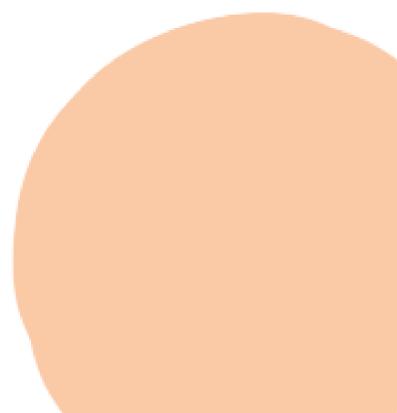
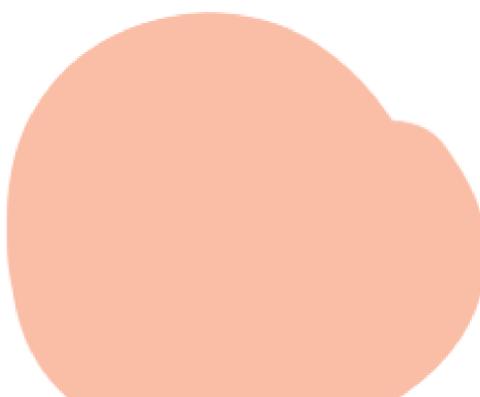
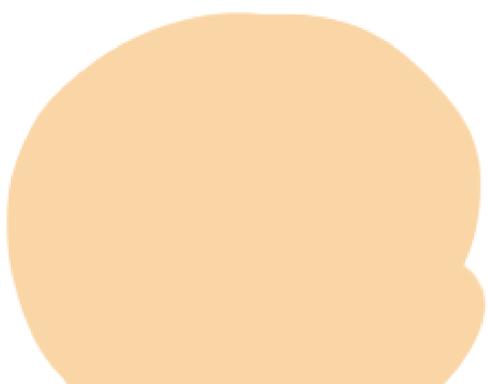
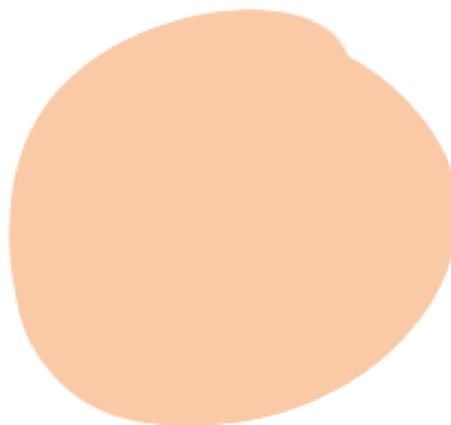
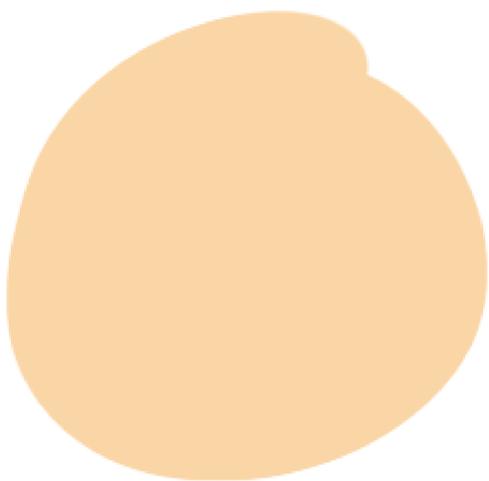
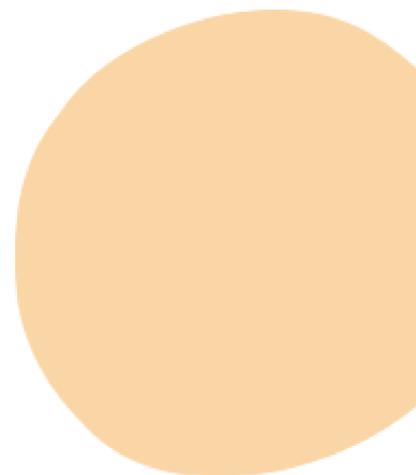
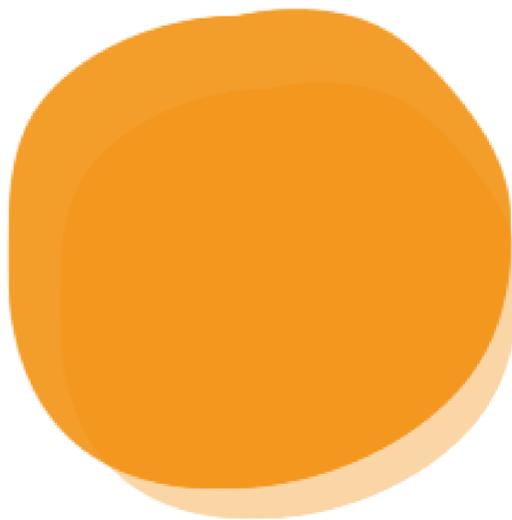
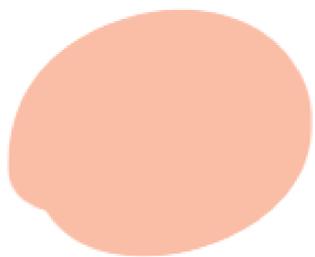
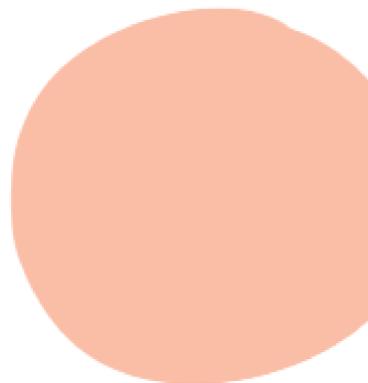
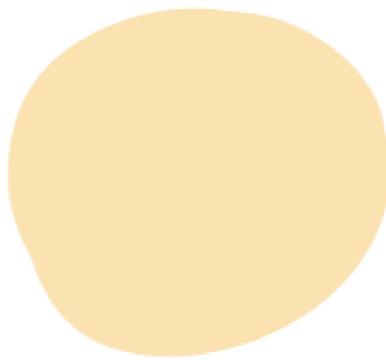
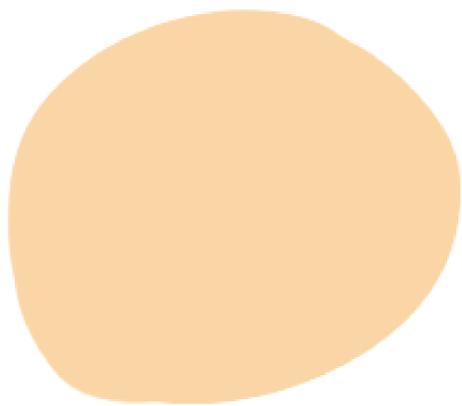


CIPADI Centro de Investigación Projectuales y
Acciones de Diseño Industrial.



DINÁMICAS ACTUALES DE PROFESIONALIZACIÓN DEL DISEÑO EN EL TERRITORIO LOCAL

● CIPADI CENTRO DE INVESTIGACIONES PROYECTUALES Y ACCIONES DE DISEÑO INDUSTRIAL

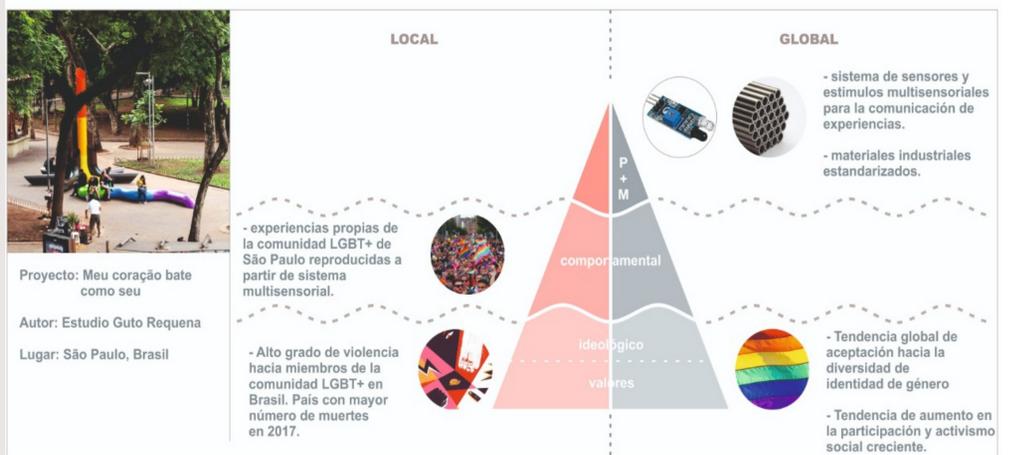
Grupo de Investigación Diseño y Sociedad (GIDyS)

Proyecto: Dinámicas actuales de profesionalización del Diseño en el territorio local

Observar y analizar las dinámicas actuales de profesionalización del diseño, su impacto sobre el desarrollo disciplinar y la noción de diseño para el desarrollo, a partir de reconocer sus prácticas productivas emergentes, situaciones, actores sociales y productos concretos de nuestro territorio desde la mirada del Diseño Industrial.

Los emergentes se constituyen en unidades de análisis donde las variables de la gestión del proyecto en nuestro territorio, requieren una dinámica de observación continua

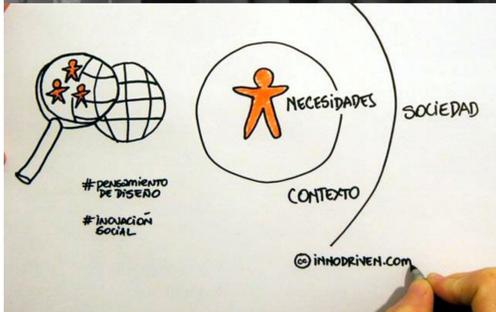
ESQUEMA DE ANÁLISIS DE CASO



diseño y rasgos culturales del territorio



Una mirada permanente hacia los emergentes de diseño visibilizará su objeto desde la praxis, con el objetivo de sistematizar desde la experiencia local, la reflexión y su relación interdisciplinar a través de un núcleo de perspectiva



Aportar acciones de intercambio con el medio socio productivo



diseño para la innovación social



diseño, oficios y saberes regionales

Integrantes del Proyecto:
Esp. DI. Martinez, Beatriz
Mg. DI. Favero, Mariela
Arq. Mastrogiacomio, Viviana
DI. Lemme, Adrian
DI. Chimento, Franco
DI. Prof. Rodriguez Sanjurjo, Melina
DI. Prof. Roth, Irene
Chimento, Ana Clara



Diseño con intención, motivación de conductas sustentables

CIPADI CENTRO DE INVESTIGACIONES PROYECTUALES Y ACCIONES DE DISEÑO INDUSTRIAL

Integrantes

Directora: Mg. Arq. Silvia Stivale

Co-director: Mg. Arg. Guillermo Bengoa

DI .Bazoberri Javier - DI. Canetti Rocio - DI. Clinckspoor Greta - DI. Diaz Azorín Carolina - DI. Monacchi M. Celina - DI. Panzone Carolina - DI. Retamozo Elizabeth - Mg. DI. Ruppel Carola

Este trabajo incursiona en los aportes del diseño sustentable más allá de la etapa de producción, enfocándose en el período de uso. Aborda la problemática de los residuos desde la óptica de estrategias de diseño, que permita evaluar las reacciones del usuario ante diferentes estímulos, que puedan identificarse como conductas sustentables. Constituye una línea de investigación en “el diseño con intención” tendiente a influenciar en el comportamiento de los usuarios. Considera articulaciones y conexiones interdisciplinarias, que incluyen el área socio-económica y la psicológica, en su aproximación al problema en estudio. Los aspectos a investigar se refieren a ¿cómo el diseño puede lograr fortalecer conductas sustentables en los usuarios? y ¿qué modelo de estrategias de diseño con intención es válido en el contexto local? El impacto de este tipo de investigaciones, independientemente de mejorar la práctica del diseño para el cambio de comportamiento, trasciende el escenario académico, dado que posibilita abordar problemas sociales y ambientales, reuniendo conocimiento de diferentes disciplinas y estableciendo paralelos que posibilitan la transposición de conceptos.

PALABRAS CLAVE Conductas sustentables | Diseño con intención | Contexto local |

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar un modelo de estrategias de diseño con intención, tendiente a conformar conductas sustentables, adaptado al contexto local.

Objetivos Particulares:

Evaluar modelos desarrollados en el campo del diseño con intención.

Analizar y clasificar modelos de comunicación.

Analizar y clasificar estrategias utilizadas por profesionales del diseño respecto a inducir comportamientos en contextos públicos y privados.

Desarrollar un modelo de diseño con intención.

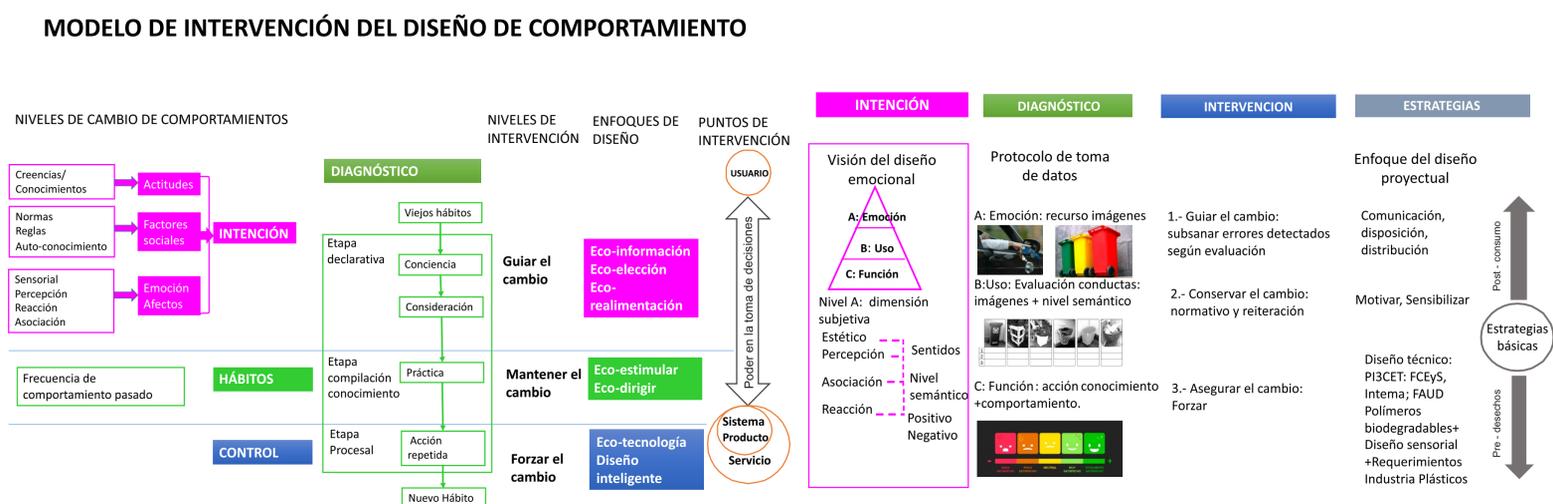
Establecer factibilidad de implementarse en proyectos de I+D+i.

PRINCIPALES RESULTADOS OBTENIDOS

De los análisis y evaluación de modelos desarrollados se esquematizó un modelo de intervención del diseño de comportamiento, que identifica cuatro fases básicas:

- 1.- Identificación de elementos de cambios de comportamiento: Intención, Hábitos, Control.
- 2.- Niveles de intervención: a) guiar el cambio, b) mantener el cambio; c) forzar el cambio.
- 3.-Enfoques de diseño: eco-información, eco-elección, eco-realimentación, eco-estimulación, eco-dirección, eco-tecnología y diseño técnico.
- 4.- Puntos de intervención: combinación entre toma de decisión del usuario y “diseño del sistema producto y/o servicio”.

ESQUEMA GRÁFICO DEL MODELO DE DISEÑO DE COMPORTAMIENTO



Se utilizaron estrategias metodológicas del “diseño emocional” tendiente a determinar las dimensiones subjetivas de percepción del usuario (posibilita medir emociones agrado-desagrado; aceptación-rechazo, mediante imágenes) además de las variables de uso y función.

POSIBILIDADES REALES Y/O POTENCIALES TRANSFERENCIA A LA COMUNIDAD

Dos instancias previsibles Pre-Desecho y Post consumo.

Etapa Pre-Desecho: incluye factibilidad de desarrollar Proyectos PI3CET (FCEyS, FAUD, INTEMA) Línea Residuos urbanos: Polímeros biodegradables, diseño sensorial y requerimientos industria plásticos.

Etapa post-consumo: estrategias de motivación, sensibilización y comunicación para el diseño y gestión de Puntos Verdes tomando como caso testigo el Complejo Universitario.

Biónica a través de softwares paramétricos y su aplicación en diseño

CIPADI CENTRO DE INVESTIGACIONES PROYECTUALES Y ACCIONES DE DISEÑO INDUSTRIAL

Problema

Actualmente no siempre se aborda al diseño desde una manera computacional. Tradicionalmente las herramientas de diseño se limitaban a la caja negra de la creatividad y los conocimientos del diseñador. Que si bien puede resolver problemáticas de una forma eficaz, es menos eficiente que lo que podrían ser si se incorporara la tecnología durante el proceso de Diseño como asistente a lo largo de todo el proceso.

Los avances en computación de los últimos años han generado una serie de herramientas digitales novedosas, que se pueden encuadrar dentro del denominado "Diseño Generativo" o "Diseño Paramétrico", que permitirían un nuevo enfoque directamente desde lo morfológico y la materialidad, no desde la gestión del diseño.

Se hace inevitable, con el desarrollo de las nuevas tecnologías, su incorporación, no solo como herramienta de representación en la fase final del diseño, sino como elemento que potencia las habilidades del diseñador. Logrando así producto mas eficientes.

Objetivo

Detectar los beneficios de la incorporación de los Software parametricos al proceso de diseño en el ambito de la salud y de la sustentabilidad.

Metodología

- Se esta trabajando con metodología cualitativa analizando fuentes bibliográfica (marco teórico y estado de la cuestión).
- Biónica como metodología aplicable al diseño de productos. (Fig. 1)

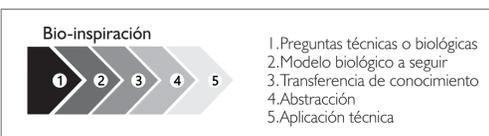


Figura 1 (Klang y otros, 2016)

Segun el ICSID

El Diseño es una actividad proyectual sistemática que busca brindar solución a una problemática. (ICSID, 2015)

Tradicionalmente la forma de abordaje del proceso de Diseño vincula las teorías cognitivas tradicionales de la relación mano-cerebro.

Todo diseño tiene variables que lo definen. En este sentido, todo diseño tiene su carácter **PARAMÉTRICO**.

PARAMETRICO

Significado cuantificable y medurable, que tiene como característica servir de límite o restricción. (Hudson, 2010)

DISEÑO PARAMETRICO EN LA TECNOLOGÍA COMPUTACIONAL.



Lo que se resolvía antes en bocetos a mano alzada —y que intercambiaba datos de ida y vuelta a la caja negra de la creatividad— pasa ahora por la computadora, lo que debería cambiar las teorías sobre el diseño de nuevos objetos, cómo se piensa y cómo se enseña a pensar y a diseñar. (Bengoa, G. (2018)

Esta logica sistemática del diseño paramétrico, permite que la maquina realmente intervenga como una herramienta de creación y no unicamente de organización y representación. (Agkathidis, 2016)

Biónica

La biodiversidad es aparentemente una "fuente interminable de información" y proporciona el tejido para la innovación.

La biónica viene desde hace siglos (Da Vinci) diseñando objetos en base a la resolución que la naturaleza obtiene para problemas típicos del diseño industrial: cómo sostenerse mejor, optimizar el uso del material o almacenar fuerza. (Bengoa, G. (2018).

La biónica y el crecimiento del mercado asociado de biomateriales en su sentido más amplio están en constante crecimiento y podrían ser indicativos de futuras demandas de "productos y procesos evolucionados". La innovación basada en Bionics es esencialmente un proceso de aprendizaje de la naturaleza. (Klang y otros, 2016).

Los modelos biológicos pueden servir como generadores de ideas conceptuales y ofrecer configuraciones de fabricación tangibles. Siendo por ejemplo la Impresión 3D una tecnología que permite la materialización de formas complejas.

Diseño generativo

En los últimos años, con el surgimiento del software paramétrico, se ha estado generando un cambio en la manera de abordar el diseño. Este cambio permite entender que las partes individuales son conjuntos de información que irán conectándose unos con otros y acorde a esas uniones, el sistema va surgiendo de una forma natural que es adaptable a los factores o parámetros que incidan sobre él, determinados por el diseñador.

El proceso de parametrización permitió entender al diseño como un mapa genético donde siempre se parte de datos primitivos que se irán conectando unos con otros evolucionando conforme a los otros conjuntos de información y de ese proceso nacerá un nuevo conjunto de datos que llevará la información heredada de los pasados.

El diseño generativo imita los procesos naturales desde su esencia, repercutiendo en la funcionalidad y en la estética de los productos. La naturaleza es la mejor fuente de inspiración para el diseño, tanto en eficiencia como en funcionalidad, y su estética es biológicamente atractiva para el hombre. (Kaled, 2016)

SALUD: Ortesis personalizadas

El diseño bio-inspirado (biónica), en este caso, tiene como finalidad crear productos con características morfológicas y mecánicas inspiradas en la naturaleza para lograr la mimetización con el paciente/usuario. Esto plantea un campo de intersección con los softwares de optimización topológica que favorecen el mejor uso del material, aliviando los dispositivos ortésicos.

En este trabajo, se tomo como referencia el funcionamiento de las espigas de erizo de mar (Fig.2). Éstas, están hechas de calca de magnesio quebradiza formando una malla de trabéculas tridimensional altamente porosa y con rangos de densidad que varían desde áreas de calca completamente densas a áreas altamente porosas, lo cual fue aplicado a la generación de propuestas de ortesis personalizadas en las que reside la necesidad de ser livianas, sumergibles y ocupar muy poco lugar para poder ser cubiertas con la ropa cotidiana del paciente (Fig.3).

Las propuestas digitales fueron realizadas con un software generativo, trabajando sobre los patrones de distintas férulas. En la mayoría de las alternativas, se realizaron sustracciones específicas con el objetivo de lograr la inmovilización total o parcial de la mano o brazo del paciente y mejorar la rehabilitación. El diseño controlado del patrón permite generar más resistencia en los puntos necesarios y permitir mayor comodidad en otros. Estas sustracciones además de permitir la circulación de aire, aceleran la recuperación del paciente permitiendo incorporar en ellos, electrodos para la realización de terapias de electroestimulación.

Grupo de Estudios de Medios Informáticos en Diseño y Arquitectura EMIDA

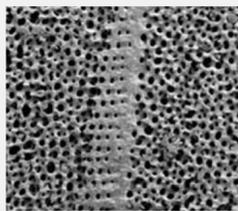


Fig.2(Fuente: Klang y otros, 2016)

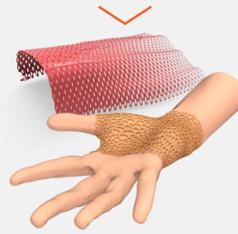


Fig.3 (Fuente: Belatinez Carla, 2018)

SUSTENTABILIDAD: Conductividad térmica

Frente al devenir del creciente cambio climático y en la proyección de nuestro mundo futuro, el Diseño Industrial tiene una importante responsabilidad, aportando a la generación de objetos que pueblan la realidad material que nos rodea. Estos, consumen ingentes cantidades de recursos para su fabricación, gastan cantidades variables de energía y generan residuos de difícil reciclado.

Las herramientas digitales novedosas, en donde se encuentra el Diseño Generativo, sumado a los métodos de fabricación aditiva (Impresión 3D), aportan a generar una serie de formas de manera muy veloz para testear por ejemplo, objetos, ideas y experiencias que optimicen el uso del material, consumiendo menor energía y también para poner a prueba ciertas características técnicas.

La naturaleza es quizás la fuente más rica información. Los mecanismos de las plantas o los animales, las cosas que pueden hacer y la forma en que los hacen, continúan mistificando, iluminando e inspirando el diseño técnico. (Ashby, M. y Johnson, K. 2014). Su riqueza formal da un carácter único a los objetos, y ciertos mecanismos son referentes funcionales debido a sus comportamientos eficientes.

Uno de las estructuras naturales de interés que se esta investigando son las estructuras porosas o celulares funcionalmente graduadas que tienen una combinación única de **bajo peso y alto rendimiento**. Muchos sistemas biológicos utilizan estructuras porosas livianas no solo para soporte mecánico, sino también como componentes funcionales para la transferencia de calor y masa. Basandose en modelos biológicos, estos conducirán a propiedades físicas óptimas con respecto a la resistencia y el **aislamiento térmico** de estructuras porosas. Los poros se pueden crear por las propiedades internas del material a utilizar (por ejemplo, espuma) o por las características diseñadas de la pieza de trabajo (fig. 4).

Actualmente se esta en búsqueda de criterios que favorezcan las características térmicas de posibles productos. Grupo: GIDSU. Diseño con intención, motivación de conductas sustentables.

Investigación de comportamientos naturales asociados a

Aislamiento térmico

Resistencia

↓

Vaso térmico

↓

TESTEO

↓

experimentación

observación

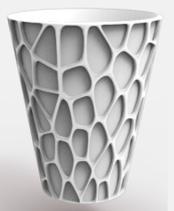


Fig. 4 Vaso Bio-inspirado con característica voronoi. Primeras aproximaciones a modelos de experimentación de resistencia y optimización de material. (Fuente: Viglietti, Ana Belén, 2019)

Conclusión

Todo diseño es paramétrico, inclusive el generativo. Aunque lo paramétrico no necesariamente es generativo. Este último tiene la lógica de que sus variables estén vinculadas y se condicionen unas a otras.

En el caso del estudio de aplicación para la Salud, la implementación de este software permite plantearse la posibilidad de personalización masiva de ortesis dado que con muy poco tiempo, se llega a un número considerable de alternativas. En el caso de la sustentabilidad, se detectaron beneficios para la optimización en el uso del material, el consumo de energía, y la posibilidad de reproducir patrones que favorezcan la conductividad térmica.

Bibliografía

- Agkathidis, A (2016). Diseño Generativo. Procesos para concebir nuevas formas arquitectónicas. Promopress ediciones, Barcelona
- Ashby, M., y Johnson, K. (2014). Materials and design. The art and science of material selection in product design 2da edición. Oxford, United Kingdom
- Bengoa, G. (2018). "El diseño industrial y la proliferación de teoría" capítulo para libro de la Maestría DiCom, (11.545 palabras) disponible en <https://maestriadicom.org/articulos/el-diseño-industrial-y-la-proliferación-de-teorías/>
- Brezet, Han (Tu Delft) 1997, The Eco Design Checklist. Disponible en http://wikid.io.tudelft.nl/WikID/index.php/EcoDesign_checklist
- Hudson, R. (2010) Strategies for parametric design in architecture. [Estrategias para el diseño paramétrico en arquitectura] Proyecto de tesis de Ph. D. Reino Unido: University of Bath
- Kaled, M. A., (2016). Diseño paramétrico. Aproximación al diseño generativo y su aplicación en el diseño industrial. Proyecto de graduación. Trabajo final de grado.

Tipificación de las conductas ambientales para el diseño con intención sustentable

CIPADI CENTRO DE INVESTIGACIONES PROYECTUALES Y ACCIONES DE DISEÑO INDUSTRIAL

- Objetivo de carácter instrumental -
Generar una herramienta que permita identificar usuarios, previamente clasificados por Olaya Rodríguez (2018).

Diseño con intención En el marco del Proyecto 2019 – CIPADI : Diseño con intención, motivación de conductas sustentables

Tendiente a **influenciar en el comportamiento de los usuarios**. Considera articulaciones y conexiones interdisciplinarias, que incluyen el área socio-económica y la psicológica, en su aproximación al problema en estudio.



Ejemplo 1
Waterpebble
Paul Priestman en colaboración con DryPlanet

- Detecta el agua que fluye a su alrededor.
- Cronometra el tiempo de su primera ducha y lo memoriza.
- Luces indican la cantidad de tiempo que está utilizando en sus siguientes duchas.
- Puede reducir de 2 a 3 veces el tiempo original.



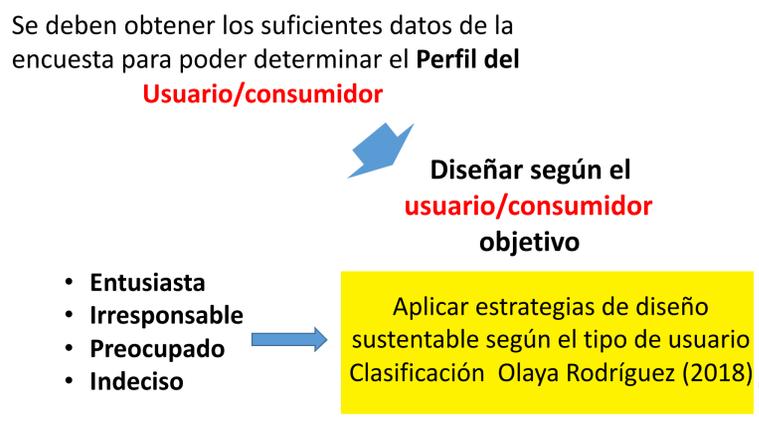
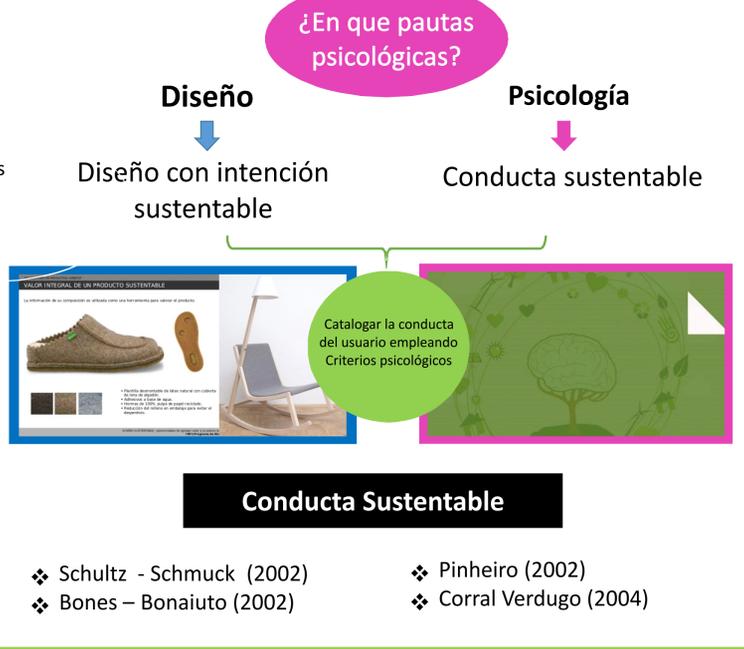
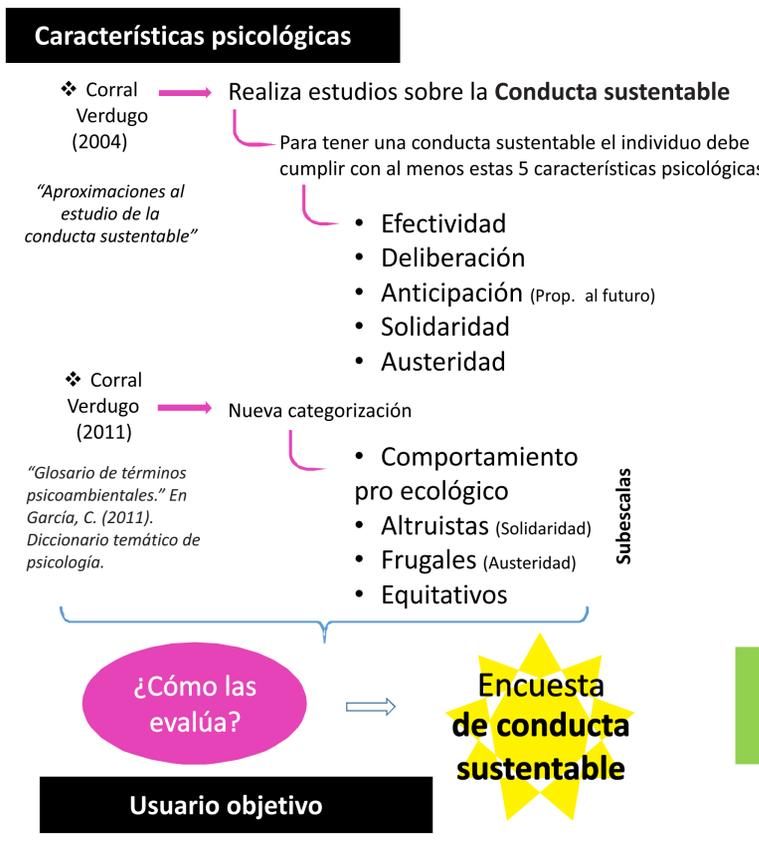
Ejemplo 2
ECO_DROP

- Incremento de rugosidad en función del agua utilizada.

A partir del vacío de conocimiento detectado, la herramienta desarrollada permitirá tipificar a de cada usuario. A continuación se describe el proceso conceptual-metodológico para el alcance del objetivo propuesto.

¿Cómo el diseño puede lograr fortalecer conductas sustentables en los usuarios ?

Metodología	Clasificación de usuarios	¿En que se basan?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lidman – Reustrom (2011) ❖ Olaya Rodriguez (2018) ❖ Tang Tang (2008) 	<ul style="list-style-type: none"> • Cómodo • Independiente • Emocional • Entusiasta • Indeciso • Preocupado • Irresponsable • No los clasifica 	<ul style="list-style-type: none"> Clasificación basada en valores, hábitos, regulaciones, normas, e incentivos. Clasificación basada en pautas psicológicas





Título APARIENCIA VISUAL Y MORFOLOGÍA. LA INTERACCIÓN ENTRE CIENCIA Y PROYECTO DESDE LA DIVERSIDAD EN LAS INTERVENCIONES

CIPADI CENTRO DE INVESTIGACIONES PROYECTUALES Y ACCIONES DE DISEÑO INDUSTRIAL

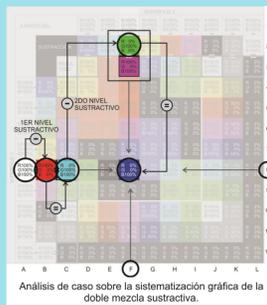
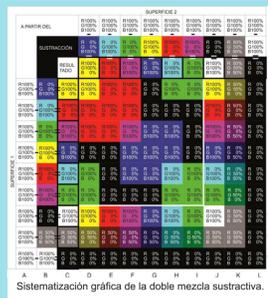
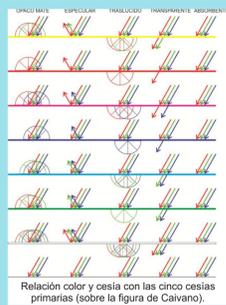
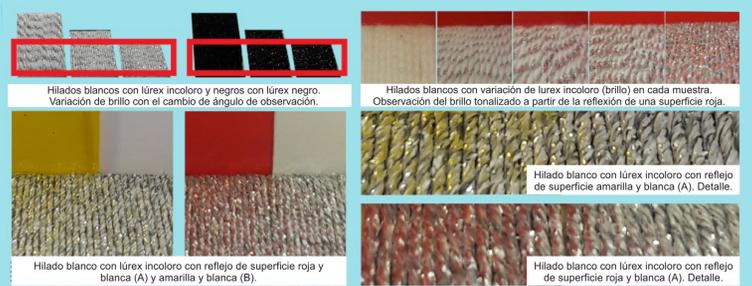
Director: CAIVANO José Luis Integrantes: PORRÚA, Marina - DÍAZ AZORÍN, Carolina - MARIANO, Cecilia - DEÁNGELIS, Sol - SANGORRÍN, Adriana - Co-Directora: GIGLIO, María Paula RAMÍREZ, Gabriela - GONZÁLEZ, Lorena - JAIMERENA, Alejandra - MEMBIBRE, Ana - ISASMENDI, Guillermo - CAROSSIA, Ruth. Asesora: LÓPEZ, Anahí

RESUMEN DEL PROYECTO: El objetivo de este proyecto de investigación es profundizar el estudio de la apariencia visual, los fenómenos visuales en su complejidad, y la morfología a partir de la interacción, tanto en términos teóricos como prácticos, de la ciencia y el proyecto desde la diversidad –que contemple los diferentes puntos de vista de los sujetos y situaciones didácticas, de los contextos, de las culturas, de las identidades, entre otros– en las intervenciones didácticas pensadas en «clave» como estrategias didácticas que combinen las ideas de prácticas de laboratorio, dispositivos didácticos, puertas de acceso y transposición didáctica, en las distintas formas de enseñanza y de aprendizaje. Para ello, se desarrollará una serie de líneas de estudios que busca abordar lo multidimensional y multidisciplinar del tema, empoderar las formaciones e intereses variados de los integrantes del equipo de investigación, que trabajarán en distintos niveles de aproximación. A continuación, presentamos algunas de las líneas de investigación que se vienen desarrollando:

La apariencia visual y morfología desde lo multidimensional y multidisciplinar. Variables visuales / espaciales, su interrelación y la relación contextual en las distintas disciplinas proyectuales.

CAIVANO, GIGLIO, DÍAZ AZORÍN, RAMÍREZ, JAIMERENA, MEMBIBRE, ISASMENDI, CAROSSIA. Asesora: LÓPEZ

Reflexiones sobre el brillo desde la interrelación textura y cesía a partir una propuesta de combinaciones de fibras sintéticas. Gabriela Ramirez y Ma. Paula Giglio
El presente trabajo intenta aportar al estudio interdisciplinario de la apariencia de la luz, color, cesía y textura táctil-visual, desde su apariencia visual, en el contexto de las prácticas proyectuales en diseño y arte, nuevamente asociado a la producción de significantes. El objetivo es ampliar las posibilidades de la apariencia visual de los textiles desde la variable cesía, y el propósito es enriquecer las experiencias didácticas en la formación del diseñador.
Se intentará reflexionar sobre el brillo desde la interrelación textura y cesía a partir una propuesta de combinaciones de fibras sintéticas, en hilados propuestos anteriormente, para cubrir rangos de cesía en términos de brillo. En este caso fue de suma importancia el marco teórico basado en los estudios de Roberto Daniel Lozano, presentado en su libro La Apariencia Visual y su medición (2015). A su vez, se dio continuidad al trabajo que se venía realizando al respecto del análisis. Aquí, se revisaron algunas definiciones realizadas anteriormente que permiten complementar el estudio de las muestras de fibras generadas con anterioridad, incorporando el estudio en términos de interrelación de textura y cesía. A su vez, se analizó algunos insumos no solo del diseñador sino del artista de Arte Textil, en términos de la interacción de color y cesía.



Construcción no pigmentaria del color en el diseño de objetos Superficies objetuales operadoras del color Carolina DÍAZ AZORÍN
Indagar en la relación entre luz, color y cesía al interior de la proyectualidad. En el marco del diseño de objetos, se explora sobre modos de construir color por fuera de la tradición centrada en la mezcla pigmentaria. En este caso, se pretende generar una reflexión centrada en la potencialidad de la definición de las superficies para modificar la percepción de los colores. Este fenómeno se centra en el análisis de la mezcla sustractiva de color luz y pigmento, y se utilizan luces coloreadas a través de la reemisión de radiación visible desde las superficies del objeto. Ya sea desde la especularidad, translucencia, transparencia, opacidad, las superficies de los objetos interactúan con la luz, reflejando o transmitiendo aquella producida por fuentes primarias, naturales o artificiales, y convirtiéndose en fuentes secundarias. Así, las superficies objetuales se convierten en fuentes de luz a partir de la modificación de la luz del entorno, y, aún sin contar dentro de su sistema con una fuente artificial de luz, implican una interacción cromática de las superficies intervinientes, estén éstas superpuestas o yuxtapuestas.

La apariencia visual y morfología. Interacción entre ciencia y proyecto desde la diversidad en intervenciones didácticas.

CAIVANO, GIGLIO, DÍAZ AZORÍN, MARIANO, SANGORRÍN, RAMÍREZ.

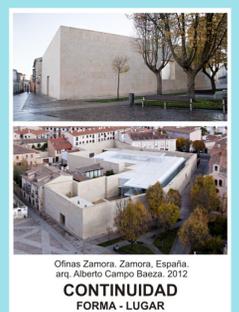
Continuidades y rupturas entre forma y lugar. Propuesta de enseñanza de forma y lugar en el inicio de la carrera de arquitectura. Adriana Claudia SANGORRÍN y Beatriz Cecilia MARIANO
Profundizar en el debate sobre la enseñanza de la relación forma - lugar, y sus límites desde diferentes dimensiones (tanto físicas: geometría, color, textura, material, cesía, escala, luz y sombra, como simbólicas o de significado), desde el modo de pensar y el modo de hacer la forma arquitectónica en un determinado lugar, desde el campo epistemológico al fáctico. Situamos su desarrollo en el inicio de la carrera de arquitectura desde el área de comunicación visual (FAUD-UNMDP). El marco teórico está basado en conceptos de Heidegger (donde un sitio indeterminado se concibe como un lugar irrepetible y singular, pasándose de una idea de espacio indefinido a una basada en la idea de lugar), de Muñoz Cosme (cada lugar tiene su personalidad, su genius loci, y la arquitectura puede dialogar con él creando tanto relaciones de sintonía como de contraste). La indagación de las posturas teóricas enunciadas se lleva a cabo a través de una experiencia de análisis de casos de diferentes obras de arquitectura, donde se promueve la reflexión a través de pares de opuestos para comprender la complejidad y diversidad de relaciones forma - lugar.



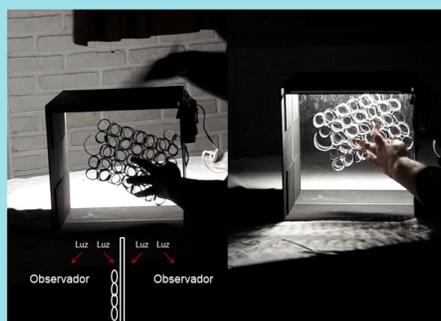
Royal Ontario Museum, Toronto, Canadá. arq. Daniel Libeskind, 2007. **RUPTURA FORMA - LUGAR**



Termas de Vals, Graubünden, Suiza. arq. Peter Zumthor, 1996. **CONTINUIDAD FORMA - LUGAR**



Ofinas Zamora, Zamora, España. arq. Alberto Campo Baeza, 2012. **CONTINUIDAD FORMA - LUGAR**



Habitar el taller/aula para enseñar y aprender sobre forma, color y cesía: interrelación entre espacios, ambientes y dispositivos didácticos. Ma. Paula GIGLIO
Análisis del espacio y el ambiente, donde se dan situaciones de enseñanza y aprendizaje de temas como forma, color y cesía, interrelacionándolos con la producción de materiales didácticos. Se intenta ir más allá del medio o el modo con el que se enseña o aprende, al contemplar integralmente el tipo de objeto de conocimiento que involucra luz, objetos, observadores y relaciones espacio-temporales. Basado en el Seminario "La Didáctica de las Artes Visuales 1" (2018), correspondiente a la Maestría en Educación Artística (FHyA - UNR), a cargo de la Dra. Gabriela Augustowsky, autora del libro "Las paredes del aula" (2005). A su vez, se analizan las propias prácticas investigativas, docentes y estudiantiles como una forma de reconstrucción biográfica.

Cultura e identidad local. La apariencia visual y morfología en la producción de cultura y experiencias didácticas desde la diversidad.

CAIVANO, GIGLIO, PORRÚA, DEÁNGELIS, GONZÁLEZ

EL SITIO DEL COLOR. Experiencias didácticas de diseño con identidad local, en escenarios presentes o pasados, reales, recordados o imaginados. Marina Porrúa y Sol DeÁngelis
El diseño con identidad local requiere la construcción de relatos que pueden partir de la oralidad, de textos de estudio, imágenes artísticas o fotográficas, documentos históricos, observación directa de hechos, fenómenos, objetos, paisajes, ciudades, etc. Como sea este punto de partida está localizado en un espacio real o imaginario y requiere una observación, una enunciación, una interpretación, una traducción y una representación. Enmarcado en "El color de la identidad" este tramo de la investigación se concentra en desentrañar procesos de percepción del color y construcción de significado, situado y sitiado en escenarios naturales o artificiales, presentes o pasados, entendiendo que lo real es una construcción modelada por la experiencia, la cultura, las ideologías. El propio proceso de abstracción de claves, signos y rasgos caracterizantes constituye un nuevo sistema que ya no es el real, sino una representación del mismo con pinceladas de subjetividad y valores que dependen del sujeto, su historia, el momento histórico en el que está inmerso, etc. Nos enfocamos en la observación/ investigación del "sitio del color" y su traducción en "escenarios" como espacio representado donde lo real/ imaginario, lo visible/ invisible, se entremezclan en el juego de la objetividad/ subjetividad. Desde este enfoque el sitio es un espacio físico y a la vez simbólico. Es realidad e imagen. Es representación en tanto suple esa realidad, la sustituye. El sujeto percceptor interpreta, escenifica, traduce, decodifica, imagina, crea, traduce, generando una síntesis semiótica condicionada por la mirada contextualizada.

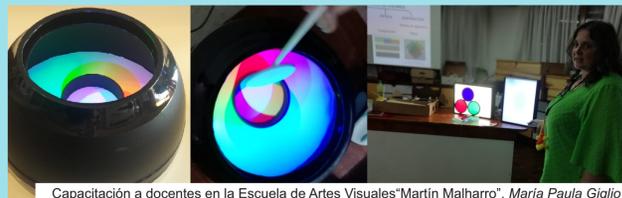


Proyecto Nodo IDI: Colección Evolución, contrapunto Mar/ Ciudad.



Proyecto Identidades Productivas: Colección Bicentenario: Momentos de Oscuridad, momentos de Claridad y la Sangre Derramada.

Capacitación y divulgación. Investigación, desarrollo e innovación educativa en el ámbito del arte y el diseño. didácticas.



Capacitación a docentes en la Escuela de Artes Visuales "Martín Malharro". María Paula Giglio



Divulgación en las Jornadas de Investigación UNMDP, Museo MAR. María Paula Giglio, Carolina Díaz Azorin y Gabriela Ramirez.