objeto contemporáneo y la experiencia autobiográfica.

*Antes de iniciar la clase el profesor puede cargar en el computador que utilizará algunas de las fotografías tomadas por los/las estudiantes durante la visita a la exposición.

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

OBJETIVOS

- Crear un diseño contemporáneo vinculado a su experiencia autobiográfica.
- Comunicar apreciaciones y juicios acerca de su propia obra

MOMENTOS

Inicio:

Al iniciar la clase el/la profesor/a debe mostrar las fotografías que cada alumno ha sacado de sus objetos favoritos de la muestra. Al visualizar cada pieza debe promover una reflexión en torno a las piezas de diseño observadas, preguntado a sus alumnos: ¿por qué nos atraen ciertos objetos y otros no?, ¿cuáles son las historias que existen detrás del diseño de cada objeto que ustedes han elegido como favorito?, ¿se la imaginan?, ¿me pueden relatar alguna de estas historias imaginadas? Ya vimos que en

el caso de la pieza **Lazy Football**, existe una historia vinculada al gusto del diseñador hacia el deporte además de una reminiscencia a su infancia; entonces en el caso de los objetos que eligieron como favoritos, también debe existir una historia vinculada a una experiencia cotidiana. Luego el profesor explica a sus alumnos que, muchas veces el componente autobiográfico inserto en el proceso creativo del diseño hace que nos conectemos con la experiencia del otro y podamos observar y percibir al objeto conectándonos mucho más con él que con otros objetos de la muestra.

Desarrollo:

El/la docente explica a sus alumnos que trabajarán desde la experiencia autobiográfica que contiene cada diseño elegido como favorito y les pide que imaginen a partir del objeto elegido ¿cuál fue la experiencia autobiográfica del diseñador/a que le llevó a realizar este diseño? Luego escribirán esta historia pensando en que son el/la diseñador/a de este objeto. En segundo lugar, escribirán una experiencia autobiográfica personal pensando en que también son diseñadores/as contemporáneos, pero esta vez vinculándonos con alguna necesidad que deseen resolver en su entorno.

El/la profesor/a se refiere a un ejemplo de la vida real, dado por una alumna:

Experiencia autobiográfica: *“Un protector transparente para la lluvia, para la bicicleta”. Cuando ando en bicicleta en mi pueblo, llueve y me mojo mucho, aunque tenga una chaqueta para la lluvia me cae agua en la cara y no*

puedo ver la calle. Esto es peligroso para mí y para los demás. ¿Cómo puedo realizar un diseño de un objeto a partir de esta experiencia vivida todos los inviernos?

Para continuar la actividad solicita a los/las estudiantes que empiecen a realizar el proyecto a partir de la siguiente ficha:

EL DISEÑO DE UN OBJETO CONTEMPORÁNEO Y LA EXPERIENCIA AUTOBIOGRÁFICA.

Nombre alumno/a:

1. Objeto favorito de la muestra:
2. ¿Cuál fue la experiencia autobiográfica del diseñador/a que lo/la llevó a realizar este diseño?
3. Ahora nos situamos en nuestro contexto, pensando que nosotros somos diseñadores y diseñadoras:
4. ¿A partir de qué experiencia autobiográfica podemos realizar un diseño? Escribe esta experiencia en al menos 5 líneas.
5. Realiza un boceto de tu diseño. Con al menos 4 vistas.
6. ¿Qué materiales vas a utilizar para construir esta pieza de diseño?
7. ¿Cuál es la funcionalidad que tiene tu objeto diseñado?
8. ¿Qué cualidades del diseño contemporáneo presenta tu diseño?

Luego de realizar este primer acercamiento a un diseño, los alumnos comparten en grupo los objetos y experiencias autobiográficas diseñadas. El profesor revisa los diseños realizados por sus alumnos, corrigiendo formativamente la viabilidad de la realización de cada proyecto, el vínculo con la biografía de cada uno/a, la utilización de materiales.

Durante la clase siguiente cada alumno debe construir su objeto diseñado a partir de materiales que debe llevar a clase de manera personalizada.

Sugerencias para el docente:

1. Documental Objectified: <http://www.catalogodisenio.com/2013/05/25/documental-objectified-completo-y-subtitulado/>
2. Bicicleta de cartón: <http://vimeo.com/37584656>
3. En caso de contar con más tiempo, se puede traspasar la ficha realizada hacia una lámina de gran formato (cartulina u hoja de block ¼), que incorpore los mismo tópicos presentes en la ficha.
4. Si el objeto o producto diseñado es de gran tamaño se recomienda realizar solo una maqueta o prototipo.

Cierre:

Para la finalización de esta actividad es fundamental que el/la docente efectúe una exposición de los proyectos autobiográficos realizados. Esta muestra puede ser al interior del aula o fuera de ésta. Es recomendable comprometer una hora pedagógica para esta actividad, con el fin de que los y las alumnos/as puedan observar sus diseños y los de sus compañeros/as con el objetivo de fomentar la formación de una mirada crítica en cada uno. Además se puede realizar una pequeña actividad evaluativa de cierre, solicitando a los alumnos una evaluación por escrito describiendo cómo fue su proceso creativo.

Materiales-medios

- Computador conectado a internet
- Proyector
- Materiales para dibujar: Lápiz a mina
- Lápices de colores y/o plumones de colores
- Hojas de Block o croquera
- Materiales reciclados: Botellas plásticas, telas, prendas de vestuario usadas, botones, papeles de colores, trozos de cartulinas o cartones, otros.
- Materiales para pintar: témpera o acrílico de diferentes colores, pinceles, plumones, lápices de colores, tizas, pocillos para mezclar y para el agua.
- Material para pegar: Cola fría, masking tape, cinta de embalaje, lanas, cordeles, agujas de lana, cintas, otros.

ANEXO 1

Imágenes y obras

1. ACTIVIDAD PREVIA A LA VISITA: RECONOCIENDO EL NUEVO DISEÑO ITALIANO



**TRANSUBSTANTIA
PAGANUS**
2013- Ctrlzak



POINTS DE VUE
2013 Cosllection



POINTS DE VUE
2013 Cosllection



**L`ASTEMIO, L`EQUILIBRATO, LO SMODATO. DE
LA SERIE "CALICI"**
2009 Gianni Seguso - Gumdesign

2. ACTIVIDAD A REALIZAR DURANTE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN



**Hall de la muestra
TRANSUBSTANTIA
PAGANUS**
2013- Ctrlzak



LAZY FOOTBALL
2010- Emanuele Magini



CARTODENTRO
2010 - Daniele Papuli



FOSSILE MODERNO
2004- Meritalia



FOSSILE MODERNO (DETALLES)
2004- Meritalia



DOMSAI
2012 - Matteo Cibic



PIAGGIO MP3
2006 - Marco Lambri



CICLÒ
2005 Luca Schieppati



**POCKET BRACE - FROM THE
PROJECT PROAESTHETIC
Supports Prototipo**
2008 Francesca Lanzavecchia



URBAN BUDS
2009 Gionata Gatto

**2.2. ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN EL AULA
UTILIZANDO PLATAFORMA DE VISITA VIRTUAL:
TRANSFORMANDO DESDE EL DISEÑO**



Foto: Claudia Sanhueza



Foto: Claudia Sanhueza

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, cuán 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

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.