

Pedagogías del Diseño. Exploración sobre lo interdisciplinar y el impacto social en su enseñanza.

Patricia Andrea Dosio (*)

Categoría: Proyecto de Exploración de la Agenda Profesional

(*) Patricia Andrea Dosio es Licenciada en Artes (UBA). Egresada con Diploma de Honor. Realizó postgrados en Educación (FLACSO) y cursa la maestría en Historia (UNTREF). Ha publicado diversos estudios e investigaciones sobre arte argentino del siglo XIX y arte, diseño y educación.

Abstract

Este proyecto de carácter exploratorio se propone efectuar un recorrido a través de un tema de la agenda educativa actual: la definición de una enseñanza interdisciplinar que parte de los debates sobre los límites entre el diseño y otras áreas con miras a sus aplicaciones en cuestiones sociales de relevancia a través de una indagación en publicaciones *online*, foros, exposiciones, congresos y propuestas educativas de educación superior.

Palabras Claves

Educación superior, multi- e interdisciplina, diseño, problemáticas sociales y ambientales.

Introducción

Este proyecto se propone explorar un tema de la agenda actual: la definición de una enseñanza interdisciplinar que parte de los debates sobre los límites entre el diseño y otras áreas con miras a sus aplicaciones en cuestiones sociales de relevancia a través de una indagación en publicaciones *online*, foros, exposiciones, congresos y propuestas educativas de educación superior.

Respecto a la contextualización del presente proyecto, se han tenido en consideración las reflexiones introducidas por Reinaldo Ladagga (2006) sobre el terreno artístico en los últimos años. En este sentido, Ladagga identifica la emergencia de un nuevo episteme estético a través del análisis de ciertos proyectos contemporáneos. Estos proyectos, multi- e interdisciplinarios, experimentan diversos modos de interacción humana, modos “donde la producción estética se asocia al despliegue de organizaciones destinadas a modificar el estado de cosas” (Ladagga, 2006, p. 21). Se trata de propuestas que se involucran en cuestiones sociales con la intención de provocar algún tipo de cambio en las estructuras establecidas.

Concomitantemente, en distintas áreas del diseño se asiste a cambios semejantes. El estado actual de los debates en torno a la profesión del diseñador, en los últimos congresos y exposiciones del área, así como en foros y revistas especializadas¹, pone en evidencia, de una parte, la cuestión sobre de los límites del diseño y su especificidad; de otra, su intervención en las necesidades de la comunidad.

El diseño permeabiliza sus fronteras al tomar conceptos de otros campos del saber al momento de afrontar un proyecto determinado. Si bien la naturaleza misma del diseño supone la recurrencia a diversas disciplinas, se registran hoy posturas que divergen de la labor clásica del diseñador y apuestan a un enfoque interdisciplinar más complejo.

Si por un lado, las nuevas generaciones de diseñadores internacionales se interesan por examinar los límites tradicionales de disciplinas como arquitectura, diseño industrial y de interiores, gráfico y multimedia y sus interacciones con el arte y los *media* -con lo cual se está “definiendo un nuevo territorio para la creación de nuevos productos que ya no es exclusivo de ninguna disciplina tradicional, sino un territorio de experimentación compartido”²-, por otro lado, crece la demanda sobre lo social. Justamente, se trata de una orientación vinculada a esta amplitud de fronteras que argumenta sobre las aplicaciones del diseño en cuestiones sociales en referencia al carácter transversal de la disciplina y su ingerencia en el desarrollo económico y social de la comunidad.

En suma, se reclama para el diseño un abordaje interdisciplinar de las nuevas problemáticas sociales, que articule tendencias socioculturales, tecnológicas y ambientales.

Asimismo, este tema se corresponde con la ponderación de una enseñanza multidisciplinar e interdisciplinar que enfrente a los estudiantes a las nuevas exigencias de las sociedades contemporáneas, tales como la sobreproducción, el cuidado del medio ambiente y cuestiones sociales y humanitarias, como el multiculturalismo, la discriminación, la vivienda. Se trata de un concepto de multidisciplinaridad renovado, tanto en contenidos como en actividades, en acciones y proyectos colaborativos conducentes a la formación de nuevos perfiles profesionales.

La implementación de proyectos interdisciplinarios no supone una simple yuxtaposición de campos disciplinares; es en las zonas de interacción entre las disciplinas donde interactúan y se resemantizan los lenguajes, las estructuras semánticas y sintácticas propias de cada área disciplinar. Esto requiere establecer nuevas clases de conceptos, categorías y marcos teóricos y epistemológicos.

Estructura del proyecto. Metodología aplicada en la exploración. Criterios de selección

El desarrollo de este proyecto contempla distintas instancias de exploración:

A) Instancia conceptual. Esta instancia abarca las precisiones terminológicas de interdisciplina y nociones asociadas de transdisciplina, pluridisciplina, multidisciplina.

B) Instancia social. En este nivel se consideran: la definición del diseño y el arte como fuerzas positivas en la comunidad. Los proyectos realizados y su impacto social. Hacia un nuevo rol del diseñador y del artista.

C) Instancia educativa. Esta etapa se orienta a partir de los siguientes interrogantes: cómo se ve afectada la enseñanza a partir de la apertura del diseño a las cuestiones sociales. Qué es una enseñanza multidisciplinar del diseño. Aportes al proceso de enseñanza y aprendizaje. Qué modificaciones estructurales supone. Posibles modelos educativos. Modos de aprender multidisciplinarios. Esta instancia constituirá el cuerpo principal del ensayo, apoyada en el relevamiento previo (puntos A y B).

D) Instancia áulica. Este último tramo consiste en la implementación de la propuesta de la cátedra para los estudiantes.

Para este informe final se han completado las dos primeras instancias (conceptual y social), al igual que la propuesta áulica (correspondiente a los cursos académicos del primer cuatrimestre y del segundo cuatrimestre del año 2012). La primera instancia plantea una aproximación terminológica sobre las nociones de interdisciplina y demás conceptos afines (intradisciplina, multidisciplina, pluridisciplina, transdisciplina) a partir del rastreo de material bibliográfico específico.

En la segunda instancia se aborda la recepción de lo interdisciplinar en el diseño. En este punto surgen varias cuestiones. Por un lado, se trata de un campo de reciente formación como disciplina frente a una perspectiva que pondera la permeabilidad de los límites disciplinares; el diseño es además un área amplia que amalgama diferentes ramas y especializaciones (industrial, gráfico; gráfico editorial, etc.). Por otro lado, la implementación de la interdisciplina en proyectos educativos orientados a la formación académica de futuros diseñadores. Estos proyectos tienen finalidades ambientales, sociales o humanitarias. En este sentido, a este apartado se lo ha subdividido en distintas subpartes:

- las disciplinas del diseño: interdisciplinariedad y especialización;
- enseñanza del diseño. Tendencias y propuestas interdisciplinarias y sociales;
- la formación interdisciplinar y el mundo real: proyectos y programas educativos;
- tendencias pedagógicas y didácticas. Hacia una pedagogía del diseño de carácter interdisciplinar.

También se contabilizan la segunda parte de la segunda instancia (bajo el título La formación interdisciplinar y el mundo real), que contempla los proyectos y programas educativos de nivel superior. Cabe señalar que la sección relativa al rastreo y exploración de proyectos y programas educativos, se ha decidido ampliar para contar con una muestra sustantiva, con el fin de encarar el análisis final en este último informe. En relación a ello, además se ha optado por considerar como criterio de selección de las instituciones y sus propuestas educativas *rankings* internacionales de relevancia, al solo efecto de organizar el relevamiento y selección de los establecimientos.

Otro punto que se ha decidido incorporar es un apartado que revise las tendencias pedagógicas actuales (Tendencias pedagógicas y didácticas. Hacia una pedagogía del diseño de carácter interdisciplinar). Se entiende que un estudio exploratorio de la agenda profesional que focaliza en cuestiones didácticas y pedagógicas, como lo es el presente trabajo, exige no únicamente una revisión de corrientes de enseñanza y aprendizaje. Se pretende también una contemplación de aquellas líneas más adecuadas a la propuesta que se procura formular, esto es, una aproximación a una pedagogía del diseño que pondere las problemáticas coetáneas no solo como un mero contexto sino como parte de la propia enseñanza.

La metodología implementada para este proyecto exploratorio es de carácter predominantemente cualitativo, partiendo de la recolección de datos y fuentes de evidencia que combina lo inductivo y

lo deductivo, en base a un diseño flexible de amplios interrogantes y a la interpretación de las informaciones en cuanto a explicación de los significados.

Los términos interdisciplina, transdisciplina, multidisciplina y sus vinculaciones con los límites del diseño y su especificidad han recibido distintos abordajes. Se trata de nociones diferenciadas para caracterizar variedad de modalidades de vinculación entre campos disciplinares que, a menudo, son empleadas indistintamente. Entonces, aparte de la cuestión terminológica es importante señalar que, en los últimos años, aplicado a la enseñanza superior, este tópico ha ocupado un lugar de relevancia entre las preocupaciones de las universidades e institutos de investigación a nivel internacional. De allí la necesidad de emprender una revisión de los mismos a partir de un relevamiento de la información vertida en los textos de los sitios *web* seleccionados.

Los criterios de selección de estos textos responden al grado de actualización y debate como a la relevancia de los autores. En este sentido, se han considerado artículos procedentes de publicaciones digitales, congresos, conferencias, foros, exposiciones y proyectos encauzados por instituciones de nivel universitario, tomando con tema eje el tratamiento de lo interdisciplinar. En consecuencia, el *corpus* se compone de material de acceso *online* clasificable en dos grupos:

a- Textos teóricos procedentes de libros y revistas especializadas: se han relevado para la consulta de artículos y estudios la red Redalyc (red de revistas científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal), la biblioteca electrónica SciELO; el portal bibliográfico de literatura científica Dialnet.

b- Textos procedentes de congresos, exposiciones, foros, proyectos. Entre ellos es posible mencionar como sitios iniciales a los siguientes:

Congresos:

Design at the Edges. Taipei World Design Expo 2011.

<http://www.2011designexpo.com.tw/default.aspx>

Encuentro Internacional de Políticas Públicas & Diseño. 2 al 5 mayo 2010. Centro Metropolitano de Diseño, Buenos Aires. <http://imdi-cmd.blogspot.com/2011/09/conferencia>

IV Congreso Internacional de Diseño. 26 al 28 de octubre 2011. Universidad Iberoamericana. México. <http://www.dis.uia.mx/conference/2011/index.html>

IV Bienal de Diseño "Chile se Diseña". 26 nov. al 12 dic. 2010. Facultad de Diseño UDD - Escuela de Diseño PUC. Santiago. <http://www.bienaldediseno.cl>

Foros:

Foro Alfa <http://foroalfa.org/>

Foro a! <http://www.a.com.mx/articulos.php>

Proyectos y Programas educativos:

Proyecto educativo del Art Center College of Design (Pasadena, California). <http://www.designmattersatartcenter.org/>

Proyecto educativo del California College of the Arts. <http://www.cca.edu/academics/engage-at-cca>

Programa educativo de la Escuela de Artes, Diseño y Arquitectura de la Universidad Aalto. http://arts.aalto.fi/en/about/sustainable_development/

Programa educativo del California College of Design.

Programa educativo del Otis College of Art and Design.

Programa educativo del Rhode Island School of Design (RISD).

Programa educativo del Maryland Institute College of Art (MICA).

Programa educativo de la Escuela Superior de Diseño e Ingeniería de Barcelona (ELISAVA).

Programa educativo del MAHKU. Graduate School of Visual Art and Design, Utrecht University.

Programa educativo del Istituto Europeo d Design.

Programa educativo del Art Design Research Institute, National College of Art and Design, Dublin. Irlanda.

Programa de posgrados, Facultad de Arquitectura. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Cultura Ambiental y posgrados, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Argentina.

En el caso de los primeros (los textos del punto a), el arco temporal es más amplio (del año 1979 edición en español hasta la fecha), mientras que en el segundo grupo se contemplan aquellos eventos realizados desde el año 2008 hasta la fecha.

En lo que respecta a la propuesta áulica, ésta se ha aplicado primeramente a la cohorte del Taller de Reflexión Artística I del primer cuatrimestre 2012 (turno tarde). La población del curso ha sido numerosa y heterogénea en distintos aspectos; ha nucleado a estudiantes de ambos sexos, procedentes de diferentes países latinoamericanos, con variadas realidades laborales y formación académica de base. En cuanto a sus estudios superiores en desarrollo, éstos respondieron a diversos campos o áreas vinculadas al diseño (Diseño gráfico, industrial, dirección teatral, de modas).

En relación al curso correspondiente al segundo cuatrimestre de 2012 dentro de la misma asignatura, cabe señalar que presenta algunas diferencias en comparación con el anterior. La referencia es a la composición de origen (todos los involucrados son originarios de distintos países latinoamericanos, no argentinos) y mayoritariamente pertenecientes a carreras que eran minoría en el curso previo. En este sentido, se prevé que este segundo grupo redundará en un mayor enriquecimiento de perspectivas y experiencias. Además, cuantitativamente la población es más reducida, lo cual facilita el seguimiento de los trabajos de cada alumno así como el intercambio de ideas entre estudiantes y entre estudiantes y profesor.

Precisiones conceptuales: multi-, inter- y transdisciplina

Frente a las características del conocimiento moderno, compartimentado a partir de la definición de disciplinas en tanto territorios delimitados de trabajo, han surgido las propuestas de interdisciplina, multidisciplina y transdisciplina con el objeto de, justamente, abrir los límites de las distintas áreas (Chiarella, Fedele, Sferco, Basaber, 2007, p. 47) o campos de conocimiento a fin de arribar a la comprensión del saber como un todo integrado.

Diversos han sido los objetivos de las perspectivas que han propuesto enfoques de carácter interdisciplinario: desde la contemplación de cuestiones metodológicas (de la Herrán Gascón, 2003) o epistemológicas vinculadas a la educación (Piaget, 1979), sus aplicaciones en la investigación científica (García, 1994; 2006; 2011) hasta su percepción como ideología o paradigma (Morin, 1984; 2006). Desde entonces, los acercamientos teóricos han intentado definir y precisar el trabajo interdisciplinar así como sus extremos representados por la multidisciplina y la transdisciplina.

Georges Gusdorf (1983) efectuó la genealogía del término, remontando sus orígenes a los estudios universitarios medievales y renacentistas. Dentro de este marco académico, el *trivium* y el *quadrivium* constituían un conjunto unificado de ciencias y letras, pensamiento heredado, a través de los romanos, de la pedagogía circular o *enkuklios paideia* de los sofistas griegos. Esta preocupación por agrupar saberes ha sido permanente en el ámbito científico. Al mismo, la ciencia moderna le adicionó la necesidad de comunicar las disciplinas (Pérez Matos y Setién Quesada, 2008), aspecto que fue retomado en el siglo veinte por aproximaciones fundamentalmente desde la didáctica y la pedagogía, que apuntaron estrategias de carácter interdisciplinario a fin de promover un aprendizaje integral.

La literatura específica sobre la interdisciplina fue en incremento a partir de los debates surgidos en los años setenta, con la creación de institutos o áreas de estudios interdisciplinarios en las universidades y la celebración de congresos y seminarios sobre el tema. Estos debates se centraron en la crítica a la atomización que exhibía la enseñanza superior, diseminada en materias sin conexiones entre sí. Al respecto, con motivo del Encuentro OCDE celebrado en Niza en 1970 sobre interdisciplinariedad³ se planteó un parangón entre la universidad tradicional,

asociada a la mencionada estructura de asignaturas compartimentadas, y la universidad moderna, en la que la enseñanza apunta a una reflexión crítica constante favorecedora de la investigación colectiva en contacto con la realidad social.

La interdisciplina es entendida como conjunto de disciplinas interconectadas que se organizan jerárquicamente con el objeto de servir a la resolución de problemas cuyo abordaje no se vería favorecido por la actuación disciplinar aislada: “En este tipo de acercamiento a la realidad se dan multiplicidad de objetivos y la finalidad de éstos apunta a un nivel superior al descriptivo en campos que aportan axiomas y modelos mucho más generalizantes y abarcadores que pueden transferirse a otros conocimientos” (Fragoso Susunaga, 2009, p. 99). Si bien los especialistas conservan la identidad de sus ramas, se integran e intercambian teorías, nociones y enfoques con el fin de lograr una comprensión mutua del fenómeno a estudiar.

Es la complejidad de las problemáticas actuales la que exige la adopción de formas de pensar variadas. Se ha señalado que, debido a la percepción de inadecuación de una disciplina respecto al abordaje de un problema, “la interdisciplina es un trabajo colaborativo que surge con el objetivo de enfrentarse a problemáticas y resolver problemas específicos, para lo cual se forman equipos de trabajo *ad hoc*” (Rodríguez Morales, 2011, p. 124). La interdisciplina, entonces, facilita y estimula el pensar posibles respuestas a las cuestiones que hoy aquejan a las sociedades complejas, tales como la pobreza, los fenómenos de multi- e interculturalismo, la desigualdad social, la marginalidad, el cuidado del medio ambiente, la revalorización de lo autóctono, el respeto por las diferencias, las movilizaciones sociales (Ruiz Torres y Castañeda, 2008, p. 106).

Por su parte, la noción de multidisciplina es percibida como un proceso a través del cual diversos campos disciplinares colaboran de modo eslabonado para la resolución de un tema o problema (Rodríguez Morales, 2011, p. 122). En suma, un enfoque multidisciplinar supone una adición o yuxtaposición de disciplinas donde cada una conserva sus métodos, lenguaje, teorías.

Algunos autores como Caruana y Oekey (2004) han precisado las diferenciaciones entre lo multi- y lo inter-, sosteniendo que la multidisciplina supone un trabajo a lo largo de varias disciplinas, pero orientado hacia objetivos separados; mientras que interdisciplina implica un trabajo con otras disciplinas orientado hacia los mismos objetivos, aunque con roles separados o diferenciados⁴. Olivia Fragoso Susunaga (2009) aproxima la definición de multidisciplina a la de pluridisciplina, y explica que en esta última existe cooperación disciplinar sin jerarquías entre los campos, aunque carece de una coordinación que conduzca al saber integral. En la perspectiva interdisciplinar, en cambio, una de las disciplinas asume un lugar jerárquico y de preeminencia sobre las otras.

Sin embargo, Rolando García plantea que, ante la imposibilidad de abarcar un amplio espectro de saberes, el recurso a equipos conformados por profesionales de diversas disciplinas supone un modo de trabajo interdisciplinario que “es siempre el resultado de un equipo pluridisciplinario”. No obstante, advierte que “la yuxtaposición de especialistas (multi- o pluri-) no produce la interdisciplinariedad, que es una forma de trabajo, un cierto tipo de actividad” (García, 1994, p.4). Este autor reclama una revisión de la formulación del problema de la investigación interdisciplinaria, reformulación que conduciría a interrogarse menos por las interrelaciones entre disciplinas, que por el “análisis de las interrelaciones que se dan en un sistema complejo entre los procesos que determinan su funcionamiento. La inter-disciplinariedad surgirá como un subproducto de dicho análisis” (García, 1994, p. 4).

Empero, ¿a qué se refiere el concepto de un sistema complejo?. En primer lugar, cabe acotar la significación del término complejidad en el contexto científico. Lejos de querer decir, como en el lenguaje natural, lo complicado o de difícil comprensión, complejo refiere a un estado particular de organización. Este estado de organización consta de componentes individuales que interactúan en forma no lineal y como resultado pueden generar cambios en sus estados internos. En este sentido un sistema complejo es “una representación de un recorte de la realidad compleja, conceptualizado como una totalidad organizada (de ahí la denominación de sistema) en la cual los elementos no son ‘separables’ y por lo tanto no pueden ser estudiados aisladamente” (García, 2006, p. 21). Estos sistemas se caracterizan por la confluencia de procesos múltiples cuyas interrelaciones conforman su estructura, la cual funciona como un todo organizado. Un trabajo interdisciplinario busca en consecuencia arribar a una síntesis que integre los datos procedentes del:

a) El objeto de estudio, esto es, el sistema complejo que se presenta como fuente de una problemática que no se reduce solamente a la yuxtaposición de situaciones o fenómenos que pertenezcan al dominio exclusivo de una disciplina.

b) El marco conceptual desde el cual se lleva a cabo el abordaje del objeto de estudio, es decir, “el bagaje teórico desde cuya perspectiva los investigadores identifican, seleccionan y organizan los datos de la realidad que se proponen estudiar” (García, 1994, p. 5).

c) Los estudios disciplinarios que corresponden a aquellos aspectos o recortes de la realidad y que son percibidos desde una disciplina específica (García, 1994, p. 5).

En síntesis, García plantea que lo relevante es la relación entre el objeto de estudio y las disciplinas que lo encaran y que la realidad es un sistema de gran riqueza y complejidad, de la cual cada disciplina da cuenta en parte desde sus propias características y estructuras sintácticas y conceptuales. Cabe recordar que las estructuras sintácticas son aquellas referidas a los criterios de validación, mientras que las conceptuales o estructura sustancial enmarca las ideas o conceptos fundamentales de un campo disciplinar.

Otras investigaciones postulan que el concepto de multidisciplinaria no aporta al análisis efectuado desde distintos campos disciplinares nuevas relaciones que integren saberes. Concretamente, Mattei Dogan (1997) sostiene que la multidisciplinaria es un enfoque engañoso, pues propone la división de la realidad en fragmentos, al consistir en el abordaje de un problema por parte de dos o más disciplinas sin implicar enriquecimiento mutuo, debido a que solo se trata de que cada campo ofrezca una respuesta desde su propia óptica sobre la cuestión. En cambio, la interdisciplinaria apunta a la ruptura de las barreras disciplinares. Sin embargo, esto no implica que haya una conversión de profesionales de una ciencia en otra, sino que permite fortalecer el *corpus* discursivo de cada una.

Desde estudios recientes se ha parangonado lo interdisciplinario con lo intercultural. Al respecto, en un documento de la Universidad de Brighton se valora la interdisciplinaria en la enseñanza, pero además se efectúa una propuesta interesante: se sostiene que la interdisciplinaria en la educación es equiparable o similar a la educación intercultural. En este sentido, los objetivos de la educación intercultural, como la celebración de la diferencia y la promoción de la igualdad en el sentido de aceptación de lo diverso, pueden ser de utilidad para afrontar los problemas de la educación interdisciplinaria en lo que atañe a los límites disciplinares (Roland Tormey, Mags Liddy, Deirdre Hogan).

La noción de transdisciplinaria ha sido planteada ya por Jean Piaget como una nueva etapa del saber en los años sesenta y continuada en tanto paradigma de la complejidad por Edgar Morin, Fritjof Capra y Miguel Martínez Miguélez en los ochenta y noventa (Martínez Miguélez, 2007). Esta perspectiva intenta ordenar los saberes de modo que puedan considerarse orgánicamente todas las ciencias. Desde este enfoque las relaciones entre las disciplinas trascienden en la integración de un conjunto para la interpretación de los fenómenos (Fragoso Susunaga, 2009, p. 99).

El concepto de transdisciplina se presenta como un modo de hacer interactuar las disciplinas, borrando los límites que separan las distintas áreas del conocimiento. De esta manera, la relación entre los campos del saber es más incluyente, y en esa interacción disciplinaria puede generarse una síntesis coherente con la complejidad del objeto o fenómeno que se estudie.

El enfoque transdisciplinario ha sido presentado por algunos investigadores como un verdadero paradigma posmoderno. De acuerdo con Edgar Morin, la transdisciplina utiliza esquemas cognitivos que atraviesan distintas disciplinas y dan lugar a una unidad nueva. Según el autor, hoy estos esquemas son provistos por la teoría de los sistemas, la cibernética y la teoría de la información. Este nuevo paradigma busca integrar orden, desorden y organización (Alvargonzález, 2003; Perelló, 2002). En relación a este modelo en el año 1994 se celebró en Portugal el Primer Congreso Mundial de Transdisciplinaria. Este Congreso, organizado por el *Centre de Recherches et d'Etudes Transdisciplinaires* (CIRET) de París, reunió a más de setenta participantes en su mayoría franceses, portugueses y brasileños. Con motivo de este evento algunos de los asistentes firmaron la Carta de Transdisciplinaria en la que expusieron sus fundamentos, haciendo a la vez un llamamiento a intelectuales de otros países. En esa carta, en sus artículos III y IV, se considera que:

-La transdisciplinariedad es complementaria al enfoque disciplinario; hace emerger de la confrontación de las disciplinas nuevos datos que las articulan entre sí, y nos ofrece una nueva visión de la naturaleza y de la realidad. La transdisciplinariedad no busca el dominio de muchas disciplinas, sino la apertura de todas las disciplinas a aquellos que las atraviesan y las trascienden.

-La clave de la bóveda de la transdisciplinariedad reside en la unificación semántica y operativa de las acepciones a través y más allá de las disciplinas. Ello presupone una racionalidad abierta, a través de una nueva mirada sobre la relatividad de las nociones de definición y objetividad. El formalismo excesivo, la absolutización de la objetividad, que comporta la exclusión del sujeto, conducen al empobrecimiento⁵.

Para Köppen, Mansilla y Miramontes (2005) si bien la transdisciplina presenta un discurso interesante, en los hechos es prácticamente irrealizable, “nadie sabe cómo hacer para que las barreras entre las disciplinas desaparezcan” (Köppen, Mansilla y Miramontes, 2005, p. 8). Sin embargo, sostienen estos investigadores que el recurso a los sistemas complejos diluye los límites entre distintas disciplinas y vuelve innecesario el debate acerca de la multi- inter- o transdisciplina. Roberto Follari advierte la utilización invertida de los términos interdisciplina y transdisciplina en base a la literatura mexicana sobre el tema. Para Follari

La actual nueva oleada de moda interdisciplinar, se plantea en nombre de la transdisciplina. Es que por interdisciplina suele entenderse la interacción de disciplinas diferentes (a través de sus categorías, leyes, métodos, etc.), en el sentido de que las modalidades de una de ellas sirven al objeto de otra, y son incorporadas por esta última (por ejemplo, la noción de estructura tomada por Levi-Strauss desde la lingüística). Y por transdisciplina, en cambio, el tipo de interrelación que une orgánicamente aspectos de diversas disciplinas en relación con un objeto nuevo no abarcado por ninguna de ellas. En nuestro caso utilizaremos invertidamente esos términos (Follari, 2001, p. 41).

Por otro lado, se ha mencionado como estado previo a la interdisciplinaridad, la existencia de un diálogo de corte reflexivo dentro de la misma disciplina. Se habla así de la intradisciplina que implica una revisión periódica dentro del mismo campo regulada por las circunstancias sociales y culturales de cada período histórico, revisión que coadyuva al avance del saber.

Del relevamiento de los textos teóricos se ha observado que las distintas posturas sobre la interdisciplina y las nociones afines reflejan las nuevas formas de percibir, de comprender y de relacionar los campos epistemológicos. La sociedad globalizada impone la necesidad de traspasar los límites de la disciplinariedad, estableciendo vinculaciones inter-, multidisciplinares en las humanidades, ciencias sociales y naturales, como así también en otras áreas del saber contemporáneo. Al mismo tiempo, la variedad de posturas y de acercamientos, de definiciones e intercambios evidencia la falta de un cuerpo unificado, de un marco de aplicación conceptual y teórico de la interdisciplina. Pese a ello, un enfoque basado en la integración de distintos modos de aproximación a la realidad, puede aportar nuevas formas de abordar los problemas coetáneos de índole ambiental y social.

Aparte, para hablar de relaciones entre disciplinas se debe contar con campos disciplinares sólidos, autónomos, con sus propias estructuras sintácticas y conceptuales, sus temas y problemas, con una historia y una didáctica, pues, una determinada “práctica pasa a ser una disciplina cuando crea una historia articulada, una pedagogía convenida, una consciencia crítica de sí misma como disciplina y, asimismo, cuando ofrece unos títulos que confieren legitimidad a sus titulares” (Breitenberg, 2006). En el caso del diseño, aquí se plantea otra cuestión, al tratarse de un campo cuyo carácter de disciplina se halla en debate. Esta cuestión se desarrollará en el próximo apartado.

La interdisciplina en el ámbito del diseño

En este trabajo exploratorio se aborda la recepción de lo interdisciplinar en el diseño. En este punto surgen varias cuestiones. En primer lugar, el diseño emerge como un campo de reciente formación como disciplina, enfrentándose a una perspectiva que pondera la permeabilidad de los límites disciplinares: la perspectiva interdisciplinar. El diseño es además un área amplia que amalgama diferentes ramas y especializaciones (industrial, gráfico; gráfico editorial, etc.), añadiendo un nivel más de complejidad. En segundo lugar, se presenta la implementación de la interdisciplina en programas educativos orientados a la formación académica de futuros diseñadores. Estos programas de diseño y arte involucran actividades con objetivos ambientales, sociales o humanitarios. En este sentido, se ha subdividido este apartado en cinco subpartes:

- Las disciplinas del diseño: interdisciplinariedad y especialización.
- Problemáticas actuales para su abordaje desde el diseño.
- La enseñanza del diseño entre los debates, tendencias y propuestas interdisciplinarias y sociales.
- La formación interdisciplinar y el mundo real: proyectos y programas educativos.
- Las instituciones y sus propuestas.
- Pedagogía del diseño e Interdisciplinaridad.
- La propuesta áulica: trabajos de los estudiantes. Primer cuatrimestre 2012. Segundo cuatrimestre 2012.
- La interdisciplinariedad y la toma de conciencia entre los estudiantes.

Las disciplinas del diseño: interdisciplinariedad y especialización

El *status* del diseño como campo disciplinar con su propia autonomía conforma un tópico que se halla aún en debate: las “disciplinas de diseño se encuentran ellas mismas en un momento curioso de su historia, especialmente relevante para el debate acerca de la disciplinariedad / interdisciplinariedad: sin ni siquiera haber establecido límites claros y sólidos en primer lugar, ya se encuentran inmersas en la disolución de éstos” (Breitenberg, 2006).

Estos debates se articulan, a la vez, con los planteos que se dan en distintos ámbitos de discusión sobre la percepción del diseño como oficio, orientando su enseñanza hacia el desarrollo de capacidades prácticas, y el diseño como disciplina con competitividad industrial. Entendido como disciplina el diseño asume los rasgos de un campo del saber de carácter autónomo, productor de saberes específicos y de teorías, con un cuerpo de temas y problemas abordables desde el conocimiento generado por el propio campo del diseño. En relación a este aspecto se encuentran los esfuerzos por la construcción de un discurso histórico que legitime y otorgue contenido a la disciplina.

Otro interrogante que se formula es si la especialización se presentaría como contraria a la interdisciplina. Para indagar esta cuestión es conveniente remitirse a la filosofía de la Bauhaus. El modelo de la Escuela de la Bauhaus tenía como principio la idea de integración entre el arte y la tecnología, entre el taller y el estudio, la teoría y la práctica. Empero, las instituciones que le siguieron pese a haberse fundado en su modelo, tendieron a relegar la integración en pos de una mayor especialización y división entre aquello que antes se hallaba atravesado por pautas interdisciplinarias (cfr. Heiner Jacob, 1991). De todas maneras, la especialización no tiene por qué limitar los cruces disciplinares en pos de un enriquecimiento de los conceptos, enfoques o métodos empleados.

En los últimos años, la llegada del pensamiento interdisciplinario en el ámbito del diseño ha sido una muestra de madurez de las disciplinas involucradas. Y esta madurez supone que estos campos han llegado a ser “prácticas bien articuladas, cada una con sus propios límites, pedagogía y curricula” (Breitenberg, 2003). Esta profundidad de campo, o *expertise*, no se opondría entonces a lo generalista. De acuerdo con Breitenberg (2006) se deberían conjugar ambas modalidades para que el trabajo entre varias disciplinas sea productivo. La carencia de especialización o su debilidad no generaría un acercamiento interdisciplinario robusto. En consecuencia, es importante tener presente que la solidez de un saber disciplinario especializado puede enriquecer y favorecer el trabajo interdisciplinario.

Por otro lado, las visiones parceladas sobre la realidad por sí solas se tornan insuficientes para encarar las problemáticas actuales que reclaman justamente la conjunción de diversas perspectivas para su abordaje. De allí la necesidad de equipos interdisciplinarios y aun más, de una formación interdisciplinaria. Al respecto, Héctor Mora postula que las condiciones para la interdisciplinariedad deben darse en el nivel de pregrado, “Lo que se postula es que la creación de estas condiciones debe desarrollarse a través de un proceso que se inicie en la formación de pregrado, de manera de configurar una *habitus* científico que emerja desde un compromiso instituido en el marco de una pedagogía de la investigación científica, donde la reflexividad sea el fundamento para la comprensión metodológica, y a través de esta se haga posible la comunicación y el diálogo interdisciplinario” (2008, p. 7).

Es durante la etapa formativa del futuro profesional del diseño en donde deben contemplarse y prepararse las condiciones para que, como diseñador, cuente con herramientas y saberes que no solo le faciliten la tarea interdisciplinaria, sino también que pueda ser capaz de encarar cuestiones apremiantes que reclaman este tipo de abordajes. De allí que el conocimiento profundo de tales cuestiones sea requerido, del mismo modo que el conocimiento de la sociedad o comunidad, de su cultura, hábitos y costumbres y aspectos más específicos según el área de que se trate.

Enfrentar una situación determinada reclama un modo contextualizado de aproximación. Asimismo, el recurso a campos afines, como lo es el arte, puede enriquecer la propia perspectiva. A ello apuesta Theresa Beco De Lobo (2009) al afirmar que los discursos externos al diseño, como los estudios culturales o las artes visuales, proveen de herramientas para comprender el impacto que el diseño tiene en la vida cotidiana.

Inherente a la propia naturaleza del diseño y a la práctica profesional del diseñador, este carácter interdisciplinario es reconocido cuando el diseño “transversaliza o atraviesa el resto de las disciplinas involucradas en un proyecto, borrando sus fronteras al tomar los conceptos necesarios para el proyecto (construidos desde otras disciplinas) para materializarlos y organizarlos en un todo: el objeto” (Castillo, 2010).

Más allá de este rasgo característico de la actividad, la interdisciplina aplicada al diseño puede servir, desde una perspectiva de trabajo creativo, para canalizar y solventar problemas complejos, propios de la sociedad actual. En esta dirección se proclama que el diseñador como creador unipersonal es ya un anacronismo. El diseño en estos tiempos, “es ‘y será cada vez más’ una construcción colectiva. No se trata entonces de exhibir las propias capacidades sino de convertirlas en propuesta al servicio de un equipo y con la expectativa de un resultado concreto para un tercero” (Offenhenden, Bracuto Verona, Sanguinetti, 2011, p. 41).

En consonancia con esta apreciación se han detectado propuestas que asocian la innovación con perspectivas inter- y transdisciplinares. Es el caso de Mark Breitenberg⁶ cuya posición sobre lo interdisciplinar en el diseño aporta diversas estrategias para su implementación en la enseñanza del área. En primer lugar afirma que, para un diseñador desempeñarse dentro de los límites disciplinares, pese a su reciente definición, puede conducir al aislamiento profesional y creativo con la consecuente pérdida de creatividad e innovación obtenible a través del contacto e interpretación de otras disciplinas. Sin embargo, advierte que la interdisciplinaridad crea el riesgo de los “diseñadores idénticos, donde cada uno de ellos hace más o menos lo mismo y, además, de manera superficial” (Breitenberg, 2006).

Aplicado a la enseñanza del diseño, una práctica interdisciplinar adecuada propiciaría aquello que el autor denomina “dialéctica de la disciplinaridad y la interdisciplinaridad, la dependencia mutua de ambas opciones”; y una práctica interdisciplinar adecuada supondría primero dotar a los estudiantes de *skills* o habilidades y modos de ver específicos de cada disciplina involucrada, puesto que cuanto más sólidas sean las disciplinas, mejor será la experiencia interdisciplinaria. Así, Breitenberg presenta tres enfoques diferentes para diseñar innovación: la práctica de la creatividad a través del compromiso con áreas del conocimiento ajenas a la del diseño, la fertilización cruzada interdisciplinaria entre diferentes campos del diseño y un enfoque narrativo del diseño.

Con respecto al primer enfoque, Breitenberg considera que en la actualidad los diseñadores requieren para su crecimiento profesional conocer e implicarse en una serie de discursos contemporáneos e históricos. Estar al tanto de nuestra cultura global se asocia a la colaboración por equipos que recurren a las artes y a las ciencias liberales, que Breitenberg califica de estudios transdisciplinarios. Como caso particular, cita el trabajo de Designmatters (ArtCenter College of Design, California), creado en 2001 con el fin de involucrar a los estudiantes en proyectos humanitarios y de impacto social.

El segundo enfoque representado por la fertilización cruzada implica equilibrar aquello que Breitenberg denomina disciplinas alineadas y menos alineadas, esto es, las disciplinas con asunciones y modos de trabajo similares (alineadas) y aquellas con asunciones y modos más disímiles (menos alineadas). En base a un estudio⁷ concluye que los equipos conformados por profesionales de disciplinas similares producen más innovaciones pero de menor valor, mientras que los equipos compuestos por profesionales de disciplinas diferentes producen pocas innovaciones, aunque éstas son de un valor más elevado para la empresa. Las disciplinas alineadas se comunican unas con otras con bastante facilidad, lo que dará pie a más innovaciones. Sin embargo, éstas no desafiarán los límites de sus disciplinas en la proporción suficiente para dar lugar a una innovación decisiva. Se trata de una cuestión de cantidad frente a calidad, de seguridad frente a riesgo.

El desafío del trabajo conjunto entre disciplinas alineadas y menos alineadas es asegurar que los diferentes lenguajes de diseño conformen una narración coherente. “Esto requiere una planificación anticipada, un compromiso con la colaboración y mucha valoración del proyecto a lo largo del mismo, aunque ni siquiera esto asegura el éxito” (Breitenberg, 2006). La experiencia interdisciplinaria es como un organismo vivo, lo que quiere decir que no siempre se podrá prever qué forma adoptará.

Las posturas enroladas en el llamado diseño contemporáneo post-disciplinario cuestionan las concepciones sobre el diseño que se mantienen enraizadas en la racionalidad iluminista y coinciden en que el diseño no es un hecho aislado. Y si bien disciplinas como la sociología, economía, ingeniería, por ejemplo, estudian distintas áreas desde diferentes perspectivas que tienden a separar aquello que necesita ser entendido como un todo. Frente a la multidisciplinaria la postdisciplinaria favorece un estudio y una intervención de tipo holístico. Integra a las otras disciplinas, sus conocimientos y herramientas (Buscher y Cruickshank, 2009, p. 2).

Por último, es claro que la disciplina construye un objeto de estudio en relación a una problemática definida desde un cuerpo de teorías y metodologías específicas. Este núcleo no se pierde ante las propuestas interdisciplinarias. Se ha señalado que requisito previo a lo interdisciplinario es la solidez disciplinar. Por otro lado, es posible apelar a las reflexiones de Toulmin (1977) quien plantea ideales explicativos básicos o principios disciplinares que brindan unidad y continuidad a una disciplina ante las dinámicas de los procesos históricos y las transmutaciones que pueda experimentar en su desarrollo.

Problemáticas actuales para su abordaje desde el diseño

Los tópicos referidos a cuestiones contemporáneas candentes que esta exploración ha detectado como más abordadas en los foros, exposiciones y en educación, se nuclean en torno al cuidado del medioambiente y la sustentabilidad. Frente al deterioro del planeta, las prácticas de reciclado, la búsqueda de materiales no contaminantes abarcando desde su producción hasta su desperdicio, el impacto ambiental en todas las instancias del proceso de diseñar y fabricar un producto han despuntado en los últimos años. A su vez, la concientización sobre la escasez de recursos naturales, la pobreza y el acceso a la vivienda se presentan como tópicos relevantes.

La enseñanza del diseño entre los debates, tendencias y propuestas interdisciplinarias y sociales

El International Council Societies of Industrial Design (ICSID) difundió en el año 2009 una definición de diseño que imbrica al profesional del área de modo más activo con los diferentes aspectos de la vida social⁸. Las implicaciones éticas del diseñador ha llevado a Víctor Papanek⁹ a señalar cómo los profesionales creativos pueden a través de su trabajo generar cambios en el mundo real. De este modo, lo que se plantea es la idea del diseño responsable y humano o Diseño social.

De la misma manera, aquellos diseñadores preocupados por el establecimiento de nuevos límites en el campo han dado lugar al llamado Diseño para todos o Diseño inclusivo. Han aportado desde distintas perspectivas a la cuestión del diseño sostenible diversos autores, entre los que se destacan Ezio Manzini, François Ségou, Tony Fry, John Thackara, Michael Braungart, William McDonough, Nigel Whiteley, Jonathan Chapman, Stuart Walter y Victor Margolin¹⁰.

Se trata de nuevas tendencias dentro del diseño que trascienden la proyección de un producto o el cubrir una necesidad. Apelan a la responsabilidad social y ética del profesional. Al respecto, Jorge Luis Muñoz sostiene que en el caso del diseño social se pretende una comprensión por parte del diseñador de la sociedad en la que actúa: "se parte de la noción de que el diseñador debe de poseer una amplia cultura, además de sus habilidades técnico-artísticas. El viejo diseñador apéndice del cliente ya no cabe en esta época, en donde la mera saturación del mercado, exige el conocimiento del último percentil social"¹¹.

Respecto al eco-diseño o *green design* y al diseño sustentable se apunta directamente a cuestiones ecológicas. Esta tendencia considera el impacto material y potencial en el medioambiente de los productos que se diseñan y de los productos o subproductos relacionados. Su objetivo central es la realización de productos y servicios reduciendo el uso de fuentes no renovables y el impacto negativo sobre el ecosistema. El diseño sustentable, en cambio, es una tendencia más amplia, más sistémica. La iniciativa de diseño sustentable o para la sustentabilidad

cuenta con un sitio donde se brinda información en diferentes idiomas¹².

Otra tendencia que se ha identificado últimamente es la llamada geronto-diseño o diseño de productos y servicios para personas mayores de 65 años de edad. En la exploración solo se ha hallado un artículo que hace referencia a este tipo de diseño en el ámbito mexicano. Se trata del escrito de Annika Maya Rivero publicado en *Revista a! Diseño*. Allí se pondera que las estrategias para implementar esta clase de diseño parten de las premisas del “diseño sustentable, diseño emocional, diseño universal e inclusivo; además de un estudio profundo sobre el adulto mayor mexicano”¹³. Esto conduce al reconocimiento de la importancia de conocer al usuario, más allá de sus utilidades en lo que hace a los negocios. Además, pondera una voluntad investigativa y una mirada interdisciplinaria por parte del diseñador. En los últimos años han surgido numerosos sitios de organizaciones sin fines de lucro que nuclean proyectos interdisciplinarios orientados hacia estas vertientes del diseño. Entre estos sitios se han indagado Social Design Site, Design Ignites Change y The Designers Accord.

SocialDesignSite.com es una organización que se concibe como vitrina de proyectos ejemplares de diseño social desarrollados en variados campos. El principal objetivo de esta organización es crear conciencia sobre el diseño social e interconectar los proyectos entre sí y con el público general, siendo su *motto*: “*We cannot not change the world*”. Sus miembros fundadores, procedentes de distintas áreas proyectuales, coinciden con lo señalado anteriormente sobre la situación actual del diseñar y de la profesión del diseñador. Esto es, el diseño actualmente trasciende su significado tradicional de dar forma a productos y servicios.

Empero, la explicación que formulan sobre esta trascendencia introduce una óptica diferente: la ampliación de la definición del diseñar, sostienen, implica también un lado inconsciente. En este sentido, el diseño es una oportunidad para el cambio y, al mismo tiempo, una responsabilidad, al confiar en las elecciones que los profesionales toman todos los días. El ser humano crea una realidad que sólo él puede cambiar¹⁴. El sitio está organizado de manera que posibilita la búsqueda de los proyectos que apuntan a un cambio social en diversas áreas. Se ofrecen opciones de rastreo por nombre de proyecto o tema. De interés para la presente exploración es la categoría referida a educación, donde se exponen programas y propuestas donde se conjugan lo inter- y multidisciplinar con objetivos comunitarios.

Otra vitrina que da a conocer e invita al intercambio de ideas sobre el diseño social, enseñanza e interdisciplina, con una tónica similar al anterior, es Design Ignites Change. Se trata de un programa generado con la colaboración de Adobe Foundation and Worldstudio que pretende comprometer estudiantes universitarios y de nivel medio en proyectos multidisciplinarios de diseño y arquitectura. Estos proyectos se hallan dedicados a las problemáticas sociales más apremiantes de sus propias comunidades¹⁵.

Por su parte, The Designers Accord consiste en una plataforma que nuclea educadores, diseñadores y líderes que trabajan en pos de crear un impacto positivo en lo referente a lo social y ambiental. Uno de sus objetivos es evolucionar la educación en diseño y dar soporte al desarrollo profesional. Esta plataforma se dirige a la graduación de la próxima generación de diseñadores, intelectuales y líderes. Aporta un *toolkit* a fin de dar sustentabilidad a todos los aspectos de los programas educativos de diseño, de modo que los futuros diseñadores puedan poner en práctica la idea de lo sustentable.

Es de relevancia señalar que una de las iniciativas de este grupo, junto con Design Ignites Change, propone una redefinición de lo que se entiende por sustentabilidad. “School by Design”¹⁶ es una iniciativa interdisciplinaria impulsada por ambas plataformas. Postula que los estudiantes de nivel medio en solidaridad con grupos interdisciplinarios de diseñadores, sean capaces de repensar el ecosistema escolar e imaginar una escuela sustentable. En el contexto de este programa, procuran expandir el concepto de lo sustentable más allá de las nociones clásicas de eco diseño, hacia aspectos más significativos de la sustentabilidad cultural, social y económica. En esta dirección, se habla del diseño de posibilidades más que del re-diseño de artefactos. Además, la iniciativa tiene una estructura flexible que puede ser adoptada por un amplio rango de disciplinas.

Respecto a las conferencias y congresos referidos al tema, es de destacar la conferencia New Views 2 (2008) que tuvo lugar en el marco del London College of Communication. En esta

conferencia se planteó la necesidad de una transformación en los modos de enseñar y el recurso a lo interdisciplinar. En el *cluster* sobre Interdisciplinariedad, la declaración de que el diseño está muerto llevó a reflexionar sobre el propio estatuto del diseñador. En este sentido, la perspectiva que postula al diseñador como hacedor de un producto o como experto que aporta con su proyecto una solución, ya no es operativa. Esta apreciación enlaza con la señalada previamente sobre el anacronismo del diseñador como trabajador aislado (Offenhenden, Bracuto Verona, Sanguinetti, 2011). Cabe señalar además que las tendencias actuales incorporan tópicos relativos a activismo, feminismo, desarrollo sostenible y justicia social en los *currícula* de diseño, lo que refleja un cambio en el entrenamiento de la próxima generación de diseñadores. Es, entonces, esta vieja escuela de diseño la que se hallaría muerta¹⁷. Similar a las proclamas de la muerte del arte, la muerte del diseño se presentaría como punto de partida de un pensamiento crítico; se trata menos del fin histórico del diseño que del fin de una determinada forma del diseño. Este Simposio Internacional reunió distintos acercamientos al tópico orientado hacia el diseño gráfico. Las participaciones puntualizaron el lugar del diseñador gráfico frente a la economía global, el cambio climático, el espacio social, la cuestión de la sostenibilidad y las nuevas plataformas y experiencias educativas asociadas a lo interdisciplinario.

Otra institución que ha desarrollado desde 1995 (un año después de su fundación) un programa sostenido de conferencias internacionales dedicadas a las diversas dimensiones que abarca la práctica del diseñar y sus vinculaciones con la sociedad actual, es la Academia Europea del Diseño. Estas conferencias (EAD) brindan un material de relevancia para reflexionar sobre las últimas tendencias en pedagogía del diseño y sus relaciones con temas sociales y ambientales apremiantes. De la quinta conferencia, interesa la mesa sobre pedagogía del diseño, diseño básico y diversas experiencias académicas.

En América Latina también se han venido efectuando diferentes congresos y reuniones donde se enfocan cuestiones semejantes. El MX Design Conference es un congreso de diseño internacional que se lleva a cabo desde 2005 cada dos años en la ciudad de México por parte del Departamento de Diseño de la Universidad Iberoamericana. En el 4to Congreso, Diseño sin Fronteras (2011), se reflexionó sobre temas afines a la educación, disciplinas del diseño y profesión. La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo organiza el Encuentro Latinoamericano de Diseño, cuyas ediciones anuales se han venido realizando ininterrumpidamente desde 2006. En este marco, se han difundido e intercambiado experiencias y aportaciones entre académicos, docentes, profesionales y estudiantes sobre el diseño y la capacitación y pedagogía han sido temáticas abordadas desde distintos puntos de vista.

Las exposiciones también ofrecen espacios para el intercambio de experiencias de actualidad. En este sentido, Talentos Design '12 Diseña Sostenible ha reunido trabajos de jóvenes diseñadores iberoamericanos, centrados en el diseño sostenible. La muestra ha sido presentada por la Fundación Banco Santander y en colaboración con el portal Universia. Son los proyectos finalistas de la cuarta edición del concurso del mismo nombre. Abarcando las áreas de diseño industrial y productos, gráfico, digital, moda y textil, y espacio e interiorismo, se ha tenido en cuenta el uso de materiales biodegradables y reducción de plásticos. Congruente con el lema del concurso, el espacio expositivo recurrió para el montaje de las estructuras a la reutilización de materiales provenientes de exposiciones anteriores, maderas recicladas y recursos para disminuir el consumo de electricidad. Los trabajos pueden apreciarse en el sitio web¹⁸.

La temática de lo sostenible en el campo del diseño ha alcanzado una importante repercusión. Y en esta repercusión también se registran propuestas de moda o aquellas denominadas *greenwash* o *greenwashing* que terminan por empañar los aportes auténticos en esta área. Se trata de un tipo de publicidad verde engañosa. Si bien responde más al campo publicitario, es conveniente tenerlo en cuenta. En el sitio Diseño y Sostenibilidad¹⁹ se presentan una serie de artículos que amplían el tema.

El blog *Grafous* difunde información relacionada con el diseño gráfico. En su presentación afirman que su postura es defensora del diseño gráfico activista, social, ecológico, sostenible. Sin embargo, aclaran que sus objetivos no consisten en “despedir” a los clientes y usar tintes y papeles ecológicos, sino en ser más conscientes en cómo emplear los recursos y aplicar los saberes a temas sociales o de protesta. Siguiendo esta dirección, las distintas secciones ofrecen

material actualizado sobre estos temas así como de proyectos de diseño y campañas de concientización. <http://grafous.com/>

*A Better World by Design*²⁰ es una conferencia anual de índole multidisciplinaria que comenzó en 2008 y continúa hasta la fecha y se caracteriza por ser organizada enteramente por estudiantes, con el respaldo de la Brown University, su unidad de *Engineers Without Borders* y la colaboración de Rhode Island School of Design y comunidades de Providence. Su finalidad primera es otorgar alcance global a innovadores cuyo objetivo común es construir un mundo mejor. Durante su realización se llevan a cabo Workshops, debates e intercambio de experiencias.

Esta conferencia busca profundizar el entendimiento sobre el poder del diseño, la tecnología y la empresa para generar un compromiso de la comunidad respecto al medioambiente, el campo de lo sustentable y la conciencia social. La última edición exhibió ricas y variadas propuestas de Workshops orientados al diseño, desde materiales y alimentación hasta estrategias de concientización (por ejemplo “cómo el diseño puede inspirar acciones positivas”²¹). Asimismo, paneles sobre educación, sustentabilidad y políticas (“Design policy” que estimula a la participación de diseñadores en el gobierno como ciudadanos diseñadores²²).

Este paneo sobre congresos, simposios y encuentros, por un lado, y sitios, blogs y exposiciones, por otro, muestra efectivamente cómo el tema de lo interdisciplinar enlaza con el abordaje desde el diseño de cuestiones complejas de alto impacto social y la relevancia de su incorporación en las etapas formativas de las próximas generaciones de diseñadores a través de la renovación de los proyectos pedagógicos.

La formación interdisciplinar y el mundo real: proyectos y programas educativos

En este apartado se focaliza en programas y proyectos concretos impulsados por universidades y escuelas de diseño de nivel internacional. Para esta exploración se ha decidido, en primer lugar, brindar un panorama general de los estudios de grado y posgrado que involucran la enseñanza del diseño articulada con la ponderación de tópicos ambientales, sociales y humanitarios. Estos programas corresponden a centros educativos de los Estados Unidos, de distintos países de Europa (Finlandia, Inglaterra, España y Holanda) y de dos instituciones locales.

Se ha optado por esta diversidad en la mirada exploratoria debido a que cada una de estas instituciones al implicar diferentes sistemas de enseñanza y contextos sociales también diversos, aportan riqueza y variedad. Ambas características son percibidas como relevantes dada la vastedad y amplitud del campo multi- e interdisciplina. En segundo lugar, se procederá a una exploración más específica de los programas educativos pertinentes, considerando: información general, objetivos del programa; extensión; contenidos; actividades de investigación. Se aclara que este paneo aparte de general es limitado y que dista de ser exhaustivo. El objetivo es una mirada amplia y un reconocimiento de cuestiones de la agenda actual en lo que hace al diseño y su enseñanza. Hasta el momento se han observado los programas educativos de los siguientes establecimientos:

-California College of Design

-Escuela de Artes, Diseño y Arquitectura de la Universidad Aalto

-Otis College of Art and Design

-Rhode Island School of Design (RISD)

-Maryland Institute College of Art (MICA)

-Escuela Superior de Diseño e Ingeniería de Barcelona (ELISAVA)

-MAHKU. Graduate School of Visual Art and Design, Utrecht University

-Istituto Europeo d Design

-Art Design Research Institute, National College of Art and Design, Dublin (Irlanda)

-Facultad de Arquitectura, Universidad de Palermo, Buenos Aires.

-Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.

Tienen en común todas estas instituciones, además de una trayectoria y prestigio académicos de relevancia, la noción de interdisciplinaridad que atraviesa las propuestas curriculares y, en algunos casos, programas interdisciplinarios específicos. Teniendo en cuenta que la intención central de este trabajo exploratorio es obtener un muestreo de los diversos planteos pedagógicos de educación superior a nivel internacional a fin de precisar una enseñanza interdisciplinar. Una enseñanza interdisciplinar que se atenga a los debates actuales sobre los límites entre el diseño y otras áreas con miras a sus aplicaciones en cuestiones sociales de envergadura. Por ello, es de interés iniciar una descripción sobre las experiencias pedagógicas que se están llevando a cabo actualmente.

Las instituciones y sus propuestas

En este apartado se presenta un breve panorama de las instituciones y sus propuestas educativas seleccionadas en base a su cercanía al objetivo de la exploración así como también por su calidad educativa en el área del diseño, arte y comunicación. En sus sitios brindan información sobre sus plataformas y objetivos que caracterizan a sus planes de estudios. Al final de cada institución y su descripción, se incorpora la dirección web de cada establecimiento o carrera.

-California College of the Arts. Estados Unidos

En una entrevista reciente²³ Mark Breitenberg asevera que una de las problemáticas que deben afrontar los educadores en diseño y en diseño industrial específicamente, es la sustentabilidad. En concreto, es importante enseñar “en el contexto de problemas del mundo real: económicos, humanitarios, sociales. Muchas escuelas aun enseñan diseño en abstracto, de un modo académico; pero nosotros necesitamos sacar los estudios universitarios al mundo real”. Se han llevado a cabo en el California College of the Arts, por un lado, los proyectos innovativos (entre ellos, el Engage at CCA, ECOTAP, Fashioning Functional Gear) y, por otro lado, *Designmatters*. Los fundamentos curriculares de este instituto se hallan engarzados por la idea de sustentabilidad. Este tópico constituye un tema interdisciplinar que ha sido parte integral del curriculum y de la filosofía de la institución.

Dentro de los programas innovativos, en Engage at CCA los estudiantes aprenden sus habilidades como diseñadores en colaboración con organizaciones comunitarias y presentan proyectos que colaboran con tales organizaciones. Señala Breitenberg que otra problemática de relevancia es enseñar a los estudiantes cómo efectuar una investigación etnográfica, centrada en lo humano, a fin de que comprendan empáticamente a la gente para la que se diseña. Profundiza la relación diseñador / usuario, al reflexionar sobre el hecho de que el diseño no es un acto aislado. Ambos, diseñador y usuario, son partes involucradas en la apropiación del objeto diseñado, del cual el diseñador es responsable, pero no el único con responsabilidad.

Web: <http://www.cca.edu/academics/engage-at-cca>

-DesignMatters. Art Center College of Design. Pasadena, California.

El otro programa interdisciplinario desarrollado por este instituto es *DesignMatters*. *DesignMatters* pretende constituirse en un espacio donde el arte y el diseño se involucran con el cambio social, tanto local y nacional como global. Esta propuesta integra todos los departamentos educativos del Art Center College of Design. Su portafolio de proyectos focaliza en cuatro áreas de investigación

con intersecciones entre el arte y el diseño. Las áreas son las siguientes:

- desarrollo sustentable;
- políticas públicas;
- salud;
- entrepreneurship* social.

Es de interés señalar que estas áreas de impacto social representan los valores que comprometen al departamento del College y se filtran a través del curriculum, a programas y proyectos. Cabe apuntar que en el Art Center College of Design se han desarrollado *Workshops* de Estudios Transdisciplinarios (llamados TDS) para contribuir a que los estudiantes experimenten la dinámica de la colaboración entre disciplinas. Cada *Workshop* apunta a desarrollar, desde el campo de las humanidades y el diseño, el pensamiento crítico, la investigación, así como estrategias de negocios, junto con habilidades de presentación y comunicación escrita.

Las actividades son organizadas en tres niveles: en principio, como una división o nivel centrado en la investigación, orientado a supervisar el curriculum de grado (DM Concentration) y postgrado. En segundo lugar, como agente para proyectos educativos de impacto social. En este caso, se dirige a garantizar la implementación de propuestas encauzadas por estudiantes. Por último, como centro de relaciones externas, las actividades estimulan al arte y diseño como herramientas para lograr un cambio positivo en el mundo.

DM Concentration es definido como un lugar donde el arte y el diseño se enfrentan al cambio social. Se trata de conectar la formación educativa de los estudiantes con sus exploraciones, dentro del área de diseño, centradas en problemáticas críticas que están teniendo lugar en la actualidad y que afectan a la gente en todo el mundo. En este sentido, se afirma que los estudiantes de Designmatters no solamente avanzan en el mundo del diseño involucrado con cuestiones sociales, sino que lo hacen para dar forma al futuro y para diseñar un mundo en el cual puedan prosperar.

Web: <http://www.designmattersatartcenter.org/>

-Escuela de Artes, Diseño y Arquitectura de la Universidad Aalto. Finlandia

La Universidad Aalto, ubicada en Espoo y Helsinki en Finlandia, se define como una nueva y multidisciplinaria casa de altos estudios donde el arte y la ciencia se encuentran con la tecnología y los negocios. Desde el punto de vista multidisciplinar, ha encarado los siguientes proyectos: EcoMobility, AivoAalto y Design Factory. Por su parte, la Escuela de Artes, Diseño y Arquitectura de la universidad ha promovido los principios del desarrollo sustentable y su aplicación en la educación. Ya en el 2002 los ministerios de Educación de los países que conforman la región del Báltico aprobaron este programa. La importancia de la educación ha sido enfatizada en la Década de la Educación por el Desarrollo Sustentable que abarca el período que va de 2005 a 2014. La declaración de este decenio para orientar la educación hacia los principios del desarrollo sustentable, se basa en la resolución 57/254 de la Asamblea General de las Naciones Unidas.

Objetivo principal de esta institución es promover el desarrollo sustentable en relación con las áreas estratégicas de la universidad (el uso de recursos naturales y energía; medioambiente humano), tanto en investigación como en enseñanza. En esta dirección, lanzó en 2010 un master multidisciplinario en sustentabilidad creativa. Asimismo, cuenta con su propio programa medioambiental, cuyo principios involucran la enseñanza del diseño.

Con motivo del World Design Capital Helsinki 2012, la universidad ha desarrollado un extensivo programa a fin de crear una planificación sustentable. Dentro de esta planificación, se ha realizado el *Critical Studio* que considera la reciente evolución de la profesión del diseñador. Pondera la renovación de sus lazos con lo político y social así como con otras disciplinas. Por otro lado, se ha discutido dentro de este plan, cómo la enseñanza del diseño debería cambiar²⁴. En síntesis, se destaca la interdisciplinariedad como el pragmatismo en las propuestas curriculares educativas del diseño, a fin de que los estudiantes cuenten con un amplio espectro de perspectivas dentro del mismo campo.

Web: http://arts.aalto.fi/en/about/sustainable_development/

-Otis College of Art and Design. Estados Unidos

Entre las escuelas de diseños tradicionales y de relevancia en el área se destaca el Otis College of Art and Design cuyo *campus* se encuentra en la ciudad de Los Angeles. La currícula interdisciplinaria de grado de esta escuela busca abrazar a las nuevas tecnologías y las disciplinas emergentes combinándolas con las tendencias tradicionales dentro del arte y el diseño. En este sentido, los estudiantes pueden optar por continuar el *Interdisciplinary Studio Concentración (IC)* o el *Minor* en sustentabilidad, enseñanza, estudios culturales, compromiso artístico comunitario, historia del arte, escritura creativa, libros artísticos.

El *Interdisciplinary Studio Concentration* consiste es una segunda área de estudios que permite a los estudiantes tomar una autodirigida serie de cursos electivos, aparte de su carrera troncal, basados en objetivos educacionales específicos.

Web: http://www.otis.edu/academics/interdisciplinary_studies/index.html

-Rhode Island School of Design (RISD). Estados Unidos

Esta escuela de diseño cuenta con una larga y rica historia que la ha convertido en líder en la formación en arte y diseño. Fue fundada conjuntamente con el RISD Museo de Arte. A través de ambas instituciones promueve el pensamiento crítico e innovación para contribuir con la sociedad global.

Este establecimiento presenta una Plan Estratégico para el periodo 2012-2017 denominado *Critical Making / Making Critical*. Este plan expone la visión del instituto de cómo puede educar y apoyar artistas y diseñadores para un mundo cambiante y su dinámica. El objetivo de este plan es preparar a los estudiantes como profesionales pensantes e innovadores frente a un mundo que gradualmente va convirtiéndose en más volátil, ambiguo y complejo. Este objetivo institucional además le permite expandir su rol dentro de la comunidad, del país y del mundo.

Web: http://www.risd.edu/About/History_Mission_Governance/Strategic_Plan/

-Maryland Institute College of Art (MICA). Estados Unidos

En lo que respecta a los programas de estudios de grado, el Instituto Maryland en su organización curricular pretende el borramiento de los límites disciplinares, además de propender a la expansión de la óptica de los próximos artistas y diseñadores a través de una rigurosa formación. En su propuesta de grado los alumnos cursan un conjunto de cursos nucleares en primer año y luego optan por un *Major*. Junto a éste, deberán elegir *Studio Concentration* o *Liberal Arts Minor*. Cuentan además con programas de posgrado en Diseño Social (MA).

Dentro de Studio Concentration se encuadran orientaciones ambientales y sustentables, como Sustentabilidad y práctica social y Diseño medioambiental. De acuerdo con la presentación en su sitio web, el programa de sustentabilidad es el primero de su clase entre los *colleges* de arte. Este programa prepara a los estudiantes a fin de que comprometan su creatividad con las problemáticas sociales y ecológicas del mundo de hoy. Destinado tanto a artistas como a diseñadores, pretende favorecer la conexión entre la práctica de los profesionales del arte y del diseño con los problemas globales y formarlos para encarar su compromiso con el área.

Es de destacar asimismo que “la práctica sostenible tiene resultados prácticos”; en este sentido, los alumnos estarán capacitados a través de este programa para hallar soluciones pragmáticas, reflejando los tres pilares de lo sustentable: medioambiente, economía y justicia social. Además, se aclara que los temas de esta área no son específicos de un campo en particular, con lo cual se ubicaría dentro de una práctica multidisciplinaria e interdisciplinaria.

Web: http://www.mica.edu/Programs_of_Study/Undergraduate_Programs.html

-Escuela Superior de Diseño e Ingeniería de Barcelona (ELISAVA). España

Esta institución de referencia en los estudios de diseño e ingeniería en España cuenta con un proyecto educativo de cincuenta años en la enseñanza fundado en el concepto de interacción. Contempla la coexistencia de tres programas educativos que, si bien cada uno conserva su identidad propia, se hallan interrelacionados dando forma al diseño como “un punto neurálgico. Esta interrelación entre estudios favorecen el trabajo en equipo y la interacción con los diferentes

agentes participantes en el proceso del diseño“.

Web: <http://www.elisava.net/es/el-centro/calidad-academica/proyecto-educativo>

-MAHKU. Graduate School of Visual Art and Design, Utrecht University. Países Bajos

Esta escuela de nivel de posgrado ofrece la formación en cinco disciplinas (Diseño de modas, interior, editorial, de espacios públicos y bellas artes) y además cuenta con un programa master con cursos de investigación interdisciplinarios. Se señala en su web que el departamento de diseño focaliza en los temas desde una mirada o actitud interdisciplinaria.

Web: <http://www.mahku.nl/>

-Istituto Europeo di Design (IED)

Con sedes en España, Italia y Brasil, esta institución educativa se presenta como una gran *network* internacional de origen italiano. Afirman que su modelo académico se funda en “la transversalidad de la metodología didáctica” que vincula la teoría con la práctica. Cuenta con cuatro escuelas en cada sede: IED Moda, IED Design, IED Management, IED Visual Communication.

Web: <http://www.ied.es/>

-Art Design Research Institute, National College of Art and Design, Dublin. Irlanda

Dentro de las Prioridades de Investigación 2012-2016 de este establecimiento educativo se encuentra el tópico sobre pedagogía crítica y creativa. Este programa se interroga por cómo los procesos del arte y del diseño, en tanto modos de comprensión del mundo, pueden articularse y comprometerse con el dominio de la educación, esto es, con los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Web: <http://www.ncad.ie/art-design-research-institute/research-priorities-2012-2016/creative-and-critical-pedagogies/>

-Facultad de Arquitectura de la Universidad de Palermo. Buenos Aires. Argentina

En esta institución superior se dicta el posgrado en Diseño Sustentable que incorpora la modalidad didáctica de *case studies*, estudio de casos. Asimismo el posgrado Vivienda, Hábitat y Ciudad focaliza en la vivienda social teniendo en consideración el impacto y el contexto que tienen lugar en el sitio.

Web: <http://www.palermo.edu/arquitectura/posgrados/disenosustentable.html>

<http://www.palermo.edu/arquitectura/posgrados/programa-posgrado-vivienda-habitat-ciudad.html>

-Cultura Ambiental y Posgrado. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.

Esta Facultad ha implementado un este espacio para profundizar la discusión ambiental, dentro del cual organiza concursos y convocatorias. Asimismo, sus Programas de Actualización de Posgrado abordan temas de economía ecológica (ProEco), hábitat y pobreza urbana. El primer programa asume a la economía ecológica como “una disciplina de gestión de la sustentabilidad, que utiliza e integra a otras disciplinas”. Esto es, exhibe un carácter interdisciplinar. Este enfoque es la base del programa. Respecto al segundo posgrado, Hábitat y Pobreza en América Latina, cuenta con su propio sitio donde sostiene como presentación la necesidad de encarar integralmente la problemática de la pobreza urbana desde dimensiones sociales, espaciales, políticas, institucionales.

Web: http://www.fadu.uba.ar/cultura_ambiental/120518.html

http://www.posgradofadu.com.ar/informacion.php?f=carrera_fundamentos&tipo=3&id=129

http://www.posgradofadu.com.ar/informacion.php?f=carrera_fundamentos&tipo=3&id=132

<http://www.habitatpobreza.com.ar/>

De este paneo institucional general es posible extraer algunas aproximaciones. En primer lugar, dentro de las prioridades a nivel de la enseñanza superior en diseño la tendencia observable es

hacia un *currículum* multi- e interdisciplinario que brinde tanto una formación sólida en la disciplina base, como una preparación amplia para afrontar los imponderables de la práctica profesional. Los límites disciplinares se tornan permeables, pero sin que por ello se diluya la propia disciplina. Por el contrario, se entiende que en el diseño confluyen contribuciones de distintos campos, contribuciones que deben ser leídas desde el propio objeto, desde el propio fin del diseño para que éste conserve su identidad. A la vez, se trata de una currícula que contemple la comprensión por parte del alumno de las áreas más acuciantes que impactan a las sociedades actualmente, referidas a temas de medioambiente, de desarrollo sustentable, humanitarios, comunitarios.

En otro plano, ante las modificaciones en el mundo del trabajo, se ha detectado otra tendencia que exhibe un profundo interés por incorporar reflexiones sobre la profesión del diseñador, percibido menos como un mero productor de objetos, ambientes y servicios, que como un profesional comprensivo y comprometido con las problemáticas sociales y ambientales, que hace de estas problemáticas, cuestiones intrínsecas del diseño.

Al mismo tiempo que se percibe el interés por integrar este aspecto en la etapa formativa del diseñador, lo relativo a la innovación y competitividad van de la mano de la ética y de la investigación crítica. En esta dirección se registra una profunda convicción en el rol activo del alumno, que se evidencia desde la elección de bloques o asignaturas hasta la definición de pequeños proyectos o emprendimientos que ponen en práctica sus saberes como su inserción en problemas o necesidades concretas de la comunidad.

En este sentido, todas esas acciones y prácticas encaradas por los distintos establecimientos educativos explorados conducen a una reflexión sobre la conformación de una pedagogía o de una didáctica específica del diseño en la educación universitaria que pondere las interacciones entre el entorno social y el saber, las formas de apropiación del conocimiento por parte del estudiante y las condiciones que crea el docente para que tenga lugar el aprendizaje. De allí que se aborde a continuación las corrientes actuales de la didáctica y pedagogía que mejor se articulan tanto con la enseñanza del diseño como con las posturas multi-, inter- y transdisciplinares.

Pedagogía del diseño e Interdisciplinaridad

Distintos autores (entre ellos, Ferry, 1991; Schön, 1988) han afirmado que el saber pedagógico se funda en un proceso de reflexión / acción / reflexión, al tratarse de un saber que se elabora a partir de un saber-hacer. Además, en este proceso de reflexión intervienen tanto teorías pedagógicas y didácticas como el ejercicio crítico de los docentes. El hacer no apunta a un acto mecánico o a manipulaciones al azar, sino que se dirige a una finalidad, por lo tanto, tiene una intencionalidad y, entonces, si se comprende la naturaleza y el sentido del hacer es posible elegir las alternativas más adecuadas y poder ampliar el horizonte referencial. De allí la importancia de ponderar la relación entre lo que el sujeto aprende con las situaciones que debe enfrentar en el mundo del trabajo, con el objeto de generar un clima que oriente al alumno en el proceso del aprender hacia la apropiación y construcción de los saberes.

Por otro lado, en el caso específico del campo de la pedagogía del diseño se presenta en principio la cuestión de su actualidad. En efecto, se está hablando de un área didáctica emergente, de reciente reflexión y formación. A esta juventud se adiciona la juventud de otra didáctica asimismo involucrada: la didáctica universitaria.

Artículos de los últimos años²⁵, desde distintas perspectivas teóricas y espacios académicos, han comenzado a aproximarse al tema de la pedagogía y didáctica específicas del diseño. Estos trabajos comparten como marco referencial a las propuestas del constructivismo y el trabajo colaborativo y cooperativo, el recurso al *prácticum*, el pensamiento complejo, los planteos del aprender haciendo o de reflexión en la acción para el abordaje de la selección de contenidos, las estrategias de enseñanza, las actividades y la resolución de problemas e incluso las formas de evaluación. Avanzan sobre el rol del alumno y del profesor en el proceso de enseñanza y aprendizaje. También incorporan recursos provenientes de otros ámbitos disciplinares, como la noción de trabajo de campo, la idea de diseñadores-etnógrafos planteada por Jorge Frascara o de

sus interrelaciones con las artes.

Los desarrollos interdisciplinarios en el ámbito de la didáctica ha estimulado la generación de *curricula* integrados o confeccionados en torno a tópicos o temas eje, distantes de la tradicional organización compartimentada por disciplinas. Estos *curricula* donde los contenidos mantienen entre sí una relación abierta han sido denominados currículum integrado (Litwin, 1997, p. 53). Esta integración no es nueva y cuenta con antecedentes de hace más de un siglo. De todos modos, se reconoce que en los debates actuales han surgido los tópicos generativos “como manera de estructurar un currículum rompiendo los límites de las disciplinas” (Litwin, 1997, p. 54).

En lo que atañe a los tipos de aprender y sus procesos, el aprendizaje significativo es aquel más resistente al olvido y tiene lugar cuando el estudiante es capaz de relacionar la nueva información con lo que sabe o posee para él sentido cognitivo.

Tributarios de la postura constructivista, el aprendizaje colaborativo y el trabajo cooperativo se constituyen en una estrategia didáctica de relevancia en la enseñanza del diseño. Inclusive, algunos autores sostienen que la colaboración debería ser enseñada como una verdadera habilidad (Boym, 2011, p. 104). No obstante, existen divergencias entre colaboración y cooperación. Para Panitz (2001) y Zañartu (2000) la distinción entre ambos reside en el grado de estructuración de las actividades por parte del docente. Este grado de estructuración se presenta menor en el aprendizaje de tipo colaborativo. Cabe señalar que la consideración de este aspecto resulta conveniente a la hora de diseñar actividades según los objetivos que se pretendan conseguir o la clase de contenidos a trabajar.

Otra propuesta de interés es la ofrecida por el método conocido como enseñanza por descubrimiento. Mediante esta metodología el alumno produce su propio conocimiento, en lugar de recibir la información elaborada por el docente. Descubre su propio conocimiento pero de manera guiada por las directrices del docente. En base a ello, el método de enseñanza de proyectos de trabajo se funda en la idea de que el aprendizaje se desenvuelve fuera de la escuela y al mismo tiempo permite identificar las necesidades reales de la comunidad. De este modo, el estudiante alcanza objetivos de aplicación mediante una enseñanza por descubrimiento guiada por el profesor (Soler y otros, 1992). Es evidente que la dinámica de este método de enseñanza y aprendizaje tiene similitudes con la dinámica del trabajo profesional, incluyendo diversas instancias: búsqueda de información, ideación o proyectual, desarrollo y producción.}

Sin embargo, estas metodologías han recibido ciertos cuestionamientos. Por ejemplo, H. Gardner (2006) sostiene que algunos casos o situaciones reclaman un tipo de enseñanza más tradicional, repetitiva y disciplinada. Además, una enseñanza que implemente estrategias por descubrimiento no necesariamente dará lugar a un aprendizaje significativo. Esto depende de diversos factores.

El estudio de casos es una técnica didáctica afín a estas propuestas, además de ser aplicable a todos los niveles y áreas. Esta técnica consiste sintéticamente en el planteo de situaciones problemáticas diversas de la vida real para que se estudien y analicen en el contexto del aula. Es traer un fragmento de la realidad al ámbito educativo. Este modo de trabajo con los alumnos favorece el desarrollo del pensamiento crítico, la actividad en equipo y la toma de decisiones, además el incentivo de la innovación y la creatividad. Justamente, se busca entrenar a los estudiantes en la generación de soluciones válidas para los problemas de carácter complejo que deban afrontar. Es también un entrenamiento respecto a los problemas que podrán presentarse en su experiencia futura.

En el ámbito del diseño, se pondera que los futuros profesionales puedan ser expertos en su campo y a la vez estén capacitados para desarrollar habilidades de trabajo en equipo. De todas maneras, no se trata de optar por un tipo de aprender, sea competitivo, cooperativo, colaborativo o individual, sino de elegir aquel que mejor responda a la situación de aprendizaje, de los valores, habilidades y competencias que se pretendan propiciar.

Del mismo modo, al hablarse de la enseñanza y el aprendizaje del diseño se ponen en tensión los polos de lo teórico y lo práctico, lo científico y lo técnico. El gran desafío de la pedagogía en el área del diseño se asocia a la necesidad de aunar en un “lenguaje propio dos formas distintas de expresión”. Se trata de la reconciliación entre lo técnico y lo artístico, un lenguaje científico y otro poético y expresivo²⁶.

Otro aspecto que se vislumbra es la necesidad de reformulación de los planes de estudio en

coherencia con los requerimientos y problemáticas urgentes de la actualidad, como el cuidado medioambiental, la justicia social, el desarrollo sustentable, la ética del diseñador y su responsabilidad social. En el campo de los procesos de enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico, por ejemplo, se ha sostenido que se debería desplazar su enseñanza desde el objeto hacia la situación comunicacional.

De manera semejante, la adopción de tácticas de enseñanza que “reflejen una conciencia razonada y afectiva sobre la responsabilidad social del diseñador en nuestra sociedad” (Zavarce, 2005, p. 1). Pues cuando los intereses individuales del profesional del diseño se enfrentan con los de la sociedad (Schon, 1998) y la finalidad puramente económica se convierte en el único objetivo, “el rol del diseñador se opaca y se vuelve vacío” (Margolin, 2009). Además, al tratarse de estudios universitarios debe tenerse en consideración que, entre las finalidades propias de este nivel de enseñanza, se hallan las de formar profesionales competentes que sean capaces de ir más allá de los conocimientos disciplinares básicos, conceptuales o procedimentales “y trabajar en el desarrollo de competencias para la vida profesional e intelectual; para la formación de personas creativas e innovadoras que la sociedad actual requiere” (Fonseca y otros, 2007, p. 13).

Es posible articular la consideración de los objetivos que recuperan las problemáticas actuales como el rol del diseñador en las sociedades contemporáneas en tanto agente sociopolítico, económico y cultural, y las competencias del nivel universitario con una corriente de desarrollo relativamente reciente denominada *Design Research* (Investigación del Diseño). Esta corriente incorpora el concepto e instrumentos de investigación científica propios de las ciencias sociales a la práctica del diseñar.

¿Por qué se sostiene la factibilidad de su articulación con los aspectos antes mencionados?. Justamente, se trata de investigar como instancia previa a la resolución de problemas. Y esta instancia investigativa se efectúa empleando variables que, por su origen en las ciencias sociales, se tornan coherentes con el objeto de estudio: las necesidades de una comunidad. Así, del ámbito de la antropología, los métodos cualitativos (trabajo de campo, noción antropológica de cultura, estudio del comportamiento de los individuos) y cuantitativos (psicografía, encuestas, test de usuarios). Se trata de una pesquisa multi- e interdisciplinar que introduce al diseñador en la realidad concreta. Estas estrategias y conceptos, a la vez que destacan la arista social del diseño, facilitan al diseñador la posibilidad de involucrarse en los distintos aspectos de la vida cotidiana durante su proceso creativo para lograr un mayor entendimiento e intervención en el mundo inmediato.

Se planteó anteriormente que para encarar los problemas actuales se vuelve necesaria la conjunción de diversas perspectivas, reclamando un fundamento disciplinar sólido, un marco interdisciplinar apropiado, un aprender que vincule la teoría con la práctica, un saber experiencial y un conocimiento contextual. En relación con esta preparación, central es para los diseños como para la educación en general, estimular el pensar de forma creativa. Avanzando en esta dirección, se han desarrollado metodologías llamadas *Design Thinking* que pretenden, mediante la aplicación de la recuperación de enfoques propios del trabajo del diseñador, favorecer el pensamiento creativo e innovador. Esta perspectiva focaliza menos en el resultado final que en el proceso, el conocimiento del usuario e integra recursos de otros campos, como las ciencias sociales, ingeniería, negocios.

Es, en cierto modo, otra vuelta interdisciplinaria, pero esta vez desde el diseño, aunque también tiene un efecto de retroalimentación. Sin embargo, se la apuntado que en Latinoamérica entre los diseñadores hay poco desarrollo del *Design Thinking* para que el diseño deje de ser percibido como aquella actividad que atañe solo a las últimas instancias de la definición de un producto y no tanto a su génesis²⁷. En la Universidad de Stanford, para el diseño de productos en la Escuela de Ingeniería, se implementó esta modalidad entre 1960 y 1970, con interesantes resultados que han dado lugar a numerosos estudios y expansiones que fueron incorporando distintas novedades pedagógicas y tecnológicas (como las posibilidades de internet y recursos *online*). Asimismo, esta metodología ha sido aprovechada para el tratamiento de cuestiones globales.

Otro componente de interés que se ha desarrollado en los últimos años, y no solamente en carreras de diseño, es la implementación del *prácticum* en tanto periodo de prácticas supervisadas en contextos reales de trabajo. Esta etapa se hha venido llevando a cabo con otras

denominaciones en distintas zonas geográficas, como prácticas o pasantías en territorio iberoamericano. En el caso español su implementación implicó un salto conceptual importante con la Ley de Reforma Universitaria de 1983. De este modo, el *Practicum* respondió a una perspectiva más curricular e integrada de los estudios como eje estructurador (Zabalza Berasa, M. (2011, p. 25). Esta nueva organización se desprende de la óptica tradicional que reconocía a la universidad y a la empresa como universos separados. Lo vinculado a lo académico por un lado, lo relativo a las prácticas de los negocios y el comercio, por otro. Este nuevo modo de trabajo, en cambio, favorece un acercamiento interdisciplinar encarado por el propio estudiante ante cuestiones reales y complejas. Este acercamiento a su vez le facilita la posibilidad de cotejar los saberes académicos con saberes prácticos o cotidianos, desarrollar innovación e integrarse en ambientes laborales previamente a su graduación.

La propuesta áulica: aportes de los estudiantes

Cohorte primer cuatrimestre 2012

La propuesta generada para estimular la participación de los estudiantes del curso Taller de Reflexión Artística I del primer cuatrimestre 2012, incluye una primera parte que consta de cuatro informes. El primero estriba en un relevamiento de índole conceptual de los términos multi-, inter- y transdisciplina, a través de sitios web sugeridos por el docente. Esta tarea de relevamiento se llevó a cabo durante una clase desarrollada en el gabinete de informática de la Facultad de Diseño y Comunicación. El segundo informe consiste en un breve comentario a la luz de estos conceptos de proyectos de arte y diseño rastreados en la web. El tercer informe radica en la elección de uno de esos proyectos que será el fundamento de sus ensayos finales. En el último informe se debe confeccionar un listado bibliográfico sobre el tema del proyecto elegido, conformado por libros, artículos periodísticos, blogs, y todo material que luego emplearán en la confección de los trabajos ensayísticos.

La realización del ensayo por etapas de trabajo (informes) ha sido satisfactoria. En primer lugar, no se han presentado inconvenientes de realización y comprensión de consignas entre los alumnos y, en general, los informes han sido entregados en fecha y forma. Segundo, la tarea les ha permitido a los alumnos ordenar, seleccionar y sintetizar la documentación relevada, así como aclarar ciertas cuestiones formales (como la definición de la estructura introducción / desarrollo / conclusiones; la inclusión de citas; el manejo de bibliografía). Esto, a su vez, ha permitido detectar algunas dificultades en la comunicación escrita, la expresión de ideas propias y el evitar marcas de oralidad, modismos o lenguaje cotidiano, así como el procesamiento de la información (la expresión con sus palabras, la comunicación de la propia reflexión u opinión). También se notó en algunos casos dificultad a la hora de interrelacionar contenidos o de aplicar un concepto para analizar una situación.

Para los estudiantes de esta primera cohorte (primer cuatrimestre 2012), la realización de este trabajo fue provechosa, tanto por la motivación que despertó al tratarse de actividades que se alejan de estructuras pedagógicas mayormente expositivas, como por la posibilidad de tomar contacto con cuestiones actuales dentro de sus disciplinas. El descubrimiento de información o de prácticas novedosas como así también de producciones y discursos contemporáneos generó entusiasmo y favoreció procesos de comprensión y de integración conceptual.

Por otro lado, los trabajos de los estudiantes han hecho aportaciones al proyecto en varios sentidos. De una parte, han contribuido a ampliar el radio de propuestas a indagar. De otra parte, han subrayado el análisis del *status* del diseñador o del profesional creativo involucrado en problemáticas sociales, humanitarias y ambientales apremiantes. En otro plano, se ha reforzado la comparación con la actual situación del artista, señalada por Reinaldo Laddaga (2006). Laddaga identifica la emergencia de un nuevo episteme estético a través del análisis de ciertos proyectos contemporáneos de carácter multi- e interdisciplinario. En el caso del diseño, el profesional del área deja de diseñar productos o servicios solamente, e involucra su labor en temáticas de índole

humanitaria y ambiental. En síntesis, los temas elegidos por los alumnos para ser enfocados desde la multi- e interdisciplinaridad y el posicionamiento del artista o diseñador en la sociedad han sido: lo sustentable, el reciclado, políticas y campañas sobre el cuidado medioambiental. También aquí cabe hacer mención de un trabajo que desde la práctica teatral y la noción de transdisciplina abordó el tema de la discriminación y el racismo, basándose asimismo en experiencias personales.

Cohorte segundo cuatrimestre 2012

En este segundo cuatrimestre se implementó nuevamente la propuesta. Este segundo grupo de estudiantes presenta varias diferencias con el anterior, en cuanto a número, país de origen, experiencias y carreras. Al momento de la redacción de este informe de exploración, los alumnos ya han realizado los primeros rastreos e iniciado la elección del tema y su estructuración. Del mismo modo que con el primer curso, se llevó a cabo el relevamiento conceptual y de sitios web sobre proyectos multi- e interdisciplinarios internacionales en el laboratorio multimedia de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad.

Con respecto a la elección de los temas, como en esta oportunidad gran parte de los estudiantes pertenecen a la carrera de dirección teatral, se ha expandido el espectro temático, conjugando vertientes literarias y escenográficas que enriquecen la exploración y el debate. Asimismo, es de destacar que un amplio porcentaje de estudiantes han demostrado, a diferencia de otros cursos, una muy buena capacidad investigativa, adecuada expresión oral y escrita de sus ideas y originalidad en sus propuestas.

Se adjunta en Archivo Anexo las guías de Trabajos Prácticos y del Trabajo Final que se entregaron a los alumnos, donde se explicitan estos puntos.

La interdisciplinaridad y la toma de conciencia entre los estudiantes

Como tarea previa a la búsqueda de material bibliográfico sobre los conceptos de multi-, inter- y transdisciplina, se interrogó a los alumnos de ambas camadas con el objeto de precisar sus saberes previos sobre el tema. En una primera aproximación hubo un importante porcentaje de opiniones que englobaban en una misma conceptualización a los tres enfoques (multi-, inter- y transdisciplina). En este sentido, entre las aproximaciones que expresaron se hallaban las que indistintamente los describían como “colaboración de distintos campos disciplinares” o, por ejemplo, “cuando el diseño industrial recurre a las nuevas tecnologías informáticas para desarrollar un proyecto”. También cuando “las vinculaciones entre el arte y el diseño gráfico tienen lugar en un catálogo”. Del mismo modo, ha habido quienes percibieron que “hoy prácticamente, se combinan siempre las distintas disciplinas”; otros han destacado que “la naturaleza misma del diseño, es del tipo multidisciplinar”, porque reúne en su haber perspectivas y nociones de otras disciplinas, como el arte y la comunicación principalmente.

En definitiva, más allá de algunas imprecisiones y ambigüedades conceptuales, hubo un amplio consenso respecto a la necesidad de contar con prácticas interdisciplinarias en contextos actuales y la valoración de las contribuciones de distintas áreas para un mejor entendimiento del objeto de estudio y enriquecimiento de las soluciones propuestas por los diseñadores. Asimismo, la ponderación de las problemáticas humanitarias, sociales y ambientales que aquejan a la sociedad fue subrayado como un aspecto presente en todas las disciplinas del diseño y cuya consideración no puede ser dejada de lado o subestimada. La búsqueda de alternativas que no dañen el planeta, que respeten las diferencias y las necesidades de los grupos sociales que lo componen, fue asociado al innovar en el campo específico como al trabajo colaborativo.

Por último, lo relativo a la profesión del diseñador. Los estudiantes reconocieron cómo a diferencia de la percepción clásica que posicionaba al diseñador centrado en el proceso de diseño de un producto o servicio, en los últimos años ha ido incorporando otras facetas relacionadas con la concientización, el empleo de materiales no dañinos para el ambiente y las experiencias de vida

en las grandes ciudades. A esto se suma el incremento de trabajos conjuntos o colaborativos, lo cual reclama una formación que contemple la cooperación tanto como el trabajo aislado. Asimismo, es de destacar que algunos alumnos han pensado en propuestas alternativas a partir de sus investigaciones para la formulación de sus ensayos finales.

Consideraciones Finales

En este proyecto de carácter exploratorio se ha encauzado la indagación de un tópico de actualidad en la agenda educativa universitaria de las carreras de Diseño. La referencia es a la enseñanza de corte interdisciplinario en la formación de futuros profesionales en las distintas áreas del diseño. Además, se ha tomado con punto de partida la reflexión generada por las apreciaciones de Reinaldo Ladagga acerca del surgimiento de un nuevo *episteme* estético en el área del arte, reconociéndose una situación similar en el diseño.

En esta exploración se considera que, en efecto, se asiste hoy a una situación semejante en el campo del diseño. La detección de esta coyuntura se fundamenta en una revisión de los últimos debates e intercambios, presentes en los más recientes congresos, encuentros, exposiciones, foros y revistas especializadas, en los programas de educación superior de prestigiosas instituciones en torno a la profesión del diseñador, los límites del área y su especificidad así como la intervención del diseño en las necesidades de la comunidad. Necesidades que se articulan asimismo con problemáticas ambientales, humanitarias y sociales relevantes. Las prácticas del reciclado, el cuidado de la naturaleza, del agua, la desigualdad social, el problema de la vivienda, pobreza, maltrato animal, explotación, salud, la discriminación e intolerancia son tópicos con los cuales el diseñador convive y trabaja, y de quien se espera pueda brindar respuestas o abrir caminos posibles para afrontarlos a través de su trabajo. Pues los productos del diseño se insertan en las sociedades, desde la etapa de proyecto y producción hasta el fin de su vida útil o de aquella finalidad para la que fue diseñado.

Se ha apuntado que las visiones parceladas sobre la realidad por sí solas se tornan insuficientes para encarar las complejas problemáticas de hoy que reclaman particularmente la conjunción de ópticas igualmente complejas y variadas para su abordaje. Los tiempos actuales asimismo se caracterizan por un ritmo de cambio acelerado que impactan en distintas áreas de la sociedad. La comprensión de las necesidades en un mundo cambiante se convierte en una premisa de enseñanza para enfocar los problemas de diseño. De allí el requerimiento de equipos interdisciplinarios y aun más, de una formación interdisciplinaria. Además, la innovación y creatividad deben ir de la mano de la ponderación de estas cuestiones.

La educación superior no puede soslayar esta realidad que debe participar del proceso de enseñanza y aprendizaje del futuro profesional. Del mismo modo que la significación del *status* del diseño como disciplina, sus vinculaciones con otros campos disciplinares, sus métodos, teorías, conceptos y enfoques, historia y tradiciones, y el propio desenvolvimiento de las múltiples ramas del diseño justifican su inserción en los planes de estudio. Por estas razones se contempló el recurso al relevamiento de las planificaciones y propuestas pedagógicas impulsadas por universidades y escuelas de diseño a nivel internacional para explorar las tendencias actuales y sus modos de concreción. Es notable el esfuerzo de las diversas instituciones superiores por responder y ponderar las demandas de las sociedades y sus problemas e incorporarlos a sus plataformas educativas en consonancia con las corrientes pedagógicas de base constructivista.

En este derrotero se ha recurrido a la información vertida en foros, congresos y publicaciones *on-line*. Son de estimar las opiniones y discusiones que ofrecen los foros, donde se trasunta la palabra de profesionales sobre las últimas tendencias en sus áreas, tópicos pedagógicos y didácticos o los problemas de actualidad que acucian a las distintas carreras dentro del diseño.

En base a ello, se han detectado distintas tendencias dentro del diseño que incorporan problemas y necesidades de actualidad: eco-diseño, diseño social, diseño sostenible, geronto-diseño. Y las aportaciones del *Design Thinking* o del *Design Research*. Además en esta exploración se han desplegado las implicancias conceptuales de las nociones de multi-, inter- y transdisciplina como enfoques didácticos articulados con las problemáticas antes mencionadas y han sido localizados

en las propuestas relevadas. Se han observado formulaciones multi- e interdisciplinarias, con énfasis en estas últimas debido a la integración de saberes, conceptos y perspectivas que supone, a diferencia de lo multidisciplinar o yuxtaposición de saberes. Esto significa un punto fuerte para la resolución de problemas reales contemporáneos, su análisis y comprensión. En cambio, el terreno de la transdisciplina exhibe una rica producción teórica en contraposición a su ejercicio concreto. Sin embargo, depende de cada caso en particular la conveniencia de la aplicación de un enfoque u otro. De manera similar, las opciones pedagógicas y didácticas tienen en consideración este aspecto.

En los materiales rastreados se tiende a abandonar la clásica estructura lineal, la enseñanza de corte repetitivo y memorístico, así como la separación departamental del currículum. Se procura encarar la enseñanza del diseño recurriendo al trabajo activo e interactivo; dinámicas de aula participativas y abiertas, flexibles, individualizadas y adaptadas al perfil del alumnado, a su desarrollo y a las actividades propuestas. No obstante, se recurre a la estructuración clásica cuando la naturaleza del conocimiento o del tema así lo exige. Los principales rasgos de la orientación pedagógica adoptada por estos centros así como de los congresos y foros relevados podrían sintetizarse en los siguientes puntos:

- Existencia de vinculaciones de cuño multi- e interdisciplinario indispensable para abordar problemas complejos de una manera asimismo compleja y variada.

- Articulación entre la teoría y la práctica que favorece en los alumnos la toma de compromiso con el área.

- Acento en tareas de investigación.

- Programas flexibles e interrelacionados que coadyuvan al desarrollo de la responsabilidad individual y social de los estudiantes.

- Programas orientados a problemáticas globales (fundamentalmente ambientales, sociales y humanitarias).

- Preparación para desenvolverse como profesionales ante un mundo de dinámica cambiante y compleja.

- Promoción del pensamiento crítico e innovación dentro de los parámetros señalados.

- Curricula* que acentúa el núcleo disciplinar con el objeto de generar prácticas interdisciplinarias de calidad.

- Promoción de la ética y responsabilidad del futuro diseñador.

- Instancias de práctica mediante distintas modalidades (proyectos pasantías, trabajos de campo).

Dentro de las estrategias de enseñanza y aprendizaje es de destacar este último punto que consiste en la realización de proyectos por parte de cada alumno o de grupos de alumnos que involucren a la comunidad o a situaciones sociales determinadas. En definitiva, se desprenden de estas propuestas que los planteos del diseño de hoy residen fundamentalmente en los siguientes polos:

- Investigación
- Sustentabilidad
- Interculturalidad
- Gestión de procesos

Estos polos reclaman tratamientos de cuño interdisciplinario. Para el desarrollo de la interdisciplinariedad se requieren justamente metodologías más activas y participativas. Al referirse a la pedagogía del diseño se constató que las aproximaciones más recientes al tema han optado por recursos de base constructivista y planteos didácticos que responden a métodos de tipo colaborativo y de investigación, así como las dimensiones más cercanas a las actividades profesionales.

Aparte, es importante subrayar que para encarar propuestas multidisciplinarias e interdisciplinarias enriquecedoras es necesario partir de una base disciplinar sólida. En este sentido, no se desdibujan, como podría pensarse, los presupuestos de un campo al tornarse permeables sus límites. En rigor de verdad, más que permeabilidad se trata de un refuerzo conjunto de áreas afines o diversas que favorece su actualización y crecimiento. Para finalizar, se ha visto en este recorrido cómo la enseñanza del diseño apunta a una reflexión crítica constante, favorecedora de la investigación e innovación en contacto con la realidad social y sus problemas, rasgos propios del pensamiento de una universidad moderna.

Notas

¹ Por ejemplo, las ediciones 2010 y 2011 del *Encuentro Internacional de Políticas Públicas & Diseño*, los proyectos de *Designmatters*, *artículos en Foroalfa*, las iniciativas de *The Designers Accord*, plataforma que nuclea diseñadores y educadores en pos de la creación de un impacto social y ambiental.

² Zampa Canelo, D. (2004) "De la producción a la personalización", *Elisava* 21. Recuperado el 4 de noviembre 2011. Disponible en: http://tdd.elisava.net/coleccion/21/zampa-cancelo-es/view?set_language=es.

³ El Centro para la Investigación e Innovación de la Enseñanza perteneciente a la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico), 1970 realizó un seminario internacional en Niza sobre la interdisciplinariedad en las universidades. Sobre la OCDE puede verse <http://www.oecd.org/dataoecd/57/33/47765794.pdf>.

⁴ "Multi-disciplinarity: working alongside other disciplines, but may be working towards separate goals. Interdisciplinarity: working with other disciplines towards the same goals but separate roles. Interdisciplinarity reflects the complexity of real-life events." Caruana, y Oakey (2004).

⁵ Carta completa disponible en: <http://www.filosofia.org/cod/c1994tra.htm>.

⁶ Mark Breitenberg es el Decano de Estudios Universitarios en el Art Center College of Design en Pasadena, California. Es autor de una gran variedad de artículos sobre temas como la teoría de la literatura, la educación y el diseño.

⁷ El proyecto fue *The Harvard Business Review* titulado Perfecting Cross-Pollination (Perfeccionamiento de la Fertilización Cruzada). Lee Fleming estudió 17.000 patentes que habían sido presentadas por empresas en los Estados Unidos.

⁸ ICSID. 2009: "Definition of Design". Quebec: International Council Societies Industrial of Design. Consulta 10 octubre 2011. Disponible en: <http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>.

⁹ Diseñador, antropólogo, escritor y profesor, Víctor Papanek (1927-1998) nació en Viena (Austria) y emigró a Estados Unidos en 1932, donde se graduó en arquitectura y diseño en la Cooper Union de Nueva York y cursó estudios de postgrado en el Massachusetts Institute of Technology (MIT). *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change* Inició el pensamiento hacia el diseño ecológico.

¹⁰ Raquel Pelta, "Diseño y activismo", en: Monografica.org, número 2. Disponible en: <http://www.monografica.org/02/Art%C3%ADculo/2909>.

¹¹ Jorge Luis Muñoz, "Qué es el diseño social", Foro Alfa. Disponible en: <http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-social>.

¹² Sitio disponible en: <http://www.d4s-de.org> y manual en español: <http://www.d4s-de.org/d4sspanishlow.pdf>.

¹³ "Geronto diseño. Más que una tendencia, una necesidad", 2012. Disponible en: http://www.a.com.mx/ver_articulo.php?id=28.

¹⁴ Información disponible en: <http://www.socialdesignsite.com/content/view/30/58/>.

¹⁵ Información disponible en: <http://www.designigniteschange.org/pages/2-about>.

¹⁶ Iniciativa descrita en: <http://www.designigniteschange.org/pages/36-join-us-school-by-design>, y <http://www.designersaccord.org/initiatives/school-by-design/>.

¹⁷ Información disponible en: <http://www.icograda.org/feature/blog/articles1363.htm>: "Like all the other clusters, the Interdisciplinary Cluster met, debated, defined problems and issues and then presented their vision at the final session of the conference. However, after the group had met for several sessions, one visitor dropped in and attempted to provoke them (his admitted intention) with the declaration that 'design is dead'.

There were many in the audience who took issue with Buchanan's provocation. He admitted his intent to provoke, but many of the group just felt he was wrong. They felt it was less that design is dead and more that Buchanan's view of design is outdated. The view of the designer or designers' role as either the maker of an end product, or on the other extreme as the "expert" who comes into a project with "the answer" is one that many of the group felt was no longer operative. Current trends incorporating activism, and feminism and social justice into design curriculums reflect a shift in the focus of training the next generation of designers.

They believed that 'design' in the old school is dead. What is soon to be outdated is 'graphic design' whereby the designer enters at the end of the process and produces a material thing: an object. A poster, a website, a logo.

What we can all benefit from is a closer examination of the methods, theories, difficulties and possibilities to form a stronger framework for how to be part of the shift that re-vision the role of the graphic designer in the current and next generation. In the Interdisciplinary Cluster we explored how to expand the role of the designer in the process.

Design isn't dead, but it is at the crossroad of a new direction. Let's explore the possibilities together as designers and collaborators".

El autor es Alex Bitterman. Bityerman se desempeña como profesor asistente de la Escuela de Diseño del Rochester Institute of Technology, y es editor en jefe de MULTI: the RIT Journal of Diversity & Plurality in Design.

Laura Chessin es profesor asociado del Department of Graphic Design / School of the Arts, Virginia Commonwealth University.

About New Views 2. Febrero 2008. An exhibition and series of forums, New Views 2 is a collaboration between RMIT University and the London College of Communication / University of the Arts London.

¹⁸ Disponible en:

http://www.fundacionbancosantander.com/visita_virtual/talentosdesign12/index.php

¹⁹ Disponible en: <http://xn--diseosostenibilidad-66b.com/greenwash/>

²⁰ Disponible en: <http://www.abetterworldbydesign.com/about-us/>

²¹ Disponible en: <http://www.abetterworldbydesign.com/blog/workshops-tours/autodesk-workshop/>

²² Disponible en: <http://www.abetterworldbydesign.com/blog/panels/design-policy/>

²³ Por Ralph Goldsworthy. "Design Droplets". Consultado el 24 mayo 2010. Disponible en: <http://designdroplets.com/articles/icsid-president-interview-dr-mark-breitenberg/>.

²⁴ Entrevista con un colectivo de diseño de Ámsterdam y un crítico sobre educación en diseño, por Sarun Pinyarat (Thailandia), en *Critically Lost/Found*. Consultado el 5 de agosto 2012. Disponible en: <http://www.criticallylostandfound.com/2012/05/how-should-design-education-change/>

²⁵ Por ejemplo:

Gerardo Mireles (2012) "La enseñanza del diseño en América debe replantearse". Disponible en: <http://foroalfa.org/articulos/la-ensenanza-del-diseno-en-america-debe-replantearse>

Miguel Angel Ovalle (2005) "Constructivismo en la pedagogía del diseño industrial", *Revista de estudios Sociales*, 21, Bogotá: Universidad de los Andes, pp. 37-52.

Alejandro Rivera Plata, Widman Said Valbuena (2012) "La pedagogía del diseño invisible: estado inicial de la visibilidad como estrategia pedagógica y el desarrollo de competencias de diseño e investigativas", *Rivera Plata* (8), 10. Disponible en: <http://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/article/view/1169>

Carlos Manuel González Manjarrez (2008) "Diseño social como motivación para la enseñanza del diseño", Universidad Anáhuac Norte. Disponible en: <http://www.cqdesign.com.mx/news/images/social%20design%20learning.pdf>

Chaves, Norberto (2005) "Dos distorsiones en la enseñanza del diseño gráfico". Disponible en: <http://foroalfa.org/articulos/dos-distorsiones-en-la-ensenanza-del-diseno-grafico>

²⁶ Jordi Pericot. "Límites pedagógicos del diseño moderno", *Elisava*, 06, 1991. Consultado el 30 de agosto 2012. Disponible en: <http://tdd.elisava.net/coleccion/6/pericot-es>

²⁷ Angilella, F., "Design Thinking", *Revista a!Diseño*, Foro. Disponible en: http://www.a.com.mx/ver_articulo.php?id=20

Bibliografía

Alvargonzález, D. (2003) Transdisciplinariedad. *El Catoblepas*, *Revista Critica del Presente* (11), 12. Disponible en: <http://nodulo.org/ec/2003/n011p12.htm>.

Beco De Lobo, Theresa (2009) Fine Arts. An important contribución for the design studies, *8th European Academy Of Design Conference Website*, Robert Gordon University, Aberdeen, Scotland. Disponible en: <http://ead09.rgu.ac.uk/papers.html>.

Boym, C. (2011) "From Multi- to Trans-: Design between Disciplines", *Diseño sin Fronteras*, México.

Breitenberg, M. (2006) El diseño de la innovación. (revista en línea) *Elisava* (23). Disponible en: <http://tdd.elisava.net/coleccion/23/breitenberg-es>.

Breitenberg, M. (2003) Design Pedagogy: basic design and academic experience. *5th European Academy of Design Conference*. Universitat de Barcelona. Disponible en: <http://www.ub.edu/5ead/PDF/10/Breitenberg.pdf>.

Buscher, M., Cruickshank, L (2009) Designing Cultures: Post-disciplinary practices. *8TH European Academy of Design Conference*. Robert Gordon University, Aberdeen, Scotland. Disponible en: <http://ead09.rgu.ac.uk/Papers/122.pdf>.

Caruana, V., Oakey, D. (2004) Negotiating the Boundaries of 'Discipline': Interdisciplinarity, Multi-disciplinarity and Curriculum Design. *Conference ECE* (Education in a Changing Environment) University of Salford. Disponible en: <http://www.ece.salford.ac.uk/proceedings/2004>.

Castillo, P. A. (2010) Para qué sirve el diseño transdisciplinar *ForoAlfa*. Disponible en: <http://foroalfa.org/articulos/para-que-sirve-el-diseno-transdisciplinar>.

Chiarella, M., Fedele, J., Sferco, S., Basaber, H. (2007) Intervenciones urbanas - Transversalidad e interdisciplina para estudios urbanos. *Arquitectura* 3 (2), 45-55. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=193615508005>.

De la Herrán Gascón, A. (2003). Coordinadas para la investigación supradisciplinar. *Red Científica*. [revista en línea]. Disponible en: <http://www.redcientifica.com/doc/doc200301220300.html>.

Dogan, Mattei. (1997). ¿Interdisciplinas? *Revista Relaciones* (157), 16-18. Montevideo. Edición en Internet n.13. Disponible en: <http://fp.chasque.net/~relacion/anteriores/9706/interdisciplinas.html>.

Ferry. G. (1997) *Pedagogía de la formación*. Ediciones Novedades Educativas/Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires.

Follari, R. (2001) Estudios culturales, transdisciplinariedad e interdisciplinariedad (¿hegemonismo en las ciencias sociales latinoamericanas?). *Utopía y Praxis Latinoamericana*, Año 6 (14), 40-47.

Fonseca, M., Aguaded, J. (2007) "Enseñar en la universidad. Experiencias y propuestas de docencia universitaria", La Coruña: Netbiblo.

Fragoso Susunaga, O. (2009) El giro del diseño: transdisciplina y complejidad. *Revista del centro de Investigación*. Universidad La Salle, 8 (31) 97-107. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/342/34211305008.pdf>.

Fragoso Susunaga, O. (2011) La imagen de diseño: el laberinto complejo de la transdisciplina, *Revista del Centro de Investigación*. México: Universidad La Salle , 9 (35), 35-42. Disponible en: <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=34218346005>.

García, R. (1994) Interdisciplinariedad y sistemas complejos. En Leff, Enrique (Ed.). *Ciencias Sociales y Formación Ambiental*. Barcelona: Gedisa - UNAM.

García, R. (2011) Interdisciplinariedad y sistemas complejos. (revista en línea) *Revista*

latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales, 1 (1). Disponible en:
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4828/pr.4828.pdf.

García, R. (2006) *Sistemas Complejos*. México: Gedisa.

Gardner, H. (2006) *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.

Gusdorf, G. (1987) Pasado, presente y futuro de la investigación interdisciplinaria. En Apostel, L. y otros. *Interdisciplinarietà y ciencias humanas*. Madrid: Tecnos-UNESCO, pp.32-52.

Jacob, H. (1991) "Un enfoque integrado de la enseñanza del diseño gráfico", en *Elisava*, 06. Disponible en: <http://tdd.elisava.net/coleccion/6/jacob-es>.

Köppen, E, Mansilla, R., Miramontes, P. (2005) La interdisciplinar desde la teoría de los sistemas complejos. *Ciencias* (79), 4-12.

Ladagga, R. (2006) *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Hidalgo.

Litwin, Edith (1997) *Las configuraciones didácticas*. Buenos Aires: Paidós.

Litwin, Edith (2008) *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.

Margolin, V. (2009) *The Politics of the Artificial. Essays on Design and Design Studies*. Chicago: University of Chicago.

Martínez Migueléz, M. (2007) Conceptualización de la Transdisciplinarietà. *Polis*. Revista de la Universidad Bolivariana, 5 (16). Disponible en:
<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/305/30501606.pdf>.

Mora, F. (2008) La formación metodológica como posibilidad de interdisciplina: hacia una pedagogía de la investigación científica, *Revista Chilena de Integración en Psicología*, (1), 1, 6-17.

Morin, E. (2006). *El método*. Madrid: Cátedra.

Morin, E. (1984) *Ciencia como conciencia*. Barcelona: Anthropos.

Offenhenden, C., Bracuto Verona, G., Sanguinetti, M. (2011) *Aportes del diseño*. Centro Metropolitano de Diseño. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Disponible en:
http://www.cmd.gov.ar/sites/cmd/files/Aportes%20del%20dise%C3%B1o_0.pdf.

Panitz, T. (2004) *The case for student centered instruction via collaborative learning paradigms*. Disponible en:
<http://home.capecod.net/~tpanitz/tedsarticles/coopbenefits.htm>

Piaget, J. (1979) La epistemología de las relaciones interdisciplinarias. En Apostel, L., Berger, G., Briggs, A., Michaud, G. (Eds.). *Interdisciplinarietà. Problemas de la enseñanza y de la investigación en las universidades*. México: Asociación nacional de Universidades e Institutos de Enseñanza Superior (ANUIES), 153-171.

Perelló, J. G. (2002) De las clasificaciones ilustradas al paradigma de la transdisciplinarietà. El Catoblepas, *Revista Crítica del Presente* (10), 13.

Pérez Matos, N., Setién Quesada, E. (2008) La interdisciplinarietà y la transdisciplinarietà en las ciencias: una mirada a la teoría bibliológico-informativa. *ACIMED*, 18 (4). [Revista en línea]

Disponible en:

<http://scielo.sld.cu/pdf/aci/v18n4/aci31008.pdf>.

Rodríguez Morales, L. (2011) Interdisciplina en diseño: un reto para la docencia. *Diseño sin fronteras. IV Congreso Internacional de Diseño*. México 26, 27, 28 de octubre 2011. Disponible en: <http://www.dis.uia.mx/conference/2011/LibroMX2011.pdf>.

Ruiz Torres, M., Castañeda, X., (2008) Cómo abordad temas interdisciplinarios a partir de la ecología cultural. *Investigaciones Geográficas*. Boletín del Instituto de Geografía. (66)105-115. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/569/56911123007.pdf>.

Schön, D. (1998) *El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Madrid: Paidós.

Soler, E., Alvarez, L., García, a., Hernández, J., Ordóñez, J.J., Albuérne, F. y Cadrecha, M. (1992) *Teoría y práctica del proceso de enseñanza y aprendizaje*, Madrid: Narcea.

Tamayo Tamayo, M. (1999) La investigación científica (2). *Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior*. [revista en línea]. Disponible en: http://www.icfes.gov.co/cont/s_fom/pub/libros/ser_inv_soc/modulo2.pdf.

Tormey, R., Liddy, M., Hogan, D. *Interdisciplinary Literacy. The ability to critique disciplinary cultures and work effectively across disciplines*. Se trata de un eChapter adicional del manual de Sustentabilidad: *The Handbook of Sustainability Literacy*, Arran Stibbe. Supported by University of Brighton, Faculty of Arts: Sustainability Network. Disponible en: http://arts.brighton.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0013/6250/Interdisciplinarity-Literacy.pdf.

Toulmin, S. (1977) *La comprensión humana: El uso colectivo y la evolución de los conceptos*. Madrid: Alianza.

Zabalza Berasa, M. (2011) "El *Practicum* en la formación universitaria: estado de la cuestión", *Revista de Educación*, 354, 21-43.

Zavarce, E. (2005) *Consideraciones conceptuales para la enseñanza del diseño gráfico. Hacia una epistemología de la enseñanza del diseño gráfico*, Maracaibo: Universidad de Zulia.

Zampa Cancelo, D. (2004) "De la producción a la personalización". *Elisava* (21). [Revista en línea] Disponible en: http://tdd.elisava.net/coleccion/21/zampa-cancelo-es/view?set_language=es.

Zañartu Correa, L. (2000) Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en *Red. Contexto Educativo. Revista Digital en Educación y Nuevas Tecnologías*. Nº 28. Año V. Disponible en: http://www.educrea.cl/documentacion/articulos/aprendizaje/09_aprendizaje_colaborativo.html.

GUÍA DE TRABAJOS PRÁCTICOS

PRODUCCIÓN Y CREACIÓN DEL ESTUDIANTE DE TALLER DE REFLEXIÓN ARTÍSTICA I

TP1 Arte y Diseño

Seleccionar una obra plástica y un objeto de diseño. Construir una definición propia de los conceptos de “arte” y de “diseño” a partir de la observación de las mismas bajo la forma de un mapa conceptual incluyendo las imágenes elegidas. Bibliografía obligatoria: Artículo “Acerca del concepto de arte” en *Anexos*.

Normas de Presentación:

Hoja tamaño A3, con su correspondiente carátula según las normas de la Facultad.

Fecha de entrega (oral y escrita):

Clase n2.

TP2 Análisis de Obra

Seleccionar una obra expuesta en el Museo Nacional de Bellas Artes / MALBA y realizar un escrito considerando la siguiente guía de análisis:

- Parte A: Datos de autor – Descripción de la obra – Ubicación de obra en la exposición - Aspectos temáticos – Aspectos formales.
- Parte B: Relacionar los conceptos de Arte, Diseño, Estética y Belleza con el contenido e imagen de la obra seleccionada. Vincular la noción de Idealismo y Naturalismo con el contenido e imagen de la obra seleccionada.

Elaborar un objeto de diseño, relacionado con su carrera, que responda a características opuestas, en algún aspecto, a las analizadas en la Parte A del punto anterior.

Normas de Presentación:

Hojas tamaño A4, numeradas, con su correspondiente carátula según las normas de la Facultad.

El escrito debe incluir la imagen seleccionada para su análisis. En relación al objeto diseñado la técnica es libre, en el caso de ser un objeto tridimensional o audiovisual presentarlo impreso para su entrega.

Fecha de entrega:

Clase n4.

TP3 Manifiestos artísticos

Considerando 2 manifiestos artísticos, realizar un escrito que incluya en su análisis las características distintivas, relación producción-pensamiento, contexto histórico, vinculación entre ambos.

Realización y entrega en clase (Clase n.10).

TP4 Recorte del tema

Informes detallados en Guía TPFinal.

Normas de Presentación:

Hojas tamaño A4, numeradas, con su correspondiente carátula según las normas de la Facultad.

Fechas de entrega:

Clase n.5 (primer informe). Clase n.6 (segundo informe). Clase n.7 (tercer informe). Clase n.8 (cuarto informe).

TP5 Arte y Diseño Latinoamericano

Realizar una pieza gráfica u objeto de diseño, vinculado a su carrera, en los que se apliquen elementos compositivos de alguna de las corrientes artísticas de vanguardia o postvanguardia. Fundamentar el trabajo en forma escrita recurriendo a bibliografía especializada. Bibliografía (normas APA).

Normas de Presentación:

Hojas tamaño A4, numeradas, con su correspondiente carátula según las normas de la Facultad.

El escrito debe incluir la imagen seleccionada para su análisis.

En relación al objeto diseñado la técnica es libre, en el caso de ser un objeto tridimensional o audiovisual presentarlo impreso para su entrega.

Fecha de entrega:

Clase n.10.

¡ATENCIÓN!

Entrega de borradores de TPFinal:

Primer borrador: clase n.11 (18 de mayo).

Segundo borrador: clase n. 13 (1 de junio).

Primera corrección TPFinal: clase n.14 (8 de junio)

GUÍA DEL TRABAJO PRÁCTICO FINAL

Elaboración de un ensayo crítico

Desde las primeras clases iniciar la búsqueda de tema de interés vinculado al recorte temático propuesto por la Facultad. El docente acompañará y orientará en esta búsqueda, promoviendo una actitud reflexiva y crítica. Los avances del Trabajo Práctico Final se desarrollan en el transcurso de la cursada mediante la presentación de informes, que el docente articulará con los contenidos de los módulos.

Proyecto Pedagógico **Ensayos sobre la Imagen**

Recorte temático específico:

Los estudiantes deberán realizar un ensayo (ver en *Anexos* “Sobre el ensayo”) relacionado con el proyecto exploratorio que se lleva a cabo en el marco de la asignatura (ver en *Anexos* “Explorando la interdisciplina”). Este ensayo deberá contemplar:

a) Etapa de rastreo. Los alumnos deberán relevar primero:

1- Los conceptos con los cuales se manejarán en la cursada:

- nociones de arte y diseño;
- qué es la interdisciplina;
- cómo se presenta lo interdisciplinar en el diseño y en el arte.

2-El arte y el diseño frente a las demandas sociales actuales. La definición de ambos como fuerzas positivas en la comunidad. Los nuevos roles del diseñador y del artista frente a cuestiones sociales candentes.

Para la realización de estos puntos se cuenta con páginas web y lecturas específicas, aparte de las clases y bibliografía:

Publicaciones y sitios *online*

Designmatters

Art Center College of Design

<http://www.designmattersatartcenter.org/>

Espacio que nuclea el arte y el diseño con miras al cambio social. Apunta a que los estudiantes de diseño y artes apliquen sus habilidades y su creatividad para afrontar cuestiones sociales candentes de nuestro tiempo. Profesores y alumnos trabajan en cursos transdisciplinarios.

The Designers Accord

<http://www.designersaccord.org/mission/>

Nuclea diseñadores y educadores en pos de la creación de un impacto social y ambiental.

Elisava

<http://tdd.elisava.net>

Publicación de la Escuela Superior de Diseño (Barcelona). Serie de monográficos sobre cuestiones actuales de diseño y comunicación organizada por temas: pedagogía, cultura, etc.

Encuadre

<http://www.encuadre.org/nosotros.php>

Revista de la enseñanza del diseño, una publicación académica que difunde resultados de investigación y experiencias de planeación educativa, docencia y desarrollo profesional. Editada por la Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico, México.

Icograda

<http://www.icograda.org/about/about.htm>

Network que trabaja desde un punto de vista multidisciplinario en diseño comunicacional. Promueve la educación, investigación, políticas y pensamiento dentro del diseño, representando a más de doscientas organizaciones mundiales. Ofrece un número relevante de artículos y estudios de casos sobre este tópico.

Experimenta

<http://www.experimenta.es/editorial-experimenta>

Plataforma especializada para el mundo del diseño, la arquitectura y la comunicación visual con sede en Madrid. Combina una lectura de la actualidad del diseño con reflexiones sobre los grandes retos y desafíos contemporáneos.

Arquine

<http://arquine.com/?cat=1>

Revista trimestral de arquitectura y diseño, con sede en la ciudad de México. Su enfoque editorial abarca las relaciones multidisciplinarias de la arquitectura con ámbitos como el urbanismo, el diseño y el arte contemporáneo latinoamericano e internacional.

Congresos

Design at the Edges.

Taipei World Design Expo 2011.

<http://www.2011designexpo.com.tw/default.aspx>

Encuentro Internacional de Políticas Públicas & Diseño.

2 al 5 mayo 2010. Centro Metropolitano de Diseño, Buenos Aires.

<http://imdi-cmd.blogspot.com/2011/09/conferencia>

IV Congreso Internacional de Diseño.

26 al 28 de octubre 2011. Universidad Iberoamericana. México.

<http://www.dis.uia.mx/conference/2011/index.html>

IV Bienal de Diseño "Chile se Diseña".

26 nov. al 12 dic. 2010. Facultad de Diseño UDD - Escuela de Diseño PUC. Santiago.

<http://www.bienaldedisenio.cl/category/articulos/>

Foros

Foro Alfa

<http://foroalfa.org/>

Foro a!

<http://www.a.com.mx/articulos.php>

Creativos

Colectivos de artistas

<http://www.colectivosenred.org/>

Base de información sobre distintos colectivos en Iberoamérica.

Artistas emergentes y generación intermedia

<http://boladenieve.org.ar/>

Base de datos *online* y exposición virtual permanente que documenta la situación actual del ámbito artístico local.

Cada punto (1 y 2) supone la entrega de dos informes y su exposición oral, a fin de favorecer el intercambio grupal.

b) Etapa de elaboración. En esta etapa los alumnos confeccionarán un ensayo a partir del material rastreado, limitándose a la elección de un proyecto o propuesta dentro del diseño o del arte (vistos en el punto 2) y al análisis de su impacto sociocultural. Se trata de integrar (desde un punto de vista teórico y reflexivo) prácticas artísticas con prácticas del diseño, de modo semejante a las proposiciones de enseñanza multidisciplinar más recientes.

Esta producción ensayística conformará el **Trabajo Final**. Se postulan dos borradores previos como mínimo antes de la entrega del ensayo definitivo.

Los borradores deberán incluir: título y subtítulo del ensayo, argumentación del enfoque a realizar, marco teórico: conceptos y teorías que sustentan el objeto de estudio, bibliografía (normas APA).

Estructura del trabajo:

Extensión del Cuerpo B: entre 4 y 8 páginas. (Fuente Times New Roman, 12 pt, espaciado 1.5)

El estudiante debe entregar los tres cuerpos en papel y en formato digital. Por razones de costo, cada estudiante decide si entrega cada cuerpo anillado de manera individual o si lo entrega en un mismo anillado. En ambos casos, debe respetarse el contenido de cada cuerpo con sus respectivas carátulas.

Cuerpo A

1. carátula
2. guía del trabajo práctico final
3. síntesis del trabajo (entre 10 y 30 líneas, interlineado 1,5)
4. curriculum vitae (máximo una página)
5. declaración jurada de autoría (utilizar la ficha institucional)

Cuerpo B

1. Carátula
2. índice
3. introducción
4. desarrollo: capítulos
5. conclusiones personales
6. bibliografía (Normas APA)

Es donde se plantea el desarrollo del trabajo en sí. Estructura sugerida:

- 1) Título y subtítulo del ensayo
- 2) Introducción
- 3) Desarrollo:
 - a) argumentación de la postura o el enfoque del autor sobre el objeto de estudio elegido.
 - b) marco teórico: conceptos y teorías que sustentan el objeto de estudio y lo vinculan con el contexto social y cultural.
 - c) análisis de la entrevista, de las imágenes seleccionadas o de otras fuentes de primera mano vinculadas con la propuesta conceptual del autor.
- 4) Conclusiones:

Es en donde se reflexiona sobre el ensayo en su totalidad y se sugieren aportes y nuevos planteos sobre la temática. Es sumamente importante el uso correcto del lenguaje, académico y universitario.

Cuerpo C (si corresponde)

- carátula
- trabajos de campo relevado (la interpretación va en los capítulos del cuerpo B)
- Fotocopias de artículos periodísticos, imágenes y otros.

En este módulo deben agregarse las imágenes más representativas de las obras o trabajos del artista o creativo, junto a la entrevista en bruto y otras fuentes de primera mano relevantes para la investigación. Se sugiere que el trabajo cuente con un currículum breve sobre el artista o creativo

entrevistado.

Presentación del proyecto

Presentar anillado // Hojas A4 // Páginas numeradas // Fuente no superior a 12 pto. para cuerpo de texto; libre para títulos y paratexto // Carátula con: Título del TPF, nombre y mail de los alumnos y del docente, indicación de la carrera, materia, comisión y fecha de entrega.

Las normas para las citas bibliográficas son las vigentes para la presentación de todos los trabajos académicos de la Facultad. Para ver la última actualización consultar la normativa para Proyecto de Graduación (Escritos en la Facultad N° 65) de las normas: http://www.palermo.edu/facultades_escuelas/dyc/publicaciones/escritos/pdf/escritos47/escritos47.pdf

Este ensayo deberá ser presentado en formato papel y digital.

EXPLORANDO LA INTERDISCIPLINA

En el terreno artístico, Reinaldo Ladagga identifica la emergencia de un nuevo episteme estético a través del análisis de ciertos proyectos contemporáneos. Estos proyectos, interdisciplinarios, experimentan diversos modos de interacción humana, modos “donde la producción estética se asocia al despliegue de organizaciones destinadas a modificar el estado de cosas”¹.

Concomitantemente, en distintas áreas del diseño se asiste a cambios semejantes. El estado actual de los debates en torno a la profesión del diseñador, en los últimos congresos y exposiciones del área, así como en foros y revistas especializadas², pone en evidencia, de una parte, la cuestión sobre de los límites del diseño y su especificidad; de otra, su intervención en las necesidades de la comunidad.

El diseño permeabiliza sus fronteras al tomar conceptos de otros campos del saber al momento de afrontar un proyecto determinado. Si bien la naturaleza misma del diseño supone la recurrencia a diversas disciplinas, se registran hoy posturas que divergen de la labor clásica del diseñador y apuestan a un enfoque interdisciplinar más complejo.

Si por un lado, las nuevas generaciones de diseñadores internacionales se interesan por examinar los límites tradicionales de disciplinas como arquitectura, diseño industrial y de interiores, gráfico y multimedia y sus interacciones con el arte y los *media* -con lo cual se está “definiendo un nuevo territorio para la creación de nuevos productos que ya no es exclusivo de ninguna disciplina tradicional, sino un territorio de experimentación compartido”³-, por otro lado, crece la demanda sobre lo social. Justamente, se trata de una orientación vinculada a esta amplitud de fronteras que argumenta sobre las aplicaciones del diseño en cuestiones sociales en referencia al carácter transversal de la disciplina y su ingerencia en el desarrollo económico y social de la comunidad.

En suma, se reclama para el diseño un abordaje interdisciplinar de las nuevas problemáticas sociales, que articule tendencias socioculturales, tecnológicas y ambientales.

Asimismo, este tema se corresponde con la ponderación de una enseñanza multidisciplinar que enfrente a los estudiantes a las nuevas exigencias de las sociedades contemporáneas, tales como la sobreproducción y el cuidado del medio ambiente. Se trata de un concepto de multidisciplinaridad renovado, tanto en contenidos como en actividades, en acciones y proyectos colaborativos conducentes a la formación de nuevos perfiles profesionales.

TEMA GENERAL ENSAYOS SOBRE LA IMAGEN

El tema general planteado por la Facultad para este proyecto pedagógico es la exploración de nuevas tendencias en el campo del arte y la creatividad. Se promueve el acercamiento y reflexión académica sobre artistas, obras y creativos contemporáneos latinoamericanos. Es fundamental que el estudiante analice y se acerque a aquello que es próximo a su profesión futura; logrando superar la mirada ingenua de la realidad circundante para suplantarla por una reflexión personal

¹ Ladagga, R. (2006) *Estética de la emergencia*, Bs As, Hidalgo, p.21.

² Por ejemplo, las ediciones 2010 y 2011 del *Encuentro Internacional de Políticas Públicas & Diseño*, los proyectos de *Designmatters*, *artículos en Foroalfa*, las iniciativas de *The Designers Accord*, plataforma que nuclea diseñadores y educadores en pos de la creación de un impacto social y ambiental.

³ Zampa Cancelo, D. (2004) “De la producción a la personalización”, *Elisava* 21. Recuperado el 4 de noviembre 2011. http://tdd.elisava.net/coleccion/21/zampa-cancelo-es/view?set_language=es

que se sostenga con documentación.

La tendencia es un mecanismo social que regula las elecciones de los sujetos. Se trata de un patrón de comportamiento determinado por cada sociedad y su época. La idea es que el estudiante capte acciones y aspectos subyacentes que puedan en un futuro convertirse en tendencias. De esta manera, se fomenta un estudiante activo y atento a lo emergente dentro de su área; quien puede plantear un enfoque audaz y detectar nuevas tendencias artísticas y creativas.

Metodología de trabajo

1) Observar, cuestionar y pensar sobre el mundo circundante y sus tendencias:

En esta instancia el estudiante selecciona el tema y subtema a investigar (respetando las consignas planteadas por la Facultad). El objeto de estudio se desprenderá de las preguntas que se vayan formulando en la búsqueda de problemáticas novedosas y académicas.

2) Fuentes de primera y segunda mano:

El ensayo surge de la observación y reflexión, sustentando los enfoques a partir de textos y fuentes de primera mano. Se sugiere al docente que estas fuentes de primera mano -que pueden ser entrevistas al artista o algún personaje que enriquezca la mirada del autor, imágenes u otros documentos pertinentes- sean analizados junto con el marco teórico como sustento de lo planteado en el ensayo. De modo que en el desarrollo del trabajo en sí - reflexivo y original- se aplican conceptos y análisis de las fuentes de primera mano junto con la contextualización teórica, histórica y social que se necesite en cada ensayo en particular.

3) La voz del estudiante:

Resulta indispensable para todo ensayo que exista un enfoque personal que se desprenda de la observación crítica del estudiante sobre la realidad a la vez que exista el análisis de teorías históricas, sociales y/o artísticas cercanas a la problemática elegida. Es de suma importancia que el estudiante plantee sus propias reflexiones sobre el objeto de estudio ya que es la premisa básica de cualquier ensayo.

4) Argumentar y compartir ideas:

En este momento el estudiante expone y argumenta sus ideas frente a su docente y compañeros de aula. Es una instancia que despierta el debate en clase y la confrontación de diferentes miradas y enfoques que enriquezcan a cada ensayo.

5) Recapitular:

Es la instancia en que el estudiante presenta las conclusiones finales en las que sugiere aportes y nuevas problemáticas o temas a abordar.