

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA



**EL NUEVO
- DISEÑO ITALIANO -**

Triennale Design Museum



CUADERNO EDUCATIVO

(Cursos: 1º a 4º año, Educación básica)

2

**EL NUEVO
- DISEÑO ITALIANO -***Triennale Design Museum***MATERIAL PARA EL/LA EDUCADOR/A**

Estimado/a Docente: el Cuaderno Educativo que le proporcionamos es un material pedagógico destinado a acercar su curso o grupo de niños a la muestra **El Nuevo Diseño Italiano**. En él se ofrecen actividades por medio de las cuales usted podrá generar instancias pedagógicas que permitan disfrutar y aprovechar la visita a la exposición tanto para enriquecer el capital cultural de sus estudiantes, como para lograr aprendizajes en relación al ámbito de los lenguajes artísticos, la comprensión de la sociedad y otros. Le invitamos a utilizar este material para preparar y complementar la experiencia de la visita a la exposición en el Centro Cultural la Moneda, optimizando así la oportunidad de conocer, apreciar y valorar la riqueza creativa de las nuevas propuestas del diseño italiano. Recuerde que el contacto directo con las obras originales permite percibir las materialidades, texturas, colores y otras características que en imágenes o reproducciones es muy difícil lograr apreciar, sin embargo en caso de que no le sea posible realizar la visita en forma directa, puede aprovechar la Visita Virtual a la que se accede desde el sitio web del Centro Cultural La Moneda para lo cual también encontrará apoyo en este cuaderno, y aprovechar los recursos que ofrece el mini sitio de la exposición en la misma plataforma.

Con el fin de que la visita sea productiva, tanto en términos de aprendizajes académicos como culturales, se incorporan en el cuaderno:

- Una breve reseña de los contenidos de la exposición, para que usted pueda introducir a sus estudiantes en el sentido de la muestra, seleccionando los aspectos que le parezcan más relevantes para el nivel y la perspectiva de la que desee abordarla: artística, cultural, histórica, antropológica, geográfica, otras.
- Una secuencia de actividades: una actividad de preparación a la visita para realizar en el aula, dos actividades de apreciación con carácter lúdico para realizar con sus alumnos durante la visita a la exposición, (en forma directa y/o aprovechando los recursos de la “visita virtual” disponible en el minisitio) y una actividad para realizar en el aula después de la visita con el fin de consolidar los aprendizajes logrados en las actividades anteriores.
- Anexos con imágenes y listado de las obras sugeridas para trabajar en este nivel.
- Glosario de términos, conceptos y definiciones que el docente necesita manejar y tener presente para abordar los contenidos y actividades.
- Referencias de sitios web de apoyo.

www.centroculturalamoneda.cl

Presentando la exposición El Nuevo Diseño Italiano

“Desde mediados del siglo XX, Italia se ha transformado en la capital mundial del diseño y en esta exposición tenemos la oportunidad de conocer y apreciar el trabajo de 133 diseñadores con 288 proyectos, que representan, las distintas maneras y prácticas con que los nuevos diseñadores italianos desarrollan sus ideas y productos en nuestros días, en donde la creación no depende exclusivamente de su industrialización, sino más bien se orienta hacia la posibilidad de generar una reflexión, al trabajo en redes, resaltar las dinámicas locales y la transversalidad de las diferentes disciplinas y actores que participan en el proceso del diseño. Un trabajo que apunta esencialmente a mejorar la vida cotidiana a través de procesos -y no solo productos- que pueden ser mucho más simples y sensibles a las necesidades de las personas. Los objetos y elementos que aquí se presentan nos permiten reconocer la importancia del diseño en la época actual y visualizar sus aportes al futuro.”¹

Si miramos a nuestro alrededor nos encontramos con numerosos objetos y otros elementos creados por el ser humano, que abarcan una gran variedad de utilidades, materiales, colores, texturas, formas y tamaños. Objetos de uso cotidiano, otros que usamos solamente en ocasiones especiales o para realizar alguna tarea específica. Elementos que nos permiten guiar nuestros pasos hasta algún lugar, que nos informan y educan, que nos orientan en la compra de algo que necesitamos. Todos ellos son producto de la Creatividad, una habilidad de pensamiento que ha permitido a la huma-



THE LANKIES'S FAMILY

2012 - Producción Independiente

nidad dar respuesta a muchas necesidades de diversa índole desde aquellas que apuntan a la supervivencia a las que se refieren a la trascendencia. Los productos de esta habilidad son innumerables; desde herramientas y la vestimenta en la Prehistoria, pasando por los idiomas y sistemas de escritura, la matemática y sus aplicaciones, las medicinas, los medios de transporte y de comunicación, los juguetes y elementos deportivos hasta las ideas filosóficas y las manifestaciones artísticas.

1. Documento El Nuevo Diseño Italiano 00756--TRIENNALE_NID_2013_pagine su UM

El Diseño es esencialmente una actividad creativa que parte de una representación mental o idea. Esta idea original puede culminar en un proyecto, un concepto o un producto fabricado. Pero lo primero es la **idea**, la imagen mental que el creador tiene y que mediante un proceso debe concretar, de ese proceso parece originarse la denominación de esta actividad humana: **“Disegnare: Rappresentare un’immagine con delle linee, dei segni e sim”**² (Diseñar o dibujar: representar una imagen con líneas, signos y símbolos).

Desde que surge una idea hasta que se concreta en un producto u objeto, se desarrolla un proceso en el que se deben tener en cuenta diversas dimensiones, tales como: factibilidad (posibilidad de realizarlo), utilidad, materiales,

costo, impacto en el medio ambiente, aporte a la calidad de vida, calidad estética; por esto en el diseño contemporáneo convergen la mayoría de las disciplinas y profesiones que la humanidad ha desarrollado, lo que hace que los productos de diseño sean elementos de la realidad que ofrecen grandes posibilidades en el campo de la educación pues permiten aproximarse y comprender la cultura desde una perspectiva muy concreta.

Los objetos que se pueden apreciar en esta exposición van desde aquellos producidos en masa hasta pequeñas producciones independientes, que pueden asociarse a la pequeña escala o artesanía, lo que permite una visión amplia de los campos que el diseño abarca en el siglo XXI, destacando la producción independiente, la experimentación y la investigación como fuente para la innovación necesaria en la resolución de las necesidades de un mundo cada vez más complejo.

En la exposición El Nuevo Diseño Italiano, el espectador encontrará representados gran parte de los ámbitos y tipos de diseño que se reconocen en la actualidad, desde los más tradicionales como el diseño de mobiliario, iluminación, interiores, objetos, productos, joyas, y gráfico; hasta muy novedosos como el “Food design” o diseño de alimentos, el diseño de investigación y aquel en que parece primar más la forma que la función. Para complementar la información acerca de este tema, el/la docente puede consultar el Glosario que se encuentra al final de este cuaderno y los múltiples recursos de apoyo del minisitio correspondiente a la exposición en:



Museo Triennale de Milán

www.centroculturallamoneda.cl

2. http://www.librazioni.it/libri/p698942-9788800207812-Nocentini-Alberto-Dizionario-etimologico-della-lingua-italiana-Per-le-Scuole-superiori.#a_aid=4cda711fe38ca&a_bid=3cdc0365

1. ACTIVIDAD PREVIA A LA VISITA

*El diseño está
en todas partes*

OBJETIVOS

- Comprender la noción de diseño.
- Reconocer la presencia del diseño en diversas dimensiones de la vida actual.
- Desarrollar la imaginación y el pensamiento creativo.

MOMENTOS

Inicio:

El/la docente inicia la sesión escribiendo (o mostrando un cartel, o proyectando digitalmente) la palabra NECESIDAD, ojalá escrito varias veces y con diferente tipo de letras, como en el **ejemplo n°1** (que se encuentra en el anexo **Imágenes** para ser impresa o copiada y pegada en una diapositiva para proyectar), a continuación solicita a un/a estudiante que la lea en voz alta y ojalá con diferentes entonaciones y ritmos (normal, muy rápido, lento, muy lento, como pidiendo ayuda, contento y otras formas que el/los estudiantes propongan).

**En el caso de 1° básico, considerando que los estudiantes aún están en proceso de adquisición de la habilidad de lectura será el/la docente quien lea.

NECESIDAD

¿Necesidad? Necesidad

Ne-ce-si-dad Necesidad

Necesidad ¡NECESIDAD!

Ejemplo N°1

Luego pregunta, ¿qué significa la palabra “necesidad”? (algo que no tiene una persona y le hace falta para...) ¿Las personas tenemos un solo tipo de necesidad?, ¿alguien puede dar un ejemplo? Esperar a que los/as estudiantes identifiquen y nombren distintos tipos de necesidades, si no se logra fácilmente puede dar los siguientes ejemplos: si tengo hambre... como; si tengo sed...bebo; si tengo frío...me abrigo; si tengo calor... me pongo a la sombra; si quiero guardar los calcetines...busco un cajón; si me siento solo... busco quien me acompañe; otras.



Ejemplo N°2

Desarrollo:

El/la docente expone que para cada necesidad las personas hemos creado una o varias soluciones, a veces las necesidades son fáciles de satisfacer con lo que tenemos a mano, otras veces tenemos que pensar más, probar, experimentar, equivocarnos y acertar, por ejemplo: en nuestra vida diaria necesitamos guardar y transportar objetos frágiles, para ello las personas han imaginado, probado y generado diferentes soluciones. Muestra el **ejemplo 2** (puede descargar la imagen desde el anexo 1 de este cuaderno o procura contar con objetos reales que permitan realizar el mismo tipo de comparación) en el cual se puede observar que para **una misma necesidad** existen y **funcionan** varias soluciones, que consideran **diferentes** formas, materiales, colores para lograr lo mismo: un envase para transportar media docena de huevos, prote-

gerlos y permitir que tengan ventilación.

A continuación pide a los/as estudiantes que den otros ejemplos de este tipo que puedan reconocer en la sala de clases: zapatos, mochilas, estuches, lápices, gomas, lentes, celulares, otros.

Espera las respuestas y guía una discusión del tema, focalizando en los siguientes aspectos:

- Razones que expliquen los porqué de estas diferencias (gustos, ideas, costos, respeto por el medio ambiente, etc.)
- Quien habrá imaginado y creado esos objetos
- Cual es más atractivo, ¿por qué?

Luego introduce los conceptos de **Diseño** y **Diseñador/a**, refiriéndose al Diseño como una actividad creativa, producto de la imaginación de las personas y que tiene por objetivo resolver una necesidad a través de un elemento que sea original y adecuado (que funcione) y que el Diseñador es la persona que se dedica a hacer diseños para resolver diferentes necesidades, generalmente con el objetivo de que otras personas tengan una vida más cómoda, sana y feliz. (ver definiciones completas en el **Glosario** que acompaña este cuaderno)

Apoyándose en una secuencia de imágenes y deseablemente de objetos reales (los más grandes como la moto o el automóvil pueden reemplazarse por juguetes), explica que los diseños pueden ser en **plano**, por ejemplo las portadas de las revistas, libros, cuadernos, carteles, etiquetas, papeles de regalo; los diseños de las telas, etc. Y también en **volumen**, los que abarcan joyas, lámparas, electrodomésticos, muebles, motos, automóviles, barcos, aviones etc. (ver anexo **imágenes** o seleccionar entre las que se proporcionan en el **minisitio** de la exposición en www.centroculturalamoneda.cl)

Continúa explicando que los materiales son un aspecto muy importante en el diseño, que un mismo objeto puede ser y verse muy diferente dependiendo de los materiales con que se realice, por ejemplo una caja es diferente si se hace con cartón, plástico, madera o chocolate. Pide a los estudiantes que piensen en un objeto sencillo, por ejemplo un sombrero o una silla y que se imaginen como podrían fabricarlos con materiales no habituales, por ejemplo: frutas, verduras, hortalizas, dulces, chocolates, etc. Y que para llevar la idea imaginada a la realidad la representen por medio de un dibujo, coloreándolo con lápices y/o papeles recortados de revistas.

Cierre

Finaliza con una evaluación común de los trabajos realizados, fijándose en características tales como: ¿Cuál es el más divertido?, ¿Cuál es el más apetitoso?, ¿Cuál es el más loco u original?, ¿Cuál es el más elegante?, otras.

Sugerencias:

- De acuerdo al curso, edad y contexto de los estudiantes se pueden ampliar los antecedentes que se proporcionen y los enfoques que se le dé a la información.

- Si se proyecta realizar la visita al Centro Cultural La Moneda, el docente explica que en ella podrán conocer objetos creados por diseñadores de Italia, preguntando si alguien sabe dónde queda ese país, qué saben de él, cómo se lo imaginan y puede apoyarse mostrando Italia en un mapamundi e imágenes de la ciudad de Milán, explicando que es en esa ciudad donde se encuentra el museo del que provienen los objetos y elementos de Diseño que conocerán. (En el apartado Imágenes de este cuaderno se proporcionan algunas que el/la docente puede utilizar y la referencia web desde donde puede obtener más).

Recursos web complementarios:

<http://www.centroculturallamoneda.cl>

http://www.educathyssen.org/ninos_y_familias

<http://www.arteymercado.com/menudoarte/talleres1.html>

<http://www.disneyresearch.com/project/printed-opti>

© Triennale Design Museum



WHITE PARROT
2010 - Sandra Dipinto

© Triennale Design Museum



URBAN BUDS
2009 - Producción independiente

© Triennale Design Museum



PIAGGIO MP3
2006 - Marco Lambri

2. ACTIVIDAD A REALIZAR DURANTE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

2.1. ACTIVIDAD PARA REALIZAR DURANTE LA EXPOSICIÓN:

Un encuentro con el diseño
del presente y el futuro

OBJETIVOS

- Descubrir la capacidad creativa de las personas en la apreciación de Diseños contemporáneos
- Comprender que el Diseño responde a diversos tipos de necesidades
- Ejercitar la capacidad de respuesta personal frente al arte
- Desarrollar actitud de respeto y cuidado hacia muestras artísticas

MOMENTOS

Inicio:

Situándose en el hall central, reunir al grupo y explicar que van a entrar a una exposición en la cual hay muchos objetos interesantes y atractivos, pero que no pueden tocarlos pues si todos los visitantes lo hicieran estos terminarían por romperse y nadie más podría disfrutarlos. Enfatizar la idea del cuidado de estos objetos, que son frágiles para que puedan ser conocidos por otros.

A continuación situar a los estudiantes de manera que puedan observar la instalación de siluetas colgantes que se encuentra ahí



Hall de la muestra

dispuesta y pedirles que identifiquen algunos de los objetos representados en ella (emboque, trompo, caballito de madera, chanchito alcancía, rallador, clip, etc.), esperar sus respuestas y recordar brevemente el ejercicio de “diseño” realizado en el aula, explicando que a continuación podrán observar cómo algunos diseñadores y diseñadoras han utilizado su imaginación y creatividad, aplicándola en

objetos que son “prácticos”, pero que también sirven para jugar, conversar, sentirse acompañado, estar tranquilo, cuidar el medio ambiente, etc. Complementar explicando que muchos de esos objetos han sido diseñados en Chile, que son nuestros, pero que los objetos de diseño que van a poder observar en las salas de la exposición han sido realizados en Italia.

Advertencia

En cada sala de la exposición varios de los objetos están presentados de forma que estén a la altura de niños y niñas, además en el centro se ubica una cinta transportadora en movimiento, sobre la cual se ubican objetos delicados a una altura aproximada de 1 metro. Este elemento puede ser peligroso para los niños pequeños, por lo que se sugiere al/la docente a cargo del grupo cautelar que no se acerquen mucho y que no se introduzcan debajo o al interior. Para esto se sugiere seguir atentamente el recorrido y las instrucciones que el Mediador de al grupo dentro de las salas.

Desarrollo:

Ingresar a la sala oriente **-El paisaje móvil del nuevo diseño italiano-** iniciando el recorrido a mano izquierda, observando en primer lugar los objetos de diseño con alimentos **(Food Design)**, preguntando: ¿con qué materiales están hechos estos objetos?, ¿habían visto algo así antes?, ¿han hecho algo parecido?, ¿dónde?, ¿por qué estos diseñadores habrán elegido trabajar con estos materiales?, ¿cuál es el que les llama más la atención?, ¿por qué?

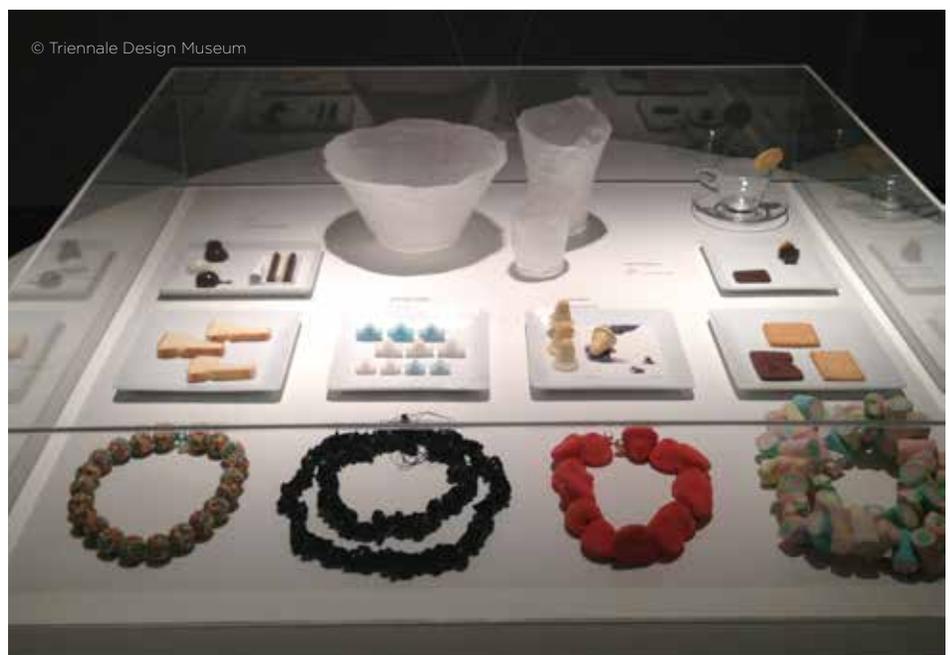
Food desing

TRANSUBSTANTIA PAGANIS -2013- Ctrlzak, Transubstantia

paganis -objetos realizados con masa de hostia

GLUCOGIOIELLO, Collares - 2004 a 2007

SCARPETTA -zapatos de miga de pan - 2009



Continuar hacia la obra “Lazy football” (que significa “Fútbol para flojos”), preguntar entonces: ¿qué es esto?, ¿si los objetos de diseño buscan dar solución a algo que es necesario, cual habrá sido la necesidad de este diseñador? El/la docente explica que su autor buscó representar la pasión por el fútbol en un mueble de uso cotidiano en el hogar.

Acercarse al centro de la sala, mirando la cinta transportadora e indicando la silla de “salvavidas” que se encuentra al centro preguntar: ¿En qué se parece esto a la silla de Lazy football?; Si ambas tienen como base una “silla” y sirven para sentarse ¿en qué se diferencian?, ¿para qué servirá esta?; Si pudiéramos regalarlas

a alguno de nuestros conocidos ¿a quién se la regalaríamos?, ¿por qué? Esperar las respuestas, dialogar en torno a ellas y concluir que un mismo objeto puede transformarse en cosas totalmente diferentes según las ideas y creatividad que tengan distintos diseñadores. Rescatar el sentido del humor, lo “divertido” presente en estos dos objetos como una herramienta para crear cosas originales y novedosas. También hacer notar la combinación de elementos no habituales, una silla con un arco de fútbol, una silla sobre una escalera que es además una repisa, por medio de comentarios como: ¡Si me lo hubiesen contado no habría logrado imaginármelas!, ¡Si no lo estuviese viendo no creería que exista!



LAZY FOOTBALL
2010- Emanuele Magini



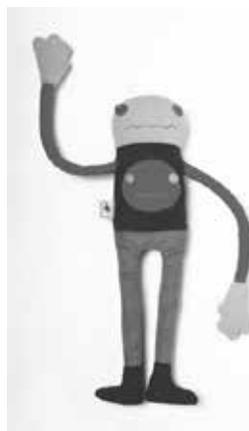
CULTURA ELEVA
2008 - Galería PlusDesing

Continuar la visita pasando a la sala poniente:
La Revolución desde el objeto.

Antes de ingresar a la sala, recordar a los/as niños/as que deben tener cuidado con la cinta transportadora y que los objetos que están ahí no se pueden tocar ni manipular, a pesar de lo atractivos que les parezcan,

Llevar al grupo cerca de la cinta transportadora para que puedan observar los diferentes objetos que van pasando, dejarlos observar y comentar libremente, destacando algunas piezas como la **pecera doble, (Mediterráneo)** a partir de la cual se puede comentar sobre que el diseño contribuye a mejorar la calidad de vida tanto de las personas como de la naturaleza, la caja que contiene **muñecos** de género (llamados **Esserini**) explicando que no son ni marionetas ni juguetes, sino pequeñas criaturas. Cada uno de ellos contiene un corazón de piedrecilla de río, tiene su propia historia y personalidad, que están hechos para acompañar y ser queridos. Recorrer la sala observando los juguetes y objetos de distinto tipo, fijando la atención en la simplicidad de algunas obras. Otro objeto interesante es la **cartera** de mano brillante (**Pink Squared: cuadrado rosado**) que es un accesorio de lujo realizado con plásticos reciclados. Como son muchos objetos, se sugiere al/la docente guiar la atención de los/las estudiantes solo a algunos, que pueden ser los sugeridos u otros que le parezcan interesantes.

Continuar el recorrido de la sala observando y comentando los diferentes objetos, entre los cuales pueden ser interesantes: la galleta para poner en la taza de café, la bufanda con guantes incorporados, los sombreros que se pliegan, el piso de baño con pantuflas, las lámparas que cuelgan desde el techo, el carrito para plantar un huerto, la motocicleta con dos ruedas delanteras, entre otros. Pedir sus opi-



ESSERINI
2000



© Triennale Design Museum

niones a partir de preguntas de comparación: ¿se parecen estos objetos a los que tienen en sus casas? ¿en qué parecen y en qué se diferencian: formas, materiales, colores, tamaños?, ¿Cuál les gusta más?, ¿por qué? Dialogar acerca de cómo un objeto tan común puede parecer algo diferente dependiendo de cómo se diseñe y llevar el diálogo a la capacidad de imaginar y crear lo que parece imposible.



© Triennale Design Museum

PINK SQUARED
2013 - Zilla
bolso de mano rosado



© Triennale Design Museum

CADEAU
2003 - Illy Caffè

Cierre

Reunir a los niños/as en el hall central e indicarles que cerrando los ojos, recuerden el objeto que más les llamó la atención. En ese momento el/la docente reparte hojas blancas y lápices grafito e indica que dibujen rápidamente el objeto seleccionado, le pongan su nombre a la hoja y se la entreguen. Los dibujos realizados son guardados por el/la docente para ocuparlos en la actividad a realizar en el aula.

Sugerencia:

- Como parte de esta exposición se realiza un taller de Ecodiseño, en el cual se reciclan botellas plásticas y papel de revista.

Materiales:

- 1 hoja blanca y 1 lápiz grafito por cada estudiante.

MAT-WALK
2002- Droog Desing



© Triennale Design Museum

2.2. ACTIVIDAD DE APOYO A LA VISITA VIRTUAL: CONOCIENDO EL NUEVO DISEÑO ITALIANO

**Para esta actividad es necesario contar con acceso a medios de proyección digital y conexión a internet. Y deseablemente haber realizado la actividad n°1 de este cuaderno

** Esta actividad es una adaptación de la n°2.1 para quienes no puedan realizar la visita en forma directa, por lo que se repiten en ella muchos de los elementos, sin embargo el cierre es diferente.

Si bien la siguiente actividad está destinada a reemplazar la visita directa a la exposición **El Nuevo Diseño Italiano**, aprovechando los recursos que proporciona el sitio web de la exposición, es necesario recordar que para lograr una óptima calidad de los aprendizajes lo ideal es el contacto directo con las obras.

Para realizarla el/la docente deberá seleccionar imágenes desde los recursos digitales disponibles en la sección Educación de la página web del Centro Cultural La Moneda (<http://www.centroculturallamoneda.cl>) o directamente en los links que se referencian a continuación:

<http://exposicionenlinea.ccplm.cl/inicio-el-nuevo-diseno-italiano/conoce-la-exposicion/la-revolucion-desde-el-objeto/>
MODA- PRODUCTOS

<http://exposicionenlinea.ccplm.cl/inicio-el-nuevo-diseno-italiano/conoce-la-exposicion/el-paisaje-movil-del-nuevo-diseno-italiano/>
ALIMENTOS- PRODUCTOS- JOYERIA

<http://exposicionenlinea.ccplm.cl/inicio-el-nuevo-diseno-italiano/que-ver>

Con estas imágenes se deberá elaborar una presentación digital (ppt., prezi, video u otro formato), y si lo desea puede incorporar algunas de las que se encuentran en el anexo **Imágenes** de este cuaderno educativo. De acuerdo al nivel lector de sus estudiantes puede incorporar textos a la presentación.

Se sugiere comenzar en primer lugar con los objetos de diseño con alimentos (**Food Design**), preguntando: ¿con qué materiales están hechos estos objetos?, ¿habían visto algo así antes?, ¿han hecho algo parecido?, ¿dónde?, ¿por qué estos diseñadores habrán elegido trabajar con estos materiales?, ¿cuál es el que les llama más la atención?, ¿por qué?, ¿qué es más importante: el sabor, la calidad o la forma?, ¿cómo harían más atractivo un alimento que no les gusta?



CIOCCIANIMALETTI
2009 - Il Doppiosegno



LAZY FOOTBALL

2010- Emanuele Magini

Continuar con obras de la sección Productos como “Lazy football” (que significa “Fútbol para flojos”), preguntar entonces: ¿qué es esto?, ¿si los objetos de diseño buscan dar solución a algo que es necesario, cual habrá sido la necesidad de este diseñador? El/la docente explica que su autor buscó representar la pasión por el fútbol en una silla que es un mueble de uso cotidiano en el hogar. A partir de imágenes de otras sillas o asientos que se pueden observar en esta sección y de la observación de las sillas que se encuentran en la sala de clases, preguntar: ¿En qué se parecen estas sillas al objeto Lazy football?; Si ambas tienen como base una “silla” y sirven para sentarse ¿en qué se diferencian?, Si pudiéramos regalarle una de estas sillas a alguno de nuestros conocidos ¿a quién se la regalaríamos?, ¿por qué? Esperar las respuestas, dialogar en torno a ellas y concluir que un mismo objeto puede transformarse en cosas totalmente diferentes según las ideas y creatividad que tengan distintos diseñadores. Rescatar el sentido del

humor, lo “divertido” presente en estos dos objetos como una herramienta para crear cosas originales y novedosas

También hacer notar la combinación de elementos no habituales, una silla con un arco de fútbol, una silla sobre una escalera que es además una repisa, una silla formada por escobas, por medio de comentarios como: ¡Si me lo hubiesen contado no habría logrado imaginármelas! , ¡Si no lo estuviese viendo no creería que exista!

Otras piezas que el docente puede destacar son la **pecera doble, (Mediterráneo)** a partir de la cual se puede comentar sobre que el diseño contribuye a mejorar la calidad de vida tanto de las personas como de la naturaleza, la caja que contiene **muñecos** de género (llamados **Esserini**) explicando que no son ni marionetas ni juguetes, sino pequeñas criaturas. Cada uno de ellos contiene un corazón de piedrecilla de río, tiene su propia historia y personalidad, que están hechos para acompañar y ser queridos. Seleccionar también algunas sillas y muebles, para finalizar mostrar una variedad de lámparas (con forma de animal, con material reciclado, divertidas, sofisticadas, otras), sombreros y vestuario. Incentivar a los/as estudiantes a manifestar sus opiniones y preferencias; lo que les llama la atención en cuanto a formas y materiales; las diferencias que pueden establecer con los objetos, productos o alimentos con los que interactúan diariamente.

Cierre

Indicar que elijan el objeto o producto que más les llamó la atención y dibujen rápidamente ese objeto, le pongan su nombre a la hoja y se la entreguen. Los dibujos realizados son guardados por el/la docente para ocuparlos en la actividad siguiente (nº3).

3. ACTIVIDAD DE CIERRE EN EL AULA POST VISITA DE LA EXPOSICIÓN

Una idea original

OBJETIVOS

- Modificar creativamente un objeto de acuerdo a un propósito.
- Asociar el diseño a la calidad de la vida y la conservación del medio ambiente.
- Comunicar apreciaciones y juicios acerca de su propia obra.

MOMENTOS

**Dadas las características del trabajo a realizar, esta actividad debe ejecutarse en dos sesiones diferentes, por lo que es necesario programar dos sesiones de trabajo durante la semana, de aproximadamente 90 minutos cada una.

Inicio:

El/la docente comienza la sesión entregando a los estudiantes los dibujos realizados al finalizar la visita a la exposición El Nuevo Diseño Italiano. Luego pide a los estudiantes que le recuerde a donde fueron de visita en los últimos días, espera las respuestas y va colaborando con el relato, hasta que logren describir la visita al centro cultural, lo que vieron y lo que aprendieron en ella. A continuación propone que miren sus dibujos, los muestren a sus compañeros y sin hablar se reúnan con quienes dibujaron el mismo objeto, si alguien tiene un objeto único, se le da instrucciones que se reúna con quienes escogieron objetos similares, por ejemplo: una lámpara en particular con las otras lámparas, un florero con otros recipientes, una silla con otros muebles, etc.

DANDELION

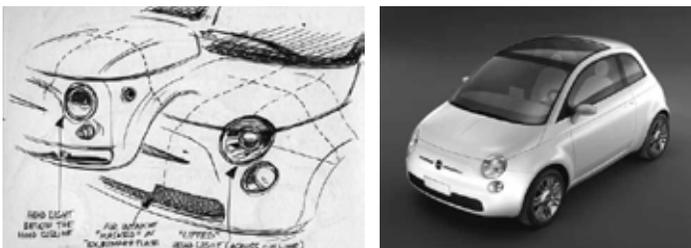
2006 - Tecnodeltai



Desarrollo:

Después de organizar los grupos según las similitudes en la elección (cuidando que los grupos no queden constituidos por más de 4 estudiantes), se le encargará a cada grupo que proponga una modificación creativa al objeto, considerando alguno de los siguientes aspectos: hacerlo más amigable con el medio ambiente, más entretenido, más adecuado para niños/as de su edad, más barato de producir, más sabroso, más saludable, más cómodo, más elegante, otros. Cada grupo deberá realizar **bocetos** para representar sus ideas y poner por escrito los objetivos que buscan lograr, también detallar los materiales que se necesitarían para elaborarlo.

El/la docente explica que cuando los/as diseñadores/as tienen una idea para crear un objeto, la representan con dibujos que se llaman bocetos. Para apoyar esta explicación, puede utilizar la secuencia de imágenes que se presenta a continuación u otras similares de las que disponga.



FIAT TREPIÙNO

2004 - Fiat con Fiat Auto Advanced Design

Luego construyen un modelo o prototipo de su objeto diseñado, utilizando principalmente materiales de reciclaje: envases, cajas, botellas plásticas, prendas de vestuario usadas, telas, botones, cartones, papeles de colores y otros materiales que les parezcan adecuados, también pueden intervenir con pintura, lápices, tizas o plumones.

Cierre:

Se organiza una **Feria de Diseño**, en la que cada grupo expone y presenta su objeto, para lo cual pueden complementar con el diseño y elaboración de un folleto o cartel que explique sus cualidades, necesidad que satisface y sugerencias de uso.

Sugerencia al docente:

- Si se cuenta con software de edición de imágenes o dibujo, es conveniente que los/as estudiantes puedan experimentar las posibilidades que estos ofrecen para el diseño, ya sea para los bocetos o para elaborar el material gráfico de difusión.
- También es adecuado tener materiales como los requeridos con anticipación, los que puede recolectar y guardar en algún recipiente o contenedor. También contar con pegamento, cinta de embalaje o masking tape, cordeles, agujas de lana, lanas y otros elementos que sirvan para unir o pegar.
- Se recomienda dejar un registro fotográfico o audiovisual de la actividad.

Materiales-medios

- Computador conectado a internet
- Proyector
- Software de dibujo o diseño en 3D
- Cajas, envases, tubos de cartón, pasta de papel de diario, otros.
- Botellas plásticas, telas, prendas de vestuario usadas, botones, papeles de colores, trozos de cartulinas o cartones, otros.
- Materiales para pintar: témpera o acrílico de diferentes colores, pinceles, plumones, lápices de colores, tizas, pocillos para mezclar y para el agua.
- Cola fría, masking tape, cinta de embalaje, lanas, cordeles, agujas de lana, cintas, otros.

ANEXO 1

Imágenes y obras



Museo Triennale de Milán



THE LANKIES´S FAMILY
2012
Producción Independiente

NECESIDAD
¿Necesidad? Necesidad
Ne-ce-si-dad Necesidad
Necesidad ¡NECESIDAD!

Ejemplo N°1



Ejemplo N°2



Hall de la muestra



WHITE PARROT
2010 - Sandra Dipinto



URBAN BUDS
2009 - Producción independiente



PIAGGIO MP3
2006 - Marco Lambri



Food desing
TRANSUBSTANTIA PAGANIS
-2013- Ctrlzak, Transubstantia paganis -objetos realizados con masa de hostia
GLUCOGIOIELLO, Collares
2004 a 2007
SCARPETTA
zapatos de miga de pan
2009



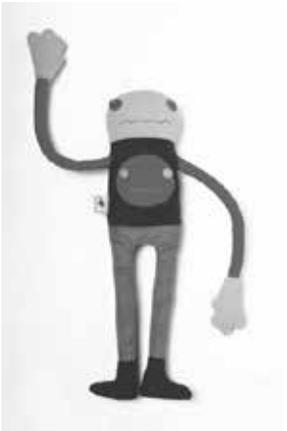
LAZY FOOTBALL
2010- Emanuele Magini



CULTURA ELEVA
2008 - Galería PlusDesing



FOSSILE MODERNO
2004 - Meritalia



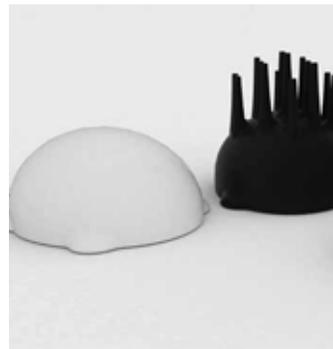
ESSERINI
2000



PINK SQUARED
2013 - Zilla
bolso de mano rosado



CADEAU
2003 - Illy Caffè



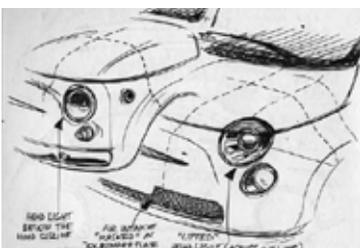
CIOCCIANIMALETTI
2009 - Il Doppiosegno



MAT-WALK
2002- Droog Desing



DANDELION
2006 - Tecnodeltai



FIAT TREPIÙNO
2004 - Fiat con Fiat Auto Advanced Design

Glosario

CONCEPTOS

Creatividad

La CREATIVIDAD es parte de la metodología del Diseño, permite enfocar los problemas de la forma más original, económica y conveniente. Es la capacidad de asociar conceptos e ideas para generar algo nuevo y distinto, que puede convertirse, finalmente, en una solución única.

Diseño

El DISEÑO es una actividad creativa que parte de una representación mental o idea que tiene por objetivo resolver una necesidad. Esta idea original puede culminar en un proyecto, un concepto o un producto fabricado. Existen varias áreas dentro del Diseño: diseño de productos, diseño de moda, diseño de interiores, food design [diseño de alimentos], diseño gráfico, entre tantas otras.

Diseñador

El DISEÑADOR es la persona que ejerce la profesión del Diseño: a partir de una idea, proyecta un objeto, producto o un concepto y luego lo desarrolla. Puede especializarse en una gran variedad de áreas, como gráfica, web, moda, interiores, entre otras. Es por eso que puede presentar diversas capacidades, como el dominio de la tecnología, la ciencia, el arte y la creatividad, por ejemplo.

Fósiles

son restos de insectos, animales, plantas o personas del pasado -cientos, miles o millones de años-, que han sido conservados bajo tierra, atrapados en las rocas sedimentarias, la lava o el hielo

Funcionalidad

La FUNCIONALIDAD es uno de los elementos que el diseñador debe considerar a la hora de pensar e idear un producto u objeto. De esto depende que se logre nuestro bienestar y confort, como también el de nuestro entorno. Otros elementos que se consideran son: el material, el peso, las dimensiones, cuan manejable es, su duración y, de manera especial, su estética. Un objeto puede ser, entonces, útil y además, bello.

Maqueta o modelo

Una MAQUETA es la reproducción física y a escala, en tres dimensiones, por lo general, en tamaño reducido, de algo real o ficticio. También pueden existir modelos en tamaño grande de algún objeto pequeño y hasta microscópico.

Se habla de MODELO cuando se fabrica una maqueta a partir de cero, es decir se seleccionan los materiales y se modela cada pieza a escala sin utilizar materiales prefabricados.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Maqueta>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Modelo>

ÁREAS DEL DISEÑO

Food design [diseño de alimentos]

EL DISEÑO DE ALIMENTOS es aquel que trabaja la comida como un material creativo, transformándolo para lograr algo nuevo en relación a su sabor, consistencia, temperatura, color y textura. Es una disciplina emergente, resultado de la aplicación de estrategias que vienen del campo de las artes visuales, artes culinarias, diseño gráfico, diseño de productos y de la ciencia.

Diseño de joyas

EL DISEÑO DE JOYAS es un oficio milenario que se encarga de la creación y la fabricación de ornamentos personales, utilizando tradicionalmente metales preciosos (como oro, plata, platino y piedras como diamantes, brillantes, zafiros o esmeraldas). Actualmente se ha innovado incorporando el uso de nuevos materiales como cuero, acrílico y madera.

Diseño de mobiliario

EL DISEÑO DE MOBILIARIO se refiere a la creación de objetos que facilitan los usos y actividades en los espacios domésticos, laborales, creativos, o de recreación. Generalmente conjuga la innovación y la estética, perfeccionando los productos de uso cotidiano para así mejorar la calidad de vida de los usuarios.

Diseño de iluminación

Como lo dice su nombre el DISEÑO DE ILUMINACIÓN se ocupa de generar espacios y ambientes a través de la luz. Cada vez más, se busca ofrecer tecnologías de bajo costo y nuevas fuentes de luz que entreguen resultados más atractivos, eficaces y ecológicos.

Diseño de productos

EL DISEÑO DE PRODUCTOS se encarga de conceptualizar y dar forma a todo tipo de bienes y artículos, creados para satisfacer las

necesidades de una industria y de una sociedad en permanente cambio. Es un campo de experimentación, que busca cada vez más la innovación, soluciones sustentables, el reciclaje, así como el manejo de las nuevas tecnologías.

Diseño de interiores

EL DISEÑO DE INTERIORES conjuga lo original, lo funcional y lo innovador para crear espacios habitables para el ser humano, proyectando a partir de un concepto general, los espacios, formas, colores y texturas. También crea soluciones en el ámbito de espacios urbanos, paisajismo, eventos, ferias, entre otros.

DISEÑO GRÁFICO

EL DISEÑO GRÁFICO tiene como objetivo crear las imágenes y elementos gráficos en los medios de comunicación visuales, físicos y / o virtuales. Esta área incluye la identidad visual de productos, marcas y empresas (logotipos, símbolos), ilustración (publicidad, prensa), signos (pictogramas, sistemas de orientación), medios interactivos (Website, animación, juegos), envases, publicación (informes, folletos), entre otras piezas gráficas.

INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

La INVESTIGACIÓN EN DISEÑO, nace desde la necesidad del sector industrial, pero hoy en día se ha proyectado a una serie de ámbitos que parten de la reflexión sobre las nuevas necesidades de la sociedad. De ahí surgen problemáticas como la marginalidad, la discapacidad física, las estructuras sociales o la conformación de las ciudades. Eso determina que el Diseño de Investigación se centre en producir bienes sociales más que bienes económicos, sustentables o incluyentes. Es decir accesible a toda la comunidad para su bienestar.

RECURSOS WEB

Color

<http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-article-18849.html>

Creación con recursos digitales

<http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-article-18807.html>

Color Educarchile

https://www.youtube.com/playlist?list=PLOfOnPlcT_I4wtz3zqdDyqw4no-qDBw9M

Los enemigos de la creatividad

https://www.youtube.com/watch?v=IXdj_OXphyw

La inteligencia creativa (hasta minuto 15)

<https://www.youtube.com/watch?v=VLYvQ8FgkPY>

CRÉDITOS

Equipo de didáctica y desarrollo de contenidos

Francisca Benavides
Claudia Sanhueza

Equipo editorial Centro Cultural La Moneda

Alex Meza
Jorge González
Romina Salas
Daniela Berger

Diseño gráfico

Mestizo

CRÉDITOS DE LA EXPOSICIÓN

Organización

Centro Cultural Palacio La Moneda
Triennale Design Museum de Milán
Universidad del Desarrollo

Curaduría

Silvana Annicchiarico

CRÉDITOS IMÁGENES

Triennale Design Museum de Milán



Cultura

DATOS PARA EL PROFESOR

Reserva una Visita Guiada + Taller para tu curso

FONO: 23556522
de 9.30 a 14.00 hrs.
reservas@centroculturallamoneda.cl

Te invitamos a conocer la interesante Colección de Educación Artística de nuestro Centro de Documentación de las Artes Visuales.

Infórmate de toda la programación del Centro Cultural La Moneda a través de www.centroculturallamoneda.cl.