

Diseñar hoy, conversaciones sobre cambio

Reporte del Mes del Diseño 2020, una iniciativa del
Área de Diseño del Ministerio de las Culturas, las
Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile.



unit

El Mes del Diseño es una iniciativa del Área de Diseño del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile (Mincap). La versión 2020 fue coorganizada por Unit —una unidad de Diseño estratégico y de servicios— en alianza con Encuentro Local, Feria Impresionante y Chile Diseño. El encuentro contó, además, con el apoyo de distintas instituciones de educación superior tales como Universidad de Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad del Desarrollo, Inacap, Universidad de las Américas, Duoc UC, Universidad Andrés Bello y Aiep, entre otras.

Actividad creada, producida y curada por el Área de Diseño del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio
cultura.gob.cl | [@areadedisenocultura](https://twitter.com/areadedisenocultura)

Ministra de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile

Consuelo Valdés Chadwick

Subsecretario de las Culturas y las Artes

Juan Carlos Silva Aldunate

Coordinadora del Área de Diseño y Servicios Creativos

Trinidad Guzmán Herrera

Periodista

Silvana Angelini

Apoyo de contenidos

Diego Valenzuela

Dirección, curatoría y coproducción por Unit
unit.la | [@servdesignunit](https://twitter.com/servdesignunit)

Dirección general

Nicolás Rebolledo

Dirección creativa

Michel Zalaquett

Producción

Bianca Benvenuto

Valentina Aliaga

Edición de la publicación

Martín Corvera

Diagramación y diseño

Francisca Alcalde

Apoyo en contenidos

Laura Solozano

Fernanda Romagnoli

Corrección de estilo

María Ignacia Pentz

Diseño UX

Diego Salazar

David Salinas

Esta publicación fue editada y diseñada por Unit



Esta obra está disponible bajo licencia Creative Commons

Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

¿Cómo citar este libro?

Unit (Ed.). (2021). *Diseñar hoy, conversaciones sobre el cambio*. Santiago, Chile

MES DEL DISEÑO 2020 • MES DEL DISEÑO 2020

Diseñar hoy

Conversaciones sobre cambio

Presentado por:



Co-organizado por:

unit

eco plataforma de
economía
creativa

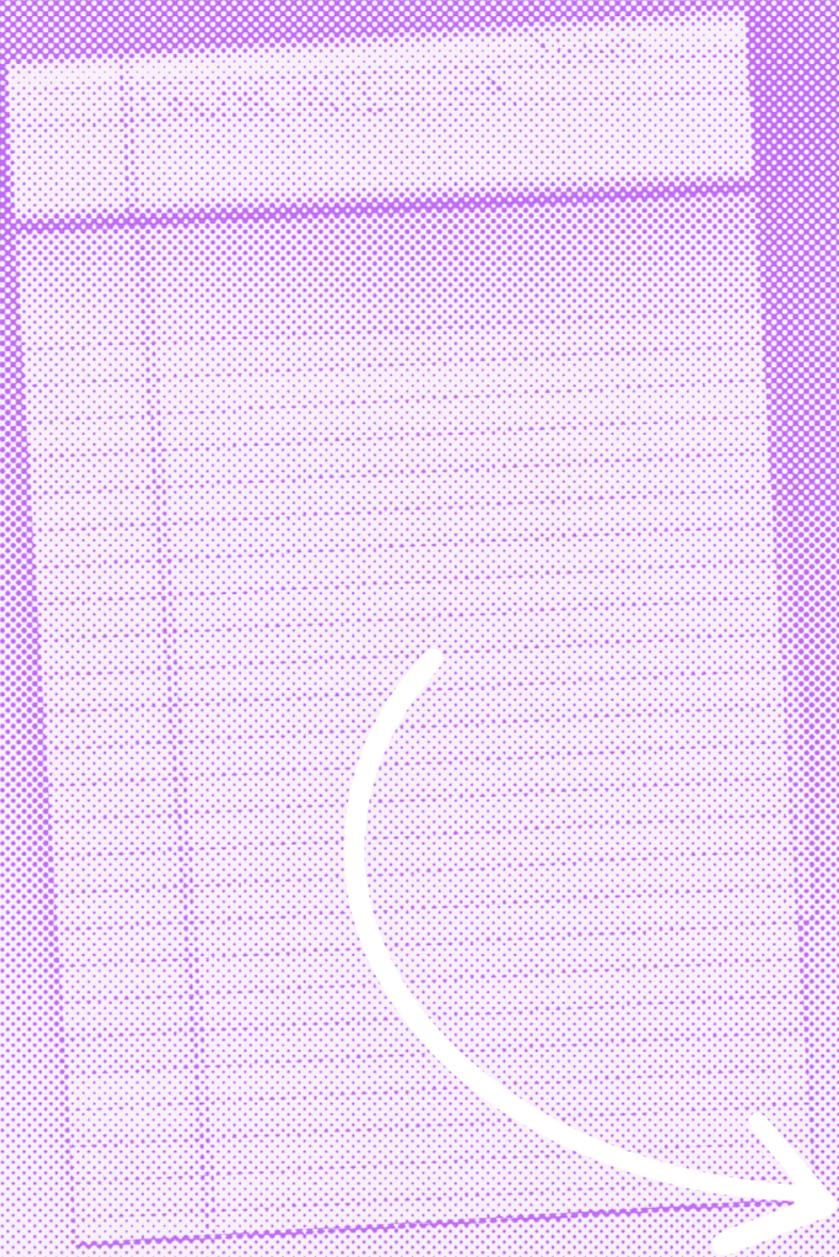
En alianza con:



Índice de contenidos

I. Presentación	6	Sesión 8	90
Prólogo	8	El valor del Diseño Público	
Introducción	10	Sesión 9	98
Participantes	16	Diseño en la Educación Superior: desafíos y experiencias durante la emergencia sanitaria	
II. Sesiones temáticas	22	Sesión 10	106
Sesión 1	24	Políticas de Diseño en Dinamarca	
Lanzamiento: ¿Qué significa diseñar hoy?		Sesión 11	112
Sesión 2	32	Hacia una nueva visualidad	
Diseño y plataformas digitales		Sesión 12	122
Sesión 3	40	Diseño e Innovación Social	
El Diseño y su valor cultural		Sesión 13	132
Sesión 4	48	Codiseño en América Latina	
Lanzamiento Vitrina		Sesión 14	142
Sesión 5	58	Diseño y activismo	
Diseño en la educación escolar		Sesión 15	152
Sesión 6	68	Presentación Pabellón de Chile en Bienal de Londres 2021	
La historia de educar diseñando		Sesión 16	160
Sesión 7	80	Nuevos materiales	
Diseño, valor y futuro		Sesión 17	172
		Moda y Economía Circular	

III. Workshops	180	Estefanía Trisotti y Katherine Exss	189
Workshop 1	182	Diseño Digital, interacción, UX, UI	
Trabajo colaborativo en red por IxDA		Bernardita Figueroa y Juan Felipe López	189
Workshop 2	183	Diseño Estratégico, servicios y experiencias	
Deconstruc-Joy por (12na) docena		Francisco González de CDB y Juan Pablo Fuentes	189
Workshop 3	184	Diseño Industrial, exhibiciones y materiales	
Diseño e identidad por Enric Jordi		Sofía Garrido y Simón Sepúlveda	189
Workshop 4	185	Diseño Gráfico y comunicación visual	
Codiseño e Innovación Pública por UNIT		Tite Calvo y Isabel Molina	189
		Ilustración	
IV. Conversaciones con...	186	Ignacia Orellana y Michel Zalaquett	189
		Diseño Estratégico, servicios y experiencias	
Constanza Gaggero y Simón Sepúlveda	189	Juan Merceró y Belén La Rivera	189
Diseño Gráfico y comunicación visual		Diseño Editorial y Tipografía	
Caro Celis e Isabel Molina	189		
Ilustración		V. Vitrina Mes del Diseño	190
Nueve Design Studio y Juan Pablo Fuentes	189	Vitrina de Productos	192
Diseño Industrial, exhibiciones y materiales		Vitrina Gráfica	193
Cris Miranda y Gabriela Olivares	189	Vitrina de Servicios u Oficinas	194
Diseño Textil y de Vestuario			
Octavio Pizarro y Gabriela Olivares	189		
Diseño Textil y de Vestuario			
Gustavo Soto y Katherine Exss	189		
Diseño Digital, interacción, UX, UI			
Paula Barahona y Belén La Rivera	189		
Diseño Editorial y Tipografía			



I. Presentación

Prólogo

El Diseño es un sector en constante transformación, que se ha ido fortaleciendo de manera sostenida en los últimos años. Este crecimiento se ha dado no sólo desde su carácter de profesión u oficio artístico, sino como una herramienta de generación de valor a otras disciplinas del quehacer humano. Es por esto que hoy, en un contexto de complejos cambios, se hace más necesario que nunca que el Diseño sea difundido para maximizar el aporte que realiza en la sociedad.

Sabemos que la contribución social del Diseño resulta imprescindible para agregar valor a los procesos productivos y formativos, tanto en el sector público como en el privado, por lo que debe ser apoyado a través de acciones que promuevan su reconocimiento y valorización. En este sentido, el Mes del Diseño se ha transformado en una herramienta esencial para fomentar y canalizar el debate y las reflexiones en torno a los diferentes ámbitos de su intervención. Esto, con base en la vigente Política Nacional de Fomento del Diseño 2017- 2022, el primer instrumento de política pública sectorial creado en Chile para nuestra disciplina. Se trata de una política nacional que es concebida como una hoja de ruta para el fomento y desarrollo del Diseño a nivel nacional, por lo que esperamos que se consolide a modo de piedra fundacional y se continúe perfeccionando en el futuro.

El Mes del Diseño es una iniciativa del Área de Diseño del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile. Se realiza anualmente hace nueve años y consiste en una agenda integrada de eventos culturales y educacionales, con el fin de promover y posicionar el Diseño como eje fundamental de las economías creativas, la sociedad, la cultura y el patrimonio. Es una iniciativa que busca fortalecer el ecosistema del Diseño en Chile a partir de acciones en cuatro ejes:

- **Ponerlo en valor como disciplina:** posicionar al Diseño como eje fundamental de las economías creativas, potenciando su rol y demostrando su relevancia y valor para la economía, la sociedad, la cultura y el patrimonio.
- **Fomentar la formación y entrega de herramientas:** diseñar una experiencia con foco en la formación, entregando conocimientos y herramientas a los diseñadores a través de distintas actividades digitales.
- **Crear espacios de participación abierta:** generar nuevos espacios de participación digital para fomentar las interacciones entre las redes de actores vinculados a la disciplina. Diseñar un involucramiento activo.
- **Visibilizar la red y potenciar la comunidad:** fortalecer la red de actores del rubro del Diseño a nivel nacional, incorporando las nuevas caras y fomentando la creación de comunidad.

Con este foco, dimos vida al Mes del Diseño 2020 en un particular contexto de transformación social y crisis sanitaria bajo el título 'Diseñar Hoy: conversaciones sobre el cambio'. Durante 22 días, realizamos más de 40 actividades virtuales donde reflexionamos en torno al rol del Diseño en un contexto de revolución tecnológica, cambios políticos y culturales, crisis climática, pandemia, entre otros. Más de 3000 asistentes fueron parte de sesiones temáticas, talleres prácticos y conversaciones que sin lugar a dudas contribuyeron al fortalecimiento del ecosistema del Diseño en Chile. Se puso en valor el Diseño como disciplina, fomentando la formación y entrega de herramientas, la creación de espacios de participación abierta, y la visibilización de una red que permitió ampliar y potenciar la comunidad que hoy se beneficia de esta disciplina aliada llamada Diseño.

Trinidad Guzmán Herrera

Coordinadora Área de Diseño del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile

Introducción

Mes del Diseño 2020: 'Diseñar hoy, conversaciones sobre cambio'

En 2020 el Mes del Diseño se realizó digitalmente desde el 5 al 27 de noviembre y llevó como título 'Diseñar hoy: conversaciones sobre el cambio'. Esta temática central buscó situar la discusión sobre el posicionamiento y valor del Diseño como cultura, práctica y disciplina en el contexto de cambios que estamos experimentando como sociedad.

La pregunta sobre qué significa diseñar hoy, por lo tanto, puede ser abordada desde múltiples perspectivas: ¿qué es diseñar en el contexto de la revolución tecnológica?, ¿qué significa para el Diseño esta era de cambios sociales, políticos y culturales?, ¿qué implica diseñar en pandemia y en la crisis económica?, ¿qué significa diseñar para un mundo cero carbono?

Estas y otras preguntas fueron exploradas a través de 17 sesiones temáticas, cuatro talleres prácticos y 14 conversaciones que integraron a 85 invitados de distinto origen y se desarrollaron a lo largo de 22 días a través de medios digitales.

La versión 2020 del Mes del Diseño fue coorganizada por Unit—un estudio de Diseño Estratégico y de Servicios— en alianza con Encuentro Local, Feria Impresionante y Chile Diseño. El encuentro contó además con el apoyo de distintas instituciones de educación superior tales como Universidad de Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad del Desarrollo, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Inacap, Universidad de las Américas, Duoc UC, Universidad Andrés Bello y AIEP, entre otras.

Estructura del Mes del Diseño 2020

El Mes del Diseño 2020 se estructuró en tres programas principales:

1. El primero fue el Festival de Ideas y Conversaciones, con invitados nacionales e internacionales, paneles de conversación y *workshops*. Fue la columna vertebral del encuentro y tuvo como objetivo generar conversación, reflexión y debate acerca de la disciplina y la cultura del Diseño en Chile y el mundo. Este programa fue la columna vertebral del encuentro y tuvo como objetivo generar conversación, reflexión y debate acerca de la disciplina y cultura del Diseño en Chile y el mundo. Todas las actividades que formaron parte de este programa fueron ejecutadas en vivo, facilitando la interacción de los participantes.
2. La segunda parte fue la Vitrina, un lugar para exhibir productos, gráficas y servicios de Diseño de creadores chilenos en las plataformas del evento, con el fin de promocionar y difundir el estado del arte a nivel nacional.
3. La tercera parte fueron los Eventos del Sector, es decir, la forma en que se expandiría el programa, visibilizando una selección de eventos altamente diversa para inspirar a la comunidad y ampliar los horizontes de la disciplina. Esto se concretó a través de un patrocinio de eventos seleccionados que postularon a través del sitio web del evento.

Resultados

Durante noviembre logramos organizar un programa de contenidos en torno al Diseño con **más de 40 eventos**, entre paneles de discusión, *workshops*, clases magistrales y entrevistas en Instagram Live.

Más de 85 speakers nacionales e internacionales fueron los que le dieron vida a este programa de contenidos.

La audiencia respondió a la apuesta del Mes del Diseño con una asistencia de **más de tres mil personas** en torno a los eventos digitales del Festival de Ideas y Conversaciones que incluía paneles, *workshops* y clases magistrales. De esta audiencia, **1.500 personas de 88 ciudades** del planeta se preregistraron y dejaron sus preguntas a las actividades.

La web del Mes del Diseño tuvo **más de cuatro mil visitas** únicas, siendo la sección más visitada la del programa. En Instagram, con las conversaciones entre profesionales del Diseño, también tuvimos una gran asistencia virtual con **más de 14.800 reproducciones** (y contando), y un crecimiento de **más de un 15%** en la comunidad del Área de Diseño del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio en esta red social.

Finalmente, el Mes del Diseño **tuvo más de 20 apariciones** en medios de comunicación de alcance nacional e internacional, marcando un precedente de cómo el Diseño se puede tomar espacios de conversación.

El evento quedó registrado y respaldado a través de un compilado de videos que fueron subidos al [canal de YouTube de las Economías Creativas de Chile](#).

Por su parte, el [sitio web construido para el Mes del Diseño](#) contiene tres elementos centrales:

1. El programa digital de todos los eventos realizados durante el festival.
2. El listado de *speakers* nacionales e internacionales junto a sus biografías.
3. La Vitrina del Mes del Diseño con los representantes de las áreas de Diseño de Objetos, Gráficas y Servicios.

Esta publicación fue editada, diagramada y diseñada por Unit y corresponde a un reporte de las 17 sesiones temáticas, los cuatro workshops y las 14 conversaciones del Festival de Ideas y Conversaciones, y una muestra de la Vitrina.

Nicolás Rebolledo

Director del Mes del Diseño 2020

Director de estrategia Unit

40

eventos



80

speakers nacionales
e internacionales



3.000

personas en torno a los eventos digitales



88

ciudades



4.000

visitas únicas



20

apariciones en medios
de comunicación

Participantes

En el Mes del Diseño 2020 participaron más de 85 profesionales vinculados al área de 12 países diferentes. El detalle de quiénes son y sus biografías se puede revisar [aquí](#).

Algunos de ellos son:

Mariana Amatullo (AR-US). Especialista en Diseño Estratégico, vicerrectora en The New School y profesora asociada en Parsons, su escuela de Diseño.

Ezio Manzini (IT). Reconocido autor sobre Diseño para la Innovación Social y la Sostenibilidad y profesor honorario en Politecnico di Milano.

Guy Julier (UK-FI). Experto en Diseño y Cultura y director de investigación del Departamento de Diseño de la Universidad de Aalto.

Christian Bason (DK). Experto en Diseño e Innovación y director del Danish Design Centre.

Penny Sparke (UK). Historiadora del Diseño y directora de Historia del Diseño en Kingston University.

Laura Novik (AR). Experta en futuro y sustentabilidad para los entornos de la Moda y el Diseño.

Dan Hill (UK-SE). Director de Diseño en Vinnova.

Milica Begovic (MO-TU). Asesora global de Innovación del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo.

Alejandra Amenábar (CL). Decana de la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo.

Ricardo Abuauad (CL). Decano del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello.

Rodrigo Ramírez (CL). Director de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Gabriella Gómez-Mont (MX). Exdirectora del Laboratorio para la Ciudad de México.

Pepa Foncea (CL). Diseñadora y educadora.

Nicolás Rebolledo (CL-UK). Arquitecto y diseñador estratégico, profesor de Diseño de Servicios en Royal College of Art y cofundador de UNIT.

Alfonso Gómez (CL). Miembro fundador de Corporación 3x1, consejero del Centro de Innovación UC y director de empresas.

Rudi Borrmann (AR). Subdirector local de Open Government Partnership.

Juan Felipe López (CL). Cofundador y director ejecutivo de UNIT.

Delfina Fantini (UK-CL). Profesora de Diseño de Productos en Royal College of Art y especialista en Diseño y Cibernética.

Claudio Ruiz (CL). Afiliado al Berkman-Klein Center for Internet and Society y a Harvard Law School y director de Estrategia de Ecosistemas en Creative Commons.

Leo Prieto (CL). Emprendedor, fundador y CEO de Odd Industries.

Trinidad Guzmán (CL). Coordinadora del Área de Diseño y Servicios Creativos del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile.

Mariana Salgado (AR-FI). Diseñadora de servicios en el Ministerio del Interior de Finlandia y directora del podcast de Diseño Social: Diseño y Diáspora.

Andrea Botero (CO-FI). Investigadora del Departamento de Diseño de la Universidad de Aalto y especialista en Diseño Social.

Manuel Figueroa (CL). Director del Núcleo de Diseño del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello.

Nicole Cristí (CL-UK). Investigadora en Historia y Teoría del Diseño y en Estudios de Cultura Material en UCL.

Brenda Vértiz (MX). Diseñadora especialista en Diseño Participativo en la Universidad de Aalto.

Gabriela Fariás Zurita (CL). Diseñadora chilena especialista en Textil.

Rodrigo Gajardo (CL) Director ejecutivo de la Fundación Saber Hacer y jefe de proyectos en Diseño Estratégico de EstudioDIES.

Natalia Allende (CL). Representante de Design for Change, DFC, para Chile.

Felipe Taborda (BR). Diseñador gráfico, autor y curador de Río de Janeiro.

Natalia Yáñez (CL). Directora de pregrado mención Moda y Gestión en la Universidad del Desarrollo.

Alejandro Weiss (CL). Cofundador del Laboratorio de Biomateriales de Valdivia, LABVA.

Hernán Garfias (CL). Director de la Escuela de Diseño, Arte y Comunicación de AIEP.

Santiago Aránguiz (CL). Diseñador, investigador, educador y referente histórico del Diseño en Chile.

Giovanna Roa (CL). Diseñadora y codirectora de Ruidosa Fest.

Sebastián Cuevas (CL). Arquitecto y director de Otra ciudad.

Carola Ureta (CL). Diseñadora y magister en Gestión Cultural especializada en proyectos editoriales y Diseño Gráfico ligados al desarrollo cultural.

Fernando Portal (CL). Artista e investigador, cuyo trabajo se ha enfocado en la relación entre Diseño, Performance y Política.

Marcos Chilet (CL). Artista, diseñador y académico de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Martín Tironi (CL). Académico de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Pablo Hermansen (CL). Académico de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Mále Uribe (UK-CL). Artista y arquitecta cuyo trabajo varía entre proyectos de Diseño Interior, instalaciones multimedia, Diseño de Exhibiciones y la creación de murales y superficies de gran escala.

Tomás Vivanco (CL). Arquitecto, máster en Arquitectura IAAC y PhD(c) en Arquitectura y Planificación Urbana en Futuros Digitales de Tongji University.

María José Besoain (CL). Arquitecta y cofundadora del Laboratorio de Biomateriales de Valdivia, LABVA.

Pablo Galaz (CL). Director de Fashion Revolution Chile.

Gerardo Wijnant (CL). Ingeniero Civil Industrial de la Universidad de Chile, responsable Impacto Nacional en Doble Impacto (Banca Ética), consultor Comercio Justo y Economía del Bien Común.

Enric Jardí (ES). Diseñador catalán cuyo trabajo profesional se centra en Diseño Editorial, Dirección de Arte, cubiertas para libros, Identidad Corporativa e Ilustración.

Mechi Martínez y Mariano Breccia (AR-CL). Fundadores de 12na (Docena).

Rodrigo Vera (CL) y **Ana Domb** (CO).
Directores de IxDA.

Katalina Papic (CL) , **Daniela Soto** (CL),
Bianca Benvenuto (CL) y **Margarita Simunovic** (CL). Equipo de Diseño de Servicios de UNIT.

Simón Sepúlveda (CL). Director creativo, artista y académico de la Universidad Elisava.

Isabel Molina (CL). Periodista y codirectora de galería Plop!

Katherine Exss (CL). Académica de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

Juan Pablo Fuentes (CL).
Diseñador industrial y fundador de Fuentes + Asociados.

Gabriela Olivares (AR). Diseñadora de Vestuario y Textiles y Académica de la Universidad Diego Portales.

Belén La Rivera (CL). Diseñadora y académica Pontificia Universidad Católica de Chile.

Constanza Gaggero (CL). Diseñadora y fundadora del Estudio Gaggero Works.

Sofía Garrido (CL). Diseñadora gráfica de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Bernardita Figueroa (CL). Diseñadora, directora de Servicios y Experiencias en BBK Group y académica de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Ignacia Orellana (CL). Diseñadora de servicios en Government Digital Service, GDS.

Estefanía Trisotti (CL). Diseñadora de servicios y Experience Design Lead en BCG Digital Ventures.

Gustavo Soto (CL). Director de Fjord Interactive Chile.

Paula Barahona (CL). Diseñadora gráfica y máster en Diseño de Libros de la Universidad de Reading.

Juan Mercerón (VE). Diseñador gráfico y director de la editorial Libros de Fuego.

Cris Miranda (CL). Diseñador de vestuario y director creativo de su marca homónima.

Octavio Pizarro (CL). Diseñador de vestuario y ganador del Grand Prix de la Création de la Ville de Paris.

Nueve Design Studio (CL). Estudio de Diseño de Productos y Mobiliario chileno.

Francisco González (CL). Director general de Caballo de Batalla.

Caro Celis (CL). Ilustradora y diseñadora industrial de la Universidad Diego Portales.

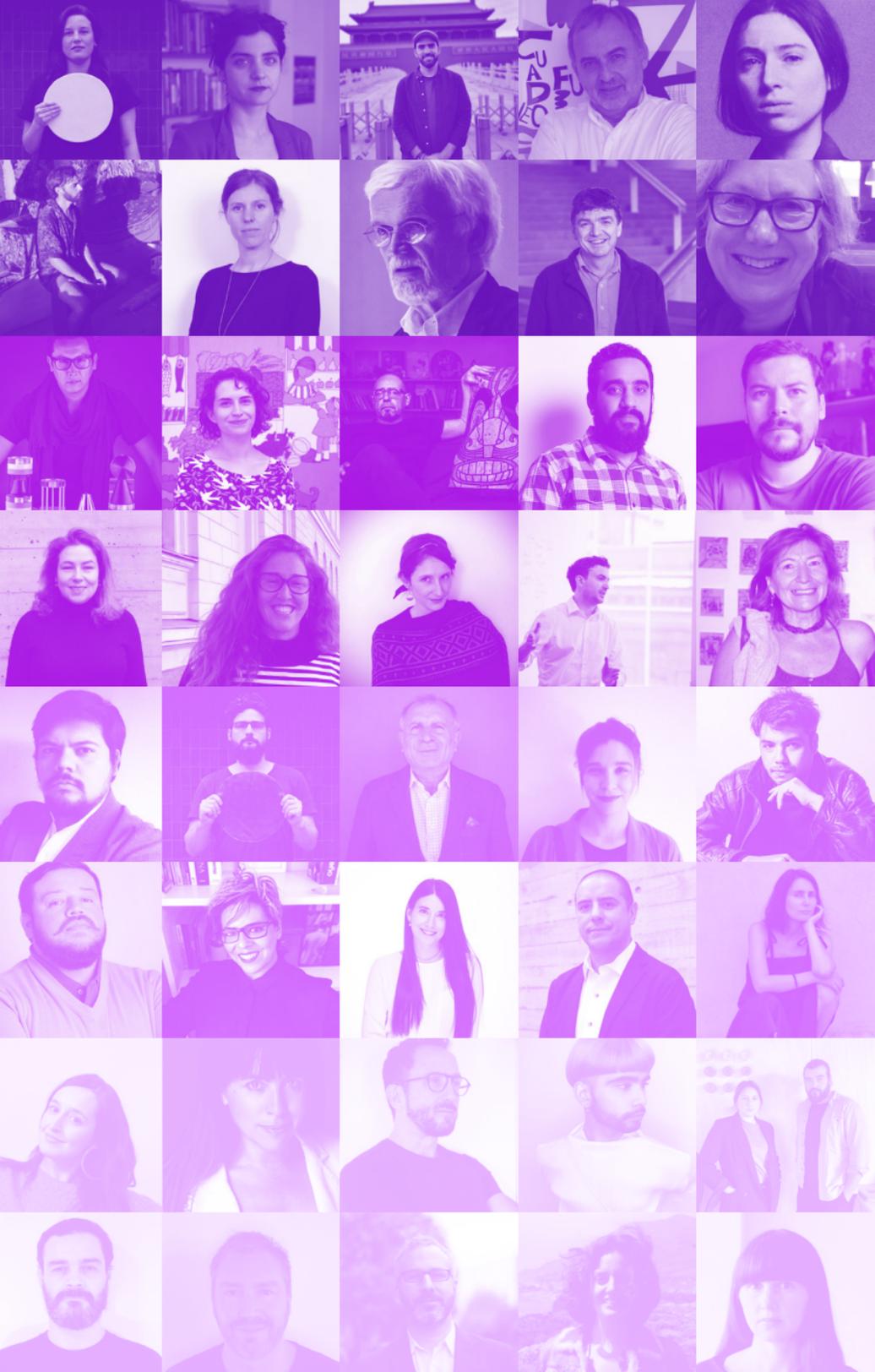
Héctor Calvo (CL). Diseñador de la Universidad de Valparaíso e ilustrador.

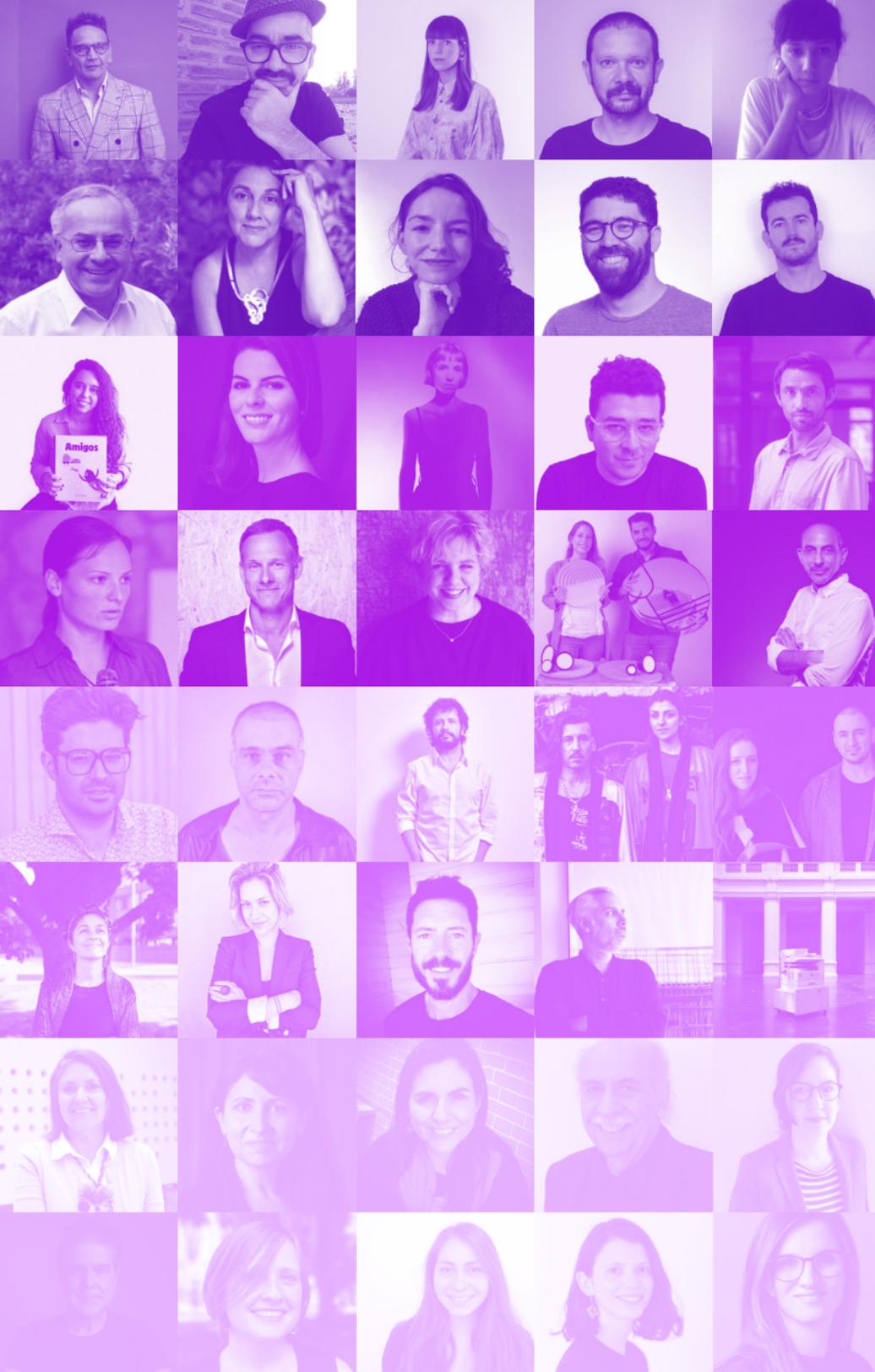
Pamela Gatica (CL). Académica de la Universidad de Chile.

Andrea Wechsler (CL). Académica de la Universidad de Chile.

Raimundo Hamilton (CL). Académico Universidad de Talca.

**Revisa el detalle,
las biografías de cada
participante [aquí](#)**







II. Sesiones temáticas

El programa se estructuró en seis líneas temáticas que se desprendieron de algunas de las prioridades establecidas en la Política de Fomento del Diseño 2017-2022: Cultura del Diseño; Diseño en la Educación; El valor del Diseño; Codiseño y participación; Diseño y pluriversidad, y Materialidad sostenible.

Las sesiones, que se ordenaron en torno a estos temas, consistieron en paneles de dos a tres invitados nacionales e internacionales que conversaron guiados por un moderador. Las ponencias de los expositores tuvieron una duración de entre 10 y 15 minutos, luego se abrió una conversación para, finalmente, dar espacio a 15 minutos de preguntas del público.

Sesión 1

Lanzamiento:

¿Qué significa diseñar hoy?

Jueves 5 de noviembre

11:00 - 12:30 hrs CL

Panelistas: Mariana Amatullo (AR-US)

y Alfonso Gómez (CL)

Modera: Nicolás Rebolledo (CL-UK)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/que-significa-diseñar-hoy

La pregunta sobre qué significa diseñar hoy puede ser abordada desde múltiples perspectivas: ¿qué es diseñar en el contexto de la revolución tecnológica?, ¿qué significa para el Diseño esta era de cambios sociales, políticos y culturales?, ¿qué implica diseñar en pandemia y en la crisis económica?, ¿qué significa diseñar para un mundo cero carbono? Este panel inaugural exploró el tema de forma de introducir el resto del festival.

El encuentro fue presentado por Juan Carlos Silva, subsecretario de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile, y Trinidad Guzmán, coordinadora del Área de Diseño y Servicios Creativos del mismo ministerio.

Luego, la sesión fue un panel de conversación que exploró las distintas dimensiones y desafíos de la práctica y cultura del Diseño hoy. Mariana Amatullo, vicerrectora en The New School y profesora asociada en Parsons, su escuela de Diseño, y Alfonso Gómez, miembro fundador de Corporación 3xI, consejero del Centro de Innovación UC y director de empresas, compartieron sus perspectivas sobre el tema en una conversación moderada por Nicolás Rebolledo, profesor de Diseño de Servicios en el Royal College of Art y cofundador de UNIT, estudio de Diseño Estratégico y de Servicios coorganizador del Mes del Diseño 2020.

[Revisa el video aquí](#) ✨

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

NICOLÁS REBOLLEDO

El profesor de Diseño de Servicios y cofundador de UNIT fue el encargado de abrir el Mes del Diseño, el cual definió “como un instrumento público que busca activar el ecosistema mediante la pregunta ¿qué significa diseñar hoy?”. Luego, Rebolledo dio la palabra a los invitados, Mariana Amatullo y Alfonso Gómez, quienes a lo largo de la sesión expusieron sus propias perspectivas en torno a la interrogante.

MARIANA AMATULLO

La vicerrectora en The New School inició la discusión compartiendo diversos casos de Diseño en los cuales ha trabajado, destacando su práctica como diseñadora desde lo académico en temáticas de Innovación Social, siendo este el eje central de su exposición.

Debido al contexto global actual de cambio acelerado, Amatullo comentó que es extremadamente difícil tener una conciencia clara de cambio, siendo un tremendo desafío en el que “los diseñadores están únicamente equipados para abordarlos”.

A partir de esto, propuso que el diseñador debe tener una mirada prospectiva para poder anticipar cambios y diseñarlos con propósito. Debe ser un agente de cambio para conseguir nuevos caminos y nuevos retos en este contexto.

Propuso que el diseñar hoy es hacerlo con una cierta actitud, con optimismo e impacto global: “Poner la propuesta de la actitud del Diseño como una manera de entender el Diseño y al diseñador como un concepto holístico y un modelo de resolución de problemas”.

Para Mariana Amatullo un diseñador debe tener cinco dimensiones —o habilidades— en contextos de innovación: capacidad de conectar perspectivas múltiples, creatividad, empatía, compromiso con la estética y tolerancia a la ambigüedad.

Finalmente, cerró su charla diciendo que diseñar hoy “es actuar en un contexto de interdependencia y complejidad”, y agregó que “tenemos que estar innovando para el hoy y no para el mañana”.

ALFONSO GÓMEZ

El fundador de Corporación 3xl inició su presentación enfatizando que el Diseño es la disciplina que más radicalmente ha cambiado en las últimas décadas. A partir de esta afirmación, destacó la importancia de entender la evolución de esta exponiendo, mediante tres etapas, cómo la disciplina ha logrado ganar protagonismo y tener una posición estratégica para crear valor.

DISEÑO 1.0

- El Diseño como arte aplicado.
- Un servicio requerido “tarde, mal y nunca”.

DISEÑO 2.0

- La escuela de Ulm: concepto multidisciplinario del Diseño, que integra Arte, Artesanía y Tecnología.
- Bauhaus: concepto que investiga la Sociología, Filosofía y Teoría de Sistemas. Una mirada más abstracta del Diseño.
- Las especialidades tradicionales se abren. Nace el *design research*, acercándose a la disciplina científica.
- “Surge una preocupación cada vez más seria e importante por el Diseño como un agente de desarrollo socioeconómico”.
- *Being digital*.

- El Diseño ganó credibilidad, jerarquía y poder en el mundo empresarial.
- *Design thinking*: “Se ve al diseñador como un especialista capaz de acortar el riesgo de innovar, ampliando el espectro de soluciones, acortando los tiempos de salida al mercado”.
- “Lo más relevante es que el diseñador se transformó no solo en un resolovedor de problemas, sino en alguien que ayudaba a definir en qué consiste el problema”.

DISEÑO 3.0

- “Diseñar hoy es una realidad desafiante, estamos en una era nueva; así de importante y así de radical. En esta era, la innovación estará sin duda en todas partes y en todos los ámbitos”.

Gómez planteó que para afrontar estos cambios se deben usar nuevos modelos. Así, comentó que hoy “las empresas ya no están resolviendo su manera de abordar el mundo simplemente diciendo ‘hay que innovar’. Antes la innovación estaba fundamentalmente relacionada con la tecnología, hoy día es evidente que tiene que ver con la dimensión social y medioambiental”.

A modo de ejemplo compartió dos modelos para enfrentar el cambio:

- ESG + T: Environment, society, governance + Technology
- VUCA: Volatility, uncertainty, complexity and ambiguity

Además, destacó a los diseñadores en este mundo 3.0 como “protagonistas del acto de creación de valor que llamamos innovación” y como “orquestadores de equipos interdisciplinarios, capaces de imaginar, modelar, visualizar, realizar y evaluar los productos, servicios y experiencias que demanda la transformación cultural”.

DESDE EL *DESIGN THINKING* AL *DESIGN LEADING*

- *Design leading* como “contribuyente potencial al desarrollo de la estrategia de los sistemas públicos y privados”.

A modo de cierre, el consejero del Centro de Innovación UC agregó que la **relevancia de lo propio y diferenciador de la disciplina son las siguientes características:**

- Crear valor mediante el foco en la persona como centro de nuestra preocupación.
- Creatividad y síntesis de la forma en su esencia.
- Ser actores en el mundo público y privado.

Además, aseguró Gómez, se debe tener presente:

- Sentido de liderazgo sin caer en la arrogancia.
- No descuidar el *doing and making*: “El Diseño no es solo *about thinking*, tiene que ver con hacer”.
- No descuidar los ámbitos cuantitativos.
- Operar colaborativamente, ganar espacios de confianza.
- Los diseñadores deben intentar ser transformadores: un catalizador de la innovación.
- Diversidad: “No hay solo un tipo de Diseño, ni solo un tipo de diseñador. Decir diseñador es como decir uvas: hay formas y sabores diferentes, unas son muy ricas en la mesa y otras son más ácidas, pero son fundamentales para hacer los grandes vinos. Esta diversidad nos obliga, como miembros del mundo del Diseño, a apreciar, valorar y promover que el Diseño venga en múltiples formas y sabores”.
- Este es un gran momento de la historia para hacer Diseño, “dada la posición estratégica que ya el Diseño ha ganado y que creo solo va a profundizar y ampliar más hacia adelante”.
- “Tenemos que ser capaces de empezar a sembrar algunos elementos que no vamos a ver sucediendo antes de 30, 49 años. Debemos saber mirar así y considerar que sus frutos van a ser en más largo plazo”.

Cierre

Nicolás Rebolledo destacó la perspectiva de Mariana Amatullo sobre la actitud del Diseño “como una posición y estado mental del diseñador para poder tener una cierta conducta optimista frente a la incertidumbre y resiliencia frente al caos”, y la disciplina “como capacidad humana”. Por otro lado, subrayó la perspectiva de Alfonso Gómez sobre la práctica de los diseñadores como líderes y los atributos esenciales.

Luego se abrió la discusión con las preguntas: ¿qué pueden hacer las políticas del Diseño? ¿Cómo se fomenta la actitud de Diseño y el diseñador 3.0?

Alfonso Gómez sostuvo que “hay que hacerlo de muchas maneras y en múltiples ámbitos”, y agregó que, dada la realidad y el contexto chileno de la nueva Constitución, se pueda tener una mirada de futuro, que deje sentado que todo ciudadano que aspira a una buena calidad de vida pueda brotar y sacar de él y de ella “esa capacidad de imaginar innovar que todos tenemos como seres humanos”.

Mariana Amatullo, por otro lado, manifestó que para fomentar el rubro lo esencial es educar y “hacer entender que el Diseño no es una cosa aislada, sino que es una disciplina transversal que colabora con otras disciplinas”. Además, señaló que a nivel político y cultural es importante tener políticas para abrir puestos, emplear a diseñadores en equipos interdisciplinarios y ponerlos en esa “mesa de ser agentes de cambio”. Por lo tanto, dijo, como disciplina es importante documentar, tener métricas para mostrar casos de éxito y así demostrar el impacto. También puntualizó la importancia de “tener una política intencional para elevar al diseñador en esta manera estratégica”.

Se cerró la sesión con la pregunta: ¿qué habría que hacer para transformar la imagen del Diseño en Latinoamérica para hacerla una carrera viable y no solamente una carrera para hacer cosas lindas?

Mariana Amatullo señaló que “el diseñador hace, no solo piensa”, y sostuvo que es importante difundir ejemplos de proyectos para que futuros diseñadores puedan tener *role models* para que el Diseño no se vea como una disciplina abstracta.

Finalmente, dijo que es importante reconocer que el diseñador no tiene que actuar solo; recomienda siempre crear alianzas y colaborar con actores fuera del Diseño.

Alfonso Gómez comentó que “junto con mirar al parrón y sus racimos, también miremos el grano” y enfatizó en que hay que preguntarse “¿yo qué voy a hacer aquí?”, invitando a analizar a nivel macro y a nivel individual. Finalmente, indicó que “el Diseño *about doing and making* no solamente es pensar”.

También comentó que ve al diseñador como un “emprendedor nato”, como una persona que “no espera que le caiga algo del cielo la respuesta, es alguien que toca puertas y busca hacerse creíble, que infiltra la sociedad con su necesidad de crear valor con su mirada y sus propuestas”.

“En la medida que seamos capaces de impregnar el espíritu emprendedor en nuestros diseñadores, vamos a estar fortaleciendo muy importantemente la causa del Diseño y de estos profesionales”, dijo Gómez.

En su conclusión, Gómez destacó el trabajo del Laboratorio de Gobierno: “Ha logrado penetrar la mentalidad del Diseño y de la innovación desde el Diseño en el sistema público”.

Nicolás Rebolledo junto a Trinidad Guzmán, para cerrar, agradecieron la participación de Alfonso Gómez y Mariana Amatullo y resaltaron que una vez que se pone al centro al ciudadano realmente se pueden hacer cambios desde la política pública y desde el nivel social.

Sesión 2

Diseño y plataformas digitales

Miércoles 11 de noviembre

10:00 - 11:00 hrs CL

Panelistas: Delfina Fantini (CL-UK),
Claudio Ruiz (CL) y Leo Prieto (CL)

Modera: Nicolás Rebolledo (UK-CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/diseño-y-plataformas-digitales

Este panel es parte de la agenda del CHEC, el evento de las Economías Creativas de Chile, que se realizó entre los días 9 y 12 de noviembre de 2020, y que cada jornada estuvo dedicada a un sector de ellas.

Aquí se discutió cómo la economía de plataformas y la digitalización están impactando la cultura y ejercicio del Diseño: desde nuevas formas de relacionamiento e intercambio que están modificando las lógicas de la experiencia e interacción, hasta las consideraciones éticas que estos cambios exigen a la hora de diseñar para (y con) plataformas digitales, y la necesidad de pensar el acceso, protección y explotación de los datos como un asunto de “soberanía digital”.

La sesión contó con la participación de Delfina Fantini, profesora de Diseño de Productos en el Royal College of Art y especialista en Diseño y Cibernética; Claudio Ruiz, afiliado al Berkman-Klein Center for Internet and Society y Harvard Law School y director de estrategia de Ecosistemas en Creative Commons; Leo Prieto, emprendedor y fundador y CEO de Odd Industries, y Nicolás Rebolledo, arquitecto, profesor de Diseño de Servicios en el Royal College of Art y cofundador de UNIT, quien moderó la conversación.

[**Revisa el video aquí**](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

NICOLÁS REBOLLEDO

El moderador abrió la sesión con una pregunta central: ¿qué es diseñar hoy para las plataformas digitales y la economía de plataformas? Los tres expositores compartieron sus puntos de vista con el fin de discutir cuáles son los principales desafíos en torno este tema.

LEO PRIETO

El fundador y CEO de Odd Industries abrió su exposición planteando tres ideas:

DISEÑAR DESDE LA INTELIGENCIA COLECTIVA

A modo de ejemplo, Prieto compartió el “fenómeno de la Wikipedia”, la cual compitió con los modelos estructurados y controlados de la enciclopedia. A partir de esto, se pudo ver que en un ambiente colaborativo donde “cualquiera puede escribir libremente” se logra crear contenido más completo y preciso. “Hoy tenemos la demostración real de que los modelos de inteligencia colectiva pueden superar estos modelos totalmente controlados y centralizados de creación”, aseguró.

En esa línea, el expositor se refirió a las prácticas del mundo de la tecnología, la cual “lleva casi más de cuarenta años trabajando de manera colaborativa”. Así, enfatizó en que esto ha empujado el desarrollo y el crecimiento de la industria tecnológica donde “la forma de trabajar juntos por un fin común casi no se ve en las otras disciplinas creativas”.

“Las personas en grandes números están más interesadas en poder participar, lo cual es alucinante”, manifestó el emprendedor.

Además, Prieto destacó que es un fiel creyente de lo que menciona un escritor polaco en su libro *La sabiduría de los grupos: por qué los muchos son más inteligentes que los pocos* y comentó que “es más fácil trabajar juntos en grandes números para llegar a mejores resultados” donde todos “deben tener una igual voz”.

También mencionó el “fenómeno del código abierto”, el cual sugiere que, para que el trabajo colaborativo realmente funcione, “ciertas personas deben empujar esta colaboración para que vaya sucediendo (...) Tiene que haber un diseño detrás, no es automático”. Finalmente, indicó que son modelos totalmente descentralizados, donde no tiene que haber solo uno que tome la decisión.

DISEÑAR PARA COMPARTIR

En este punto Leo Prieto destacó la importancia de colaborar y trabajar en conjunto, de copiar para inspirar las creaciones y de la importancia de compartir las ideas.

Señaló que se debe “soltar esta idea de la creación individual, que no existe”. Mencionó que es “importante celebrar la copia y perseguir el plagio” y que “debemos preparar nuestras creaciones para que otros puedan utilizarlas también, usar los mecanismos legales para abrirlas”.

DISEÑAR PARA UN CAMBIO CONSTANTE

Para cerrar, el emprendedor sostuvo que el trabajo colaborativo genera un espacio de aprendizaje y de cambio constante, ya que, a medida que se avanza, nuevas ideas van surgiendo. También agregó que los diseñadores y los arquitectos tienen el “tremendo desafío” de “crear pensando en que se está en constante cambio”, por lo que no nos podemos “casar” con una sola idea, ya que debemos “garantizar esta duración a largo plazo”.

Finalmente compartió su mirada optimista: “Cualquier cosa negativa que se le pueda poner a la tecnología no es culpa de la tecnología en sí, sino el uso que le damos”.

DELFINA FANTINI

La profesora de Diseño de Productos en el Royal College of Art expuso su visión crítica en torno a las plataformas digitales.

Habló sobre los desafíos que presenta la era digital en el contexto sociopolítico, contrastó la promesa que tiene internet de “lo mejor” y cómo ese concepto de “mejor” o “preferible” en el fondo asume un sistema de valores. En esa línea, señaló que la práctica del Diseño debe entender este sistema de valores y saber qué es lo “preferible” que estamos diseñando.

Fantini indicó que hoy los diseñadores deben contestar dos conceptos fundamentales: ¿qué es inteligencia? y ¿qué es lo mejor o better?

A partir de estos dos conceptos destacó que es importante volver a los valores y formas de ver el mundo, y que es importante entender que, a pesar de los innumerables beneficios de las tecnologías digitales, generan también grandes vulnerabilidades y problemas sociopolíticos asociados.

En cuanto al desarrollo de objetos inteligentes, Delfina Fantini enfatizó que los diseñadores deben “evaluar no solamente las repercusiones sociales que esto genera, sino que, además, en términos físicos entendamos los problemas que pueden generar en la vida diaria y en el medioambiente”.

La expositora, como ejemplo para poner sobre la mesa el tema de los valores y las visiones, habló sobre el “modelo de ciudad inteligente” y preguntó: ¿qué es una ciudad mejor?, ¿qué es una ciudad inteligente?

Para contestar estas interrogantes, Fantini compartió un caso de Smart City en Toronto, un proyecto de Google que buscaba facilitar la vida de las personas. Sin embargo,

debido a la falta de información, se generó una gran revuelta social donde los ciudadanos se cuestionaron el uso de los datos y el manejo de estos, logrando frenar el proyecto.

Delfina Fantini, al cerrar su exposición, dejó claro que “los valores y políticas detrás de esta inteligencia digital transforma la manera en que pensamos, entendemos y vivimos”, y agregó que “es importante encontrar formas de guiar las plataformas digitales en otra dirección y repensar las premisas y prácticas a las que estamos habituados”.

La profesora de Diseño de Productos concluyó que aún hay un trabajo crítico por hacer y que se necesita una visión comprensiva, transparente y con principios no discriminatorios.

“El Diseño juega un rol fundamental respondiendo a estos nuevos desafíos, tiene el potencial rol de impactar y estimular la imaginación política que se dedica al desarrollo de nuevas tecnologías digitales considerando estas repercusiones sociales, éticas y políticas”, finalizó.

CLAUDIO RUIZ

El expositor compartió sus ideas a partir de una pregunta que le ha hecho cuestionarse muchas veces cómo la tecnología digital muta a toda velocidad: ¿estamos mejor o peor que antes gracias a ella?

Según comentó, su visión sobre el futuro en los años noventa y la manera en que internet iba a mutar “era algo muy diferente (...) Nos prometieron que en los dosmil íbamos a poder transportarnos por la ciudades a través de cohetes en nuestras espaldas, pero, la verdad, lo que nos dieron fueron empresas tecnológicas que, básicamente, su valor está dado por la información y los datos de nosotros mismos. Es una promesa quebrada”.

A partir de esto, Ruiz destacó la importancia de conversar de cómo el Diseño tiene implicancias desde el punto de vista de políticas públicas y gobernanza.

El director de estrategia de Ecosistemas en Creative Commons comentó que hoy “no sabemos cómo funciona la tecnología”, pero que es fundamental entenderlo “para poder imaginarnos un Diseño que avance en el interés público”.

Luego reflexionó sobre la idea del “determinismo”, un mundo que “nos impide imaginarnos algo distinto y la oportunidad de poder soñar e imaginarnos algo diferente a lo que ya tenemos”. Respecto a esto, señaló que es uno de los problemas fundamentales que “nos impide poder diseñar infraestructuras digitales que avancen en otras direcciones”.

Claudio Ruiz, para comenzar a cerrar su exposición, planteó la pregunta: “¿Es esta la mejor internet o la única internet o las únicas tecnologías digitales que podemos construir?”.

“Me parece que esta posibilidad de imaginarse la construcción de un futuro, de un imaginario de valores, productos y servicios es una pregunta fundamental para el futuro y para las próximas generaciones”, manifestó.

En cuanto al interés público y el rol del Diseño en la construcción de productos y servicios diferentes pensando en un set de valores distintos, concluyó con las preguntas: ¿cuáles son esos valores?, ¿cómo es que llegamos a construir una tecnología digital diferente?

Cierre

Leo Prieto compartió su punto de vista haciendo un llamado a diseñar desde lo colectivo, para el cambio constante y con una lógica distinta en la autoría. Se posicionó en una dimensión de optimismo y destacó las posibilidades que nos entregan las nuevas plataformas.

Por su parte, Delfina Fantini cuestionó la idea de qué es lo que prometen las plataformas, qué es “para mejor” y

qué es lo que esconde y lo que entrega, pensando que se asume un sistema de valores.

Finalmente, Claudio Ruiz señaló que eso “mejor” es un problema de diseño e hizo un llamado a imaginar las plataformas digitales que tenemos: desde dónde las construimos y hacia dónde avanzamos.

Sesión 3

El Diseño y su valor cultural

Martes 17 de noviembre

10:00 - 11:30 hrs CL

Panelistas: Guy Julier (UK) y

Penny Sparke (UK)

Modera: Nicole Cristi (CL-UK)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/el-diseño-y-su-valor-cultural

¿Qué es la cultura del Diseño hoy? Entendiendo la relación indivisible entre el Diseño, su contexto y la vida cotidiana, la invitación de este panel fue a discutir las posibilidades y tensiones para abordar una cultura del Diseño desde el ritmo de un mundo que cambia rápidamente. Invitamos a explorar los nuevos desafíos acogiendo la flexibilidad, la incertidumbre, los cambios sociales y políticos, desde las condiciones de cada territorio.

Además, se exploró cómo esos desafíos se relacionan expandiendo, transformando o cuestionando la cultura del Diseño construida desde el siglo pasado. Desde el sur de este mundo plural y cambiante, se invitó a debatir explorando las posibilidades de pensar los encuentros de las culturas del Diseño como un marco abierto a los nuevos desafíos del sector.

La sesión contó con la participación de Penny Sparke, historiadora del Diseño y directora de Historia del Diseño en Kingston University; Guy Julier, experto en Diseño y Cultura y director de Investigación del Departamento de Diseño de la Universidad de Aalto, y Nicole Cristi, investigadora en Historia y Teoría del Diseño y en Estudios de Cultura Material en UCL, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

GUY JULIER

El director de Investigación del Departamento de Diseño de la Universidad de Aalto habló sobre la cultura del Diseño en la actualidad y enfocó su exposición hacia la dimensión histórica.

Destacó que es correcto hablar de la “cultura del Diseño” en lugar de “Diseño y cultura”, porque hablar de la última es separar estas esferas; pensando que el Diseño actúa sobre la cultura y la cultura actúa sobre el Diseño, como si el Diseño no fuera un proceso cultural en sí mismo. A partir de esto, Julier señaló que hablar de Diseño y cultura es hablar de los entrelazamientos más complejos de las prácticas culturales y lo que es el Diseño. “Podemos hablar de una condición de la cultura del Diseño, donde se podría decir que estamos viviendo en una era de la cultura del Diseño, una era donde la cultura del Diseño en sí se ha convertido en una especie de lugar común, un concepto y forma de vida, particularmente en el norte global y en los países más avanzados”, manifestó.

Para Guy Julier, el historiador cultural británico Raymond Williams ha podido explicar de manera simple dos niveles de cultura. Por un lado, la noción histórica dominante, a lo que aspirar o a lo que se podría denominar el consumo cultural; y por el otro lado está la noción antropológica, como algo que todos estamos haciendo todo el tiempo, sobre las formas de hacer las cosas, entendimientos y significados que compartimos en la vida cotidiana.

A partir de esto, para Guy Julier está la sensación de que hay dos culturas de Diseño en marcha: por un lado, sobre un sentido aspiracional, sobre algo para adquirir o apuntar, poniendo como ejemplo a las consultoras que buscan

ofrecer a los clientes su compromiso hacia la cultura del Diseño o el pensamiento de Diseño, una especie de forma de conocimiento y Diseño. Y por otro lado, Julier menciona que la cultura del Diseño puede ser vista como algo en lo que vivimos en nuestra vida cotidiana, algo que se convierte en un lugar común.

Entonces, si se piensa sobre la cultura del Diseño en un mundo contemporáneo, podemos ver un auge en los últimos 30 y 40 años, donde el Diseño se está volviendo algo común en la vida cotidiana. En esa línea, el expositor comentó que hemos ido más allá de la cultura visual, donde se ha logrado instaurar la cultura del Diseño y nuevas formas de pensar. “Estamos más allá de la representación, estamos en este mundo del Diseño donde nos encontramos con experiencias culturales en muchas esferas diferentes”, dijo.

Para Julier, estos últimos 30 o 40 años han sido la era de la cultura del Diseño, la cual comienza en algunos países con un cambio de control estatal, tratándose del surgimiento de una forma particular de capitalismo. Para explicar esto, mencionó **cuatro formas de explicar el tipo de capitalismo:**

1. Creciente desregulación del comercio de crédito.
2. Nueva economía de distribución y producción globalizada.
3. Dominio de la financiarización o dominio en la economía de accionistas, inversoras, planes de pensiones y bancos.
4. Austeridad: el creciente uso de subcontratación de funciones y el debilitamiento del control estatal sobre todo tipo de mecanismos.

“En resumen, podríamos llamar a esto el período del neoliberalismo. Creo que esto de la cultura del Diseño ha sido y sigue siendo en este momento una cosa muy neoliberal”, comentó el invitado.

En cuanto al futuro, el director de Investigación del Departamento de Diseño de la Universidad de Aalto aseguró que no ve un cambio masivo en la cultura del Diseño, pero que “hay que construir un pensamiento crítico” en torno a ella “como una forma de entenderlo para que luego podamos avanzar y, tal vez, hacer algunos cambios fundamentales en la forma en que estamos organizados, viviendo, y el tipo de Diseño que hacemos y los procesos que se involucran”.

PENNY SPARKE

La directora de Historia del Diseño en Kingston University expuso sobre qué es la cultura del Diseño hoy, y qué significa la disciplina en términos de la relación con la vida cotidiana desde la perspectiva histórica hacia el presente.

Para Penny Sparke, históricamente, la relación del Diseño con la cultura se ha manifestado en tres formas:

- El sentido antropológico y su influencia en la vida cotidiana.
- Su rol dentro de la alta cultura; Arte, Ópera, Teatro, donde actúa en un nivel meta como una resistencia a la política, a la vida cotidiana, a la sociedad, al consumismo, etc.
- Cultura del Diseño, la cual se refiere a la forma en que con el tiempo el Diseño ha evolucionado, convirtiéndose e insertándose de manera más amplia dentro de la cultura y la historia.

Sparke contó que, a lo largo de la historia, al menos en los últimos tres siglos, las tres formas que mencionó han coexistido. “El Diseño ha cambiado su papel muchas veces, posicionándose junto a varias agendas diferentes: agendas culturales, políticas, sociales, económicas, tecnológicas, etc., donde en su encarnación más moderna surgió el Diseño a la mano con procesos de producción masiva en países industrializados como parte de la división del trabajo, desplazando a la Artesanía a un nivel muy significativo”.

La expositora comentó que lo anterior afectó y transformó la vida de las personas con la disponibilidad de nuevos bienes a través de los cuales se posicionan socialmente, y facilitó las actividades diarias. Así, el Diseño tomó muy rápidamente un papel en el comercio internacional. “Ideológicamente, el Diseño surgió como

un componente intrínseco del capitalismo económico y se convirtió en un motor de consumo”, señaló.

Luego, contó Sparke, el Diseño comenzó a desempeñar un rol proactivo como agente de cambio a partir de un programa de reforma dirigido por el arquitecto inglés William Morris a finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX, siguiendo con su rol de determinar los valores culturales cotidianos vinculados al diario vivir dentro del capitalismo. “Hay distintos niveles que operan juntos, donde el rol reformador del Diseño se ha mantenido constante hasta el día de hoy, manifestándose posiblemente a través de la crítica radical como una respuesta a la absorción de Diseño que en la década de 1950 había alcanzado un mundo industrializado”, señaló.

En relación a las últimas tres décadas, que comenzó con la década neoliberalista de 1980, Sparke comentó que el término “cultura del Diseño” se consolidó y se expresó mediante el uso generalizado de los términos Diseño y diseñador en el contexto comercial, generando una mayor conciencia pública de ellos. “A los diseñadores se les hizo creer que tenían el poder de imbuir bienes y entornos con cualidades mágicas”, manifestó.

Ahora, a principios del siglo XXI, Penny Sparke mencionó que “ha habido un crecimiento significativo en la conciencia del público sobre enormes desafíos que enfrentamos, como las amenazas al medioambiente surgidas por la globalización, descolonización, desigualdad social y falta de inclusión; el auge de la digitalización y desmaterialización de la política, y en el contexto actual de pandemia, donde ha llevado a enfocarnos en que el Diseño tiene el poder de cambiar las cosas y que puede desafiar el *status quo*”.

Como resultado, aseguró, la cultura del Diseño ha sido transformada significativamente en estos años al igual que los valores culturales. Ese cambio de conciencia dio lugar al surgimiento de la actual diversidad y fragmentada cultura del Diseño que llegó a ser reconocida como: *design thinking*, Diseño Sostenible, Diseño de Servicios, Diseño por el Bienestar, Diseño de Interacción, Diseño Social, Diseño Universal, etc. “Ahora estamos en un mundo fragmentado donde estos problemas están siendo abordados, pero estamos encontran-

do pequeñas definiciones de nicho de la forma en que la cultura del Diseño está operando”, dijo Sparke.

Para la expositora hoy el Diseño existe en un espectro muy amplio, en el que su relación con el comercio y el capitalismo aún no ha retrocedido, pero va acompañado de una nueva conciencia por parte de muchos diseñadores por responder a los desafíos actuales. En esa línea, destacó que es muy importante el trabajo en equipo junto a otras disciplinas.

“El resultado de esto tal vez sea que mientras el público es menos consciente de la contribución del Diseño en sus vidas, en el corto a largo plazo se beneficiarán de la entrega de proactivos diseñadores debido a su compromiso en los numerosos desafíos que enfrentamos todos a principios del siglo XXI”, cerró.

Cierre

Las exposiciones de Guy Julier y Penny Sparke reflexionaron, por un lado, sobre la relación del Diseño con el sistema neoliberal y por otro lado, el poder pensar el Diseño desde su manifestación en lo más cotidiano, en la vida ordinaria que no muchas veces se percibe como tal pero que están presentes en la sociedad. También analizaron las relaciones económicas del Diseño: mientras ha estado intensificando este sistema, también ha intentado modificar estos comportamientos por medio del cambio de conciencia que comienza a aparecer como parte de la cultura del Diseño contemporáneo.

Guy
Julier



**“Estamos más allá
de la representación,
estamos en este mundo
del Diseño donde nos
encontramos con
experiencias culturales
en muchas esferas
diferentes”**

Sesion 4

Lanzamiento Vitrina

Martes 17 de noviembre

18:00 - 19:30 hrs CL

Panelistas: Chile Diseño, Local
y Feria Impresionante

Modera: Trinidad Guzmán (CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/lanzamiento-vitrina

La Vitrina del Mes del Diseño 2020 fue un espacio para exhibir productos, gráficas y servicios de Diseño de creadores chilenos en las plataformas del evento, con el fin de promocionar y difundir el estado del arte a nivel nacional.

La Vitrina contó con tres categorías: Vitrina de Productos, Vitrina Gráfica y Vitrina de Servicios o Estudios de Diseño. Cada Vitrina fue liderada por un aliado estratégico que eligió alrededor de 20 exponentes por cada área: en la Vitrina Gráfica fue Feria Impresionante, en la Vitrina de Productos fue Local y en la Vitrina de Servicios fue Chile Diseño.

En este panel se presentó cada Vitrina por parte de representantes de cada una y luego se invitó a una conversación moderada por Trinidad Guzmán, coordinadora del Área de Diseño y Servicios Creativos del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

JOAQUÍN BÉJARES

LOCAL (VITRINA DE PRODUCTOS)

El miembro del directorio de Local explicó que son una organización que busca “crear interacciones significativas entre las personas, los objetos y los creadores”. Para lograrlo, comentó, organizan el Encuentro Local, una feria que busca contribuir al desarrollo del Diseño nacional, la que, debido al contexto actual de pandemia, realizaron de manera virtual.

OBJETIVOS DE LOCAL

- Crear interacciones significativas entre las personas, los objetos y los creadores.
- Ser un aporte a la sociedad desde la inspiración, la belleza y el hacer.
- Construir espacios de reflexión, conocimiento y educación para todos desde el Diseño.
- Generar instancias horizontales para acercar a las personas en torno a su propia creatividad.
- Potenciar la curiosidad: dar la posibilidad de hacerse preguntas y cuestionar el entorno en busca del bien común.

A partir de lo anterior construyen una comunidad empoderada en torno al Diseño, entregando espacios de reflexión, conocimiento y educación para todos en busca de expandir el campo hacia todas las personas. “Creemos que la educación es el primer paso para poder entender y tener un lenguaje común en torno al Diseño y porqué es importante para nuestras vidas y mejorar nuestra calidad de vida”, dijo Béjares.

El expositor contó que Local fue convocado como organización para el desafío de generar la selección de 20 marcas para mostrar en esta Vitrina. Esta selección tuvo que tener relación con la pregunta central del Mes del Diseño: ‘¿Qué significa diseñar hoy?’.

“Todo diseño está inscrito en un contexto político social, es inevitable. Creo que para nosotros, para poder armar esta curatoría, teníamos que entender eso”, indicó, por lo que se convocó a personas de distintos estratos sociales para cuestionar el contexto político, social y cultural en el que estamos.

La base sobre la cual trabajaron en la selección de la curatoría tuvo que ver con la definición de lo que es diseñar hoy para ellos: “Una forma de resiliencia frente a un contexto de crisis que nace desde el espíritu y orgullo por el oficio”. Sobre eso, eligieron 20 marcas en torno a cuatro categorías: Moda, Neoartesanía, Objetos y Mobiliario.

Joaquín Béjarés, entonces, mostró las marcas que eligieron:

- **Lemu Handmade** con su producto educacional para enseñar a las personas a cómo autofabricar sus productos en cuero.
- **Sjolin Ceramics** que diseñó nuevas formas de manufacturas debido a la dificultad de acceder a hornos.
- **Ail Manufacture** que, a partir de las dificultades de la producción, diseñó módulos que se puedan ajustar a las necesidades de las personas en un contexto de encierro.
- **Trenzados de Cutemu**, vinculados a la Neoartesanía, trabajan con artesanos de manera colaborativa que están en constante vulnerabilidad.
- **Taller Aureo** que trabaja en educar la autoformación y la autofabricación de productos mobiliarios.
- **a.s.m.a**, vinculados a la Neoartesanía, plantea desarrollar un producto que pueda entregar paz y armonía en un contexto de pandemia.
- **Munay Sisters** es un proyecto de manufactura que realiza sus propias telas a partir de retazos, siendo un proceso sustentable en un contexto de Moda.
- **Diógenes Cerámicas** que fabrican piezas de cerámicas que se adecuan a la fragilidad social en la que nos encontramos hoy.

Debido al tiempo no pudo entrar en el detalle de las otras marcas que seleccionaron: **JD Juana Díaz, La Sebastiana, Cerio, Prima, Emmanuel González, Semangad, Ettore Taller, MAIA, Ropa de Género, The Woods Creative Studio, Fazlamare y A Whole New World.**

“Cada uno de ellos ha desarrollado proyectos que fueron realizados en pandemia con todas las dificultades que eso significa y, de alguna manera, en la Vitrina van a poder ver lo que significa diseñar en crisis”, cerró Joaquín Béjares.

ANA MARÍA BUZZONI **CHILE DISEÑO (VITRINA DE SERVICIOS)**

La directora de Comunicaciones de Chile Diseño contó que esta es la Asociación Gremial de Empresas de Diseño de Chile, una entidad no estatal sin fines de lucro que vela por el desarrollo de la disciplina en el país.

“Tenemos un grupo de diseñadores que tienen una composición más empresarial que muchas veces están trabajando directamente con industrias muy importantes”, dijo Buzzoni, y agregó que representan a muchos tipos de Diseño, desde Diseño de Productos hasta Diseño de Espacios, representando en este momento a alrededor de 60 empresas dentro de todo Chile.

La expositora señaló que “tenemos un Diseño que no pasa por el Diseño que uno toca y que uno lee, sino que es Diseño que mejora la vida de las personas de una manera mucho más invisible, que ha estado en boga últimamente”.

Además de representar a diversas marcas de Diseño, conectan a diversas organizaciones para hacer trabajo en sinergia y ver todas las posibilidades donde pueden aportar para hacer crecer el rubro en Chile. De esta forma, dijo Ana María Buzzoni, buscan “potenciar el buen Diseño como generador de valor e impacto” y “potenciar

la asociatividad y el entendimiento de los dolores y oportunidades, tanto de nuestro gremio como el entorno”.

En Chile Diseño realizan una serie de iniciativas y actividades para hacer seguimiento de los hitos de la disciplina. Su propósito, comentó Buzzoni, tiene que ver con “ser un punto de encuentro que visibiliza, difunde y vincula el Diseño con valor cultural, económico y emocional en distintas áreas de nuestra sociedad”.

Finalmente, presentó la curatoría que realizaron para la Vitrina de Servicios, una que buscaba tener representatividad nacional:

- **Agencia Valiente**, de Concepción
- **Freaktools**, de Antofagasta
- **CQ Estudio**, de Santiago
- **lpunto**, de Puerto Varas
- **DEO Studio**, de Santiago
- **Kondimento**, de Concepción
- **Medular**, de Santiago
- **Grupo Oxígeno**, de Santiago
- **Puerto Diseño**, de Santiago
- **BBK Group**, de Santiago
- **LLD**, de Santiago
- **Latinotype**, de Concepción
- **Tronco Noble**, de Villarrica
- **Otros Perez**, de Santiago
- **Estudio Feria**, de Puerto Varas

Ana María
Buzzoni,
Chile
Diseño



“Tenemos un Diseño que no pasa por el Diseño que uno toca y que uno lee, sino que es Diseño que mejora la vida de las personas de una manera mucho más invisible, que ha estado en boga últimamente”.

Ana María
Buzzoni,
Chile
Diseño



“Ser un punto de encuentro que visibiliza, difunde y vincula el Diseño con valor cultural, económico y emocional en distintas áreas de nuestra sociedad”.

RODRIGO DUEÑAS Y PABLO CASTRO **FERIA IMPRESIONANTE (VITRINA GRÁFICA)**

Los directores de Impresionante mostraron los exponentes que eligieron para Vitrina Gráfica. “Nuestra selección para el Mes del Diseño más que ser una pretenciosa curatoría es un *medley* de proyectos y, sobre todo, proyectos que no han tenido la vitrina que merecen”, dijo Rodrigo Dueñas.

Dueñas contó que estos “pequeños proyectos” vienen a renovar las visiones tradicionales de la disciplina. “Nuestro deber era aprovechar esta instancia y generar movimiento. Hacer circular nuevas ideas, voces que operan desde el margen proponiendo nuevos cruces en la creación”, manifestó.

En esa línea, señaló que los proyectos que seleccionaron muestran lo que para ellos es diseñar hoy: “Cruzar cosas, trabajar desde los márgenes, perder los límites de lo que conocemos como Diseño”.

Dueñas y Castro presentaron a cuatro de los convocados, entre los que consideraron proyectos chilenos realizados en otros países:

- **Secret Riso Club**, un chileno montó un taller con impresora risográfica en Brooklyn y ofreció su equipamiento gráfico para que las personas pudieran ir a imprimir sus afiches de forma gratuita. “Estos autores son los que rodean la comunidad Impresionante, que son autores y editores que se ponen a disposición de la voz popular”, dijo Pablo Castro.
- **W Type Foundry**, son chilenos repartidos por el mundo que están desarrollando tipografías de una manera abierta y colaborativa. “No es solamente vender y hacer tipografías, sino que van generando un colectivo en torno a ellos”, indicó Rodrigo Dueñas.

- **Letra Chueca**, trabajo de cartelería y materiales impresos con tipos móviles realizado por dos mujeres latinoamericanas. Buscan descolonizar el Diseño a través de la colaboración y la representación.
- **Tipo Móvil**, un estudio de Diseño y taller tipográfico dedicado al rescate y reinención del oficio de la impresión tipográfica (*letterpress*).

Para cerrar, los expositores destacaron que lo que buscaban en esta Vitrina era hablar de técnicas de producción que no son hegemónicas, ya que la escena actual —la pandemia— ha significado una crisis de esta forma de trabajo. “En nuestra selección todos están trabajando con sistemas de producción que no son hegemónicos: Serigrafía, Risografía, tipos móviles”, concluyó Dueñas.

Cierre

A modo de resumen, en esta sesión se buscó mostrar el ecosistema y la red de los diversos sectores creativos entendiendo que el Diseño es un eje interdisciplinario que aporta hacia las demás áreas.

Sesión 5

Diseño en la educación escolar

Miércoles 18 de noviembre

10:00 - 11:30 hrs CL

Panelistas: Natalia Allende (CL),
Alejandro Weiss (CL) y Felipe Taborda (BR)

Modera: Natalia Yañez (CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/diseño-en-la-educación-escolar

La Política de Fomento al Diseño 2017-2020 tiene como uno de sus ejes principales los objetivos de fomentar el Diseño como herramienta de aprendizaje y forma conocimiento, promoviendo la inserción de contenidos, prácticas y metodologías del Diseño en procesos educativos formales y no formales. Uno de los espacios educacionales señalados como prioritarios para esta inserción, es la Educación Media Técnico Profesional.

Esta sesión buscó explorar este tema a partir de la discusión de distintas experiencias sobre la aplicación e inserción del Diseño en la educación escolar. La sesión contó con la participación de Natalia Allende, representante de Design for Change, DFC, para Chile; Felipe Taborda, diseñador gráfico, autor y curador de Río de Janeiro; Alejandro Weiss, cofundador del Laboratorio de Biomateriales de Valdivia, LABVA, y Natalia Yañez, directora de pregrado mención Moda y Gestión en la Universidad del Desarrollo, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

FELIPE TABORDA

El diseñador gráfico comenzó su exposición abordando el Diseño y la educación escolar enfocado en dos temas. Primero, la importancia de reconocer y conocer la historia del Diseño del país, junto con los maestros fundamentales, y luego reconocer paso a paso lo que se ha realizado en América Latina y en otras partes del mundo.

Compartió su principal punto de vista sobre el libro *Latin American Graphic Design*, donde menciona que “desde que se lanzó ese libro el año 2009 hasta ahora, todas las publicaciones internacionales sobre Diseño jamás se refirieron a nadie de América Latina. Es como si nosotros no existiéramos”. Y agregó: “Ser diseñador en América Latina es bastante difícil, principalmente ser reconocido de manera mundial”.

Para que esto cambie, Taborda señaló que es importante que en las escuelas de Diseño se empiece a hablar del Diseño Histórico. “Cuanto más analizamos el pasado, más adelante miramos el futuro, y esto es fundamental”, enfatizó.

También destacó que a nivel mundial las personas no saben qué ha pasado en más de cinco años atrás, y mencionó que “hay un desconocimiento general increíble”.

“Para ser un diseñador es fundamental conocer la cultura. Un diseñador que solo habla de Diseño es una de las cosas más aburridas del mundo, es fundamental conocer otras cosas”, sostuvo. “Diseñar es un acto político”, agregó.

Para cerrar, Felipe Taborda insistió en que la educación del Diseño no se debe limitar solamente a este. Es importante entender todo el conocimiento que existe dentro del territorio en el que uno se encuentra y así poder ser reconocidos y celebrados.

Felipe
Taborda



“Ser diseñador en América Latina es bastante difícil, principalmente ser reconocido de manera mundial”.

NATALIA ALLENDE

La representante de Design for Change para Chile comenzó reflexionando sobre el rol de las distintas personas en la sociedad, partiendo por los niños: “Ya no los vemos como receptáculos de contenido, sino como agentes de la sociedad que tienen injerencia, capacidades y el potencial para cambiar el mundo”, dijo.

Para contextualizar, Natalia Allende comentó que estamos viviendo una crisis generalizada de empatía, además de estar inmersos en muchas problemáticas sociales, ambientales y económicas. Por esto, invitó a cuestionarnos cómo queremos dejarle el mundo a nuestros niños.

Los menores, dice Allende, “van a mirar para atrás y van a decir que esta generación destruyó todo y no nos dejó nada, o van a decir que ellos fueron capaces de tomar esta oportunidad, que es la crisis que estamos viviendo, y darle un giro y abrir puertas y elevar nuestra capacidad de convivencia y colaboración”.

A partir de esto, propuso preparar a través de la educación a los niños para que no tengamos que estar “parchando” y “reparando” el futuro. “Hay una forma alternativa donde podemos diseñar una experiencia educativa en la que nosotros preparemos a nuestros jóvenes para conseguir ciertas cosas”, indicó.

La experiencia a la que hace alusión la expositora busca que los jóvenes logren:

- Disciplina y creatividad.
- Contenido y carácter.
- Hacer el bien y que les vaya bien.
- Fomentar la ambición a la mano de la compasión.

Esta forma alternativa, cuenta Natalia Allende, está basada en la metodología del *design thinking*, la cual se compone de cuatro etapas:

1. Siente

Una invitación a que los niños se pregunten: ¿qué cosas de tu entorno te molestan y estás dispuesto a trabajar para mejorar? Los estudiantes utilizan los métodos de investigación, entrevista y observación para lograr una comprensión más amplia y clara de por qué las cosas están como están.

2. Imagina

Luego de comprender pasan a la etapa creativa: ¿cómo puedo, con mi equipo, mejorar esta situación? Los estudiantes coconstruyen, se escuchan sin juzgar, buscan producir el mayor volumen de ideas posibles, para luego analizarlas y priorizarlas.

3. Haz

Es la etapa de llevar a cabo las ideas. Se hace un plan de acción considerando varias aristas.

4. Comparte

Esta etapa busca que los niños compartan sus ideas e inspiren a otros. Una nueva mentalidad donde ellos ahora saben que son capaces de hacer cosas:

- Mentalidad yo puedo
Empatía y conciencia del mundo que nos rodea.
Capacidad de colaborar y también de liderar.
Empoderamiento para promover un mejor futuro.

Allende contó que han logrado trabajar con niños de todas las regiones en edad escolar y aseguró que se logra vislumbrar la coherencia entre la enseñanza, el aprendizaje y los resultados esperados con metodologías de Diseño.

Compartió un proyecto sobre el buen trato realizado por estudiantes de sexto básico del colegio Saint Gaspar College para Design for Change: **HAGAMOS UN TRATO POR EL BUEN TRATO**

ALEJANDRO WEISS

El cofundador del Laboratorio de Biomateriales de Valdivia, LABVA, manifestó que este es un laboratorio de vocación ciudadana —está fuera del ámbito académico—, que busca investigar, experimentar y generar prototipos de nuevas materialidades que vengan a cuestionar cómo estamos desarrollando los objetos y construyendo nuestro entorno para promover una nueva cultura material.

“Esto lo hacemos tratando de desfragmentar o entender todo el ciclo que involucra la generación de un material, la generación de un objeto”, dijo Alejandro Weiss. ¿Cómo lo hacen? **Extraen, cocinan y cultivan.**

Contó que LABVA está compuesto por un equipo transdisciplinar. “Lo que hemos logrado generar es el desarrollo de un laboratorio guiado por preguntas. Nosotros no tenemos una claridad absoluta, no existe un contexto desarrollado o un marco teórico desarrollado en el cual nosotros podamos caminar libremente, sino que más bien estamos constantemente generando preguntas que nos permitan llegar a entender múltiples posibilidades o múltiples opciones”, contó el expositor.

Al ser una práctica emergente, el laboratorio es guiado por un proceso intuitivo y abierto, donde la curiosidad dentro de los procesos es esencial. También la especulación de posibilidades les permite generar conciencia en diferentes escenarios y el límite disciplinar se diluye permitiendo una aproximación holística.

El invitado indicó que LABVA ha podido llevar esta práctica y traspasar el contenido al ciudadano común y a contextos escolares para que niños, niñas y jóvenes puedan implementar estos conceptos.

¿Qué conceptos/metodologías/aproximaciones surgen de estas prácticas que pueden ser implementadas en contextos escolares?

1. Volver a observar: de manera intensa, sin prejuicios y guiados por la curiosidad.
2. Trabajar en base a dudas: sin certezas, buscando el aprendizaje en el mismo proceso. Pensar en múltiples posibilidades.
3. Experiencia material: preguntarnos cómo nos relacionamos con la materia desde lo sensorial a lo afectivo.
4. Experimentación de procesos: entender las relaciones que se dan en diferentes escalas en torno a los procesos.
1. Cocreación del conocimiento: buscar respuestas de manera colectiva y horizontal.

Mediante dos casos, Alejandro Weiss mostró cómo implementan estos conceptos en iniciativas educativas.

El primer caso, llamado Club Explora, que se desarrolló dentro de un liceo, fue un taller de experimentación material que logró integrar dos asignaturas: Tecnología y Biología. “El fin era entender cómo podíamos, a partir del proceso, entender y generar preguntas que nos puedan detonar caminos creativos”, contó. Al final de cada proceso se generó una discusión y reflexión entre pares sobre los procesos de experimentación.

El segundo caso, Cocreación Los Ríos, fue un trabajo que invitaba a niños y niñas a involucrarse dentro de los procesos entre interespecies: hongos y bacterias. Weiss comentó que “lo llevamos a un plano más experiencial, donde se logró facilitar procesos de especulación de posibilidades que derivan de la experiencia de los alumnos”. Weiss cerró diciendo que en LABVA se posicionan como “mediadores”: su rol es educativo, busca detonar y mediar procesos y abrir escenarios. “Debemos ser capaces de formular preguntas generativas que detonen recorridos creativos a través de escenarios cambiantes”, dijo. “Estas metodologías de Diseño son herramientas de empoderamiento y concienciación de los tomadores de decisiones del mañana”, finalizó.

Cierre

En la conversación se discutió sobre las metodologías de enseñanza: qué es lo que se está haciendo bien y qué no en la educación de los niños. Esto, debido a que existe una inconsistencia entre las metodologías de enseñanza de aprendizaje actuales versus lo que se espera que los alumnos logren realizar.

En esta charla se planteó cómo las metodologías de design thinking, el aprendizaje basado en la experiencia y en la experimentación, permitirían que esta trazabilidad de resultados sean los esperados, por lo que es sumamente relevante que la disciplina del Diseño esté en procesos educativos escolares.

Felipe Taborda propuso la obligación que tiene el rubro de incorporar la historia Latinoamericana dentro de sus sistemas formativos.

Natalia Allende se refirió al proyecto Design for Change, que grafica cómo el uso de metodologías de design thinking motiva a que los niños sean agentes de cambio y propongan de manera colaborativa nuevas ideas y proyectos.

Alejandro Weiss compartió lo relevante que es que los niños se hagan preguntas.

Felipe
Taborda



“Para ser un diseñador es fundamental conocer la cultura. Un diseñador que solo habla de Diseño es una de las cosas más aburridas del mundo, es fundamental conocer otras cosas”, sostuvo. “Diseñar es un acto político”

Sesion 6

La historia de educar diseñando

Miércoles 18 de noviembre

12:00 - 13:30 hrs CL

Panelistas: Pepa Foncea (CL), Hernán Garfías (CL) y Santiago Aránguiz (CL)

Modera: Manuel Figueroa (CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/la-historia-de-educar-disenando

Enmarcado en la problemática sobre el vínculo entre Diseño y Educación, esta sesión busca conversar sobre experiencias de educación en Diseño con una perspectiva histórica y personal. El objetivo es poner en valor la vasta experiencia de tres actores principales de esta temática en Chile a la luz del momento que vivimos.

La sesión contó con la participación de Pepa Foncea, diseñadora y educadora; Hernán Garfías, director de la Escuela de Diseño, Arte y Comunicación de AIEP; Santiago Aránguiz, diseñador, investigador, educador y referente histórico del Diseño en Chile, y Manuel Figueroa, director del Núcleo de Diseño del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

La sesión comenzó con una pregunta del público: ¿cómo creen ustedes que ha evolucionado la relación del Diseño en la Educación en Chile en los últimos años?

HERNÁN GARFIAS

El director de la Escuela de Diseño, Arte y Comunicación de AIEP comenzó su exposición hablando sobre las primeras universidades que incorporaron el Diseño dentro de su oferta de carreras.

Contó que curiosamente en Chile y en algunos países de Latinoamérica el Diseño partió en escuelas universitarias, a diferencia de Europa que comenzaron dentro de politécnicos, como la Bauhaus, Parsons, Elisava, Politecnico di Milano, etc.

Hernán Garfias contó que en los años sesenta el Duoc UC era el departamento que buscaba dar enseñanza básica a obreros y campesinos. Por otro lado, INACAP era un instituto de formación que creó la corporación de la producción y del comercio para empleados que no tenían títulos universitarios y pudieran ir incorporando ciertas habilidades.

Posteriormente, Hernán Garfias indicó que, debido al paso del tiempo y los cambios políticos, las generaciones de diseñadores que ya tenían experiencia en el hacer de la disciplina pensaron en fundar su propia escuela. “Pensamos en ese momento cómo hacer una escuela que fuera fundada por diseñadores desde el pensamiento del Diseño, y no que salieran en manos de chicos de una escuela de Arquitectura, como había seguido haciéndose con algunas escuelas de Diseño que iban surgiendo”, dijo.

A partir de esta idea nace la Universidad Diego Portales, que Garfias dirigió en sus comienzos. Según contó, esta iniciativa marcó una segunda historia, que hizo reaccionar a la Pontificia Universidad Católica para que hubiera un cambio de dirección y se nombrara por primera vez un director diseñador, y se reabrió la Universidad de Chile que había cerrado en la dictadura. “De alguna manera remeció el modelo, porque lo que yo decía en ese momento era que las escuelas se habían vuelto conventuales, hacia adentro y no hacia afuera. Estaban poco conectadas con el Diseño real o la realidad del país”, sostuvo.

Comentó que fue algo muy bueno, ya que no querían ser los únicos. Así se dio inicio a una nueva historia que se fue desarrollando y permeando al resto de las escuelas. “Era importante que esas primeras generaciones se tomaran el Diseño en Chile, y los preparamos para eso”, cerró.

PEPA FONCEA

La diseñadora y educadora continuó la sesión refiriéndose a los héroes del Diseño. Uno de ellos, dijo, es Carlo Magno, quien unificó el imperio bajo la Iglesia Católica, el Sacro Imperio Romano de Occidente. Cuenta que él llamó a distintos intelectuales teóricos a realizar un sello o logotipo de su imperio que lograra comunicar y ser entendido por todos a lo largo del territorio. A partir de esto, se creó la tipografía carolingia, que unificó el imperio. Para Pepa Foncea, este es uno de los ejemplos que enseña a los alumnos a entender los aportes que han marcado la historia del Diseño.

SANTIAGO ARÁNGUIZ

El diseñador e investigador, continuando con lo expuesto por Hernán Garfias, contó que se inició en la Escuela de Artes Aplicadas, la cual es parte del origen de la creación de las escuelas de Diseño en Chile.

“Hemos vivido casi 60 años o más de la disciplina con una evolución sistemática que ha tocado muchos aspectos y ha permitido multiplicar la enseñanza del Diseño en variadas especialidades”, dijo Santiago Aránguiz.

A partir de esto y tomando en consideración la evolución del Diseño en Chile, el expositor comentó que, a partir de los logros que se han alcanzado por parte de las instituciones que imparten Diseño en Chile, el momento actual ha hecho analizar la importancia que tiene la disciplina desde el punto de vista del desarrollo del país y desde el punto de vista de cómo se inserta en una realidad compleja: “Es exactamente lo que tenemos que resolver y ponernos en esta conversación para pensar y vislumbrar el escenario próximo que compete en lo que viene desde el punto de vista de transformar la Educación en una meta de tremenda importancia”.

Santiago Aránguiz comentó hitos del Diseño como la creación de bienales de Diseño, y destacó el documento elaborado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, el cual, según dijo, es un catastro de la realidad y “una búsqueda de un anhelo para poder incorporar dichas transformaciones, dichos pensamientos, para un futuro en donde nuestros estudiantes puedan ver una realidad distinta, no solo de país, sino que también de alternativas para su desarrollo personal”.

“Estamos en un mundo de docencia, pero también en un mundo donde la investigación es importante, donde la extensión ha hecho posible ver, sentir lo que se ha producido, y todo esto con un solo objetivo final: tener una vinculación con el medio para que el país pueda ir recibiendo el aporte del Diseño en su plenitud y en sus anhelos de desarrollo”, manifestó el presentador.

“He sido el hombre más feliz de haberme incorporado a una disciplina de esta naturaleza, en donde la sensibilidad humana se pone en valor todos los días. Ser diseñador es un logro maravilloso para el crecimiento personal porque está lleno de aspiraciones para ser mejor persona, pero también para comunicar a través de lo que nosotros hacemos”, cerró.

Santiago
Aránguiz



“Ser diseñador es un logro maravilloso para el crecimiento personal porque está lleno de aspiraciones para ser mejor persona, pero también para comunicar a través de lo que nosotros hacemos”

El panel continuó con la pregunta: ¿por qué estudiar Diseño?

HERNÁN GARFIAS

El expositor dijo que el Diseño siempre ha sido una carrera del futuro, en especial con el auge de las nuevas tecnologías que reemplazarán varias profesiones. Comentó que, en este caso, una de las carreras que va a sobrevivir y tener un papel fundamental va a ser esta. “Es una carrera que desde que nació siempre ha sido del futuro. El Diseño no solamente habla de futuro, hace el futuro”, manifestó Hernán Garfías.

PEPA FONCEA

La invitada sostuvo que el Diseño te conecta con todas las áreas del saber y la cultura, que abre muchos campos. “Es una profesión fantástica, con una metodología y métodos de tener que conocer profundamente los distintos temas. Es práctico y teórico, tiene posibilidades infinitas”, aseguró Pepa Foncea.

En cuanto a lo laboral, Foncea mencionó que “uno propone los trabajos y cómo entra al sistema, uno se arma un camino en el Diseño”, y agregó que el problema actual en torno a la disciplina es que los diseñadores se tienen que formar mejor, siendo importante tener un background intelectual, teórico y práctico mucho más amplio y profundo.

SANTIAGO ARÁNGUIZ

Para el expositor estudiar Diseño responde a la necesidad de cumplir con un anhelo de vocación. “Yo siento que es una de las carreras que está más vinculada al mundo de los sentidos, al mundo de lo visual, lo auditivo, todo lo que tiene que ver con el mundo de palpar, conocer, sentir y amar lo que uno está realizando en favor del crecimiento de la sociedad”, señaló Santiago Aránguiz.

Aránguiz agregó que la carrera está vinculada estrechamente a la cultura, siendo un tema fundamental no solo para los diseñadores, sino que para todos los estudiantes desde la básica hasta la universidad y los posgrados. “Los diseñadores están vinculados al mundo del patrimonio, están vinculados a los temas de identidad, todo lo que tiene que ver con herencia, medios y expresión de cultura”, dijo, y agregó: “los diseñadores no solo tienen que comunicar visualmente, tienen que determinar la forma de establecer los contactos a través de lo que son el mundo de los objetos”.

“El diseñador tiene una capacidad enorme de insertarse no solo en la actividad misma, sino que ser parte de un trabajo interdisciplinario. Hoy vemos que los diseñadores están en el mundo de la ciencia, de la ingeniería, en el mundo de la arquitectura”, precisó.

“Estudiar Diseño para mí obviamente fue un regalo, porque pude realizarme como persona, pero también conectarme con los temas de la cultura”, cerró el invitado.

La tercera pregunta que se hizo fue: ¿qué es lo que debe primar en la elección para hacer docencia en Diseño?, ¿su cantidad de tiempo en docencia o su experiencia laboral?

HERNÁN GARFIAS

Para el director de la Escuela de Diseño, Arte y Comunicación de AIEP depende. Hay un área más teórica donde un académico con mucha experiencia puede desarrollar la teoría y la investigación al interior de una escuela de Diseño. Sin embargo, enfatiza que “el 80% es de la praxis y es una estafa que un profesor que no ha diseñado ni un clip en su vida y se ha llevado haciendo monitos en su imaginación pueda hacer un taller de Diseño. Esa persona no tiene una experiencia real de los desarrollos de procesos, por lo que difícilmente va a poder guiar los proyectos de sus estudiantes”.

SANTIAGO ARÁNGUIZ

Para el invitado la experiencia docente tiene que ver con las capacidades que tenga el profesor desde el punto de vista de la pedagogía,

ya que no siempre los diseñadores son pedagogos. “Somos profesionales que nos hemos incorporado a un sistema educativo. Sin embargo, uno de los requisitos fundamentales desde el punto de vista de lo que debe ser un profesor es tener inteligencia emocional”, dijo Santiago Aránguiz.

El expositor contó que los profesores que lo marcaron y que lo hicieron crecer como diseñador y como persona fueron aquellos que tenían capacidad de inteligencia emocional, ya que le transfirieron verdaderamente valores al margen de las instrucciones y de la capacidad de conocimiento propiamente tal.

Finalmente, en la sesión se preguntó: ¿cuál creen ustedes que es el futuro del Diseño?

HERNÁN GARFIAS

“Si el Diseño no se adapta a la contingencia, no se adapta a lo social; si el Diseño no permite entregar respuestas a lo comunicacional en torno a los problemas del país, se queda atrás y pierde su oportunidad”, manifestó Hernán Garfias.

SANTIAGO ARÁNGUIZ

“El Diseño está yéndose y va en camino hacia un rol distinto al de la creación de objetos propiamente tal. Cuando uno ve a una institución como el Royal College, que resuelve problemas complejos de la sociedad a través de los diseñadores, cuando se ve que los diseñadores están resolviendo ese tipo de situaciones es porque se ha creado un sistema dentro de la disciplina que nos ha permitido, al margen de recibir mucha información, aprender a sintetizar y hacer abstracción de los temas”, señaló Santiago Aránguiz.

PEPA FONCEA

Para la profesional el Diseño entrega la posibilidad de meterse en muchos temas, destacando que la disciplina y su metodología podría extenderse hacia los colegios como un elemento importante. “El Diseño te da la posibilidad de experimentar elementos reales y hacer cambios, eso es bastante único”, aseguró Pepa Foncea.

Cierre

Para cerrar se reflexionó en torno al posicionamiento del Diseño a nivel nacional y se conversó sobre la importancia de colaborar y conocer lo que se está haciendo con el objetivo de impulsar y nivelar la disciplina en las universidades. En este sentido, también se hizo énfasis en la importancia de formar buenos profesionales y personas con principios: alumnos cultos, informados de la realidad del país. También mencionaron la importancia de la ética y Santiago Aránguiz indicó que “tenemos un desafío muy grande, independiente de lo que tiene que hacer cada uno de nosotros, no debemos perder la esperanza de cambiar esto por una realidad mejor. El diseño de país es tal vez uno de los problemas de diseño mayores que tenemos ahora en Chile; tenemos que diseñar un país nuevo y que ojalá exista una visión y una misión ordenada que nos haga soñar por un mundo mejor”.

Hernán
Garfías



“Es una carrera que desde que partió siempre ha sido del futuro. El Diseño no solamente habla de futuro, hace el futuro”

Santiago
Aránguiz



“Los diseñadores no solo tienen que comunicar visualmente, tienen que determinar la forma de establecer los contactos a través de lo que son el mundo de los objetos”.

Hernán
Garfías



“Si el Diseño no se adapta a la contingencia, no se adapta a lo social; si el Diseño no permite entregar respuestas a lo comunicacional en torno a los problemas del país, se queda atrás y pierde su oportunidad”

Sesión 7

Diseño, valor y futuro

Jueves 19 de noviembre

10:00 - 11:30 hrs CL

Panelistas: Dan Hill (UK-SE), Ricardo Abuaud (CL) y Alejandra Amenábar (CL)

Modera: Nicolás Rebolledo

2020.mesdeldiseño.cl/programa/diseño-valor-y-futuro

En los últimos años el concepto de Diseño ha ido evolucionado al mismo tiempo que se expande su impacto. Su contribución en el sector privado inicialmente como un recurso central de estrategias de negocio, ha dado paso a su rol como motor de la innovación en servicios e innovación organizacional. Si antes se usaba para crear productos físicos, hoy se aplica cada vez más a aspectos complejos e intangibles, como experiencias del cliente y diferentes clases de servicios y ámbitos de creación de valor, como la innovación en los sectores social y público, siendo este último uno de los más importantes debido a su magnitud e impacto potencial.

Esta sesión buscó discutir distintas perspectivas sobre esta trayectoria de expansión de cara al futuro. ¿Cuáles son los nuevos ámbitos donde el Diseño puede tener un impacto?, ¿cuál es el aporte que su práctica y cultura puede hacer en el contexto de cambio en el que estamos?, ¿qué debe cambiar en el sector para estar a la altura de estos desafíos?

La sesión contó con la participación de Dan Hill, director de Diseño en Vinnova, la agencia de innovación del Gobierno sueco; Alejandra Amenábar, decana de la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo; Ricardo Abuaud, decano del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello, y Nicolás Rebolledo, profesor de Diseño de Servicios en el Royal College of Art y cofundador de UNIT, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

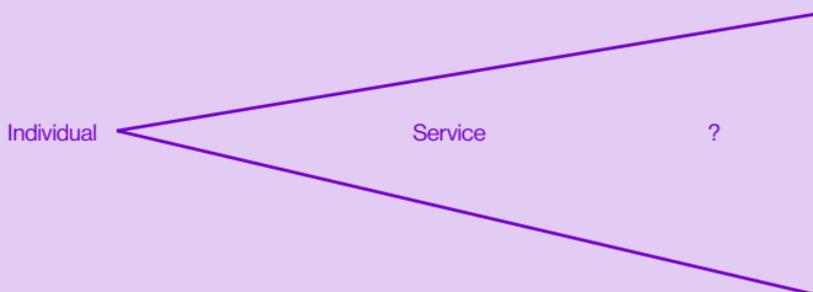
DAN HILL

El director de Diseño en Vinnova comenzó la sesión refiriéndose a cómo a lo largo de la historia las nuevas tecnologías han cambiado el comportamiento y las interacciones humanas, y agregó que estas modificaciones han sido realizadas sin entender el contexto actual.

Dan Hill comentó que las ciudades contemporáneas no solo deben abordar problemas técnicos, sino que también deben tomar en cuenta las dinámicas sociales, el valor, la identidad, la cultura, lo económico, ético y político. De esta forma, dijo, esto conlleva a problemas complejos sobre todo en el contexto actual.

A partir de esto destacó la importancia del Diseño Estratégico, no solo en diseñar servicios que funcionan a nivel individual, sino que también la importancia de entender cómo funciona este servicio dentro del ecosistema completo.

“La tecnología puede empeorar el funcionamiento de las cosas sin un gobierno innovador, capaz, responsable y comprometido”, indicó Hill.



Enfatizó en que “el Diseño debe estar en el piso menos uno” y para lograrlo, dice, es importante derribar los supuestos que existen en torno a cómo una sociedad debería estar estructurada mediante un proceso ágil, estratégico e iterativo.

“Para producir una calle, debemos diseñar las condiciones para producirla”, dijo Dan Hill, y agregó que, para esto, son importantes cuatro cosas:

1. Crear las condiciones para que suceda.
2. Especular posibles futuros mediante un proceso iterativo.
3. Ir un paso atrás y replantearse el uso de la calle.
4. Usar modelos de participación local.

El Diseño cumple un rol importante en la infraestructura del diario vivir de las personas, donde se debe entender el valor que entrega cada componente, desde los ciudadanos, el servicio y el entorno de la ciudad.

A modo de resumen, la exposición de Dan Hill puso sobre la mesa que el Diseño no es un problema técnico, sino un problema social, político, ético, etc., que puede aportar a generar nuevas condiciones o *inputs* que, como consecuencia, define los *outputs*.

ALEJANDRA AMENÁBAR

La decana de la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo a lo largo de su exposición compartió diversas perspectivas en torno a la trayectoria de expansión de la disciplina del Diseño, su impacto en diversas áreas de la industria y en las políticas públicas.

Alejandra Amenábar definió el Diseño como una disciplina multifacética que, desde sus múltiples miradas y alcances, contribuye a:

- Vincular creatividad e innovación.
- Generar una distinción competitiva.
- Resolver problemas.
- Generar un pensamiento sistémico.

La invitada contó que es parte del jurado del Index Award, una organización sin fines de lucro que premia e invierte en Diseño para mejorar la calidad de vida de las personas y lo posiciona como “antídoto para problemas complejos”.

En cuanto a las políticas públicas, Alejandra Amenábar destacó la disciplina del Diseño como “un medio para aportar la economía, cultura y sociedad”.

A modo de ejemplo, habló sobre su investigación, la cual se basó en el Gobierno de Reino Unido. “Reino Unido se ha posicionado como un ejemplo y referente mundial en la comprensión de la importancia que puede tener el Diseño en el desarrollo económico, social y cultural de un país a partir del registro, sistematización de buenas prácticas, así como para potenciar, fomentar y difundir el rol del Diseño en la economía, involucrando a instituciones gubernamental y no gubernamentales”, detalló.

A partir de este referente, Amenábar compartió las conclusiones y oportunidades que tiene Chile en torno al ecosistema base de Reino Unido.

Reino Unido tiene:

- Ecosistema descentralizado.
- Equivalencia entre actores gubernamentales y no gubernamentales.
- Indicadores medibles y replicables para verificar el impacto.
- Importancia de la educación en Diseño: cultura de Diseño ampliada.
- Propiedad intelectual.

Así, concluyó que Chile:

1. Con una industria de Diseño más fuerte habrá mayor contribución a la economía, para lo cual necesitamos alinear industria y educación.

2. Debe desarrollar habilidades creativas tanto en el ámbito educativo como en los sectores productivos.
3. Distinguir entre economía del Diseño versus Economía Creativa.
4. Otorgar relevancia y apoyo estatal a aquellas iniciativas, investigaciones o estudios que puedan determinar o generar programas o nuevas políticas de Diseño.

A modo de cierre, la expositora señaló que su investigación propuso líneas de acción para fortalecer el ámbito e influencia del Diseño.

RICARDO ABUAUAD

El decano del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello comenzó su exposición tomando en consideración las temáticas planteadas por los expositores anteriores, con el fin de reflexionar en torno a ellas y compartir el contexto actual en el cual se ve involucrada la disciplina del Diseño.

En la actualidad, comentó Ricardo Abuaud, “estamos frente a un panorama de lo complejo, abrumador, lo diverso, lo simultáneo, lo múltiple, pero también de lo discordante, de lo ensordecedor, de lo incongruente, de lo confuso”. Este escenario, dijo, “interpela directamente al mundo del Diseño”, ya que “trabaja intentando consagrar lo claro, lo simple, lo lógico, lo amable, lo fácil, lo sencillo, lo respetuoso”. “De alguna forma estamos frente a un mundo que pone a los diseñadores frente a un desafío mayor”, manifestó Abuaud.

El invitado, además, se refirió a las redes sociales: “Nos hemos transformado en insumos de esta gigantesca industria, cuyo producto para la venta somos básicamente nosotros”.

A partir de esto, Ricardo Abuaud sostuvo que ve al diseñador como un “facilitador y como comunicador de una serie de procesos complejos que no estamos en situación de ver en este momento, pero las herramientas con las que trabaja el Diseño nos puede facilitar que eso sea posible”.

A raíz de lo anterior, el expositor manifestó que el diseñador debe:

- Ser un facilitador y comunicador de la producción del conocimiento.
- Diseñar interfaces necesarias para abrir el conocimiento al gran público.
- Ver la oportunidad del momento actual.

“Estamos frente a nuevas reglas de la vida colectiva, que van a necesitar y necesitan Diseño”, dijo Abuaud.

“El valor del Diseño está en el aprendizaje de la situación actual para transformar estas amenazas en oportunidades concretas para nuestra vida (...) El diseñador debe ser capaz de darle forma y realidad a lo desconocido, porque para lo conocido todos estamos preparados”, precisó.

“El mundo del Diseño y las crisis son consustanciales, el Diseño crece y avanza en función de enfrentarse a las distintas crisis y ser capaz de remontarlas”, agregó el expositor.

Ricardo Abuaud habló sobre el rol que tienen las universidades de ser “aglutinadores de una comunidad pensante reflexiva, crítica y propositiva”, y enfatizó en que es el lugar donde se da de manera natural la reflexión crítica de las cosas e invita a pensar una visión a futuro.

Cierre

Como resumen, el diseñar hoy se trata de hacerlo para la dignidad cotidiana, entendiendo que estamos en una transición: el Diseño está en una trayectoria de expansión que requiere tomar distintas medidas a nivel del rol, a nivel de las dimensiones, a partir de instituciones y de la educación.

Hoy se ve al Diseño como un elemento que atraviesa y que va permeando en diversas disciplinas de manera transversal. Asume varios roles y considera múltiples situaciones para producir o avanzar en la dignidad cotidiana de las personas. Entonces, debe facilitar esa transición hacia ese tipo de vida mediante intervenciones multidimensionales, tanto a nivel de industria como educacional.

Dan Hill



“Para producir una calle, debemos diseñar las condiciones para producirla”, dijo Dan Hill, y agregó que, para esto, son importantes cuatro cosas:

- 1. Crear las condiciones para que suceda.**
- 2. Especular posibles futuros mediante un proceso iterativo.**
- 3. Ir un paso atrás y replantearse el uso de la calle.**
- 4. Usar modelos de participación local.**

Sesión 8

El valor del Diseño Público

Jueves 19 de noviembre

12:00 - 13:30 hrs CL

Panelistas: Gabriela Gomez (MX),
Rudi Borrman (AR) y Milica Begovic (MN)

Modera: Juan Felipe López (CL)

2020.mesdeldiseno.cl/programa/el-valor-del-diseno-publico

Como parte de la expansión del Diseño, su uso se ha ido poniendo progresivamente al servicio de procesos de Innovación Pública. El fortalecimiento de las capacidades de innovación a través del Diseño en el sector público ha sido adoptado y ampliamente desarrollado por laboratorios, como el Laboratorio para la Ciudad, en Ciudad de México; el Laboratorio de Gobierno, en Chile; el Policy Lab, en Reino Unido; la Red de Laboratorios del PNUD, entre otros de alcance local, regional o nacional.

La sesión contó con la participación de Milica Begovic, asesora global de Innovación del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo; Gabriella Gómez-Mont, exdirectora del Laboratorio para la Ciudad de México; Rudi Borrman, subdirector local de Open Government Partnership, y Juan Felipe López, cofundador y director ejecutivo de UNIT, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

MILICA BEGOVIC

La asesora global de Innovación del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo comenzó contando cómo dentro del PNUD involucró el Diseño e innovación dentro de sus procesos. En los inicios el foco fue construir capacidades en el sector público a través de diversos métodos, creando así una base. A partir de esto se construyó el primer laboratorio de innovación dentro del sector público, el cual luego se extendió hasta llegar a 90 a lo largo del mundo.

Tras crear estos espacios, Milica Begovic contó que el foco cambió. Antes se buscaba rediseñar los servicios para hacerlos más eficientes y ahora lo que se busca es “utilizar el Diseño para repensar y reconstruir nuestras ciudades, como, por ejemplo, repensar el uso del automóvil en una primera instancia”.

Debido al contexto actual, Begovic comentó que en este último año los gobiernos “se han visto con apetito al cambio y transformación que simplemente no existía antes”. A partir de esto, comentó que desde el Diseño están trabajando principalmente en pasar de ser “planificadores centrales” a “lograr crear capacidades para el cambio”.

Enfoque de Diseño en cuatro principios:

1. De entregar soluciones a entregar sistemas dinámicos.
2. Pasar de una visión a corto plazo a una visión a largo plazo.
3. Crear portafolios de intervenciones, donde las diversas intervenciones aprendan de cada una y se nutran. “No existe un solo tipo de intervención”, dijo Begovic.
4. Representar de manera visual los sistemas.

Para cerrar, Milica Begovic comentó que es importante pasar de la creación de documentos a representaciones visuales del sistema. “Representar visualmente un sistema puede ayudar a que dinámicas ocultas salgan a flote”, concluyó.

RUDI BORRMANN

El subdirector local de Open Government Partnership contó que se encaminó hacia el sector público debido al interés de promover la transformación e innovación.

“Hoy lo que estamos viendo es empezar a entender, en el caso puntualmente del Diseño, la importancia de la integración del Diseño como una capacidad dentro del combo de capacidades que se están viendo necesarias de las organizaciones contemporáneas”, dijo Rudi Borrmann.

En cuanto al sector público, comentó que se han empezado a incorporar capacidades en la gente que trabaja en el Estado. “Hay que incorporar estas narrativas y distribuirlo de manera más eficiente”, señaló, y agregó que “el Diseño tiene que ser una herramienta que ayuda a mover el tablero para poder incorporar nuevas maneras de ver un proyecto, contar un proyecto y mejorar las fricciones en la forma que se presentan los problemas”.

El expositor destacó que en el sector público hay una enorme oportunidad de incorporar estos perfiles debido a la creatividad aplicada en el desarrollo de políticas. “Puede ayudar mucho en la forma en que nos conectamos y ayudar a disminuir las fricciones entre cómo se comunican estos temas que son importantes y cómo los consume la ciudadanía”, sostuvo.

ROL DEL DISEÑO

- Capacitar a funcionarios públicos.
- Incorporar la voz ciudadana.
- Fomentar la apertura y cooperación social.

Rudi Borrmann, para cerrar, comentó que las organizaciones comenzaron a poner en valor la importancia de involucrar a la ciudadanía en el desarrollo de soluciones que nos afectan a todos, por lo que se necesitan nuevas formas de pensar, sobre todo en el contexto actual.

“El Diseño tiene que llevarnos a una profunda reflexión de cómo las organizaciones tienen que funcionar, el Diseño tiene que ser protagonista para ayudar a atacar esos desafíos”, dijo el invitado.

GABRIELLA GÓMEZ-MONT

La expositora compartió sus aprendizajes dentro del Laboratorio para la Ciudad, el área experimental y creativa del Gobierno de la Ciudad de México.

Gabriella Gómez-Mont habló sobre dos temas que los laboratorios deben considerar:

1. Entender la desconfianza infinita entre las instituciones y los ciudadanos y poner en valor este capital social.
2. Generar espacios de experimentación para que el intercambio de experiencias suceda.

“Los laboratorios nacen con una intención de generar este vínculo y de decir: ‘¿Cómo capitalizamos este gran talento y recurso subutilizado en las sociedades?’”, planteó Gómez-Mont.

A partir de esto, la invitada comentó que los gobiernos deben cambiar su forma de aproximarse a la ciudadanía; es importante cambiar el rol servicial a un rol de orquestrar los recursos y talentos que existen en las ciudades. En ese sentido, dijo, los laboratorios buscan “tejer esos puentes entre lo social, civil y gobiernos”.

Finalmente, se preguntó: “Entonces, si todo es político, ¿cómo pensar en el rol de los laboratorios? Debemos ser vocales acerca de las ciudades y las sociedades que nos imaginamos”.

Cierre

Milica Begovic aportó una mirada del Diseño en la creación de valor con un énfasis en las ciudades, en el urbanismo y las interacciones de las personas. Instaló que el rol del Diseño es el de crear valor público desde el punto de vista de las transiciones, e indicó que debemos pasar de diseñar soluciones a utilizar el Diseño como una herramienta de transformación para transitar colectivamente hacia un estado nuevo de las cosas.

Rudi Borrmann compartió estrategias de gobiernos locales para promover políticas de transparencia, colaboración y participación. Habló de cómo el Diseño puede ser un catalizador de los deseos no atendidos de movilización de las personas.

Gabriella Gómez-Mont aportó una mirada del Diseño en los procesos experimentales en el sector público.

En esta sesión, además, se abrió un espacio de conversación donde se habló sobre el desafío del Diseño como creador de valor público, en especial en contextos donde la incertidumbre y la crisis de confianza hacen notar que hay poca infraestructura social y tecnológica para hacer frente a problemáticas como estas.

También se habló del Diseño como un dispositivo inigualable para crear un ambiente de confianza propicio para generar tránsitos y transformaciones desde el sector público. Se remarcó, además, la importancia de diseñar dinámicas horizontales donde se incorporen diversidad de perfiles con el fin de escuchar a la comunidad.

Milica
Begovic



“Representar visualmente un sistema puede ayudar a que dinámicas ocultas salgan a flote”

Gabriella
Gómez-Mont



“Entonces, si todo es político, ¿cómo pensar en el rol de los laboratorios? Debemos ser vocales acerca de las ciudades y las sociedades que nos imaginamos”.

Rudi
Borrmann



“El Diseño tiene que llevarnos a una profunda reflexión de cómo las organizaciones tienen que funcionar, el Diseño tiene que ser protagonista para ayudar a atacar esos desafíos”

Mesa Redonda ENEDI

ENEDI
Encuentro
Nacional de
Escuelas de
Diseño

Diseño en la Educación
Superior: Desafíos
y experiencias durante
la emergencia sanitaria

Mes del Diseño 2020

Diseñar hoy
Conversaciones sobre cambio

Lunes 23
de Noviembre 10:00

Inscripciones en
www.mesdeldiseño.cl


 Ministerio de
las Culturas,
las Artes y el
Patrimonio
Gobierno de Chile

Sesión 9

Diseño en la Educación Superior: desafíos y experiencias durante la emergencia sanitaria

Lunes 23 de noviembre

10:00 - 11:30 hrs CL

Mesa redonda organizada por ENEDI,
Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño

2020.mesdeldiseño.cl/programa/mesa-redonda-organizada-por-equipo-enedi

Enmarcado en la problemática sobre el vínculo entre Diseño y Educación, esta sesión convocó a la comunidad educativa a compartir reflexiones en torno a experiencias de enseñanza del Diseño a nivel nacional durante la emergencia sanitaria del año 2020, levantando desafíos y oportunidades.

El panel contó con la participación de Carolina Nicoletti y Leslye Palacios, ambas de la Universidad Católica de Temuco y parte del equipo de trabajo del proyecto Tejido de Fraternidad; Bárbara Lara, presidenta del Centro de Estudiantes de la Escuela de Diseño de la Universidad Diego Portales, CEDIG UDP, 2019-2020; Paulina Contreras y Hernán Díaz, ambos de la Universidad del Desarrollo de Concepción y, respectivamente, directora y coordinador del programa TIDEM UDD; Rocío Rubio y Kathya Morón, equipo docente del electivo de profundización Mapeo Colectivo: Diseño y Territorio, y Rita Torres Vásquez, directora de contenido de ENEDI, quien moderó la conversación.

[**Revisa el video aquí**](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

En primera instancia se conversó sobre cómo enseñar Diseño de forma remota, o no presencial, y los factores a los que se han enfrentado en este contexto.

CAROLINA NICOLETTI Y LESLYE PALACIOS

Parte del equipo de trabajo Tejido de Fraternidad, que tiene como objetivo mezclar el Arte con ayuda económica para tejedoras que viven en La Araucanía, comentó esta iniciativa, la cual nace en pandemia.

Carolina Nicoletti y Leslye Palacios contaron que el proyecto estuvo basado en la confianza, donde la relación con las comunidades de tejedoras fue crucial. “Se diseñaron varias instancias didácticas para dar a entender la idea del proyecto y que, obviamente, se comprendiera súper bien para tener los buenos resultados que tuvimos de ahí en adelante”, dijo Palacios.

A la fecha, detallaron, tienen alrededor 874 tejidos de ocho agrupaciones de la región del Biobío.

“El concepto principal de todo esto es el telar tejido en el *witralwe*, que es el telar mapuche. Desde ahí hemos establecido ciertas lógicas que también nos permiten relacionarnos de manera horizontal con las tejedoras, porque las tejedoras nos proveen el insumo y sin ellas esta obra no existe”, sostuvo Nicoletti.

Para cerrar, las expositoras contaron cómo Tejido de Fraternidad permeó en los distintos talleres de la Facultad de Arquitectura, Artes y Diseño de la Universidad Católica de Temuco. “Tenemos nuestros estudiantes para que se metan en un nivel inmersivo y que puedan

también, desde la identidad del trabajo y desde su identidad, relacionarse con este trabajo no desde la otredad, sino que sean parte”, señaló Nicoletti.

PAULINA CONTRERAS Y HERNÁN DÍAZ

Los expositores hablaron sobre el proyecto TIDEM UDD, cuyas siglas significan Transferencia + Innovación + Diseño + Empresa, el cual busca articular el Estado, la Academia y la Empresa para la diversificación productiva con base tecnológica y sustentable de bienes y servicios para empresas de la región del Biobío.

Paulina Contreras destacó que el equipo detrás del proyecto es interdisciplinario: está conformado por diseñadores, arquitectos, ingenieros y expertos en complejidad social. “Todos estamos súper convencidos y comprometidos con el impacto que el Diseño representa para la economía”, dijo.

Precisaron que trabajan en la región del Biobío porque es un referente de oportunidades para el Diseño, donde tienen como objetivo:

- Resiliencia.
- Adaptación.
- Reactivación económica de las pymes del Biobío.
-

Hernán Díaz sostuvo que el Diseño tiene un rol fundamental en la reactivación económica. Como ejemplo de esto, comentó que, después de la Segunda Guerra Mundial, en 1944, Winston Churchill creó el Design Council, cuyo objetivo fue apoyar la recuperación económica del Reino Unido. Díaz mencionó, a partir de un estudio del Design Economics del año 2018, que “vemos cifras claras y elocuentes en torno al aporte del Diseño a la competitividad, al volumen de ventas y a la lealtad de la marca”. Por esto destacó que a nivel internacional las empresas que invierten en Diseño registran un crecimiento de los ingresos brutos.

Respecto a lo anterior, Paulina Contreras enfatizó que a nivel internacional hay un compromiso y conciencia del aporte del Diseño, pero

que “en Chile creemos que hay que seguir trabajando e instalar este tema transversalmente y comprometer a las instituciones públicas y privadas a este desafío”.

Díaz anunció que como TIDEM van a construir una plataforma web, donde pondrán a disposición de toda la comunidad:

- Propuestas de Políticas y Acciones para la Diversificación Productiva Regional 2020-2030.
- Diagnóstico Regional de Impacto del Diseño en la Empresa 2020-2021.
- Guía de Sistematización del Proceso de Innovación Pymes del Biobío.

–

En cuanto a los beneficiarios del proyecto TIDEM, el invitado señaló que, principalmente, serán autoridades, docentes y alumnos de instituciones de educación superior y empresarios de pymes.

También se destacó el aporte de este proyecto a la reactivación local y a la malla curricular, así la Academia está al tanto de los contextos y puede fortalecer a través de workshops a los estudiantes.

BÁRBARA LARA

La presidenta del Centro de Estudiantes de la Escuela de Diseño de la Universidad Diego Portales 2019-2020 aportó desde la mirada docente y académica, pero sobre todo desde lo estudiantil.

Bárbara Lara comentó iniciativas realizadas durante el contexto de pandemia con el fin de saber cómo estaban los estudiantes en cuanto a su salud mental, experiencia de clases y situación económica.

A partir de la información que se levantó a través de una encuesta que contestó el 52% de los estudiantes

de Diseño UDP, se logró generar redes con la Dirección de Diseño, algo que Lara destacó como positivo. “Hemos tenido un diálogo muy fluido y muy propositivo”, dijo.

La expositora señaló que gracias al trabajo conjunto se entregaron servicios a los estudiantes, como la flexibilización de las clases y las horas de trabajo, con el objetivo de que “todo este tema de la salud mental caiga y no se viera como una problemática tan fuerte”. De esta forma, contó Bárbara Lara, se entregó una semana libre con el fin de minimizar todo el impacto de la pandemia en los estudiantes.

“La pandemia mostró esta desigualdad que está abajo del tapete, porque en las aulas y en la facultad todos somos iguales: tenemos computadores, tenemos programas, tenemos todas las herramientas para poder estudiar”, manifestó Lara, sin embargo, indicó, “en nuestras casas no todos tienen los privilegios de tener un computador y todos los programas”.

La invitada aseguró que durante la pandemia “se mostró la lucha estudiantil de muchos años de la Educación como un derecho y no como un privilegio. Acá se nota, por la crisis, que la Educación sí es un privilegio, lamentablemente”.

A modo de cierre, Bárbara Lara reflexionó en torno a que el contexto, por otro lado, fortaleció la construcción de comunidad, provocó que se aprendieran nuevas modalidades, como realizar un taller online, e hizo replantearse la forma de enseñar. Así, recalcó la importancia de lo presencial y cómo lo asincrónico se logra congeniar.

La expositora puso sobre la mesa el desafío de “repensar la nueva modalidad de aprendizaje en la Educación Superior con los distintos estamentos existentes en la universidad”. Con esto se refirió a que no puede estar solo la universidad y la dirección viendo estos temas, sino también la comunidad estudiantil.

ROCÍO RUBIO Y KATHYA MORÓN

Rubio y Morón son parte de Agua en las Grietas, una colectiva que se dedica a trabajar en la investigación y docencia en torno al

levantamiento de información afectivo y metodologías visuales y participativas. También integran el equipo docente del electivo de profundización Mapeo Colectivo: Diseño y Territorio, de la Universidad de Chile, un curso que comenzó con dificultades debido a la pandemia, pero logró llevarse a cabo y crear una comunidad.

Rocío Rubio contó que el electivo fue pensado para facilitar espacios desde el Diseño, la imagen para la creación y el levantamiento de información en las comunidades, en los territorios que estaban agitándose y empezando a levantar problemáticas en conversaciones y cabildos.

Debido al contexto de pandemia, dijo Rubio, se vieron ante el desafío de repensar el curso, ya que no se podía realizar ninguna actividad de manera presencial.

A partir de esto, Kathya Morón contó que “nos hizo pensar metodologías mucho más flexibles y más situadas. Por lo general y lo universal no era aplicable a todos ni a todas, sino que había que situar cada ramo a cada caso específico de los estudiantes que estaban participando”.

Morón concluyó su exposición recalcando, respecto a las clases en línea, que “el mayor desafío es entender que son otras dinámicas y otras formas de hacer las que tenemos que encontrar para estas instancias que van a seguir multiplicándose para el futuro (...) Esto del online no va a parar, quizás haya posibilidades más mixtas, pero no va a desaparecer”, y agregó que “es un problema, porque en lo digital, en lo virtual, la dimensión afectiva queda pendiente e incluso amputada de nuestras posibilidades docentes, es algo que tenemos que desarrollar”.

En ese sentido, destacó que es importante diseñar propuestas metodológicas que estén basadas en interacción en línea y “no traducidas a esta virtualidad desde la sala de clases”.

Cierre

En esta sesión se compartieron experiencias en torno al desafío que entrega el escenario de pandemia y el deseo de que la educación del Diseño sea afectiva, que no esté dissociada del contexto y que permita no traducir herramientas tradicionales, sino repensar la lógica educativa.

Se cerró remarcando que es fundamental tener la capacidad de entender el contexto y la relación virtual que se ha establecido, entendiendo las problemáticas a las cuales hay que enfrentarse, pero también lo positivo que puede surgir de esto y “que no nos corte las alas”, como dijo Carolina Nicoletti.

Sesión 10

Políticas de Diseño en Dinamarca

Lunes 23 de noviembre

12:00 - 13:00 hrs CL

Panelistas: Christian Bason (DK)

Modera: Juan Felipe López (CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/politicas-de-diseño-en-dinamarca

Dinamarca ha sido pionera en la incorporación del Diseño como elemento central y estratégico de su desarrollo como sociedad. Es así como crearon uno de los primeros laboratorios de Innovación Pública en el Gobierno, el ya desaparecido Mindlab, y cuentan con el Danish Design Centre, DDC, que ayuda a promover, a través de un enfoque de Diseño, la construcción de una mejor sociedad para el presente y futuro. La experiencia del DDC es un ejemplo que permite ver de manera concreta el poder que la colaboración y la articulación de diversos actores tienen cuando diseñan una sociedad orientada por principios de la disciplina.

La sesión contó con la participación exclusiva de Christian Bason, director ejecutivo del Danish Design Centre y uno de los pioneros del movimiento global por la Innovación Pública y el Diseño Estratégico para la sociedad, quien ofreció una clase magistral acerca de la visión del DDC y su valor para las personas.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

CHRISTIAN BASON

El expositor comenzó comentando el rol estratégico que ha tomado el Danish Design Center como facilitadores de crecimiento sostenible a través del Diseño. “Trabajan incorporando el Diseño para impulsar el crecimiento y solucionar problemas sociales complejos”, dijo Christian Bason.

El Danish Design Center incorporó dentro de su plan estratégico tres ejes centrales: la digitalización, lo social y medioambiental, los cuales se ven de manera transversal en la toma de decisiones, donde se busca experimentar, aprender y compartir a lo largo de estos proceso utilizando metodologías de Diseño.

“Somos activistas que buscamos estimular la innovación y articular a la sociedad mediante el Diseño”, sostuvo Christian Bason, quien explicó qué es lo que hacen en el centro:

EXPERIMENTAR

- Vinculación con diversos actores: universidades, startups, organizaciones.
- Apoyo a pequeñas y medianas empresas mediante programas de transformación digital.
-

APRENDER

- Investigar y levantar datos en torno a la disciplina del Diseño.
- Enseñar a otros el valor del Diseño dentro de las empresas executive learning.

COMPARTIR

- (“Involucrar al ecosistema del Diseño, descubrir sus valores y celebrar la diferencia que el Diseño puede hacer”).
- Formar una infraestructura.
- Apoyo a las industrias creativas mediante nuevas políticas.

Bason también mencionó los valores impregnados en el ADN del Diseño en Dinamarca:

- Social
- Humano
- Holístico
- De calidad
- Centrado en el usuario
- Transformador
- Durable
- Simple

Cierre

Una vez terminada la exposición se recogieron preguntas del público y se conversó sobre cómo poner en valor este nuevo rol del Diseño: estratégico, innovador y social.

Christian Bason destacó que “las sociedades están cambiando, por lo tanto, el Diseño debe estar al tanto de esto y ser parte del cambio”, y agregó que “el Diseño moldea la sociedad”, por lo que debe tener una posición crítica.

También comentó que es importante medir el impacto del Diseño de manera cuantitativa, mediante indicadores, métricas y casos de éxito, para así demostrar la creación de valor en torno a problemáticas sociales, medioambientales y económicas.

“Hay que contar la historia y seguir haciéndolo, muchas empresas ya saben el valor que entrega el Diseño, muchas organizaciones también, pero no debemos vender el Diseño, sino más bien involucrar a aquellas personas claves y trabajar en conjunto”, manifestó Bason.

“El Diseño es la única disciplina que existe en el mundo que constantemente está creando. Logra integrar de manera holística muchas áreas de conocimiento con el fin de entregar valor que haga sentido y funcione para las personas”, agregó el expositor.

Finalmente, se habló de la importancia de entender el nivel de madurez del ecosistema respecto de las prácticas de Diseño y el valor que este puede entregar. A partir de esto, Christian Bason enfatizó que es importante que el nivel de madurez no limite el hacer, sino que sea una motivación desde la disciplina: tomar un rol de articuladores y facilitadores para empoderar al ecosistema en torno a las prácticas del Diseño, siendo el “puente” entre los diversos actores.

Christian
Bason



“El Diseño es la única disciplina que existe en el mundo que constantemente está creando. Logra integrar de manera holística muchas áreas de conocimiento con el fin de entregar valor que haga sentido y funcione para las personas”

Sesión 11

Hacia una nueva visualidad

Lunes 23 de noviembre

15:00 - 16:30 hrs CL

Panelistas: Rodrigo Tisi (CL), Pamela Gatica (CL) y Cristián Ordóñez (CL-CA)

Modera: Werner Fett (CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/sesion-tematica-hacia-una-nueva-visualidad

Siempre en las discusiones de Diseño y cultura se entiende que el desarrollo de las culturas de Diseño son interdependientes del sistema de valores que estas representan. Una nueva cultura del Diseño, por lo tanto, se relaciona con la emergencia tanto de nuevos sistemas de valores como de su representación a través de nuevos lenguajes que describen y expresan esta emergencia. Es quizás en el campo del Diseño Visual donde esta emergencia de valores, lenguajes y representaciones se hace más clara. Esto, producto del impacto de lo digital, la búsqueda de identidad, las nuevas formas de activismo y un sinnúmero de desafíos que la nueva cultura del Diseño pretende abordar.

Este panel buscó reflexionar en torno a la pregunta ‘¿qué significa diseñar hoy?’ desde el punto de vista del Diseño Visual y la construcción de identidades y experiencias en el contexto de las nuevas culturas del Diseño.

La sesión contó con la participación de Rodrigo Tisi, arquitecto, diseñador, experto en estudios sobre Performance y director del Magíster en Ciencias del Diseño de la UAI; Pamela Gatica, académica de la Universidad de Chile; Cristián Ordóñez, diseñador y director de arte y académico en OCAD University, y Werner Fett, profesional con amplia trayectoria en el Diseño Editorial y de Marcas, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

PAMELA GATICA

La académica de la Universidad de Chile comenzó exponiendo que diseñar hoy “es detenerse un momento” y “ralentizar la forma en que manejamos los procesos”. Enfatizó también en que se debe entender el entorno, el cual está dentro de un sistema que está en constante movimiento.

Pamela Gatica comentó que hace 30 años el Diseño Gráfico se vio inmerso de manera masiva en la era del nacimiento de la digitalización, y ahora “nos vemos envueltos y envueltas en pantallas digitales y son estos nuevos escenarios para el Diseño que nos cuestionan”. Así, la expositora se preguntó: “¿Qué significa que hoy sea más atractivo para las personas producir imágenes en vez de ir a un museo?, ¿o que estemos acostumbrados a recibir miles de estímulos visuales en períodos muy cortos?”.

Respecto a esta nueva forma de comunicar, Gatica dijo que “nos ha modificado nuestra visualidad en cuanto al modo de percibir el mundo”.

Según la expositora, el rol del diseñador en estos contextos es dejar de ser pasivos y tener una responsabilidad activa. Señaló que es necesario detenerse a reflexionar y entender este papel: “Puede haber la necesidad de revisar lo que se ha diseñado, cómo se diseña y la dinámica de procesos de diseño”. Esta mirada crítica plantea que el Diseño puede ser un importante agente de cambio.

“Cada vez que nos encontramos más integrados a la reflexión de nuestro quehacer, en el afán de reconocer nuestra interdisciplinariedad y mirada del contexto cul-

tural, nos hemos orientado a las relaciones con los objetos ya no solo como cosas inertes, sino en sus vinculaciones e interacciones con las diferentes jerarquías que abarcan su uso o su lectura”, sostuvo Pamela Gatica.

La invitada habló sobre su trabajo como investigadora, el cual estaba orientado hacia una mirada del Diseño como un agente relevante cultural. “Yo quería comprobar esa postura”, indicó. Su estudio ayudó a comprender la relevancia del Diseño en lo emocional: “Cuando se hace parte de los sentimientos, se hacen parte del proceso cognitivo”, comentó.

“Nos hemos confiado una tarea: la de crear experiencias como parte de un conjunto de intermediarios culturales que estamos en posiciones estratégicas dentro de un sistema de consumo. Participamos dentro de esas variables”, dijo Gatica.

A modo de cierre, la expositora remarcó la importancia de que los diseñadores se cuestionen y reflexionen sobre su actuar. Que entiendan el ecosistema y su rol de articuladores entre todas las disciplinas. Así, Pamela Gatica aseguró que el Diseño “es un agente de cambio, pero que se encuentra en diversas perspectivas por la naturaleza de su quehacer”.

“El interés de una nueva visualidad, el interés de lo que es diseñar hoy, tiene mucho que ver con cómo hacemos que el Diseño se convierta en un agente de cambio, en cómo movilizamos al Diseño a que se comprometa a las necesidades que tenemos hoy en día y que son urgentes”, cerró Gatica.

CRISTIÁN ORDÓNEZ

El diseñador y director de arte abrió su exposición con una frase que, según dijo, cambió su forma de ver lo que significaba diseñar, desde una mirada limitada a entender la versatilidad y el gran alcance que tiene la disciplina: “Cine y escultura y conversación y escritura y pintura y música y caminar y dibujar, y memoria y filosofía y componer y formas y encuadre y texto y soñar y matemáticas y mirar y tipografía y fotografía y poesía y ver y...”.

El trabajo de Cristián Ordóñez se relaciona con el Diseño Gráfico, la Fotografía y la Educación, donde la colaboración la trabaja de manera transversal dentro de cada área. “Cada una de estas colaboraciones te va retroalimentando el proceso de diseño y la manera en que uno entiende el Diseño y las formas de ver las cosas”, dijo.

El expositor, además, compartió la importancia del hacer, de la cultura DIY en sus procesos. “Yo no me siento experto en ninguna de estas áreas, tengo nociones, estudié Diseño, no me siento experto en nada y voy saltando de un área a otra porque también es una forma de mantenerme activo y fresco”, manifestó Ordóñez.

El invitado compartió cinco proyectos, los cuales están influenciados por su pasión por el skate, la Fotografía, la cultura de la Música, el DIY, la cultura punk, el hip hop, el activismo y otras subculturas.

La mayoría de sus proyectos fueron realizados de manera colaborativa e interdisciplinaria. En esa línea, destacó que “esa colaboración donde cada uno, de cierta manera, se apoya unos a otros para generar que una identidad y proceso de diseño sea expandible en las diversas áreas, es muy interesante”.

Además, el académico en OCAD University señaló que “me interesa mucho esta relación que queda en la mente de uno y cómo se van influenciando ciertas inspiraciones, que puede que no sean necesariamente relacionadas con Diseño, pero influyen los procesos de diseño y el lenguaje integral que uno va desarrollando”.

‘¿Qué significa diseñar hoy?’ contestó Cristián Ordóñez a modo de cierre: “El diseñador tiene mucho conocimiento, pero de cierta manera es experto en nada (...) El Diseño está involucrado en todo y los diseñadores, de cierta forma, son mediadores de diferentes actores, ayudando a que las cosas funcionen”.

RODRIGO TISI

El arquitecto y diseñador comenzó su exposición hablando sobre el Diseño Visual y su nueva visualidad, que propone nuevos valores, lenguajes, tecnologías y formas de activismo.

Rodrigo Tisi comentó que el Diseño Visual tiene un gran desafío, que es entender otras prácticas creativas que pueden servirle en la comunicación tales como:

- Construcción de guión.
- Construcción de experiencia.
- Construcción de “realidad”.

A partir de estos desafíos y la construcción de “realidad”, Tisi entregó su respuesta a la pregunta ‘¿qué significa diseñar hoy?’:

- Es tener empatía con el entorno.
- Detectar oportunidades de diseño a propósito de asuntos de la contingencia (sociales, económicos, medioambientales).
- Utilizar al Diseño como un motor de cambio para mejorar ciertas condiciones, con objeto de impulsar la transformación.

“Esa fuerza que tiene el Diseño, transversal a muchas disciplinas, es lo que a mí me ha llamado la atención en mi práctica”, aseguró el director del Magíster en Ciencias del Diseño de la UAI.

A partir de esto expuso sobre una “nueva cultura del Diseño”, donde sostuvo que hoy es una disciplina que utiliza mucho conocimiento que está disponible para informar el proceso de diseño de manera cualitativa y cuantitativa. “Las ciencias son una contribución al pensamiento y la reflexión de diseño”, dijo Rodrigo Tisi.

Luego habló sobre cómo responder a la pregunta desde lo visual, donde enfatizó que “el Performance puede articular la respuesta, a través de la construcción de una identidad a una experiencia en específica”.

Tisi habló sobre la importancia de que, a partir del Diseño Gráfico y la construcción de imágenes, se puede lograr diseñar una experiencia.

“Lo interesante es que estas imágenes construyen cierta ficción dentro de un contexto que es real, de posibilidad”, comentó.

El invitado señaló que diseñar hoy tiene que ver con el Diseño Performance y de presentar y representar una realidad. Para lograr esta representación, indicó, es importante utilizar ciertas herramientas: desplegar contenidos, trabajar con la información y con los datos. Así, mediante el uso de la información, poder representar visualmente realidades que ayudan a justificar ciertas necesidades del presente.

Para ejemplificar lo anterior, compartió diversas exposiciones realizadas que comunican mediante el Diseño Gráfico y el Diseño de Experiencia ciertas problemáticas.

A modo de cierre, Rodrigo Tisi cuestionó las nuevas tecnologías, que han hecho cambiar nuestros comportamientos a través de vincular los entornos físicos a través de la virtualidad. Mencionó que debemos explorar con las nuevas generaciones, ya que “tienen un alcance distinto, una incorporación distinta y otras percepciones”.

“Estas capas de información que la tecnología hoy nos brinda nos permite construir nuevas realidades”, concluyó.

Cierre

A modo de cierre se conversó sobre el uso de la imagen de manera excesiva, lo cual ha teñido ciertas teorías, donde se podría decir que cada uno vive ciertas experiencias de manera personal y propia.

Werner Fett, para abrir la discusión, preguntó: ¿cómo diseñamos hoy frente a la incertidumbre del futuro?

A partir de la interrogante, Pamela Gatica dijo que “nos dimos cuenta que realmente vivimos en la incertidumbre”. Y agregó: “El diseñar hoy es diseñar de manera consciente”.

Luego, el moderador preguntó: ¿es el Diseño o el diseñador?

Cristián Ordóñez respondió que depende del contexto en el que se desenvuelve el diseñador. “Su manera de interpretar las cosas obviamente va a influenciar el outcome de lo que vaya diseñando, por lo tanto, son los dos independientes del encargo, influyen ambas cosas”, dijo.

Para terminar, se hizo la interrogante: ¿ha cambiado el Diseño o las herramientas para producirlo?

Rodrigo Tisi contestó que el Diseño ha mutado a una postura más transparente. “Ha cambiado porque hoy día el medio y el entorno tienen situaciones que nos empujan a ciertas urgencias, ahí el Diseño hace sentido”, manifestó.

Como resumen de la sesión, Pamela Gatica habló sobre el rol del diseñador como un agente de cambio, Cristián Ordóñez sobre las influencias de su entorno y las tribus urbanas siendo creadores de nuevas tendencias visuales, y Rodrigo Tisi sobre el Diseño Performance: de presentar y representar una realidad.

Cristián
Ordóñez



“El diseñador tiene mucho conocimiento, pero de cierta manera es experto en nada (...) El Diseño está involucrado en todo y los diseñadores, de cierta forma, son mediadores de diferentes actores, ayudando a que las cosas funcionen”.

Diseño e Innovación Social



Ezio Manzini

PROFESOR HONORARIO POLITÉCNICO DE MILANO

Mariana Salgado

DISEÑADORA DE SERVICIOS EN EL MIN. INTERIOR DE FINLANDIA

Katherine Mollenhauer

ACADÉMICA DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE



Martes 24 de Noviembre 10:00

Inscripciones en www.mesdeldiseño.cl



Sesión 12

Diseño e Innovación Social

Martes 24 de noviembre

10:00 - 11:30 hrs CL

Panelistas: Ezio Manzini (IT), Mariana Salgado (AR-FI) y Katherine Mollenhauer (CL)

Modera: Andrea Botero (CO-FI)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/diseño-e-innovación-social

El campo de la Innovación Social se ha entrelazado cada vez más con la expansión y el desarrollo de prácticas de Diseño participativo y codiseño. Entendida genéricamente como el desarrollo de nuevos productos, servicios o procesos centrados en la producción de beneficios de largo plazo que tienen como objetivo abordar las necesidades de la sociedad, la experiencia indica que estos se crean principalmente a través de procesos de participación y colaboración.

El objetivo de esta sesión fue explorar este tema compartiendo diferentes perspectivas sobre cómo se relacionan el Diseño y la Innovación Social y cuáles son los desafíos que surgen de la práctica de la disciplina en este campo.

La sesión contó con la participación de Ezio Manzini, reconocido autor sobre Diseño para la Innovación Social y la Sostenibilidad y profesor honorario en el Politecnico Di Milano; Mariana Salgado, diseñadora de servicios en el Ministerio del Interior de Finlandia y directora del podcast de Diseño Social: Diseño y Diáspora; Katherine Mollenhauer, académica de la Pontificia Universidad Católica de Chile y especialista en Diseño Estratégico, y Andrea Botero, investigadora del Departamento de Diseño de la Universidad de Aalto y especialista en Diseño Social, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

MARIANA SALGADO

La diseñadora de servicios en el Ministerio del Interior de Finlandia comenzó su exposición hablando sobre el Diseño Social y la visión desde los hispanoparlantes en el mundo. Compartió sobre su podcast, Diseño y Diáspora, el cual busca ser un espacio de conversación entre diseñadores de diversas áreas y no diseñadores que trabajan utilizando metodologías de Diseño como una manera de entender diversas temáticas emergentes.

Según presentó Mariana Salgado, en su podcast hablan en torno a cinco temáticas:

- Diseño con perspectiva de género.
- Diseño en redes y comunidades.
- Diseño con comunidades indígenas.
- Diseño activista.
- Diseño en el gobierno y en relación a la política.

La expositora contó que realiza un proceso de investigación previo con el fin de ver qué temáticas están emergiendo en la sociedad para así entrevistar a actores claves. También destacó que “construye redes entre oyentes y entrevistados” para así diversificar y converger diversos puntos de vista con el objetivo de que emerjan “comunidades de pares”.

¿CÓMO ES EL DISEÑO SOCIAL PARA NOSOTROS?

- Propone una reflexión crítica sobre los métodos y a quienes estamos invitando a colaborar o a escuchar.
- Es inclusivo tomando en cuenta la lucha de las mujeres por una sociedad más justa y equitativa.

- Sucede en conjunto con comunidades indígenas para entender el impacto del Diseño a largo plazo.
- Es una apuesta a trabajar en nuevos entornos mediante el apoyo colaborativo y el aprendizaje de pares.
- Influencia en la política y germina en laboratorios de gobierno.

EZIO MANZINI

El profesor honorario en el Politecnico Di Milano comenzó reflexionando en torno a la diferencia entre el Diseño para la Innovación Social y el Diseño Social, los cuales, a partir de su experiencia, “convergen y se asimilan, pero no son la misma cosa”.

Ezio Manzini puso sobre la mesa este tema desde una perspectiva más académica y destacó que, a partir del contexto actual, han surgido nuevas formas y conductas en la sociedad, los cuales son importantes de considerar en relación al Diseño para el cambio social, ya que “ha causado y empujado a miles de millones de personas a cambiar sus comportamientos y la forma de relacionarse con sus pares”.

Para Manzini, estos cambios se han visto relacionados a tres elementos clave:

- Redescubrimiento de las microsociedades.
- Redescubrimiento de los vecindarios.
- Proximidad digital.

En cuanto a la Innovación Social, el expositor habló sobre los inicios de este movimiento, el cual buscaba cambiar la forma de vivir, relacionarnos, conectarnos y producir. Esta “primera ola” se denominó “comunidades creativas”, que provenían de pequeños grupos de personas, que, de manera colaborativa y práctica, lograron solucionar problemáticas locales.

Luego, a medida que se fueron conformando estas comunidades, se consolidaron en empresas sociales, las cuales lograron posicionarse y demostrar el impacto que se estaba generando mediante programas a gran escala.

Ezio Manzini comparó la relación entre la Innovación Social y su trabajo actual entorno a las 15 minute city, donde la colaboración entre las personas es un eje central que rompe con la tendencia dominante actual de comportamientos individualistas y competitivos.

“En el momento en que comenzamos a colaborar y logramos empatizar con los demás, entendemos nuevos puntos de vista que de otra forma no podríamos haber conocido”, dijo el invitado, y agregó que de esta manera logramos obtener una mejor calidad de vida. Mencionó también el concepto de collaborative wellbeing, una forma de bienestar basado en la colaboración y en el reconocimiento de los bienes comunes.

A partir de esto, consideró cómo lograr el bienestar social a través de la colaboración en lugares marginados y con escasos recursos. “¿Podría la Innovación Social ser impulsada por los más pobres, los marginados y los excluidos?”, se preguntó.

Ezio Manzini comentó que durante 15 años se ha visto que la Innovación Social emerge a partir de una problemática, pero no necesariamente en contextos extremos, ya que para colaborar se necesita invertir tiempo y energía, y los más pobres raramente tienen estos recursos. “Están en una situación desprivilegiada para tener la capacidad de colaborar y son los que más podrían beneficiarse”, dijo el expositor. “Para escapar de esta trampa se requieren cambios sistémicos, donde la Innovación Social puede hacer la diferencia”, agregó.

Para cerrar su presentación, el invitado compartió su mirada a futuro en cuanto a la “segunda ola”, donde la Innovación Social debe y deberá seguir involucrándose con los más pobres para lograr urgentemente romper con las desigualdades sociales. Además, remarcó, debemos tomar en cuenta el contexto actual. A partir de esto, Manzini mencionó que “debemos darnos cuenta de

que ya estamos en una fase catastrófica y que, en unos años, si no actuamos ahora, ocurrirán más eventos catastróficos”.

Ezio Manzini invitó a reflexionar en torno a esta “segunda ola” de Innovación Social, donde se destacan iniciativas conscientes con el medioambiente, las cuales denomina ecosocial innovation. Finalmente, se cuestionó: ¿podría la ecosocial innovation afrontar la crisis ecológica mientras empodera a los más pobres (y viceversa)?

KATHERINE MOLLENHAUER

La académica de la Pontificia Universidad Católica de Chile comenzó su exposición compartiendo lo que era diseñar en lo social hace 25 años: “Era un discurso, una visión sobre el potencial rol social que el Diseño podía aportar, pero que coexistía al borde del asistencialismo. Se entendía que cuando uno hablaba de Diseño Social era como hablar diseño gratis o para la pobreza extrema y no se reconocía y valoraba por parte del Estado y la sociedad”.

A partir de esto, Katherine Mollenhauer destacó su interés por formarse como diseñadora social sin saber si realmente existía esta área de la disciplina. Según contó, tuvo la oportunidad de estudiar un doctorado en la Universidad de Barcelona y pudo llegar al Politecnico di Milano, donde entendió que “todo dependía de tener al Diseño como parte de las políticas públicas”.

Su experiencia de formación la ayudó a entender una serie de desafíos y oportunidades para poder implementar un Diseño Social en Chile. “Había que tener una formación para una práctica informada por investigación, no bastaba con solo aprender a diseñar, sino que también había que diseñar a partir de la investigación informada por investigación”, dijo la expositora.

DESAFÍOS PARA IMPLEMENTAR UN DISEÑO SOCIAL EN CHILE

- Formación para una práctica informada por investigación.
- No solo praxis, también disciplina y situs.
- Investigación a través del Diseño.
- No solo historia y teoría, también metodologías.

- Creación de conocimiento aplicado para la transformación.
- Proyectar para la transformación de otros.

A partir de estos desafíos, Mollenhauer comentó que se focalizó y centró en el diseño de metodologías, debido a que son estas las “que permiten la transformación”, y agregó que “las metodologías permiten replicar o escalar esa solución, y esa replicabilidad es lo que nos permite transformar el contexto”.

¿QUÉ ES DISEÑAR HOY EN LO SOCIAL EN CHILE?

“Es proyectar sistemas que responden a los problemas complejos que los ecosistemas, las comunidades y sus territorios enfrentan. Es articular metodologías que permitan la implementación de las políticas públicas para y con los usuarios, reduciendo la incertidumbre que esta transformación conlleva”.

Katherine Mollenhauer compartió casos en donde comenzó a abordar el Diseño Social para la implementación de políticas públicas. Mencionó el modelo instrumental llamado “sistema de innovación design driven”, el cual busca avanzar hacia una política pública nacional de Diseño, cuyo objetivo es promover el trabajo colaborativo entre agentes del campo del Diseño, el sector público y el sector privado, para incorporar la disciplina en las distintas etapas de la cadena de valor del desarrollo de productos.

A partir de este modelo, la expositora mencionó que se llevó a cabo otra iniciativa, Puente Diseño Empresa, la cual buscaba visibilizar el rol del Diseño dentro de las empresas.

A modo de cierre, Katherine Mollenhauer se refirió a dos proyectos que han pasado de la disciplina a la transdisciplina:

Toolkit para la gestión y conservación de humedales: una propuesta de fortalecimiento a su actual institucionalidad.

Diseño de sistemas.

Cierre

Para cerrar la sesión se rescataron preguntas del público: ¿cómo puede el Diseño ir contra el modelo dominante?, ¿cómo puede el Diseño mostrar este impacto?

Mariana Salgado respondió que “los diseñadores no tenemos que hacer todo y que tenemos que colaborar más con otros profesionales que saben cómo medir el impacto y evaluarlo”.

Katherine Mollenhauer, por su parte, mencionó que el contexto se volvió propicio para que el Diseño pueda mostrar su potencial, destacando que “cuando hay incertidumbre, algo que la reduce es saber cómo lo hacemos, en ese caso las metodologías guiadas por Diseño”.

Ezio Manzini, por otro lado, enfatizó que “el rol del Diseño para el cambio social es fundamental, ya que sin Diseño no hay cambio social, debido a que es necesario tener a alguien capaz de observar el estado de las cosas, imaginar el cambio e imaginar cómo hacerlo”. Agregó, finalmente, que el Diseño, al trabajar de manera colaborativa con otras disciplinas, debe tener ciertos atributos que nos diferencie del resto y “aportar con algo original”:

- Herramientas para tangibilizar y visibilizar el impacto.
- Capacidades para sensibilizar el contexto.
- Visiones.

A modo de conclusión de este panel, el Diseño es visto como una disciplina que complementa a otras y tiene la capacidad de no solo diseñar el proceso, sino que de visibilizarlo. Al incorporar a otros en el proceso es importante ser capaces de ayudar y facilitar la cocreación con el foco puesto en que las personas se sientan parte.

No hay una manera de reaccionar o trabajar con una comunidad, depende de cada una y de las capacidades, y hay que entender el contexto y ver qué herramientas funcionan y cómo ayudarlos. Hacer siempre lo mismo es no utilizar la reflexión, el sentido común y la sensibilidad.

Katherine
Mollenhauer



“Cuando hay incertidumbre, algo que la reduce es saber cómo lo hacemos, en ese caso las metodologías guiadas por Diseño”.

Mariana
Salgado



“Los diseñadores no tenemos que hacer todo y que tenemos que colaborar más con otros profesionales que saben cómo medir el impacto y evaluarlo”.

Ezio
Manzini



“El rol del Diseño para el cambio social es fundamental, ya que sin Diseño no hay cambio social, debido a que es necesario tener a alguien capaz de observar el estado de las cosas, imaginar el cambio e imaginar cómo hacerlo”.

Sesión 13

Co-diseño en América Latina

Martes 24 de noviembre

12:00 - 13:30 hrs CL

Panelistas: Brenda Vértiz (MX), Rodrigo Ramírez (CL) y Gabriela Farías Zurita (CL)

Modera: Rodrigo Gajardo (CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/co-diseño-en-américa-latina

Construyendo sobre la sesión anterior, que dio una perspectiva global sobre la relación entre codiseño e Innovación Social, el objetivo de esta exposición es explorar y discutir distintas formas de codiseño y perspectivas en torno a esa práctica en América Latina, contrastando contextos, escalas y resultados de beneficio social.

La sesión contó con la participación de Brenda Vértiz, diseñadora especialista en Diseño Participativo en la Universidad de Aalto; Rodrigo Ramírez, director de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile; Gabriela Farías Zurita, diseñadora chilena especialista en Textil, y Rodrigo Gajardo, director ejecutivo de la Fundación Saber Hacer y jefe de proyectos en Diseño Estratégico de Estudio-DIES, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

BRENDA VÉRTIZ

La especialista en Diseño Participativo en la Universidad de Aalto comenzó su exposición citando a Clara Porset, una diseñadora industrial cubana residente en México, quien define la disciplina de la siguiente manera: “El Diseño que crea el hombre (las personas) es solo un resultante. Su finalidad no puede ser otra que la de levantar el nivel general de vida”.

Tras esto, Brenda Vértiz abrió su exposición con dos preguntas:

- ¿Cómo nos podemos organizar (todos y todas) para levantar el nivel general de vida?
- ¿Cómo diseñamos para una vida cotidiana digna?

La expositora sostuvo que en estos últimos años el Diseño se ha preocupado y se ha hecho estas preguntas mucho más que antes, y que se ha visto una diversidad de recursos en cómo el Diseño puede involucrarse en la justicia, en la libertad, en el activismo, en lo político y en el pluriverso.

En cuanto al Diseño Participativo, Vértiz indicó que este concepto nació en los países nórdicos, lugares donde “se dejó de pensar que el Diseño solo se debe enfocar en la producción de objetos, en su comercialización y consumo, a una actividad en la que los involucrados en todo el proceso de diseño tienen que estar presentes”.

A lo largo de su presentación, la diseñadora habló sobre su último proyecto, Peatoniños: Liberando las calles para los niños y el juego, el cual ha trabajado en conjunto con el equipo del Laboratorio para la Ciudad, LabCDMX, una

oficina experimental y creativa del Gobierno de la capital de México y el que fuera el primer laboratorio para la Innovación Pública en América Latina.

Como diseñadora dentro del LabCDMX, la invitada se preguntó: ¿cómo afectan los procesos de urbanización a la vida cotidiana de los niños y niñas que viven en Ciudad de México? A partir de esta pregunta, se investigaron las problemáticas en torno a la población de niños y niñas en Ciudad de México y se visualizaron posibilidades para salir a la calle.

¿QUÉ ES PEATONIÑOS Y PEATONIÑAS?

Un programa público, ahora independiente, de calles de juego (temporales y permanentes) que se desarrollan en la Ciudad de México en:

- Donde el número de niñas y niños es alto.
- Donde no hay, o hay muy pocos, espacios abiertos o áreas verdes.
- En donde el índice de desarrollo es medio o bajo.

El objetivo es subsanar la falta de espacios públicos propicios para la infancia en la que, a través de la planeación comunitaria, el codiseño, lograr liberar calles para el juego. Es una propuesta de urbanismo táctico, pero a la vez estratégico (ha sido facilitado por gobiernos locales).

En el proceso del proyecto, contó Brenda Vértiz, fueron fundamentales cuatro puntos:

1. Entender las dificultades a las que nos enfrentamos en la vida cotidiana desde diversas perspectivas.
2. Imaginar y experimentar lo posible.
3. Codiseñar la propuesta y dar salto al vacío.
4. Sostener el cambio en la vida cotidiana / “apechugar”.

“Diseñar es aventarse, saltar al vacío y empezar a hacer”, manifestó Vértiz.

A modo de cierre, Brenda Vértiz contó que ahora el proyecto es un programa público de la alcaldía de una comuna de la Ciudad de México y que la ciudadanía se ha hecho cargo de estos espacios transformándolos en propios.

Se cuestionó, finalmente, cómo poder sostener estas iniciativas: “Hay que preguntarnos para quién estamos diseñando. Si estamos diseñando en este sistema capitalista en el que vivimos, dirigido a generar beneficios, o nos centramos en la parte de abajo del iceberg donde está toda esta infraestructura de soporte como la colaboración social”.

GABRIELA FARÍAS ZURITA

La diseñadora chilena especialista en Textil enfocó su presentación en torno a tres temáticas y/o problemáticas que, luego de más de siete años de dedicación a la Artesanía y el Diseño, ocupan parte de su etapa de trabajo actual. Cada temática va de la mano con algunas experiencias.

1. Tiempo: para entender el proceso de la Artesanía.
2. Tradición: para entender el oficio.
3. Diseño visible e invisible: para valorizar.

TIEMPO

A las afueras de Potosí, en Bolivia, trabajó con una comunidad de textileras y textileros de origen Quechua. A través de la organización Arte Nativo, forjó una relación “de amistad y de trabajo” con la comunidad Marcavi, que se dedica, entre otras, a la producción de fibra camélida. Generan un textil extremadamente fino, cosa que muy pocas comunidades hacen y, además, trabajan con fibra de llama en vez de alpaca.

Detrás de este trabajo, Gabriela Farías Zurita contó que el concepto tiempo es relevante, ya que solo para que la fibra crezca se necesita mucho tiempo. Por ejemplo, para hacer un kilo de fibra se necesitan dos años de crecimiento del pelo de alpaca. “Hay procesos que, mientras más artesanales, más lentos son”, comentó. Para Farías Zurita es sumamente importante introducir-

se en las prácticas, acompañar los procesos productivos y trabajar en estrecha relación junto a los artesanos durante gran cantidad de tiempo. “Cuando empecé a trabajar con las comunidades siempre me quise tomar mucho tiempo y pensé que era algo normal, pero con el tiempo me empecé a dar cuenta que no lo era”, dijo, y agregó que “me di cuenta que los proyectos de Diseño que se generan en los territorios son de una semana tal vez, de cuatro días, ¿y qué es lo que realmente se puede generar en esos cuatro días? Para mí es muy sospechosamente frágil”.

Para la expositora es importante reconocer su textil, valorizarlo y trabajar de manera colaborativa a lo largo del proceso. “Es un proceso largo. Este proyecto tuvo una duración de tres años, sobre todo si uno trabaja con comunidades alejadas, con una vulnerabilidad y precariedad alta”, comentó.

A partir de esto se cuestionó lo distante que está el mercado (donde uno quiere introducir estas piezas) a la realidad y los tiempos. Compartió que es difícil demostrar lo que realmente significa hacer estos productos y comentó que la Moda “es una capa muy superficial y es muy difícil traspasar todo lo que significa y todo lo que realmente hay por detrás”.

Para Gabriela Farías Zurita esto es un gran problema, ya que hay una posibilidad e interés por parte de diseñadores y artesanos en poder trabajar colaborativamente en un mercado de nicho, sin embargo, el mercado tiene un código o una forma de actuar que está distante a esta posibilidad, incluso en una feria de Moda ética. Por lo que, según dijo, “es necesario seguir trabajando para lograr llegar a algún resultado que pueda dialogar entre el comercio y el trabajo artesanal”.

TRADICIÓN

Gabriela Farías Zurita compartió una inquietud que tiene en cuanto al rol del diseñador en este trabajo colaborativo, donde se cuestiona hasta qué punto se involucra en el proceso. “Ha habido una idealización de trabajo colaborativo que a veces se limita a que el diseñador inventa algunas cosas y la comunidad artesanal ejecuta, hay este prejuicio que finalmente de alguna manera es verdadero”, dijo.

A raíz de lo anterior, comentó el trabajo de una tejedora experta aymara que diseña piezas con tradición indígena y ceremonial, una práctica de muchos años que se ha heredado de generación en generación y ha sido inalterada. Entonces, se preguntó: “¿Hasta qué punto nosotros como diseñadores intervenimos en estas piezas?, ¿cuál es la relación que nosotros podemos llegar a tener con estas piezas tradicionales?”.

Según dijo Farías Zurita, ella tiene la intención de utilizar la técnica y apropiarse de diseños más urbanos, conservando los principios mínimos. Sin embargo, indicó, “está siempre la duda en mí si esto está bien o está mal. Me pregunto: ‘¿Cuál es el punto en que nosotros intervenimos en los diseños?’”.

Lo que realiza Gabriela Farías Zurita es involucrar la técnica artesanal y desplazar el uso, dándole una nueva forma al producto final.

DISEÑO VISIBLE E INVISIBLE

La diseñadora se refirió a un trabajo en el cual el objetivo fue la valorización de ciertas piezas que se estaban dejando de tejer por artesanas aymaras en la comuna de Colchane, en la región de Tarapacá. Ahí se realizó un exhaustivo análisis de la labor de las artesanas para saber cuáles eran las piezas que se estaban dejando de tejer y cuáles querían tejer.

Según relató, fue “una relación directa, donde uno es más invisible” y su rol fue colaborar con la comunidad para lograr retejer piezas que no se estaban haciendo, utilizando la técnica tradicional de miles de años atrás. Este trabajo finalizó con un archivo textil accesible públicamente en la localidad de Colchane.

RODRIGO RAMÍREZ

El director de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile comentó el proyecto Guemil, el cual busca ser un lenguaje para emergencias que se

utiliza como activador para la participación y codiseño, siendo un proyecto de Diseño para la gestión del riesgo.

Esta iniciativa ha sido realizada gracias al apoyo de la Escuela de Diseño UC, el Centro Nacional de Investigación para la Gestión Integral y Fondart.

Rodrigo Ramírez señaló que el contexto de la emergencia es algo que nos hace cuestionarnos sobre qué necesitamos, ya que no es algo que deseamos, sino más bien es una experiencia activadora de necesidades, en especial de la comunicación y la información.

A partir de esto, Ramírez sostuvo que “el Diseño puede ser un transformador de esta experiencia”. A partir de esto, compartió un amplio espectro de soluciones en torno al Diseño en la emergencia.

Por otro lado, el invitado expuso sobre cómo diseñar la información en contextos de emergencias, donde hay tres niveles:

1. Ver: ¿qué se visualiza?
2. Entender: ¿qué se entiende?
3. Aplicar: ¿qué se hace con la información?

PROYECTO DE COMUNICACIÓN VISUAL PARA SITUACIONES DE EMERGENCIA BASADO EN ÍCONOS: GUEMIL

Es un conjunto de símbolos de acceso abierto para poder trabajar en situaciones de riesgo y emergencias. Son cerca de 86 íconos que tienen distintos parámetros para un antes, durante y después de una emergencia.

Rodrigo Ramírez comentó que se trabaja de manera paralela en el testeo de estos íconos. “Nos parecía pertinente levantar datos desde lo que las personas interpretan, intentando medir el desempeño y evaluarlos”, dijo. En esa línea, señaló que es “interesante” la sistematización de los procesos de ideación y testeo, que permite medir el rendimiento de la solución.

A partir de estas pruebas se desarrolló una metodología para medir y establecer el desempeño a través de una prueba de significado.

Ramírez precisó que no es algo nuevo, sino que es una metodología abierta donde se busca involucrar a las personas en el proceso y mostrar los resultados de manera abierta.

El invitado comentó que entre los resultados encuentran:

1. Datos, desempeños y plataformas abiertas.
2. Alcance internacional de los testeos: redes de cooperación.
3. Posibilitar el diálogo intercultural desde un tema global/universal.
4. Explorar escenarios de emergencia a través del diálogo e innovación. Ramírez puntualizó que “juntar la creatividad y la emergencia nos puede ayudar a imaginar un mundo posible”.
5. Exploración cocreativa y herramientas colaborativas para la comunicación en pandemia, donde las personas van construyendo y cocreando sus propias soluciones.
6. Redes internacionales y nuevas formas de socializar. Emojis de acceso abierto.
7. Plataformas colaborativas.
8. A modo de cierre, Rodrigo Ramírez sostuvo que para diseñar hoy es muy importante disponer lenguajes accesibles, entendibles y accionables para poder gestionar el riesgo y las emergencias.

Cierre

Para terminar la sesión se conversó respecto a que el Diseño debe enfocarse en elevar el nivel de calidad de vida, siendo las crisis las que generan un cambio en la forma en que colaboramos y generamos soluciones pertinentes.

Además, se cuestionó sobre la colaboración, que se puede ver como un proceso de codiseño tipo consulta o de diseñar con el otro, donde todos los actores aportan desde diversos ámbitos y tienen la misma incidencia en el desarrollo de un proyecto.

A partir de lo anterior, Rodrigo Ramírez comentó que “uno se imagina más colaboración y codiseño, pero la verdad es que no ha ocurrido, donde los límites no quedan tan claros”.

Para Brenda Vértiz el codiseño es involucrar en el proceso, en las distintas tomas de decisiones. “Se pasa de una consulta a un proceso de codiseño mucho más involucrado en el momento en el que la discusión empieza a tomar mucha más forma”, puntualizó.

También se habló sobre las buenas prácticas con las comunidades, donde existen certificaciones que, por un lado, ayudan a estandarizar las formas de trabajar, pero algunas veces no toman en cuenta otras aristas relevantes, por lo que es necesario tener un sentido común en la forma de relacionarse y de trabajar. Sobre esto, Gabriela Farías Zurita comentó: “Nosotros como creadores debemos tener ese sentido común y como consumidores debemos hacer preguntas, de esa manera exigimos a los productores y que garantice el trabajo con la comunidad”.

Brenda Vértiz agregó que “tenemos que ser conscientes que partimos de la desigualdad, de una relación en que las personas estamos en posiciones distintas, si uno es consciente de ese estado podemos empezar a generar muchas mejores prácticas”.

Finalmente, se habló sobre cómo llevar a cabo un proyecto de manera horizontal sin caer en el paternalismo. Farías Zurita, por un lado, señaló que “es complicado, porque desde la teoría uno puede planificar la forma de hacerlo, pero en terreno uno se encuentra con una dinámica tan aprendida de una cierta forma de trabajar, donde hay que empezar de cero”. Añadió, además, que es importante entender que la comunidad tiene que sacar provecho del trabajo: hay que dejar claro cuál es el beneficio que se le entrega y, por sobre todo, la comunidad tiene que ser la que invita y da la bienvenida para que se dé ese diálogo horizontal. “Se puede y se debe hacer sin quitar méritos”, dijo la expositora.

La conclusión de esta sesión es que necesitamos tomar roles, activar el diálogo y validar todo tipo de conocimiento, impulsando así el Diseño participativo.

Sesión 14

Diseño y activismo

Miércoles 25 de noviembre

10:00 - 11:30 hrs CL

Panelistas: Giovanna Roa (CL),
Sebastián Cuevas (CL) y Carola Ureta (CL)

Modera: Fernando Portal (CL)

2020.mesdeldiseno.cl/programa/disen-y-activismo

Este es el panel inicial sobre Diseño y pluriversidad. Este término refiere de forma amplia a la idea de que los universos o contextos en y desde los cuales el Diseño opera, son múltiples, diversos y paralelos; y, por tanto, para avanzar en una concepción de Diseño culturalmente apropiada y distinguida de las globales del occidente industrializado, es necesario, entre otras cosas, revisar estos contextos y prácticas desde lo local y lo intercultural.

Considerando lo vasto de este llamado a remirar y repensar el Diseño desde nuestros contextos, este panel busca poner el foco en las prácticas de Diseño asociadas al activismo, entendido como un espacio de resistencia y construcción cultural desde lo local y lo diverso.

La sesión intentó contrastar distintas formas de vínculo entre Diseño y activismo. Para esto, contó con la participación de Giovanna Roa, diseñadora y codirectora de Ruidosa Fest; Sebastián Cuevas, arquitecto y director Otra Ciudad; Carola Ureta, diseñadora y magíster en Gestión Cultural especializada en proyectos editoriales y Diseño Gráfico ligados al desarrollo cultural, y Fernando Portal, artista e investigador, cuyo trabajo se ha enfocado en la relación entre Diseño, Performance y Política, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

FERNANDO PORTAL

La sesión comenzó con el artista e investigador reflexionando en torno a la relación del Diseño y el activismo en relación a contingencias y al contexto nacional y global. También se refirió a que el campo de acción del Diseño hoy es más amplio y a que la idea de que todo es Diseño nos permite entender lo que estaba fuera del ámbito de la disciplina.

“La práctica del activismo aparece como un nexo súper interesante para poder unir estas dos ideas: cómo algo se expande y cómo las cosas que antes estaban afuera, o no han tenido una relación directa con las epistemologías del Diseño, hoy pueden ser potenciadas por esa relación”, dijo Fernando Portal.

“El hecho de que el activismo active, nos habla de una forma de hacer que opera sobre cosas que no necesariamente estaban activas antes”, sostuvo el moderador. Además, Portal manifestó que “el Diseño aparece como un puente para poder activar fuerzas, luchas, ideas, necesidades que quizás hoy día están ajenas a ciertos campos de activación más institucionales”.

SEBASTIÁN CUEVAS

El arquitecto presentó un conjunto de proyectos desarrollados por Otra Ciudad, oficina enfocada en la recuperación y la activación de espacios públicos a través del Arte Urbano, de la cual es director.

La acción concreta de cada una de estas iniciativas es la pintura, pero, como cuenta Sebastián Cuevas, también se involucran una serie de dimensiones que están por

detrás del ejercicio de diseño y el desafío es cómo se sintetizan dentro de una propuesta.

SIETE DIMENSIONES

1. Comunicación
2. Política
3. Urbana / arquitectura
4. Comunitaria
5. Programática
6. Estética
7. Técnica
8. Económica

A Otra Ciudad, sostiene Cuevas, le “interesa operar sobre una idea de ciudad, de espacio público que está un tanto en abandono, donde la inversión pública no pudo hacerse visible”. En esa línea, señaló que es una imagen de ciudad que “habla de un espacio público que no tiene ninguna carga afectiva; y lo que nosotros intentamos hacer es abrir una perspectiva dentro de estos espacios por medio de estas acciones de Diseño vinculando el Arte Urbano”.

El primer proyecto que compartió fue llevado a cabo en México, donde se intervino de manera gráfica una multicancha. Contó que posterior a la intervención, la comunidad comenzó a utilizar la multicancha, a activarla.

Posterior al estallido social en octubre de 2019, luego de la marcha realizada en Santiago, Sebastián Cuevas contó que se realizó una intervención que “tiene que ver con construir y visibilizar un punto en el centro de la ciudad para poder hablar de la idea de la libre circulación que había sido restringida producto del toque de queda”. Esta intervención luego fue apropiada de diversas maneras por los que circulaban, creándose nuevas acciones.

Otra propuesta, realizada en París, tuvo que ver con activar una calle en un sitio periférico. Cuevas mencionó que “se propuso construir un imaginario deportivo para poder activar nuevamente y darle una segunda vida y construir nuevas emocionalidades en torno a este lugar”.

La Azotea San Borja también forma parte de este portafolio de proyectos. Era una azotea que estuvo abandonada durante más de 40 años, por lo que la comunidad buscaba de alguna forma poder apropiarse de ella. El expositor comentó que se vincularon con la organización Azoteas Vivas para darle una segunda vida a este lugar. “Fue un diseño que se construyó con ellos desde el imaginario de integrar el Parque San Borja en la azotea”, dijo.

A modo de cierre, Sebastián Cuevas remarcó que Otra Ciudad opera en múltiples dimensiones: en espacios públicos y privados, y permite activar a las personas los rodean mediante la intervención gráfica.

CAROLA URETA

La diseñadora compartió el proyecto La ciudad como texto, que busca resguardar la memoria grabada en los muros de la Alameda, la cual fue protagonista en las manifestaciones durante el despertar social de Chile.

Carola Ureta contó que el proyecto nació a partir de dos grandes ramas: la primera, por el sistema de represión antes y durante el estallido y por la amenaza de blanqueamiento de los muros. Y la segunda, por una inquietud personal que tiene que ver con el tiempo. “Cuando uno estaba en la calle en las manifestaciones, había poco tiempo para mirar debido a la represión”, dijo, y agregó que la iniciativa busca “poder visitar con el paso del tiempo”.

A partir de este contexto, le surgió una pregunta: ¿cómo podemos registrar la naturaleza efímera del espacio público? Para hacerlo, entonces, realizó una ficha técnica donde especificó la ruta, la cámara, el día e incluso las horas en que se hizo.

“La invitación en la web es a hacer esta caminata virtual por el registro de la vereda sur, que es principalmente la vereda en donde se están gritando todos estos mensajes a la vereda norte, donde está el Palacio de Gobierno”.

Y agregó: “Toda esta oralidad que se estaba gritando, todos estos mensajes, demandas, personajes, etc., se plasmaron y se tatuaron en los muros casi como si fuera una bitácora o un memorándum de los días del estallido”.

PROCESO DE REGISTRO

Carola Ureta contó que fue un trabajo bastante solitario, pero a la vez colectivo, ya que colaboró con diversas personas para poder llevar a cabo el proyecto.

TRES OBJETIVOS DEL PROYECTO

1. Registro de archivo: un registro histórico de libre acceso.
2. Experiencia de caminar: poder transmitir y hacer que personas que no estuvieran en Santiago tuvieran esta oportunidad de caminar por la Alameda.
3. Activar diálogo: como insumo para investigaciones, tener un carácter interdisciplinario y potenciarlo con la posibilidad de visitarlo en cualquier lugar de modo online.

Además del equipo encargado de llevar a cabo el proyecto, 36 personas de distintas disciplinas fueron invitadas a escribir una nota, las cuales en la plataforma están marcadas con un asterisco.

Ureta, a modo de cierre, dijo que “es importante esta idea de concebir al Diseño no solo como un equipamiento externo de lo político, sino que como un componente que permite apropiarse de lo político”.

[Pincha para hacer el recorrido virtual](#)

GIOVANNA ROA

La codirectora de Ruidosa Fest, para contextualizar su exposición, contó que es diseñadora de profesión, pero que realmente se dedica a la Política. Comentó que el ser diseñadora le ha hecho tener una ventaja competitiva dentro del mundo de la política, y enfatizó que no es necesario ser abogada o abogado o socióloga o sociólogo para entrar en ese mundo.

Para Giovanna Roa diseñar es para transformar. "Ese transformar supone un norte, un qué quiero transformar y hacia dónde va esa transformación", dijo.

Roa comentó que busca transformar la estructuralidad del sistema: poder transformar el sistema neoliberal a un sistema de relacionamiento y a un sistema social. En esa línea, señaló que pone por delante la ética del cuidado por sobre el poder económico.

"Me parece que el diseñar es observar el mundo para proponer, y en ese observar es muy importante cómo el Diseño puede ser efectivamente un espacio de encuentro interdisciplinario", indicó, y agregó que la observación y la diversidad enriquece la evaluación y el diagnóstico del mundo que nos rodea.

En base a la idea de que "articular también es diseñar", entendiendo la articulación como un espacio donde convergen los mundos del Diseño y la Política para construir mayorías transformadoras, Roa presentó dos proyectos político activistas en los que trabajó.

RUIDOSA: MUJERES QUE HACEN RUIDO

Es una plataforma latinoamericana de mujeres en industrias creativas que pretende abordar los problemas de transformación social desde el feminismo. Giovanna Roa contó que "bajo la premisa de este proyecto, el feminismo viene abrir la posibilidad de imaginar un nuevo mundo posible. Tiene una complejidad muy grande, ya que viene a construir una comunidad y a la vez una experiencia".

Para la expositora esta iniciativa utiliza el Diseño como un soporte, el cual diseña cada uno de sus pasos, las interacciones y la incorporación de la diversidad.

PARIDAD

A partir del acuerdo del plebiscito para una nueva Constitución, la paridad era sumamente importante,

dijo Giovanna Roa, ya que estructuraba el piso mínimo de mujeres participantes en la construcción de este “nuevo Chile”.

“Fue un proceso muy largo y muy complejo que se tramitaba en una institucionalidad que tiene etapas muy complejas, y fue muy interesante cómo en conjunto, desde el movimiento feminista, fuimos entendiendo ese proceso y tratando de hacerlo educativo y explicativo para todas las mujeres de Chile”, manifestó la presentadora.

Además, mencionó que “acá hubo un diseño de fuerza social, y ese diseño es muy interesante porque es un proceso que se diseña en colectivo”. A partir de esto, aseguró que nadie es dueña del resultado, sino que en este caso todas lo son.

Para cerrar, Roa enfatizó que el Diseño está para transformar, como una herramienta de apropiación y activación de lo político.

Cierre

Sebastián Cuevas compartió la idea de que el activismo puede ser visto como práctica no necesariamente espontánea, pero sí de poder conducir, dar forma y generar acciones disruptivas, donde se ven ciertas acciones específicas de intervención en espacios públicos que van provocando e introduciendo ciertos cambios en la organización de las comunidades, en el uso de esos espacios y en la manera de entender esos espacios.

En el proyecto de Carola Ureta se pudo ver cómo frente a un acto de transformación ya existente en el espacio, el Diseño opera como una posibilidad de entregar un registro y hacerlo legible.

Finalmente, en la exposición de Giovanna Roa se vio la relación entre las herramientas y los conocimientos del Diseño en la acción ciudadana y la acción política, donde la disciplina juega un rol clave no solo en hacer visible la forma, sino también como una herramienta de activación de lo político logrando integrar las lógicas más institucionales.

A modo de cierre, se abrió espacio para una conversación en la cual se destacó que el Diseño cumple un rol de decodificador que permite hacer visible voces de personas que nunca antes habían participado.

Giovanna
Roa



“Me parece que el diseñar es observar el mundo para proponer, y en ese observar es muy importante cómo el Diseño puede ser efectivamente un espacio de encuentro interdisciplinario”

Sesión 15

Presentación Pabellón de Chile en Bial de Londres 2021

Miércoles 25 de noviembre

12:00 - 13:30 hrs CL

Presentan: Marcos Chilet (CL),
Martín Tironi (CL), Carola Ureta (CL)
y Pablo Hermansen (CL)

2020.mesdeldiseno.cl/programa/presentacion-pabellon-de-chile-en-bial-de-londres-2021

La temática de Diseño y pluriversidad cerró con una sesión dedicada a la presentación del Pabellón de Chile en Bial de Londres 2021, cuyo equipo le dio el título de Descolonizando mundos, saberes y prácticas: del Diseño centrado en el usuario al Diseño centrado en el planeta.

Fenómenos como los que estamos viviendo vinculados a la degradación ambiental, la desertificación, la pérdida de biodiversidad, la contaminación, el hiperconsumo, la desaparición de tradiciones, la obsolescencia programada, entre otros, se han convertido en uno de los legados de nuestra modernidad.

La modernidad es inseparable del proceso de colonización y su capacidad para expandir una particular comprensión y valoración del planeta y todos sus componentes no humanos, donde estos son concebidos como recursos para la satisfacción de las necesidades humanas. Bajo esta concepción, la tierra es convertida en un objeto de apropiación, explotación, olvidándose de su condición de fundamento para todo lo vivo. El proyecto moderno/colonial se instala como modelo hegemónico, constituyéndose fundamentalmente en una lógica de ruptura en su relación con la tierra y el pasado, y afirmando, por el contrario, una temporalidad volcada hacia lo nuevo y solucionismo tecnológico. La práctica del Diseño, en este sentido, ha seguido este principio antropocéntrico preestablecido, que consiste en satisfacer las necesidades humanas (user-centred design) relegando

los espacios y relaciones donde múltiples entidades, mundos y sensibilidades coexisten. Latinoamérica no ha estado exenta de los efectos de esta racionalidad moderna, materializada en intervenciones y modelos extractivistas de relacionarse con el mundo.

Ante este escenario, y a partir del trabajo curatorial que se realizó para el Pabellón de Chile para la Bienal de Diseño de Londres 2021, este panel buscó reflexionar sobre los límites y futuros impuestos por el proyecto moderno/colonial, avanzando hacia prácticas y saberes de Diseño posantropocéntrico y relacionales. ¿Existe el Diseño más allá del capitalismo?, ¿es verosímil hablar de un Diseño propiamente latinoamericano?, ¿es posible pensar otras ontologías y políticas para Diseño?, ¿puede el Diseño propiciar otras formas de relacionarse y producir lo real?

Se abrió un espacio de diálogo para pensar en las estrategias teóricas, estéticas y políticas que permiten moverse desde el Diseño orientado al usuario a un Diseño orientado al planeta, interrogando el rol de la disciplina para explorar los problemas complejos donde humanos y no humanos están envueltos. El pabellón es un ensayo para pensar, desde el lenguaje del Diseño, una posible salida a estas preguntas. Así, el panel reflexionó en torno a cómo la práctica del Diseño puede contribuir a descolonizar la relación instrumental y extractivista con el entorno, generando futuras relaciones pluriversales, más inclusivas y sustentables.

La sesión contó con la participación de Marcos Chilet, artista, diseñador y académico de la Pontificia Universidad Católica de Chile; Carola Ureta, diseñadora y magíster en Gestión Cultural especializada en proyectos editoriales y Diseño Gráfico ligados al desarrollo cultural; Martín Tironi, académico de la Pontificia Universidad Católica de Chile, y Pablo Hermansen, académico de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

[Revisa el video aquí](#)

Carola
Ureta



“La mirada del Diseño centrado en el planeta nos reconecta con la cosmovisión indígena, donde lo humano y lo no humano, donde el mundo y lo material conforman un todo”

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

MARCOS CHILET

El artista, diseñador y académico de la Pontificia Universidad Católica de Chile comentó la experiencia de haber llegado a la Bienal, de cómo se enfrentaron al concurso, cómo presentaron la solicitud y cuál fue la perspectiva que ocuparon junto a la lógica para llegar a los conceptos que sustentan el pabellón.

Marcos Chilet presentó el pabellón chileno titulado Resonancias tectónicas desde el sur: del user-centered design al Diseño orientado al planeta.

Cuenta que una de las primeras ideas del proyecto fue trabajar el concepto de “resonancias” como una realidad material. A partir de esto, el expositor dijo que “es una metáfora social, pero para nosotros también es una realidad material”.

A través de esto, reflexionaron: ¿cómo el concepto de “resonancias” nos permite repensar nuestra historia y nuestra práctica como diseñadores?

CAROLA URETA

La diseñadora y magíster en Gestión Cultural explicó sobre la experiencia del visitante y el viaje al interior del pabellón con un enfoque estético y político. Carola Ureta contó que “buscamos resonar y que estas ondas se amplifiquen mucho más de estos cuatro muros que forman parte de la sala”. Lo que se busca es que esta “resonancia” al tener eco en distintos ámbitos, pueda ser entendida la obra como una red de agentes humanos y no humanos, que entre todas han hecho posible la configuración de este pabellón. Dijo que la obra tiene

un carácter inmersivo, siendo la clave para la experiencia de los asistentes: “Un ambiente azul oscuro, húmedo y algo frío envuelve a los visitantes mientras se sumergen en un viaje ancestral”.

“La mirada del Diseño centrado en el planeta nos reconecta con la cosmovisión indígena, donde lo humano y lo no humano, donde el mundo y lo material conforman un todo. Enseñándonos que no podemos desentendernos de nuestros entornos, que cada acto que hacemos tiene una incidencia, una resonancia en otro, humano y no humano, y que hoy más que nunca frente a esta crisis política, social y medioambiental somos tejido y somos tejedores, como señala Arturo Escobar”, manifestó Ureta.

MARTÍN TIRONI

El académico de la Pontificia Universidad Católica de Chile entregó algunas de las reflexiones conceptuales que están implícitas en el pabellón, específicamente de dos dimensiones que son fundamentales. Primero, el tema del debate decolonial que está presente junto a la importancia que se le entrega y, por otra parte, se discutió qué implica moverse del Diseño centrado en el usuario a un Diseño orientado al planeta o a un Diseño descentrado en el humano.

Martín Tironi dijo que “si bien nuestro pabellón busca insertarse en esta perspectiva decolonial y crítica de Diseño moderno, estamos al mismo tiempo conscientes de los límites y abusos que puede tener este giro decolonial”. Por lo mismo, contó que es necesaria una reflexión crítica de lo que se necesita repensar, de lo que se necesita rediseñar o redireccionar en miras a generar relaciones más sustentables y armónicas con el mundo que habitamos. A partir de esto Tironi mencionó que “la tarea es problematizar las operaciones que están llevando al planeta a un estado de colapso ecológico y social que conocemos y a partir de ahí tratar de proyectar mundos o vidas, modos de existencia pluriversales, sustentados en una ética relacional y orientada al planeta”.

El expositor tres dimensiones centrales para un pensar, sentir y un hacer decolonial:

1. Interrogar la temporalidad lineal y volver a mirar aquellos modos de vida ancestrales.
2. Cuestionar la concepción de futuro hegemónica. Invitación a imaginar futuros descentralizados.
3. Necesidad de descentrar el Diseño de lo humano.

“El Diseño centrado en el usuario que ha colonizado diversas universidades y centros de estudio se ha transformado no solo en la vara con la cual se mide el Diseño, sino también se ha transformado en el impulsor de diferentes productos, soluciones e innovaciones. Se fundamenta en una epistemología individualista y antropocéntrica, que ha dejado profundas huellas en los modos que nos relacionamos con el mundo; positivas y también negativas”, dijo Tironi. Y agregó: “Creemos que desde un Diseño decolonial debería abordarse críticamente los límites de esta forma de Diseño, interrogando la responsabilidad medioambiental, ética y social que este enfoque contiene”.

Así, sostuvo el presentador, es necesario reiniciar un futuro posible a partir de “un Diseño que entreteje formas de coexistencia entre humanos y no humanos”.

PABLO HERMANSEN

El académico de la Pontificia Universidad Católica de Chile, finalmente, a partir de las temáticas discutidas, respondió la pregunta ¿qué significa diseñar hoy en un contexto de crisis multidimensional y de incertidumbre? Pablo Hermansen revisó críticamente la idea del antropoceno y, a raíz de eso, presentó dos imperativos éticos para diseñar:

1. Nuevo contrato social más que humano.
2. Regeneración del tejido sacionatural.

El expositor reflexionó en torno a que diseñar hoy desde el sur es “diseñar para la desprogramación y la reproducción”, refiriéndose a desafiar las estructuras actuales que convierten nuestro quehacer en “entramados de meras transacciones” y cuestionar la hegemonía de la producción.

Sesión 16

Nuevos materiales

Jueves 26 de noviembre

10:00 - 11:30 hrs CL

Panelistas: Mále Uribe (UK-CL),

Tomás Vivanco (CL) y

María José Besoain (CL)

Modera: Andrea Wechsler (CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/nuevos-materiales

La crisis ambiental que experimentamos exige un cambio en la forma en la que se piensa, diseña y produce el mundo artificial. Esta agenda de cambio ha sido llamada por algunos como Diseño Transicional o Diseño para la Transición, poniendo el foco en el proceso que debemos llevar adelante para cambiar desde un régimen de producción basado en las energías de carbón, las industrias extractivas y la producción en masa, a uno no extractivistas, de cero carbono, cero desecho y de producción descentralizada.

En este contexto, las preguntas por las nuevas materialidades de lo artificial se vuelven relevantes: tanto desde su dimensión física y sensorial, como desde sus formas de producción.

Esta sesión contó con la participación de Mále Uribe, artista y arquitecta cuyo trabajo varía entre proyectos de Diseño Interior, instalaciones multimedia, Diseño de Exhibiciones y la creación de murales y superficies de gran escala; Tomás Vivanco, arquitecto, máster en Arquitectura IAAC y PhD(c) en Arquitectura y Planificación Urbana en Futuros Digitales de Tongji University; María José Besoain (CL), arquitecta y cofundadora del Laboratorio de Biomateriales de Valdivia, LABVA, y Andrea Wechsler, académica de la Universidad de Chile, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

MARÍA JOSÉ BESOAIN

La arquitecta comenzó la sesión presentando su experiencia como cofundadora del Laboratorio de Biomateriales de Valdivia, LABVA, un laboratorio de vocación ciudadana de investigación, experimentación y prototipado de materialidades. Su rol es cuestionar las materialidades que nos rodean para promover una nueva cultura material.

Se compone de un equipo transdisciplinar, el cual se nutre de diversas disciplinas y experiencias.

Su trabajo se inspira a partir de la abundancia natural del territorio y de la abundancia de procesos antrópicos, de distintos tipos de sistemas productivos para así utilizar esos insumos y poder devolverlos al ciclo productivo. Se asocian al conocimiento ancestral, logrando trasladar estos conocimientos a procesos de biofabricación reconociendo el potencial del territorio.

PROCESOS DE FABRICACIÓN:

- Recolección
- Extracción
- Creación

María José Besoain comentó que para el LABVA es muy importante que se puedan fabricar y crear estos nuevos materiales en una cocina y "hacer ese traspaso de tecnologías bastantes sencillas que se puedan realizar en espacios cotidianos (...) utilizando materiales que podemos encontrar en nuestros hogares sin mayor dificultad".

ROL BIOMATERIALES PARA UNA NUEVA CULTURA MATERIAL

- **Cuestionamiento:** a través del ejercicio de generarlos se puede adquirir consciencia del ciclo completo de la materia.
- **Agenciamiento:** creemos que los biomateriales son una herramienta de agenciamiento de las comunidades frente a la crisis socioambiental.
- **Autonomía:** promover la descentralización de la materia y los procesos sobre todo para territorios extremos o en contextos críticos.
- **Soberanía:** promover el conocimiento etnobotánico y estacionalidad material local y formas de producción que correspondan al territorio.
- **Diversidad:** debemos recomponer la pérdida cultural que ha generado la homogeneización material derivada de los petroquímicos.

DESAFÍOS EN LA GENERACIÓN DE BIOMATERIALES PARA UNA NUEVA CULTURA MATERIAL

- **Vinculación emocional:** es vital establecer lazos emocionales con la materia que nos rodea. No nos podemos dar el lujo de seguir desechando solo por ser biodegradable.
- **Estudios de cargas ecosistémicas:** entender hasta qué punto podemos extraer materias de los territorios sin ir en desmedro del ecosistema.
- **Nutrición del medioambiente:** entender que estos biomateriales deben poder degradarse y ser transparentes en su degradación.
- **Uso de suelo consciente:** tener conciencia del uso del suelo.
- **Caracterización y estandarización:** hay biomateriales con el potencial de ser estandarizados en el modelo actual, mientras que otros inherentemente no.

“Estamos en una búsqueda de esta identidad Latinoamericana a través de distintas voces de la biofabricación. Nuestro quehacer se nutre mucho de la conversación de otros referentes y otras personas que están cuestionando estas prácticas”, dijo Besoain.

A modo de cierre, la expositora agregó que es relevante hacer este traspaso a las comunidades y a cualquier persona interesada en ser parte de estas investigaciones.

“Creemos que la transición sostenible hacia una real Economía Circular es colaborativa e interespecie”, aseguró. De esta forma, es relevante utilizar procesos biológicos derivados del territorio en vez de procesos de fabricación caros e intensivos que permiten convertir desechos orgánicos en materiales emocionales, vinculantes con el territorio y sus ecosistemas, medioambientales amigables y económicamente viables.

MÁLE URIBE

La artista y arquitecta comenzó su exposición compartiendo su experiencia trabajando en el mundo de nuevos materiales en Studio-Mále. Su presentación abarcó la industria y la nueva cultura material, su experiencia con materiales minerales y su proyecto denominado Imaginarios de la Sal.

INDUSTRIA Y NUEVOS MATERIALISMOS

Mále Uribe contó que su apuesta es promover el Diseño fuera del contexto de Diseño. Busca implementar investigaciones y procesos transdisciplinarios que pongan en cuestión la manera tradicional en la que los diseñadores se han enfrentado al material. Contó que le ha tocado experimentar este cambio de foco en el diseño de nuevos materiales, donde se han abierto espacios en galerías.

Además, se cuestionó: “¿Cómo podemos influir en las narrativas que orbitan a estos materiales desde una responsabilidad ética en cómo las moldeamos y las comunicamos al público?”.

Esta nueva cultura material, contó Uribe, se caracteriza por establecer relaciones no jerárquicas. “Los diseñadores

comenzamos a trabajar con estos nuevos materialismos desde el respeto y admiración por lo otro, ya sea humano o no humano”, dijo.

Contó también que estos nuevos materialismos nacen del contexto actual en la que el ser humano tiene un impacto más grande que la naturaleza, donde se ha visto cómo se ha transformado el paisaje natural por las industrias.

“En este contexto de crisis medioambiental es relevante como diseñadores analizar este contexto macroideológico para poder hacer un cambio estructural, perceptual y revisar cómo podemos conscientemente infiltrar estas ideas en nuestro proceso de diseño”, manifestó.

Para lo anterior, Mále Uribe propuso cuatro ejes de acción:

- 1. Admirar:** volver a mirar la materia.
- 2. Reconocer la agencia material:** entenderlos como materia vibrante.
- 3. Revalorar:** revisar nuestro concepto de valor como construcción cultural.
- 4. Comunicar:** construir nuevas narrativas materiales y comunicarlas.

En su trabajo lo que busca es comunicar los materiales minerales desde una nueva narrativa como materiales performáticos.

MATERIAS MINERALES

A principios de 2019 Mále Uribe empezó a trabajar con materiales minerales con el fin de tangibilizar y repensar su valor, en especial de los desechos minerales de la industria minera en Chile.

La expositora sostuvo que los materiales minerales, al mismo tiempo, son parte de una red de significado: “Además de su agencia material, son una construcción cultural. Para nosotros el salitre en Chile es un muy buen ejemplo”.

PROPUESTA PARA CREAR UNA NUEVA CULTURA MATERIAL

- Celebrar a los materiales minerales como portadores de valor natural y cultural desde nuestro contexto local.
- Resignificación de los derechos minerales de la industria minera.
- Utilizar el Diseño como herramienta de investigación para construir nuevos imaginarios y narrativas en torno a nuestros recursos minerales.

IMAGINARIOS DE SAL: APUESTA POR TRABAJAR CON LOS DESECHOS MINERALES

Mediante los cuatro ejes de acción Mále Uribe observó la sal, viajando por el desierto, redescubriendo las sales minerales, para luego reconocer su agencia material, estudiar las formaciones salinas y luego revalorar y revisar cómo estos materiales han sido imaginados por los habitantes, mirando en particular el valor de los desechos del producto.

A partir de la recolección de muestras se comenzó un proceso de resignificación y experimentación del material para encontrar nuevas formas y nuevos significados con el fin de poder comunicar estas narrativas como aspecto performático. En el Museo del Diseño, contó Mále Uribe, “se mostraban estas sales con la capacidad de afectarnos emocionalmente como una puesta en escena”. Y agregó: “La exhibición se transforma en una herramienta para comunicar nuevas narrativas en la que podemos presentar desechos minerales como una experiencia íntima, de una manera accesible y a un público familiar”.

Actualmente este proyecto sigue en desarrollo. Su próxima etapa es poder producir y exhibir de manera local en el desierto en Chile.

Mále Uribe, finalmente, señaló que busca “mirar los desechos minerales de la industria minera metálica como una oportunidad gigante, no desde un punto de vista productivo y extractivo, sino como la posibilidad de construir nuevos imaginarios materiales sobre estos desechos que hoy en día vemos como basura”.

TOMÁS VIVANCO

El máster en Arquitectura IAAC comenzó la sesión poniendo sobre la mesa la situación actual de pandemia. Sobre esto, dijo, no se puede “volver a mantener sin ningún grado de reflexión los estilos de vida y los estilos de producción que teníamos hasta la fecha”. Estos estilos de producción han causado un agotamiento de los recursos naturales causando el llamado “día de sobregiro” del planeta, donde según el Global Footprint Network, necesitamos 1.75 planetas para poder sostener la vida como la estamos viviendo. A partir de esto, Tomás Vivanco enfatizó que “hay una posición que tenemos que tomar desde la disciplina del Diseño para poder abordar estos desafíos planetarios que tenemos por delante”.

“Las acciones para construir y mantener la vida implican interactuar, adaptar y replicar”, manifestó.

Este año, a raíz de la pandemia, por primera vez en 15 años logramos reducir el “día de sobregiro”. Vivanco indicó, entonces, que “si volver a la normalidad implica volver al status quo que teníamos hasta el año pasado donde el ‘día de sobregiro’ iba creciendo año a año, hoy día por primera vez tenemos la posibilidad de hacer estas transformaciones, estamos en una oportunidad histórica de poder abordar estos desafíos”.

TRES ÁMBITOS MATERIALES

1. Territo material

Tomás Vivanco habló sobre este primer ámbito a partir de su experiencia en el FabLab de Puerto Williams. En el FabLab buscan impulsar la transformación de la comunidad en pos de la sustentabilidad y trabajan vinculando las tecnologías digitales, los territorios y las personas.

Para lograr esto, comparó el mundo de la Gastronomía, donde hoy en día cualquiera puede cocinar un rico plato a partir de un libro o un video sin la necesidad de estudiar la disciplina. Desde esa perspectiva, desarrolló una serie de instancias participativas dentro del territorio Austral con el objetivo de empoderar a las personas y poder redescubrir el territorio.

Uno de los resultados fue el descubrimiento de la concha de la centolla, la cual se exporta siendo la principal fuente económica. Estas actualmente se botan en vertederos, causando un impacto ambiental muy grande por el olor. A partir de esta concha se descubrió que se puede producir un bioplástico a través de una máquina sencilla de código abierto.

También se está recolectando algas, que son desechos orgánicos, para utilizarlos como recursos bióticos para desarrollar catálogos de biomateriales en conjunto con la comunidad para fomentar esta autonomía.

2. Computación material

Esta segunda idea Vivanco la define como “trabajar con la mesoescala del Diseño o mesoescala de los materiales, en la cual no llegamos a nivel de profundidad de los científicos de materiales, pero sí trabajamos el material en una escala en la cual el material se transforma o emerge en la experiencia humana”.

Con esto busca probar distintos tipos de materiales y direccionar la forma para poder empezar a construir nuevos biomateriales basados 100% en agentes bióticos. El expositor contó que es importante realizar testeos y mediciones de estos materiales para lograr impactar positivamente en nuestro entorno y en la industria. “Tenemos que llegar a cuantificar los procesos de diseño de estos biomateriales”, dijo Vivanco. Estos procesos buscan medir distintos tipos de materiales con fuerza, tracción y compresión y rigidez y dureza para empezar a catalogar estos materiales y hacer comparaciones.

“No basta solamente con la expresión y lo que nos puede generar a nosotros como creativos para poder hacer algo con el material, sino que también poder extraer la mayor cantidad de datos y de información para hacer materiales que sean altamente competitivos con otros materiales basados en petróleo”, manifestó el presentador.

Tomás Vivanco contó la importancia de trabajar la relación entre los materiales, la fabricación y los territorios locales.

“La computación material nos permite poder entender las fuerzas que están en todos los sistemas materiales que nos rodean”, dijo. Y agregó: “Si los podemos leer y procesar usando la computación, podemos usar la mínima materialidad posible o la mínima energía posible para poder maximizar la performatividad tridimensional de los materiales”.

Comentó también que a través del machine learning se pueden hacer procesos de optimización para poder simular y proyectar geometrías que no se podrían haber conseguido en el mundo físico. Vivanco dice que “podemos ahorrar un montón de procesos que son físicos, que estamos impactando y consumiendo energía, ahorrando estos procesos para llevarlos a procesos digitales para simular geometrías”.

3. Materiales Digitales

Este tercer tema se relaciona al Diseño Especulativo. “Estas nuevas expresiones materiales nos llevan a pensar en las relaciones de las percepciones y los afectos que tenemos entre el mundo digital y el mundo físico, construyendo nuevos vínculos híbridos”, dijo Tomás Vivanco.

A modo de cierre, el PhD(c) en Arquitectura y Planificación Urbana en Futuros Digitales de Tongji University compartió diversas formas en que se ha usado la inteligencia artificial, donde destaca que “usar estos algoritmos nos permite poder explorar la creatividad de modos distintos sin la necesidad de intervenir e impactar negativamente nuestro entorno”. Y agregó que “el diseño de materiales adaptativos nos permite pasar de procesos de Diseño orientado a objetos, al diseño de intervenciones, por medio de procesos de Diseño orientado a sistemas”.

Cierre

Los tres expositores abordaron el tema de los materiales desde su perspectiva de investigación y de Diseño. Lo que tienen en común es que cada uno ha tomado un área o zona geográfica de nuestro país de manera muy única. Destacaron también el trabajo en territorio, donde buscan reconocer la autonomía territorial en relación a modelos de producción convencionales.

María José
Besoain

“Creemos que la transición sostenible hacia una real Economía Circular es colaborativa e interespecie”

Tomás
Vivanco

“Estas nuevas expresiones materiales nos llevan a pensar en las relaciones de las percepciones y los afectos que tenemos entre el mundo digital y el mundo físico, construyendo nuevos vínculos híbridos”

Sesión 17

Moda y Economía Circular

Jueves 26 de noviembre

12:00 - 13:30 hrs CL

Panelistas: Pablo Galaz (CL),
Gerardo Wijnant (CL) y Laura Novik (AR)

Modera: Raimundo Hamilton (CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/moda-y-economia-circular

En términos generales, se entiende por Economía Circular aquella en la que cada elemento de cada producto se reutiliza y vuelve o deriva en un nuevo ciclo de uso. Este concepto se considera como central para avanzar a una economía sostenible y también como una oportunidad para la innovación. En una línea similar a la sesión anterior, esta puso el foco en el vínculo entre Economía Circular y Moda, intentando contrastar diferentes perspectivas sobre Diseño y sostenibilidad material.

Esta sesión contó con la participación de Pablo Galaz, director de Fashion Revolution Chile; Gerardo Wijnant, ingeniero civil industrial de la Universidad de Chile, responsable Impacto Nacional en Doble Impacto (Banca Ética) y consultor Comercio Justo y Economía del Bien Común; Laura Novik, experta en futuro y sustentabilidad para los entornos de la Moda y el Diseño, y Raimundo Hamilton, académico de la Universidad de Talca, quien moderó la conversación.

[Revisa el video aquí](#)

Notas de los principales puntos discutidos y reflexiones

RAIMUNDO HAMILTON

El académico de la Universidad de Talca compartió que la industria de la Moda es la segunda más contaminante en el mundo debido a su proceso productivo, al teñido, al transporte y al uso del agua. Pero, a pesar de esto, la industria del fast fashion crece día a día, donde el uso de ropa de mala calidad y por temporada nos hace querer lo nuevo y seguir estos hábitos de consumo.

A partir de este contexto, Raimundo Hamilton dijo: “Nuestro rol como diseñadores es hacernos cargo de este fenómeno, trabajando la Moda de manera responsable y respetuosa, cuidando el medioambiente”.

PABLO GALAZ

El director de Fashion Revolution Chile abrió su exposición compartiendo su experiencia en el movimiento internacional. Contó que el rol de Fashion Revolution es el activismo, el cual se refleja en los consumidores y en los creadores. Busca unir a las personas a la revolución de la Moda.

Pablo Galaz comparte que “somos quienes movilizamos los intereses que conversan en torno a la industria de la Moda”.

El expositor contó que como Fashion Revolution, en su primera campaña, invitaron a los consumidores a preguntarse y preguntarles a las marcas: “¿Quién hizo mi ropa (y en qué condiciones)?”.

Lo que buscaban era crear un vínculo emocional con la ropa. “Creemos que existe, pero queremos revivirlo y que esté presente en la reflexión sobre qué tipo de ropa estoy usando y responsabilizarnos de ese consumo”, señaló.

En cuanto a la Economía Circular, Pablo Galaz dijo que nos estamos dejando llevar y estamos cayendo en errores, siendo difícil ser consecuentes en el consumo. “Siempre va a haber algo que te va a retroceder en tu consumo o te va a sacar de lo que tú quieres hacer, por lo tanto, hay que ser consistentes. Ponte una meta, busca los recursos para cumplir con esa meta y así podrás determinar qué tipo de consumo tienes”, indicó.

A modo de cierre, Galaz dijo que “todos podemos y deberíamos transformarnos en activistas de nuestro consumo, porque así nos responsabilizamos de nuestro consumo y hacemos que otros lo respeten”.

GERARDO WIJNANT

El ingeniero civil industrial de la Universidad de Chile comenzó su exposición tomando en consideración la importancia de hacer conciencia de lo que hacemos, de lo que consumimos y de las decisiones que tomamos dentro de este contexto global que nos hace buscar lo nuevo y lo novedoso.

A partir de este problema global, Gerardo Wijnant contó que el año 87 en Noruega surgió el concepto de “desarrollo sostenible”, el cual se define como “la necesidad de satisfacer nuestras necesidades hoy sin comprometer la posibilidad de las generaciones futuras de satisfacer sus propias necesidades”.

El expositor comentó que “cuando vivimos en un mundo y tomamos decisiones como si no existiera el futuro, cuando estamos consumiendo o produciendo de una manera tal de que ni siquiera respetamos a nuestras propias familias, a nuestros hijos o nietos, ¿qué mundo le estamos entregando a estas generaciones que vienen?”.

Así, Wijnant contó que el año 2015 surgen los “objetivos de desarrollo sostenible” y enfatizó que “nos generan un marco de acción súper potente que da lugar a estas expresiones de economías sociales o las llamadas ‘nuevas economías’, que quieren reinterpretar y volver a resignificar lo que estaba definido como economía”.

A partir de esto, el presentador sostuvo que “lo que debe buscar la economía no es la maximización de las utilidades o el beneficio, sino

que la maximización del bienestar de los habitantes de la casa común global”.

Gerardo Wijnant aseguró que se ha perdido de vista este objetivo y la economía se ha transformado en la búsqueda de una maximización de utilidad y un uso inadecuado de los recursos.

Según expuso el responsable de Impacto Nacional en Doble Impacto, el concepto de “desarrollo sostenible” busca el equilibrio entre lo social, económico y ambiental. En ese sentido, señaló que los ODS han fortalecido estas propuestas de nuevas economías y mencionó seis:

1. Economía Circular.
2. La economía del bien común.
3. El comercio justo.
4. Las empresas B.
5. El cooperativismo.
6. Economía colaborativa.

“¿Cómo logramos no solo la estética, sino que la ética en nuestras propias decisiones?”, se preguntó Gerardo Wijnant.

A modo de cierre, Wijnant dijo que al entender que el planeta tiene recursos finitos logramos innovar en nuevos productos. “Si yo soy capaz de crear algo que tiene valor que es positivo, que favorece no solo el medioambiente, sino que también a las personas, ya no estamos hablando solamente de maximización de utilidades”, precisó. A partir de esto, el panelista comentó que es importante comunicar y transmitir aquello que tenga un valor sostenible, para que así las personas puedan identificar productos y/o diseños que entregan esa propuesta de valor. Si las personas no tienen la información disponible seguirán teniendo un consumo irresponsable, a pesar de que quieran hacerlo.

“La gente entiende y se da cuenta de que es mucho mejor favorecer a una empresa que trabaja en una forma mucho más democrática, mucho más respetuosa en su cadena de valor de proveedores, que aquella que solamente busca la máxima utilidad para sus accionistas”, aseguró Gerardo Wijnant.

El llamado a los diseñadores, dijo, es comunicar adecuadamente aquello que tiene más valor en su creación.

LAURA NOVIK

La experta en futuro y sustentabilidad para los entornos de la Moda y el Diseño comenzó su exposición diciendo: “Hay que entender no solo a la industria de la Moda como textil-confección, sino como un modelo de pensamiento”, y agregó que esta industria afecta a todas las demás.

Como ejemplo, sostuvo que la industria de la tecnología asumió las lógicas de la Moda y también las lógicas de pensamiento como la obsolescencia programada. “Estas lógicas que se achacan a la Moda vestimentaria como tal, en realidad tienen origen en el mundo de la ingeniería industrial”, dijo Laura Novik.

“Tiene que ver con un sistema de pensamiento de una industria del siglo XIX y que hoy estamos viendo los límites de esa lógica simplemente porque nos estamos enfermando producto del calentamiento global y producto de nuestras malas prácticas”, agregó la expositora. Novik habló de la lógica de los dos cuerpos, que tiene que ver con la moda institucional y la moda individual, que definió como “el activismo o las decisiones que podemos tomar desde nuestro rol como individuo, que lo hacemos todo el tiempo cada vez que elegimos de nuestro clóset lo que nos vamos a poner”.

Tres ejes de trabajo de la Economía Circular

- 1. Reducción de la producción de desechos:** “Los diseñadores tenemos mucho que decir en esa fase que genera el 80% del impacto en el medioambiente”, comentó.
- 2. Reutilización de los recursos:** “Sacarle el jugo a todos los recursos”.
- 3. Volver al ambiente los insumos que utilizamos.**

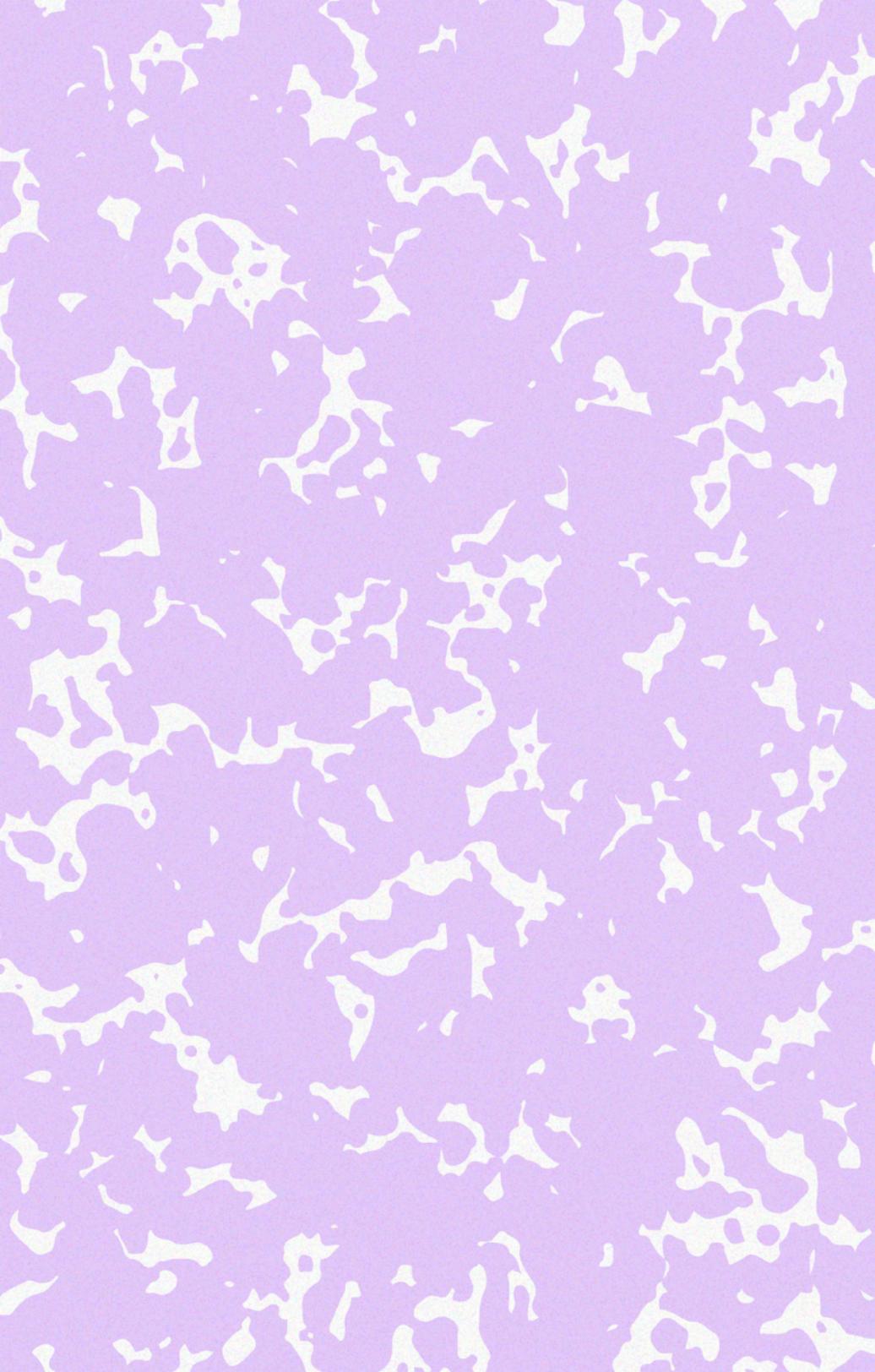
Laura Novik comentó que para poder dar forma a esos tres ejes en la industria hay que cambiar la forma de entender la producción y la creación de valor. Para cambiar la industria de la Moda, o cualquier industria, de lineal a circular es importante tener tres enfoques:

1. Flujo circular de materiales: crear valor a partir del desperdicio.
2. Servitización: enfatiza lo funcional sobre la propiedad. La economía del compartir.
3. Suficiencia basada en el uso efectivo de los recursos.

La panelista cerró su exposición enfatizando que hay una gran oportunidad de buscar el equilibrio, logrando tomar en cuenta lo natural y lo social, pero precisó que “la Moda puede transformarse si transformamos todo, si no va a ser una simple cosmética tecnológica”.

CIERRE

Los tres panelistas abordaron su exposición entrelazando los temas de Diseño, Moda y Política. También se refirieron a cómo fomentar la Economía Circular y bajo qué parámetros, y compartieron una visión de futuro de anticipación pensando hacia dónde podría ir la industria circular en el futuro.



III. Workshops

El programa de workshops buscó ser una instancia de aprendizaje práctico e interactivo guiado por un profesional o una empresa de Diseño. El programa contó con cuatro workshops que abordan temáticas relacionadas a las sesiones.

Los cupos fueron limitados y se solicitó inscripción previa. La duración varió entre 90 y 120 minutos y consideraron durante todo el desarrollo de la actividad preguntas provenientes de los inscritos.

Workshop 1

Trabajo colaborativo en red por IxDA

Miércoles 18 de noviembre

18:00 - 20:00 hrs CL

Proponentes: Rodrigo Vera (CL) y Ana Domb (CO)

2020.mesdeldisenio.cl/programa/storytelling-como-herramienta-estrategica-en-el-diseno-remoto-or-workshop-por-ixd

Ante el desafío del trabajo remoto, el Diseño corre el riesgo de perder visibilidad y, sobre todo, de que su aporte estratégico no se valore. Los humanos entendemos el mundo a través de historias. Una de las herramientas más poderosas para asegurar el impacto de nuestro trabajo es el storytelling.

En este taller se trabajó sobre tácticas narrativas específicas para el mundo del Diseño. Se desarrollaron ejercicios que ayudaron a construir relatos accionables que fomenten vínculos emocionales entre la audiencia y los productos y servicios. El storytelling es una herramienta clave para que los equipos de trabajo logren una visión unificada sobre el Diseño, que permitirá que los productos y servicios materialicen su propuesta de valor.

El workshop fue liderado por Rodrigo Vera y Ana Domb de IxDA, la asociación internacional de Diseño de Interacción.

Workshop 2

Deconstruc-Joy por Docena

Jueves 19 de noviembre

Práctica

18:00 - 21:00 hrs CL

Jueves 26 de noviembre

Exhibición de resultados

18:00 - 19:30 hrs CL

Proponentes: Mechi Martínez (AR-CL)

y Mariano Breccia (AR-CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/deconstruc-joy-workshop-por-12na

Dedicado a diseñadores o personas con conocimientos básicos de costura en el suprarreciclaje. En este workshop se experimentó con la deconstrucción como método de upcycling. A través de esta metodología se exploraron las distintas formas de aprovechar la morfología original de la prenda para transformarla, utilizando la formas existentes, para una nueva función.

En este workshop se aprendieron técnicas y herramientas para crear ropa desde el cuerpo. Se experimentó con las prendas en el cuerpo, abriendo las posibilidades y compartiendo los resultados. Llevamos la idea a un proyecto priorizado el zero waste en su diseño. Por último, se guio en la sistematización de ese diseño para su producción.

El workshop fue liderado por Mechi Martínez y Mariano Breccia de 12na (Docena), un estudio de Diseño que trabaja el suprarreciclaje involucrándose en proyectos de Economía Circular, Diseño, Arte y Comunidad.

Workshop 3

Diseño e identidad por Enric Jardí

Viernes 20 de noviembre

11:30 - 13:30 hrs CL

Proponente: Enric Jardí (ES)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/diseño-e-identidad-or-workshop-por-enric-jardi

En este workshop se vieron varios casos de identidades gráficas y su proceso de creación. Casos de éxito y casos que no vieron la luz. Se consideró qué es diseñar una identidad más allá del logotipo y de sus normas de aplicación.

El workshop fue liderado por Enric Jardí, diseñador catalán cuyo trabajo profesional se centra en Diseño Editorial, Dirección de Arte, cubiertas para libros, Identidad Corporativa e Ilustración.

Workshop 4

Co-diseño e Innovación Pública por UNIT

Jueves 26 de noviembre

18:00 - 20:30 hrs CL

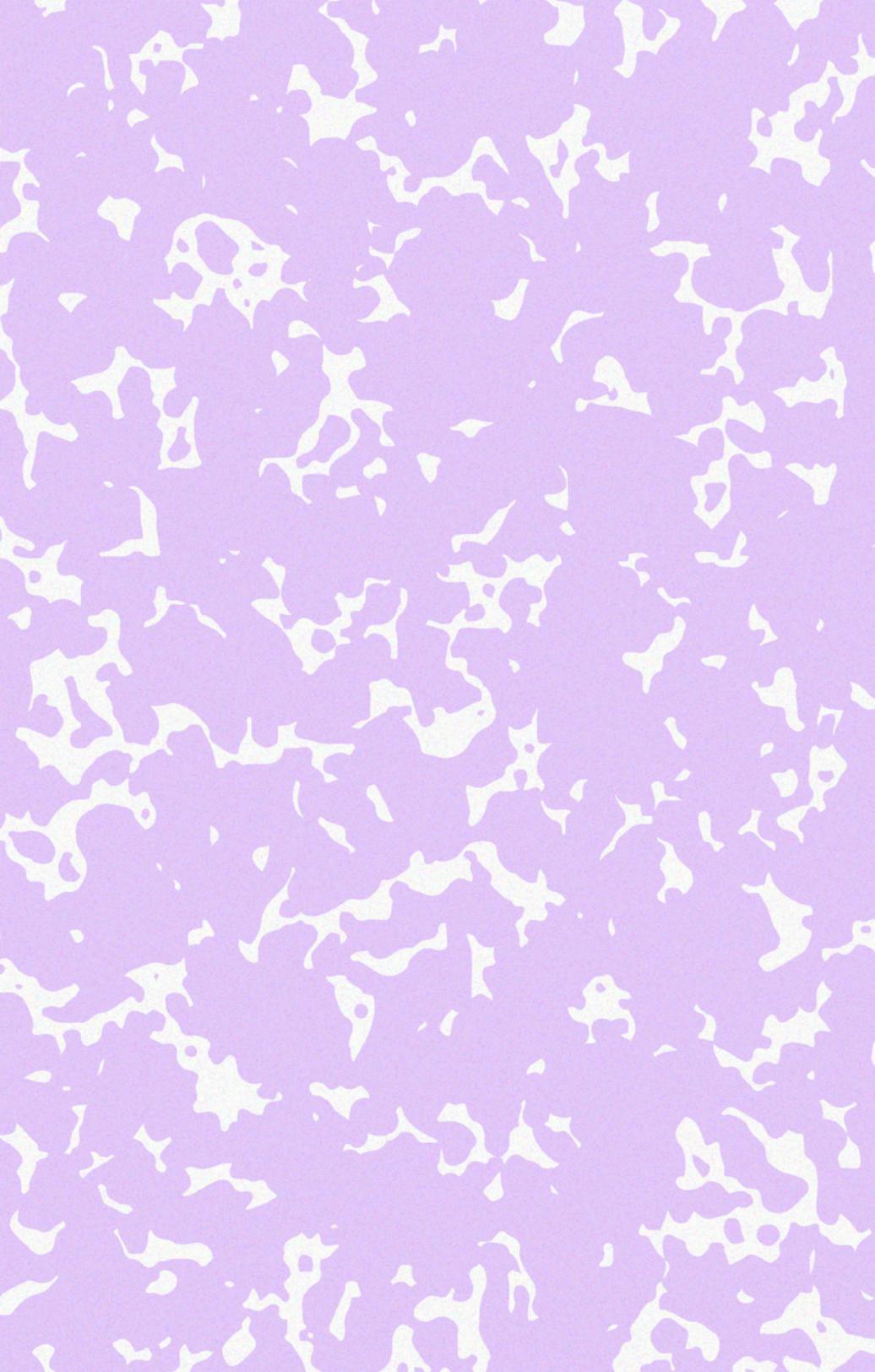
Proponentes: Katalina Papic (CL), Daniela Soto (CL),
Bianca Benvenuto (CL) y Margarita Simunovic (CL)

2020.mesdeldiseño.cl/programa/co-diseno-e-innovacion

[-publica-or-workshop-por-unit](#)

La Innovación Pública busca generar valor para las personas al transformar la relación que el Estado tiene con la ciudadanía. Y es la disciplina del Diseño la que hoy está permitiendo avanzar hacia organizaciones públicas mejor conectadas con las necesidades de las personas. En este workshop se experimentó la forma en que el Diseño ha apoyando la transformación del Estado por medio de crear servicios públicos con foco en los ciudadanos.

El workshop fue liderado por Katalina Papic, Daniela Soto, Bianca Benvenuto y Margarita Simunovic, diseñadoras de servicios de UNIT, estudio de Diseño Estratégico y de Servicios que organizó el Mes del Diseño 2020.



IV. Conversaciones con...

La sección de Conversaciones con... consistió en una serie de entrevistas en vivo que tuvieron como objetivo conectar a la comunidad de Diseño y exhibir proyectos, productos y procesos desde la industria chilena. Estas conversaciones de diseñador a diseñador fueron transmitidas a través de la cuenta del Área de Diseño del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.

Fueron 14 entrevistas que se realizaron entre el 6 y el 22 de noviembre y fueron lideradas por siete curadores seleccionados por el Mes del Diseño. Cada uno de estos curadores representó una de las siete áreas de Diseño definidas para el evento. Las áreas contempladas y sus respectivos curadores y entrevistadores fueron los siguientes:

ÁREA DE DISEÑO

CURADOR

Diseño Gráfico y comunicación visual

Simón Sepúlveda

Diseño Industrial, exhibiciones y materiales

Juan Pablo Fuentes

Diseño Estratégico, de Servicios y Experiencias Unit

Juan Felipe López y Michel Zalaquett

Diseño Digital, interacción, UX, UI

Katherine Exss

Diseño Textil y de Vestuario

Gabriela Olivares

Diseño Editorial y Tipografía

Belén La Rivera

Ilustración

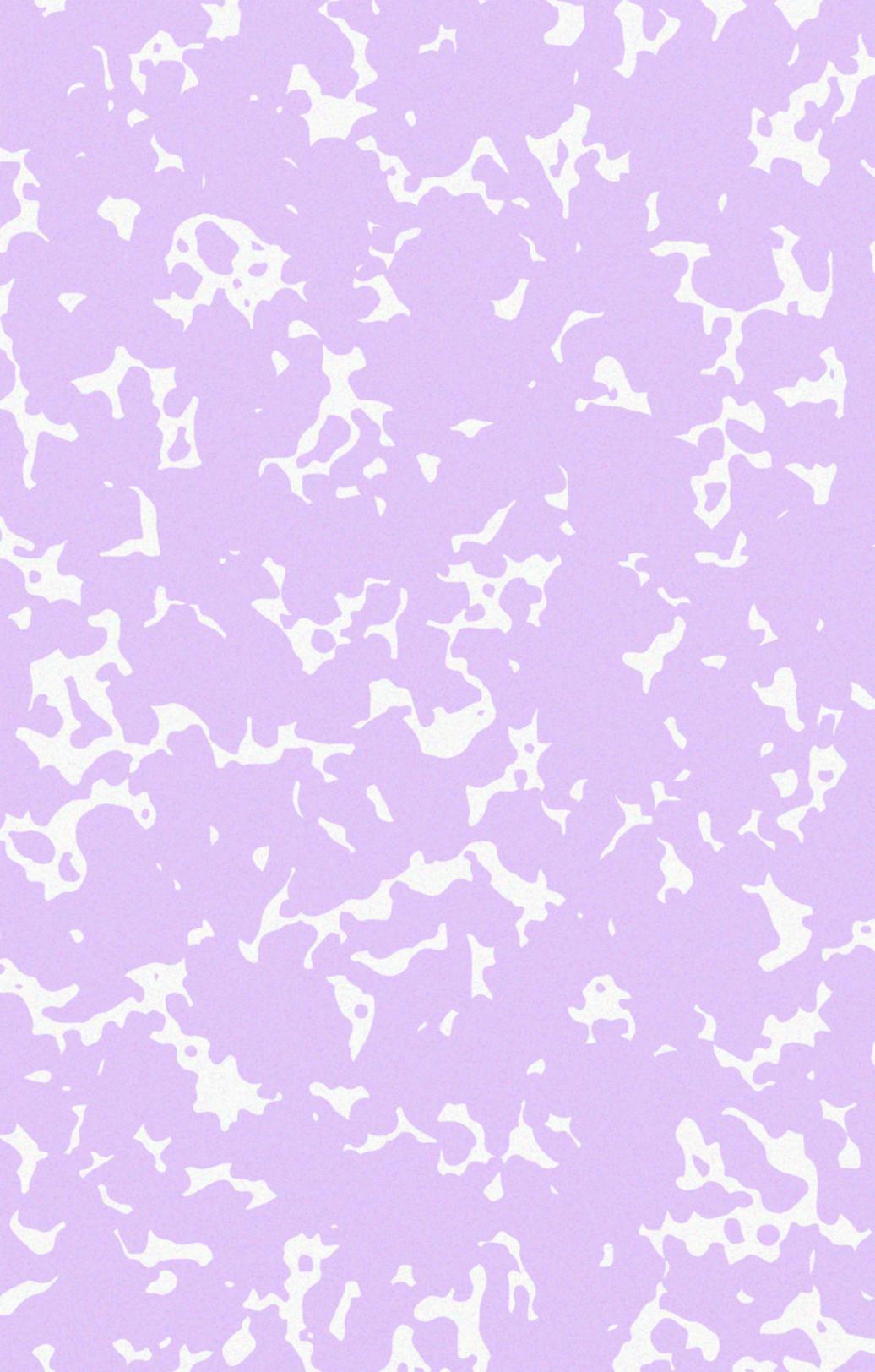
Isabel Molina

Las entrevistas en cada una de estas áreas nos permitió conocer desde una mirada más personal a diseñadores y estudios de Diseño chilenos. En el caso de las entrevistas a diseñadores, el foco estuvo en conocer su historia y trayectoria, además de su forma de trabajo, visión y proyectos en los que ha participado. Por otro lado, las entrevistas a estudios de Diseño tuvieron como objetivo mostrarlos desde su interior para conocer acerca de su organización, procesos creativos y trabajos. El foco estuvo en inspirar, mostrar

el tras bambalinas y su camino recorrido para llegar a ser lo que son actualmente.

Estas entrevistas fueron realizadas a través de la plataforma de Instagram Live, mediante la cuenta [@areadedisenocultura](https://www.instagram.com/areadedisenocultura)

DÍA	INVITADO	ENTREVISTADOR	ÁREA	LINK
Lunes 9 de noviembre	Constanza Gaggero	Simón Sepulveda	Diseño Gráfico y comunicación visual	LINK
Martes 10 de noviembre	Caro Celis	Isabel Molina	Ilustración	LINK
Miércoles 11 de noviembre	Nueve Design Studio	Juan Pablo Fuentes	Diseño Industrial, exhibiciones y materiales	LINK
Jueves 12 de noviembre	Cris Miranda	Gabriela Olivares	Diseño Textil y de Vestuario	LINK
Viernes 13 de noviembre	Octavio Pizarro	Gabriela Olivares	Diseño Textil y de Vestuario	LINK
Sábado 14 de noviembre	Gustavo Soto	Katherine Exss	Diseño Digital, interacción, UX, UI	LINK
Lunes 16 de noviembre	Paula Barahona	Belén La Rivera	Diseño Editorial y Tipografía	LINK
Martes 17 de noviembre	Estefanía Trisotti	Katherine Exss	Diseño Digital interacción, UX, UI	LINK
Miércoles 18 de noviembre	Bernardita Figueroa	Juan Felipe López	Diseño Estratégico, Servicios y Experiencias	LINK
Viernes 20 de noviembre	Francisco González	Juan Pablo Fuentes	Diseño Industrial, exhibiciones y materiales	LINK
Sábado 21 de noviembre	Sofía Garrido	Simón Sepulveda	Diseño Gráfico y comunicación visual	LINK
Lunes 23 de noviembre	Tite Calvo	Isabel Molina	Ilustración	LINK
Martes 24 de noviembre	Ignacia Orellana	Michel Zalaquett	Diseño Estratégico, Servicios y Experiencias	LINK
Miércoles 25 de noviembre	Juan Mercerón	Belén La Rivera	Diseño Editorial y Tipografía	LINK



V. Vitrina Diseño Chileno 2020

La Vitrina Diseño Chileno 2020 exhibió productos, gráficas y servicios de Diseño de creadores chilenos en las plataformas del evento, con el fin de promocionar y difundir el estado del arte a nivel nacional.

La Vitrina contó con tres categorías: Vitrina de Productos, Vitrina Gráfica y Vitrina de Servicios o Estudios de Diseño. Cada vitrina fue liderada por un socio estratégico que cumplió el rol de curador y seleccionador de los diseñadores representativos de cada una de las vitrinas. Para la Vitrina de Productos nuestro socio estratégico fue Local; en el caso de la Vitrina Gráfica fue Feria Impresionante, y en la Vitrina de Servicios fue Chile Diseño.

Cada uno de ellos seleccionó un máximo de 20 diseñadores o estudios de Diseño que fue expuesto en cada una de las Vitrinas.

Vitrina de Productos a cargo de Local

NOMBRE DISEÑADOR O ESTUDIO	PERSONA DE CONTACTO	SITIO WEB
Diógenes Cerámicas	Camila Carrasco	diogenesceramicas.com
Juana Díaz	Isabel Juana Díaz Alliende	juanadiaz.cl
Lemu Handmade	Ariela Rivas - Juan Pablo Riquelme	lemuhandmade.cl
Ail Manufacture	Bay Inostroza	ail-manufacture.cl
Munay Sisters	María Loreto Leiva	munaysisters.com
La Sebastiana	María Vallejo	lasebastianazapateria.cl
Trenzados de Cutemu	Rocio Schatzke	instagram.com/trenzadosde-cutemu
Cerio	Cristóbal Rioseco	cerio.cl
Prima	Gastón Fuenzalida	primamuebles.cl
Emmanuel Gonzalez	Emmanuel Gonzalez	emmanuelgonzalez.cl
A Whole New World	Piedad Aguilar	awnw.cl
Semangad	Cristián Arriagada	semangad.cl
Ettore Taller	Jorge Olate Toledo	ettoretaller.cl
Maia	María Jesús Seguel Tagle	maiaesign.cl
Taller Aureo	Paulo Muñoz Vuskovic	tallerareo.cl
Ropa de Género RDG	María Eugenia Ibarra	ropadegenero.cl
The Woods	Daniela Castro Figueroa	thewoods.cl
Sjölin ceramics	Ester Sjölin	sjolinceramics.cl
a.s.m.a	Camila Cesani	instagram.com/asma.studio
Fazlamare	Jacinta Darraidou	fazlamare.com

Vitrina Gráfica a cargo de Feria Impresionante

NOMBRE DISEÑADOR O ESTUDIO	PERSONA DE CONTACTO	SITIO WEB
Almacén Editorial	Oscar Concha y Felipe Oliver	almaceneditorial.cl
Camil Barral	Camil Barral	instagram.com/camilbarral
Estudio Repisa	Sandra Marín	estudiorepisa.com
Granizo Ediciones	Camila Jouannet	edicionesgranizo.org
Joia Magazine	Pablo Bahamonde y Álvaro Fierro	joiamagazine.com
La Mano Ediciones	Daniela Poch	lamanoediciones.cl
Letra Chueca Press	Camila Araya y Daniela del Mar	letrachuecapress.com
Mauro Andrés	Mauro Andrés	instagram.com/mauroandreslett
Obrera gráfica	María José Prenafeta	instagram.com/obrero_grafica
Secret Riso Club	Gonzalo Guerrero	secretrisoclub.com
Tipo Móvil	Andrea Torres	tipomovil.cl
Toro Estudio	Cristián Toro	estudiotoro.cl

Vitrina de Servicios a cargo de Chile Diseño

OFICINA O ESTUDIO DE DISEÑO	PERSONA DE CONTACTO	SITIO WEB
Freaktools	Pedro Troncoso	freaktools.cl
Seven7	Juan Emilio Henríquez	seven7.cl
CQ Estudio	Agustín Quiroga	cqestudio.com
BBK Group	Bernardita Figueroa	bbkgroup.com
Wolf	Diego Perry	wolfbcpp.com
DEO Studio	Josefina Bunster	deo.cl
LLD	Pascal Chautard	lld.cl
Grupo Oxígeno	José Luis Bayer	grupoxigeno.cl
Otros Pérez	Catalina Pérez	otrosperez.com
Puerto Diseño	Verónica Rivas	puertodiseno.cl
Latinotype	Luciano Vergara	latinotype.com
Medular	Daniela Muñoz	medular.cl
Tronco Noble	Andrés Gutiérrez	tronconoble.com
Kondimento	Cecilia Figueroa	kondimento.cl
Valiente	Fernando Cartes	agenciavaliente.cl
Ipunto	Paula Muñoz	ipunto.cl
Estudio Feria	Emilia Valle	estudioferia.com
Sapiens	Francisco Gutiérrez	sapiensbranding.com

Después de este evento que nos convocó para preguntarnos sobre el rol de nuestra disciplina en un entorno en plena transformación, hoy te invitamos a hacer una pausa y pensar

¿Cuáles son los temas y desafíos del Diseño para el 2021?

Te invitamos a seguir construyendo colectivamente esta conversación sobre el Diseño y aportar con tus ideas y desafíos de la disciplina para el 2021

Súmame a la conversación en mesdeldiseño.cl y responde a la pregunta:

¿De qué te gustaría hablar en el Mes del Diseño 2021?

Encuentra más contenidos del
Mes del Diseño y súmate a nuestras redes
mesdeldiseño.cl | [@areadedisenocultura](https://www.instagram.com/areadedisenocultura)

Presentado por:



Co-organizado por:

unit **eo** plataforma de economía creativa

En alianza con:

