

UP

## Potenciar el perfil propio



Por Nicolás Kedziński. Ya hace una década que se enseña Diseño Industrial en la Universidad de Palermo (UP). A diferencia de otras instituciones educativas, la carrera se dicta en una Facultad de Diseño y Comunicación lo que, necesariamente, le imprime una mirada diferente frente a aquellas que se desarrollan en facultades de arquitectura o de bellas artes. "Buscamos un diseño vinculado fuertemente con el mundo profesional que sintetice expresión, tecnología y comunicación", explica Daniel Wolf, diseñador industrial y coordinador de la carrera.

En sus inicios de la carrera, era frecuente el debate entre profesores acerca del perfil que se buscaba para el egresado. Profesionales como Alejandro Sarmiento, Pablo Lagattina, Pedro Reissig o Miky Friedenbach marcaron, en la estructura pedagógica, sus particulares modos de diseñar. Miradas que se centraban en lo artístico-artesanal, en búsquedas conceptual-morfológicas o ancladas en visiones con fuertes improntas del marketing y comercialización pugaban por convertirse en el discurso dominante. Con el tiempo, la orientación práctica-profesional

logró un consenso que se fue enriquecido con otros discursos y miradas. Esta posición se consolidó con la incorporación de diseñadores como Iván Longhini, Hernán Sthele y Gianpiero Bosi. "Así fue como se estableció una formación en la diversidad", asegura el coordinador de la carrera.

La estructura pedagógica de la facultad propone un dispositivo donde un diseñador, a cargo de un reducido grupo de estudiantes, replica las situaciones que se podría dar durante el ejercicio profesional. A lo largo de una carrera de cuatro años, cada cuatrimestre los estudiantes diseñan bajo la supervisión de un profesional diferente. "Esto posibilita que cada uno experimente el trabajo con ocho diseñadores con visiones variadas a fin de enriquecer su mirada, descubrir potencialidades e ir construyendo su propia identidad profesional", aclara Wolf. Según el profesor, a lo largo de la historia de la carrera, resultó clave "la continua incorporación de docentes nuevos". A partir de estos aportes se insertaron temáticas de actualidad en los talleres tales como sustentabilidad, responsabilidad social (con el foco puesto en brindar soluciones a sectores postergados), discriminación, autoproducción

y, últimamente, visiones críticas al sistema de consumo. Además de las intervenciones concretas sobre productos, los profesores aseguran que se busca que el diseñador pueda reflexionar acerca de la disciplina y el entorno social, político y cultural donde se ejerce. "El modo de abordar ese desempeño se vincula con los propios valores que pueda sostener cada diseñador", asegura Wolf y señala que algunos egresados se inclinan hacia el universo tecnológico-productivo; muchos, hacia el marketing y la cultura empresarial y, en los últimos tiempos, comienzan a destacarse jóvenes con sensibilidad social. "Nuestro compromiso es fomentar esas inquietudes, canalizarlas a través de las herramientas reflexivas y prácticas que ofrece la disciplina", aseguran los docentes.

En los últimos años de la carrera hay una fuerte tendencia hacia el desarrollo de productos con carácter social. La salud es una temática que ha dado grandes resultados. Cátedras como la Gianpiero - Bosi y la del mismo Wolf lograron trabajos destacables. "Hay temas como discapacidades o emergencias sociales que, al ser postergados por el mercado, resultan de escasa visibilidad para el diseño. Creemos que la facultad deber interesarse en esas pro-

blemáticas, ya que intervenciones efectivas, aplicadas en marcos reales, pueden incidir positivamente para mejorar la calidad de vida de la gente”, afirma el coordinador de la carrera.

Casos relevantes son los diseños del Bastón para Erguirse de Hernán Lucchesi y el Bastón para una Caminata Fluida de José Gregorio. Lucchesi planteó un producto que tenía como objetivo asistir a una persona mayor que presentara conflictos a la hora de ponerse de pie. Partiendo de una estructura similar a la del bastón clásico, Lucchesi realizó una intervención ergonómica que facilitó la utilización de ese objeto.

Para asuntos de emergencia están las camillas diseñadas por el alumno Francisco Beltrame, la cama portátil de Cristina Morales y el botiquín de Maximiliano Swarovski, prototipos diseñados para la materia Diseño Industrial 4, de Gianpiero Bosi. Este profesor indica que se pretende que el alumno sintetice las experiencias realizadas en los talleres previos a través de un ejercicio concreto. El profesor destaca que en el primer caso “la camilla verifica el compromiso con la situación mediante la versatilidad del objeto “cama-sillón” que satisface dos aspectos importan-

tes: el requerimiento nocturno de descanso y el diurno de reposo, además de la portabilidad y una eficiente utilización de los recursos tecnológicos aplicados”. En el caso de la cama “el valor reside en incorporar la capacidad de guardado de objetos personales en la cama de emergencia como respuesta a la crisis psicológica que se genera en la persona al sufrir una catástrofe natural”.

Para su trabajo final de grado, Javier Leveratto diseñó el flotador de seguridad “Neptoon” donde, según Bosi, “logró despojar a la función de “flotador de seguridad” de su connotación discriminatoria. A través de un enriquecimiento semántico del producto, lo transformó en un agradable elemento acuático que cualquier niño quisiera usar”. Mientras Leveratto trabajaba en su proyecto “Neptoon”, se integró al equipo de diseño del estudio Andamio, una empresa que se dedica a productos para discapacitados. El diseñador destaca que su motivación pasó por “incluir a todos los chicos por medio del diseño”. Así fue como diseñó, mientras cursaba en la UP, para Andamio, el Adaptador de silla para chicos y el Set de alimentación. Y aclara: “Hoy en día, la gran mayoría de los productos ortopédicos son vendidos en ambientes médicos, con una

estética médica... por eso, desde la morfología, intenté darle un aspecto cotidiano a estos productos para incluir a todos los chicos”. El set de alimentación que diseñó Leveratto permite que los nenes puedan usar los cubiertos con facilidad y, de esta manera, se logra integrar a todos sin que el usuario sienta que su producto es “especial”. El que ya se recibió de diseñador industrial, asegura que, ya sea para idear objetos en la facultad o para la industria, es importante que los alumnos sientan que la universidad los empuja a encontrarse a sí mismos. “La formación en la diversidad, es una virtud que debe mantener cualquier institución universitaria”, afirma.

[www.palermo.edu/dyc/](http://www.palermo.edu/dyc/)

[www.palermo.edu/dyc/producciones/index.html](http://www.palermo.edu/dyc/producciones/index.html)

[www.universoandamio.com/](http://www.universoandamio.com/)





“Es una disciplina que te da posibilidades de desarrollarte en el área que quieras. Queremos replicar esto desde los proyectos universitarios, el campo es infinito”.  
Daniel Wolf



**Set de alimentación con cubiertos e individual de Andamio para chicos discapacitados.** Una necesidad básica de todos los días. **1 Flotador "Neptoon".** Diseñado por todos más allá de tener o no algún grado de discapacidad. De Javier Leveratto. **2 Bastón de José Gregorio.** Para acompañar una marcha firme. **3 Botiquín de emergencias en formato mochila.** Diseñado por Maximiliano Swarovski. **4 Adaptador de sillas Andamio.** Diseñado por Javier Leveratto, en función de la ergonomía y seguridad de los chicos, pensando en la fabricación, el embalaje y almacenaje, y también en las funciones extra específicas como el traslado. **5 El sillón "Caukan".** Versatilidad, optimización tecnológica y transportable. Diseñado por Francisco Beltrame. **6 Cama para emergencias.** Transportable y con la posibilidad de almacenar piezas afectivas del accidentado. Diseño de Cristina Morales. **7 Intervención de diseño para asistir a un mayor.** El bastón es una creación de Hernán Lucchesi.