

Se ha efectuado un relevamiento de las señales en uso en la ciudad, tipificándose según categorías y épocas..

laridades sociales. Siguiendo a Stuart Hall, en el “conjunto de descripciones disponibles con que las sociedades dan sentido y reflexionan acerca de sus experiencias comunes” (1994). Por caso, presentaremos expresiones señaléticas urbanas en nuestra ciudad. De acuerdo a las premisas citadas, hacia el desarrollo de un método transferible de análisis nos preguntamos ¿Qué tipo de descripciones relacionales podemos establecer sobre lo relevado? ¿cuáles fueron las tecnologías vigentes al momento de su producción? ¿qué huellas de programas señaléticos hay en nuestro espacio urbano? ¿qué información nos ofrecen sobre nuestra vida como comunicad? En definitiva ¿cuál es su legado cultural, material y semiótico?

Bibliografía

- AA.VV. (2023). “What is design”. <https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design>
- HALL, Stuart. (1994). “Estudios culturales: dos paradigmas. Causas y Azares”. en <https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-de-buenos-aires/teorias-y-practicas-de-la-comunicacion-i/hall-estudios-culturales-dos-paradigmas-causas-y-azares/26599823>
- WILLIAMS, Raymond. (2001). *Cultura y sociedad*. Nueva Visión, Buenos Aires.-



<http://dicereblog.wordpress.com>

CIEPAAL

2º CONGRESO INTERNACIONAL
DE ENSEÑANZA Y PRODUCCIÓN
DE LAS ARTES EN AMÉRICA LATINA

18. Simposio.
Perspectivas
y debates sobre
el diseño
y su enseñanza
en la educación superior



Sumario

369 Investigación

Debates sobre el diseño y la enseñanza del diseño

AA.VV

Investigación

Debates sobre el diseño y la enseñanza del diseño

AA.VV

Congreso Internacional de Producción y Enseñanza de las Artes en América Latina, CIEPAAD. Simposio 18. Perspectivas y debates sobre el diseño y la enseñanza del diseño.

Facultad de Artes, FDA. Universidad Nacional de La Plata, UNLP. Coordinación Mg. Javier De Ponti, DCV Luciano Passarella. 26 de Octubre de 2023. La Plata.

Los días 25, 26 y 27 de octubre, organizado por la Facultad de Artes, se llevó a cabo el Congreso Internacional de Enseñanza y Producción de las Artes en América Latina, CIEPAAD, un evento que se organiza a propuesta de simposios. En una convocatoria que no contempla las carreras proyectuales, se postularon varios simposios orientados a discutir sobre diseño.

El Simposio 18 fue uno de ellos, la propuesta fue abrir el debate disciplinar y pensar su enseñanza. Hubo once presentaciones a cargo de diseñadores de comunicación visual e industrial, cuyos contenidos dejaron entrever una importante cantidad de problemáticas afines a ambos diseños.

Al final de cada sesión, se generaron fluidos y enriquecedores debates sobre los temas planteados por los expositores.

Aquí se publican los resúmenes de las ponencias presentadas por los integrantes de Tecnología DCV 3 y el equipo de investigación 11/B381.

En función de las propuestas presentadas se plantearon dos ejes, el correspondiente a las exposiciones del turno mañana se orientó hacia las metodologías de proyecto y su relación con la investigación sobre los objetos, mientras que el de la tarde se orientó hacia la enseñanza y la investigación proyectual.

Eje 1: Métodos y procesos de análisis de objetos de diseño

Diseño, objetos tecnológicos y aprendizaje a distancia. Resignificación del encuentro

DCV Adrián Di Pietro

Tecnología DCV 3- Unidad de Investigación y Documentación Héctor Eandi, UnIDHE. FDA. UNLP

El objeto de diseño en comunicación, tecnológico por definición, evidencia, como entidad multi-dimensional, los factores que sostienen su demanda. Desde la tecnología, lo pensamos como resultado de un proceso que abarca desde una visión técnica hacia otra contextual y social. En su entrenamiento tecnológico, los estudiantes trabajan sobre problemas. Para la resolución cada problema, se presentan autores, paradigmas y diseños. Se trabaja, en primera instancia, sobre la lectura del objeto tecnológico planteada por Aquiles Gay (2010: 97).

A la vuelta de la cuarentena, luego de la inevitable experiencia de enseñanza a distancia, se resignificaron estrategias. La psicología asigna a la resignificación la capacidad de otorgar un sentido diferente al pasado a partir de una nueva comprensión del presente, un nuevo sentido; “aunque el concepto no aparece en el diccionario de la Real Academia Española (RAE), la inclusión del prefijo re- nos permite afirmar que el término hace referencia a volver a significar”, (Pérez Porto, 2014). Así, el desafío fue plantear otros diálogos entre contenidos para pensar la trasposición analítica entre objetos materiales y audiovisuales. Analizar los referentes de proyecto que tomamos como paradigmas, comprender su producción, desglosar innovaciones, detectar técnicas en uso, poner en contexto, comprender las circunstancias

En la cursada durante la pandemia, se aplicaron métodos de enseñanza-aprendizaje propios de los Sistemas de Aprendizaje Multimedial Interactivos, SAMI.

de producción, forman parte de las estrategias resignificadas. Resultan de la mirada introspectiva que se dio a partir un hecho que marca nuestra historia más reciente: la supervivencia en pandemia y el reencuentro.-

Bibliografía

GAY, Aquiles (2010). *La tecnología como disciplina formativa: la educación tecnológica*. Tec, Córdoba.

PÉREZ PORTO, Julián., MERINO, María (2014). “Resignificación - Qué es, historia, en el arte, en la psicología y en la educación” en <https://es.scribd.com/document/420660900/Julian-Perez-Porto-y-Maria-Merino>

Piezas de animación y motion graphics. Seguimiento, trayectorias y paradigmas locales

DCV Valeria Miccio

Tecnología DCV 3- Proyecto 11/B 381.

Unidad de Investigación y Documentación Héctor Eandi, UNIDHE.

FDA. UNLP. Maestranda en Comunicación Audiovisual Digital. UNQ.

En el marco de una investigación sobre diseño y cultura semiótica en el s. XX, se lleva a cabo un seguimiento de cortometrajes animados, publicitarios y televisivos pensándolos como antecedentes de producción del motion graphics. En búsqueda de referentes informacionales, se estudia el rol de los personajes de ficción en la televisión nacional de los años '50-'60 y se detectan diversas relaciones entre diseño en comunicación visual, ilustración y audiovisualismo. En este marco, se esboza una primera trayectoria de cortometrajes publicitarios realizados en el período, cuyos protagonistas, personajes de ficción ilustrados, dan cuenta de los propios marcos de producción tecnológica. Como aporte a la transferencia de resultados parciales obtenidos, se plantean métodos de análisis crítico para piezas comunicacionales animadas

Referentes informacionales entendidos como aquellos recursos de la información que remiten a la construcción de mensajes que pueden ser antecedentes del motion graphics.

y su impacto en la cultura social como referentes del cine y la televisión. Se reflexiona sobre el uso de los mencionados objetos de cara a la construcción de imaginarios colectivos, desde los inicios hasta su reconocimiento como medios de entretenimiento, información y promoción de producto. Se plantean, en suma, algunas conexiones e interrogantes sobre la evolución del diseño audiovisual argentino ¿qué impacto tuvo la ilustración en movimiento -animación técnica, cartoon- en la construcción de imaginarios sociales de comunicación? ¿cómo influyó el uso de estas piezas audiovisuales, en su propio contexto, en tanto objetos tecnológicos? ¿en qué medida estos objetos constituyen antecedentes del motion graphics? ¿cuánto aporta su reconocimiento como tales para la enseñanza e investigación de proyecto?.

Un primer planteo sobre estas conexiones se puede encontrar en De Ponti (2023).

Bibliografía:

BONSIEPE Gui (2011). *Diseño y crisis*. Universidad Autónoma Metropolitana, México.

DE PONTI Javier (2015). “Tecnología, materialidad y diseño” en *Bold* n° 2, Facultad de Bellas Artes, La Plata.

DE PONTI, Javier (2016), *Diseño, materialidad y semiótica. Lectura sobre objetos de YPF (1920-1970)* Dicere, La Plata.

DE PONTI, Javier (2023). “Introducción” y “Diseño de comunicación: seguimiento de objetos audiovisuales” en De Ponti, J. (coord.) *Diseño de comunicación audiovisual. Componentes, procedimientos y procesos*. EDULP, La Plata.

MALDONADO Tomás (2002). *Técnica y Cultura. El debate alemán entre Bismarck y Weimar* Infinito, Buenos Aires.

DE SAMANIEGO, Alberto (2010). “Estéticas de la animación. Magia y metamorfosis. Los orígenes de la animación” en <https://es.scribd.com/document/421569519/Samaniego-Esteticas-de-La-Animacion-Magia-y-Metamorfosis>.

MANRUPE, Raúl (2004). *Breve historia del dibujo animado en*

Cultura material como el acervo que construye el hombre para habitar en el entorno.

la Argentina. Libros del Rojas, Buenos Aires.
SÁENZ VALENTE, Rodolfo (2011). *Arte y técnica de la animación*. De la Flor, Buenos Aires.

Lectura de objetos. Metodologías y casos

DCV Prof. Cinthia Popoo

Historia del Diseño- Proyecto 11/B 381. Unidad de Investigación y Documentación Héctor Eandi, UnIDHE. FdA. UNLP

Si comprendemos a la cultura material como el estudio de los objetos y a través de ellos, de las ideas y sistemas de valores de una sociedad en una época, podemos pensar que analizar detalladamente objetos partícipes de la vida cotidiana de un grupo social determinado, abre múltiples caminos para la investigación del diseño.

Se presentan aquí cuatro casos de estudio de objetos materiales y semióticos, que forman parte de un trabajo más extenso llevado a cabo por un equipo de investigación desde el año 2009, desarrollando herramientas metodológicas de lectura de objetos materiales y semióticos, a partir de esquemas propuestos por varios autores.

Casos:

- 1: YPF - Etapa fundacional.
- 2: Gráficos sobre YPF (1932-1937).
- 3: Parques Nacionales: Totems y señales.
- 4: UnIDHE - Fichado de objetos.

En el marco de la enseñanza del diseño, la lectura de objetos, materiales y semióticos, es una tarea que posibilita una mirada profunda e involucra diferentes aspectos: tecnológicos, económicos, racionales y emocionales entre otros, promoviendo la responsabilidad social del diseñador. Si consideramos al objeto, portador de valores simbólicos y significativos, formador de contexto en sí mismo y en relación

con otros; comprobamos que el abordaje de su lectura, es fuente inagotable de aprendizaje y da un sentido particular al objeto, a la vez que modifica al sujeto que lo percibe (Maldonado, 2007, p.62).-

Bibliografía:

MALDONADO, Tomás (2007). *Memoria y conocimiento: Sobre los destinos del saber en la perspectiva digital*.

Ed. Gedisa, Barcelona.

MALINOWSKI, Bronislaw (1984). *Una teoría científica de la cultura*. Ed. Sarpe, Madrid.

Eje 2: Enseñanza, investigación y carreras proyectuales

Señalética en la ciudad de La Plata: reconocernos en marcos tecnológico-culturales

Esp. Leonel Vigier

Tecnología DCV 4- Proyecto 11/B 381. Unidad de Investigación y Documentación Héctor Eandi, UnIDHE. FdA. UNLP.

Doctorando en Artes. FdA. UNLP.

Iniciaremos este trabajo conceptualizando los términos diseño, programas de diseño, y sistemas de signos. Reflexionaremos sobre el diseño como cultura tecnológica -material, semiótica- en acuerdo con la definición que propone el International Council of Design, IcOD, inscripta en la investigación y práctica de interacciones entre usuarios y entorno según aspectos funcionales, contextuales, estéticos, culturales y sociales (IcOD, 2023).

Nos detendremos en la dinámica dada entre lo social, lo contextual, lo organizativo y las agencias participantes. En términos de Raymond Williams, en la creación individual y colectiva de significados, de valores expresivos de particu-

Estos términos como inherentes a la práctica disciplinar.