

escuela
de diseño
universidad
de valparaíso



nº4

disueños

Homenaje a Cristián Rodríguez Godoy (1949 – 2001), ex alumno, docente y Director de Escuela

BOLETÍN ESCUELA DE DISEÑO
UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO



Editorial

Diseñador Senior Mauro Valencia

Travesía Territorial

**Ocho sueños: Entrevista Profesora
Patricia Günther**

**Reportaje: El diseño para democratizar
el consumo de la quinoa**

Noticias

Disueños/Diseño

Hacia el año 2000 Cristián Rodríguez Godoy se preguntaba sobre el origen de los mundos artificiales —¿qué otra cosa sino sueños materializados son los autos, los libros, los vestidos, el regalo de la tía, cosas lejanas muchas veces de lo inmediato, pero cercanas en lo importante?—, concluyendo que el diseño es aquello que nos permite visualizar nuestros sueños en su apreciación de la creatividad como detonante del quehacer, a la vez que señala, por tanto, a esta Escuela como una fábrica de sueños.

ACREDITADA 5 años
[2015-2020]
Agencia de
Acreditación de
Arquitectura, Arte y
Diseño - AADSA

Disueños, es una publicación periódica de la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso. N°3, Octubre 2017.

Comité Editorial Ana María Iglesias, Javier López, Luz Núñez. **Periodista** Rodrigo Catalán.

Diseño Andrea Aspée. Oficina de Extensión y Comunicaciones, Escuela de Diseño.

Fotografías Flavía Michell, Pablo Venegas y Johanna Herrera.

editorial

2 DISUEÑOS | Escuela de Diseño



Alejandro Osorio
Director
Escuela de Diseño
Universidad de
Valparaíso


Durante el proceso eleccionario para elegir nuestra próxima Dirección, periodo 2018-2021, nos encerramos en una serie de circunstancias, situaciones y resquemores propios de la contienda, en el cual expusimos ideas para continuar el desarrollo de la unidad académica. En los momentos más álgidos, cada uno de los candidatos y sus seguidores presentamos nuestros argumentos, válidos para unos, incongruentes para otros; sin embargo, terminada la elección nos dimos las manos y comprometimos nuestros esfuerzos por el desarrollo del Diseño y pensamos que la opción de hacer crecer a nuestra Escuela es el único fin que nos debe orientar.

El derecho de disentir es propio de una comunidad y cuando se da en un contexto universitario significa avanzar en el conocimiento, sin embargo el modelo no es virtuoso cuando nos olvidamos de la igualdad y la diversidad. Estos conceptos, a primera

vista disímiles están íntimamente ligados, y en nuestra comunidad resultan ser un valor declarado.

Hoy la Universidad se encuentra en una misión que es mucho más profunda y que pone en realce la comprensión y cuidado de estos conceptos. El Reglamento sobre normas de conducta, criterios y protocolos de actuación para prevenir y enfrentar situaciones de acoso u hostigamiento sexual o sexista, nos dice en su Título II/ Definiciones/ Art. 4^º / letra d. *Hostigamiento por ambiente sexista: La creación de un entorno académico o laboral intimidatorio, hostil o humillante basado en los estereotipos o prejuicios asociados al sexo, género u orientación sexual, cuando éste va dirigido, no hacia una persona en particular, sino hacia determinados grupos o categorías de personas en general.*

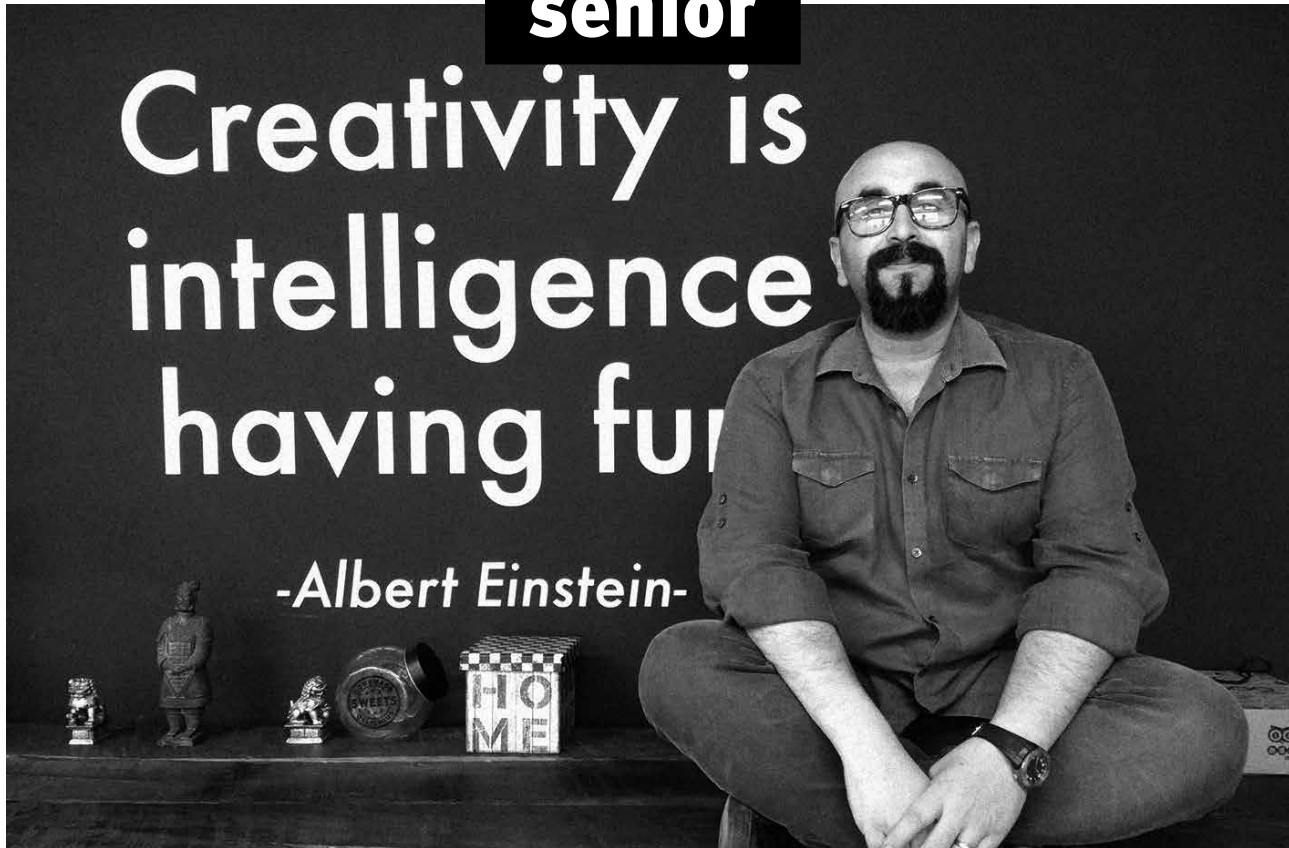
Nuestra Editorial Disueños, posee diversidad y busca en esencia la igualdad; por un lado una diversidad basada en las capacidades personales de los docentes traspasando sus conocimientos a sus alumnos y por otro la igualdad de reconocer el diseño como nuestra profesión que posee un sitio relevante en la sociedad.

Podemos crear universidad, pensado siempre en disentir, pero no podemos crear universidad, generando hostigamiento, y menos intimidar al prójimo, so pretexto de uno de los valores más profundamente universitarios, como es la libertad de opinión 

senior

Creativity is
intelligence
having fun

-Albert Einstein-



Mauro Valencia

Año de Egreso **2000** / Años de Experiencia laboral **17** (5 años más que un Chivas Regal pituco)
Trabajo actual **Empresario, Diseñador Senior, Director Creativo**

**Los buenos diseñadores
han generado cambios
importantísimos en la
sociedad**

¿Cómo fueron tus inicios en el mundo laboral?

No muy diferentes a la mayoría, en realidad. Con un radiante cartón en mis manos, el entusiasmo por cambiar el mundo y la errada idea de que la vida real iba a ser más indulgente que la Universidad. Es ahí entonces donde uno se pega uno de los más grandes —y decisivos— porrazos, de esos que te plantean la disyuntiva de dedicarte a otra cosa o seguir porfiando. Afortunadamente elegí la segunda. Encontré una muy buena empresa para desarrollar mi práctica profesional en un lugar donde no sabían para qué serviría un Diseñador Gráfico, lo cual me privaba de un mentor que me guiara, pero también me daba la oportunidad de mostrarles la utilidad de mi carrera e inventarme un camino propio. Al finalizar mi práctica en el Valparaíso Sporting Club fui contratado y me quedé ahí por 3 años. Conocí el sabor del stress, de los deadline, a entender personalidades y, lo más importante, ser 70% obediente y 30% porfiado, que es un excelente balance para desarrollar disciplina y dar en el clavo con algo nuevo que no está en los libros. ¿Porfiado?, ¡todo el rato! Todo gran acierto requiere de una porción de eso. De lo contrario no aparecen visiones nuevas para dar con mejores soluciones.

¿Cómo ha sido tu evolución y adaptación a los desafíos de la profesión?

¿La evolución? saltona, por supuesto. Pero así es como tiene que ser. Partí como creativo en un canal de carreras de caballos, luego tuve un intenso affaire con el

retail donde desarrollé productos, campañas de marketing y visual merchandising. Finalmente formé mi empresa con tres socios; una agencia de diseño de colecciones de calzado para distintas marcas tanto nacionales como internacionales. Trabajamos con más de 20 proveedores en Oriente y distintos clientes en Latinoamérica, Europa y Oceanía. A pesar de ser una empresa relativamente nueva, somos de los pocos que diseña para el mundo y que no se encuentra en Portland o Suiza. Entre los caballos, la tele, dibujar tiburones y hacer zapatos no existe ninguna conexión, pero eso da lo mismo. La metodología del diseño siempre es la misma. Demás está decir que la evolución es constante y la adaptación aún más, porque estás obligado a estar entendiendo los cambios en la tecnología y la sociedad sin pausas. Te aíslas una semana y ya estás obsoleto. Lo otro indispensable es la disciplina. Es fundamental, porque la creatividad y la inspiración casi nunca se aparecen cuando uno está en reposo, relajado. Mientras más dedicación y trabajo, más son las ideas que comienzan a gestarse y más recursos saltan a completar un buen proyecto. La inspiración es como la energía, que se gesta con la actividad. Y como dijo David Bowie, disciplina no es tener horarios fijos ni andar cuadrado como un reloj. La verdadera disciplina consiste en ponerte una meta y cumplir con todos los pasos, los agradables y los no tanto, para conseguir la meta. Lo otro que he ganado a través del tiempo son kilos.





¿Qué aspectos podrías comentar sobre la relación con clientes o demandantes en tu área?

Mis clientes buscan colecciones de zapatos para sus marcas. Mi objetivo es entregarles mucho más que sólo eso. Nos vemos involucrados en todo el 360° que implica el producto; desde el estudio de la tendencia hasta la manera de exponer los productos en tienda, pasando por las campañas, publicidad y diseño de marca. Desde el Zapato hasta su presentación en el retail. Es importante para nosotros hacer que los clientes sean partícipes del proceso de diseño, por lo tanto los invitamos a diseñar con nosotros. Así ellos se nutren del dinamismo en nuestro modo de trabajar y nosotros entendemos mejor el concepto que debemos lograr con la colección. Cuando el cliente siente que fue parte de la creación entonces el producto final es recibido con mucha satisfacción.

Conozco esa sensación que invade a los diseñadores, esa en que sienten que el cliente, o el jefe, según el caso, siempre se las arregla para echarles a perder una obra maestra, pero la verdad es que ellos ven un lado, para nada estético y muy efectivo, que nosotros no acostumbamos ver. Precisamente, los trabajos con mayor éxito fueron fruto del feedback entre ambas partes. Muy pocas veces le pegué el palo al gato con una idea totalmente mía.

¿Cuál es tu percepción sobre el desarrollo del diseño?

He aprendido que las vertientes del diseño son tantas y tan variadas que se me hace imposible una percepción realmente amplia. Definitivamente uno aplica el diseño en todo, desde

cómo cierras un proyecto en tu trabajo hasta cómo lavas los platos en tu casa. Los buenos diseñadores han generado cambios importantísimos en la sociedad y de seguro sus modus operandi compartían un factor común: trabajar muy duro. Bajo mi experiencia puedo decirles que el Diseño y la Ingeniería Comercial conviven de maravilla, eso de que esta sociedad consumista ensucia la labor del diseñador es un mito infundado. Un diseñador debe como obligación tener una noción comercial, sin hacerle el asco, porque es eso lo que los va a ayudar a generar mucho con poca inversión.

¿Cómo recuerdas tus años en la Escuela de Diseño UV?

Debo tener tres o cuatro containers llenos de recuerdos maravillosos, tanto de la amistad como de lo aprendido. Una época muy diferente, por supuesto; en una facultad construida con trópán, donde internet era un mito aún no confirmado y al Autocad se le sacaba punta con un cuchillo cartonero. Lo importante es que herramientas más herramientas menos, hasta el día de hoy tengo flashbacks clarísimos de alguna clase, de algún profe entregando una enseñanza profunda y que me ayuda a resolver problemas actuales. Nunca, pero nunca me ha fallado hasta el día de hoy. Así como a Luke se le aparecía Yoda, a mí se me siguen apareciendo profes. Para un tipo como yo, con un déficit atencional más grande que la deuda externa, con lo mucho que me costaba retener información, igual lo que recordé me ha servido de manera constante a través de los últimos 17 años. 🍷

XI Festival Internacional de Animación - FIDA e industrias creativas locales

Como un espacio de aprendizaje de carácter no competitivo que rescata el valor de la industria creativa local, la XI versión del Festival Internacional de Animación - FIDA 2017, se realizó entre el 29 de noviembre y el 1 de diciembre en el Parque Cultural de Valparaíso. Este año el FIDA tuvo como perfil el factor local creativo, orientado en las nuevas tecnologías de la animación, videojuegos, educación, productividad y diseño entre otros, destacando la identidad regional y las industrias creativas. El evento, que en esta versión no fue competitivo, tuvo un carácter de seminario dirigido a estudiantes, profesionales y docentes, relevando la formación, perfeccionamiento y experiencia. Carlos Céspedes, académico de la Escuela de Diseño y Director del FIDA explica que esta versión tuvo una mirada reivindicativa de lo que se hace en la región, donde existen muchos talentos y proyectos para lo cual se invitó la participación de sus creadores. *Hacer un festival con carácter universitario, cultural y educativo, pensado en Valparaíso ya es un logro. ...La animación no sólo está pensada en la entretenimiento, sino también en la productividad, en la comunicación y en la educación, por lo tanto el festival se renueva bajo este concepto.*

Una de las novedades de este año fueron las nuevas tecnologías y se contó con la exposición de profesionales que se dedican a hacer mapping e intervenciones sonoras asociadas a la imagen.

Otra de las actividades más relevantes del evento fue el foro que contó con la participación de Gonzalo Valenzuela, Pablo Ross, Cristian Espinoza, Luis Castañeda y Orlando Rubina, exalumnos de la Escuela de Diseño UV, quienes en la actualidad trabajan en canales como Chilevisión, TVN, CNN y T13.

En su XI versión el FIDA realizó dos homenajes: uno a Guillermo Bastías, más conocido como Guillo, destacado dibujante editorial de humor político quién señaló sentirse *honrado por la invitación, es una instancia relevante para interiorizarse de la animación, ya que en este caso, el humor editorial es muy saludable para la sociedad*; y a Ada Lobos, hija del dibujante Themo Lobos, quien se encuentra relanzando la serie animada para TV “Ogú, Mampato y Rena”, y explicó que *la animación es un lenguaje muy poderoso, hasta hace poco tiempo no se le daba mucha importancia, pero con el Oscar obtenido por el corto Historia de un Oso se abrieron las posibilidades a los dibujantes chilenos.*

La programación reunió las siguientes actividades:

- Workshops: *Storyboard aplicado*, Renzo Soto y Sebastián Tupper; *Guión y gestión de proyectos*, Christian Morales, Luis Saavedra; *Taller de animación análoga*, Beto Villalobos, Jeff Lobos.
- Exhibiciones: Cortometraje “Pelusas” de Víctor Jara y Andrea González; Work in progress “La ronda de los niños”, de Claudio Díaz y Jorge Vergara; trabajos audiovisuales de estudiantes UV, DUOC, ARCOS.
- Conferencias: *Animación: arte e Industria*, César Gabler; *Altair Films & La luz del poder*, Luis Saavedra y Christian Morales; *Videojuegos y animación IDK Games*, Daniela Avilés; *Del fanzine a la animación*, Marko Torres; *La historieta en Valparaíso*, Cristian Díaz; *Proyecto Alisú X Rob: tecnología lumínica arte sonoro*, Roberto Rojas, Jessica Campos; *Humano, demasiado urbano. Narrativas más allá de la gráfica*, Renzo Soto; *Inmersión: experiencias audiovisuales interactivas*, Sergio Mora-Díaz.



Diseño para emprendedoras porteñas

Mediante el proyecto “Asociatividad como estrategia de innovación social para mejorar los ingresos de las mujeres emprendedoras de Valparaíso”, de la ONG Galerna, el cual cuenta con financiamiento del Fondo Chile de Todas y Todos 2017, del Ministerio de Desarrollo Social, los alumnos del Taller de Diseño dirigido por la académica Ángela Herrera, pudieron tomar contacto con mujeres que realizan diversas actividades productivas de los cerros Las Cañas, La Merced, La Cruz y El Litre, para quienes desarrollaron imagen corporativa, marcas, folletería, manteles y estantería para la exhibición de sus productos.

Carolina Canales, estudiante de cuarto año, indica que *...fue una actividad intensa. Fuimos a los cerros donde observamos lo que podíamos rescatar de estas actividades para crear la marca e incluir todo lo que hacían ellas, ya que cada una tiene su especialidad. ...interesante porque no estábamos tan acostumbrados a trabajar en proyectos sociales, nos conecta con el mundo laboral y nos permite ver de verdad lo que se necesita del diseño, dónde se requiere más y cómo es posible aportar al emprendimiento.* Carolina Cornejo, Coordinadora de Economía Solidaria de la ONG Galerna señala que *el objetivo del proyecto fue trabajar de manera asociativa con mujeres emprendedoras de diversas partes del territorio. Nuestro equipo está integrado por ingenieros comerciales, psicólogos y trabajadores sociales, pero nos faltaba el apoyo referido a comunicación y diseño.*

Tanto los productos de las emprendedoras como las



piezas gráficas fueron exhibidos en una feria que se realizó en la Plaza Cívica de Valparaíso, culminando un trabajo de diez meses.

Durante el mes de enero, la actividad se extendió con la realización de talleres de capacitación para las emprendedoras con el objetivo de focalizar y valorizar los productos elaborados para ampliar sus ofertas, mejorando los procesos productivos y formales. Los monitores de estas capacitaciones fueron Diseñadores UV recientemente titulados como Gabriela Rodríguez y Gerardo Muñoz, quien señala que este tipo de actividades son *una oportunidad distinta al trabajo diario que uno puede hacer en alguna empresa, porque nos enfocamos al área social que nos inculcaron en la UV. Nos interesa comunicar el valor que tiene el diseño sobre el desarrollo de productos artesanales y cómo transmitir la posibilidad de generar productos diferenciadores, ya que eso genera éxito en los procesos de emprendimiento.*

Museo Caleta Portales

El *Museo Relato entre redes* es un proyecto Fondart 2016, en la línea Fomento del Diseño, desarrollado por la académica de la Escuela de Diseño, Ángela Herrera. Tiene instalado un centro de interpretación en la Caleta Portales y considera la capacitación de los propios pescadores para que desarrollen visitas guiadas.

Más de treinta alumnos de tercero medio del Colegio Montessori Millatú de Villa Alemana, realizaron la primera visita que sirvió como marcha blanca del recorrido que permite conocer aspectos históricos de la formación de la actual Caleta Portales, así como diversos métodos de pesca, los oficios alrededor de la actividad y el bote como unidad productiva.

Según la profesora Herrera, el museo está en una etapa inicial que se completará con más objetos, fotografías e información a partir de lo que puedan entregar los propios pescadores, ampliando el espacio expositivo. Su principal objetivo es visibilizar y valorizar lo que son las prácticas que se

desarrollan en Valparaíso, en toda su diversidad, en este caso, todo lo referido a la práctica productiva de la pesca.

Este proyecto se enmarca en una serie de actividades que se desarrollan desde el 2011 con más de once organizaciones de Valparaíso, las que visibilizan prácticas deportivas y mutuales, entre otras, colaborando en catalogación, conservación y en algunos casos, espacio de exhibición de sus acervos, siendo éste el primer espacio que va quedar abierto a la comunidad porteña.





Patricia Günther

La
permanencia
en el hacer
otorga un
conocimiento
que más
parece
sabiduría
vernácula

*La profesora
Patricia Günther
habla de su
pasión por los
telares, de los
inicios de la
escuela y
de sus múltiples
colecciones de
objetos*

Patricia Günther Buitano es Diseñadora Industrial Mención Textil, de la Universidad de Chile y Magíster en Patrimonio, de la Universidad de Andalucía, España. Con algunas dudas en el inicio de su pregrado, se comenzó a acercar a la profesión al entender que el diseño es todo.

1. ¿Cuál es su visión sobre la actividad del diseño?

El DISEÑO, así con mayúscula, es todo. Lo puedo decir ahora que ya he recorrido casi toda mi vida. Y lo digo así porque dudé mucho de para qué y por qué estaba en DISEÑO habiendo comenzado en Arquitectura en el año 1967. En tercer año en Diseño, fui a hablar con el entonces decano y arquitecto Juan Araya, para decirle que me quería cambiar a Arquitectura. No entendía al Diseño. Me aconsejó que primero terminara Diseño y entonces decidiera, que arquitectos había muchos y sin trabajo. Lo hice y dudé, como algunas colegas, de para qué estábamos echando diseñadores al mundo cuando comencé a hacer clases en la escuela. Un desastre anímico fue cuando cerraron las industrias textiles de la zona, y muchas más, y nosotros éramos expertos en tecnología textil industrial: éramos Diseño Industrial del Área de Arte y Tecnología, una de las etapas de nuestra Universidad. Sin embargo continué y así lo hicimos varios estudiantes que luego fuimos “los diseñadores que formarían a diseñadores”, como nos decían nuestros profesores artistas plásticos, arquitectos, ingenieros y técnicos textiles en mi especialidad.

Esta situación de precariedad, escasez de claridad y coherencia entre nuestros conocimientos y el mundo laboral me obligó a estrujar nuestra creatividad y a estar en permanente alerta para encontrar caminos para

nuestro quehacer. El recorrido es largo, lleno de altibajos, pero siempre adelante con fe en algo. Las fuentes laborales aparecieron, no sin dificultad, cada vez asomándonos a otros mundos como el patrimonio, la artesanía, el emprendimiento, en fin. Hoy puedo decir que la partida fuertemente metodológica que tuve me dio una estructura de pensamiento gracias al profesor Walter Hidalgo; la percepción de la estética de Paulina Brugnoli y la concreción de las propuestas textiles de Basilio Protasowicki. No había internet al comienzo y el recorrido dentro de nosotros mismos analizando todo lo externo a lo que teníamos acceso nos forjó de manera tal que adquirimos un modo aplicable a cualquier evento de la vida. La capacidad de análisis, estructurar ideas y objetivos, junto con la necesidad de encontrar respuestas nos hacen adecuados, flexibles y operativos, no sólo para diseñar y crear mundos objetuales, sino para la vida misma. Por eso DISEÑO es todo.

2. ¿Practica alguna actividad no profesional amateur o hobby o colecciona? ¿Qué lo motiva?

Si, por supuesto. Tengo 5 telares (peine-liso, de 4, de 8 y de 24 lisos) y los ocupo tanto para preparar material para las capacitaciones que realizo a comunidades que ofician el tejido a telar, como para expresar mis impulsos textiles. Todo ha girado en torno al tejido a telar, ya que ha sido el hilo conductor de mis reflexiones. Ahora que tengo el tiempo para ello, es la instancia de estar conmigo y de hablar con los hilos. Respecto de colecciones, claro que sí. Tengo muchos objetos diferentes para distintos usos: muchos exprimidores, peladores de verduras, cucharas de palo, matamoscas, objetos de escritorio, telas del mundo. He sacado partido de mis viajes trayendo un pedazo de Philip Stark, de André Ricard, de artesanos quechuas del Perú, de tejedoras indígenas mexicanas, de artesanos de Turquía, de Marruecos, de las tiendas Pilonas en Europa, de Ikea. En los últimos años mi recolección de objetos verdes para mi cocina con mesones verdes ha sido mi pasión. La motivación ha sido aprender cómo se piensa y se concreta el diseño. Cuando hay pureza, humor o efectividad funcional.

3. ¿Qué viaje o lugar visitado ha sido una experiencia memorable?

Craft Victoria en Melbourne, Australia con muchas visitas a centros de textiles, como Victoria's Tapestry; Embroidery Guild Victoria



Patricia Günther capacitando artesanos en diversos programas de gobierno.

y The Wool Museum en Geelong. Allí aprendí que la molesta necesidad que tenemos de diferenciar al diseño de la artesanía y del arte, no tiene ningún sentido. Son más las cercanías y cruces entre las tres maneras de hacer *objetos* que las diferencias. Da lo mismo. En Turquía, participé del Festival del Patchwork en Gölcük, visité universidades donde se enseña arte y artesanía, en talleres de artesanas y sobre todo en los palacios donde se encuentran las habitaciones del harem. Allí aprendí el factor tiempo. La permanencia en los harem en donde no había preocupación por los menesteres domésticos, las mujeres tenían mucho tiempo para hacer manualidades como tejidos, bordado y también dulces muy típicos que requieren una infinidad de tiempo en el batido. La permanencia en el hacer permite que una manualidad se transforme en una artesanía. Esto es cuando quien oficia escucha a la materia y su comportamiento, y dialoga con ella. Surge la creación. Tres veces en Cusco, Perú, han permitido maravillarme con la etnoestética que corre por las venas de los artesanos. En los tejidos, la capacidad de generar complejos diseños sin tener patrones a la vista y con una herramienta básica como es el telar de cintura, sólo por el aprendizaje de una vida. Nuevamente la permanencia en el hacer otorga un conocimiento que más parece sabiduría vernácula.

4. ¿Qué producto de diseño o diseñador es para usted un buen referente de diseño?

El espíritu de la Bauhaus que dio origen a nuestra Escuela de Diseño y a muchas en el mundo. Fue una organización que tomó la temperatura de las capacidades creativas del mundo en 1919 en Europa y que habló por primera vez del Diseño como actividad humana necesaria. El grupo Memphis y Ettore Sottsass que decidió poner humor ante el racionalismo anterior y que en los 80 del siglo XX, cambia la manera de diseñar generando objetos con énfasis en la estética. Los artesanos tradicionales del mundo que plasman cultura desde antaño y que los estudiosos nos empeñamos en traducir sus significados a veces sagrados, valiosos para sus hacedores e inspiradores para los ajenos a ellos.

5. ¿Cuál es su peor obsesión como diseñador?

Amar los objetos. Buscar el sentido de las cosas, buscar coherencias en la existencia de los objetos. Esto es aparte de si cumple con funciones utilitarias, estéticas o simbólicas. Los objetos tienen que encajar en su contexto.

6. ¿Qué está leyendo?

Cultura y personalidad de Ralph Linton, *La mundialización de la cultura* de Jean- Pierre Warnier, y *Política Nacional de Artesanía 2017-2022* del Consejo Nacional de las Culturas y las Artes. Todas lecturas funcionales para algo que estoy redactando.

7. ¿Posee algún objeto en su ámbito personal que aprecie o le gustaría tener?

No necesito ningún objeto que no tenga, ya que he disfrutado de la suerte de poder acceder a lo que me ha gustado tener. Hay que saber pedir lo que se desea. Se ha escrito sobre ello. Un objeto personal curioso y que guardo tan bien como las argollas de matrimonio de mis padres son 5 perros de ropa que adquirí en La Rábida, Huelva, en Sevilla durante los 3 meses que duró el presencial de la maestría que realicé. Era tal la soledad que sentía, lejos de los míos, que este artículo doméstico insignificante marcó la diferencia. Ocupaba la lavandería común y colgaba mis cosas con mis perros de ropa. Me servía para distinguir mi ropa de otras por el color verde de mis ganchos. Eso y una radio a pilas que me permitía escuchar música clásica al dormir fueron los sostenedores de mi ánimo en ese peregrinaje hacia la maestría.



Patricia dictando talleres a una comunidad diáguita.

8. ¿Con qué escribe?

Con mi notebook que de vez en cuando va a parar donde el técnico Rubén Benítez de la Escuela que lo hospitaliza unos días y aquí está. Al comienzo, cuando dispuse de un computador, pensaba con lápiz y papel y después lo escribía en el computador. Ahora pienso con el computador. Es una relación que lleva un tiempo ya.

Workshop Territorios Creativos

fue el nombre de la actividad dirigida por la profesora **Catherine McDermott** de la Kingston School of Art de Londres y el profesor Óscar Acuña, el cual reunió a diez estudiantes de diseño y diez representantes de diversos emprendimientos, ongs, e instituciones públicas de Valparaíso y Viña del Mar. El workshop se realizó entre los días 27 y 30 de noviembre

La profesora Catherine McDermott explica que el workshop tuvo como objetivo entender cómo cada país presenta lo propio para entrar en el mundo global. La académica británica aseguró que *el diseño chileno tiene que ver con la cercanía del trabajo con los materiales, donde la comprensión de qué es lo chileno y la incidencia del paisaje son muy importantes. Lo interesante al respecto, es cómo surge la imagen de lo chileno y cómo mostrar eso en el ámbito globalizado, sobre todo en la actualidad, cuando la actividad del Diseño está mayormente enfocada a la comunicación de sus valores simbólicos por sobre otros de tipo productivo o tecnológicos.* El trabajo se realizó en torno al tema general de territorios creativos, para encontrar un discurso para Valparaíso como ciudad creativa, un elemento que, a su parecer, no se aprecia fuertemente. Los distintos grupos debieron encontrar argumentos para el desarrollo de esa narrativa.

Entre estas propuestas se cuentan la posibilidad de rehabilitar la zona costera de Barón, o una serie de actividades que dan a conocer la importancia del diseño en la ciudad de manera itinerante; también se propuso un festival de tesis junto a Idea Factory y finalmente un mapeo de actividades que están ocurriendo simultáneamente en la ciudad; iniciativas que buscan construir una discusión, más allá de la ciudad o de las instituciones.



Presentación de libro

El **Dr. Amaury Fernández Reyes**, académico de la Facultad de Letras y Comunicación de la Universidad de Colima, México, presentó su libro *Identidades Creativas frente al Volcán de Fuego*, invitado por nuestra Escuela en el marco de un convenio de colaboración interinstitucional y formando parte de acciones de vinculación internacional. La presentación se realizó el 20 de octubre en el auditorio de la Facultad de Arquitectura y estuvo a cargo del académico Oscar Acuña.

El libro es un trabajo sociológico sobre jóvenes y trabajo creativo en Colima, e integra perfiles de jóvenes creativos en distintos ámbitos como música, video, fotografía, creación de videojuegos y realidad virtual, community managers, diseño de modas, diseño gráfico y arquitectura entre otras áreas de la creatividad. Fue editado por el Archivo Histórico del Municipio de Colima (AHMC) y es producto de una investigación financiada por la Secretaría de Educación Pública de México. Durante su presentación, el Dr. Amaury Fernández, se refirió además a la importancia del intercambio estudiantil y la relevancia de México como un polo universitario latinoamericano, instando a los estudiantes a buscar potenciar los vínculos académicos y proyectos con el país azteca.





Travesía Territorial 50 años Diseño UV

Entre el 11 y el 19 de Octubre, los profesores **Pablo Venegas Romero** y **Javier López Vásquez** con una delegación de 34 estudiantes pertenecientes a todos los niveles de la Carrera de Diseño, realizaron una travesía al Valle de Elqui, retomando una actividad que se practicaba en nuestra Escuela desde los años 80, como recuerda a continuación el profesor Venegas.

La idea de realizar el viaje

El viaje surge mucho tiempo atrás en la escuela, con el Taller del Colono que hoy nos suena a los años ochenta... hemos visto además experiencias que también traen recuerdos a la memoria de la Escuela, como Heliópolis en el valle del Elqui o el Taller del Mar que hasta los años noventa nos situó en la Isla Quiriquina y dos veces en Juan Fernández. Luego, a principios del siglo

XXI, con Javier López, logramos determinar la actividad como un eje relevante en la metodología de nuestra escuela e incorporarla dentro del Plan Estratégico de la unidad, y así llevarnos a cerca de 100 alumnos a viajar por Perú, Argentina y Brasil; finalmente una idea que transforma el ímpetu de la movilidad en un factor de conocimiento de nuestro territorio.

Este fue un año ideal para retomar el proyecto, pues en la Escuela celebramos 50 vueltas al sol; y me parece que también fue ideal el lugar; la personalidad y los rasgos de nuestros estudiantes marca también el rumbo a definir, independiente de que exista siempre una condición académica, la evaluación del destino —que no siempre es lo más importante— se hace en razón del grupo y de cuánto éste puede aportarle. Sólo para ilustrar una apreciación que puede parecer obvia pero que finalmente es relevante, el hecho de dejar un tanto de lado tanto estímulo, información y tecnología, contextos propios de la sociedad moderna y de las grandes ciudades, por un tiempo relativamente importante y bajo un escenario de aprendizaje, dejé en ellos por lo menos desde el impulso, *competencias blandas* que hoy tienden a —me atrevo a afirmar— valorarse mucho más en el espacio laboral de un mundo socialmente vertiginoso y mayormente personalizado.



Los viajes tienen un antes, un durante y un después

El proyecto se sitúa en los siguientes escenarios cada uno con sus propios contextos:

- **el previaje;** donde lógicamente la preparación y desarrollo de actividades para seleccionar el lugar de destino, el medio de transporte, las fechas, la planificación de las actividades y lugares a visitar, así como la manera y modos para recaudar fondos, son lo más importante. Visto desde la perspectiva de un proyecto, estudian el contexto, investigan en profundidad tanto las alternativas como el lugar definido, elaboran un estado del arte de la situación.
- **el viaje;** para el que nos planteamos el panorama desde acciones y lo que ellas requerirán, como el *el habitar, el vestir, el comer, el estudiar, o el traslado*, e incluso desde la individualidad o acciones propias de un viaje, como el ocio.
- **el posviaje;** que contempla siempre la edición de un producto que deje evidencia de lo realizado y la experiencia vivida. En el caso de *tras-Elqui*, como se definió nuestro último viaje, y parafraseando a nuestro querido Allan Browne, daremos a luz tres publicaciones, sobre el croquis, la fotografía, más un audiovisual.

Actividades realizadas durante el viaje

Durante el Viaje, como elemento central, los alumnos tuvieron la oportunidad de visitar el río Elqui, un espacio inigualable en nuestro país desde toda su perspectiva, territorial, laboral o agropecuaria, e incluso desde una mirada geográfica, climatológica, de su habitat. También tuvieron la oportunidad de visitar las empresas pisqueras de la zona y realizamos una visita a la Universidad de La Serena, donde en conjunto con Javier expusimos el proyecto en viaje, sobre su énfasis en torno a la movilidad estudiantil y finalmente los estudiantes pudieron compartir con sus pares.

Paralelo a estas actividades, desarrollaron experiencias académicas, fundamentalmente:

- de registro, en algunas ocasiones conducidas, en otras solamente inducidas, a través del croquis, la fotografía y la filmación de video;
- de producción, mediante un par de ejercicios con materiales propios del oficio, y propios de las necesidades del viaje.

Siendo un poco más trivial, creo es relevante decir que tiempo para el ocio o experiencias propias de la zona, como en este caso del tipo

outdoor —trekking o bicicleta— son siempre considerados y nos parece por lo demás parte también relevante de cualquier viaje; recordemos que la mirada del turista es distinta, y eso sabemos que le permite a las personas mirar distinto, que es sin duda una de las particularidades de nuestro hacer.


Relación con el aprendizaje y la formación del diseñador

Si bien es cierto que hoy los estudiantes tienen una tasa de movilidad notoriamente mayor a la de quizás solo un par de décadas atrás, la consistencia de viajar como grupo sigue siendo a nuestro parecer una manera muy didáctica de aprender, y en definitiva de fomentar e impulsar fundamentalmente el trabajo en grupo, la colaboratividad y la capacidad de enfrentarse a un contexto no cotidiano y efímero.

El viaje como recurso metodológico en la enseñanza del diseño, tiene fundamentos culturales y científicos que lo avalan y definen como una

actividad de gran valor en variadas y distintas áreas del conocimiento humano.

Si las posibilidades de moverse hoy día, al acceso al viaje como experiencia tal, son mayores que antes, con mayor énfasis también debiese ser una pre-ocupación de nuestro aprender para nuestro que-hacer. El viaje y la condición de tener una experiencia en vivo ofrece ciertos grados de complejidad que ningún otro medio hoy ha podido superar; eso permite en el estudiante tener una visión dentro de su formación diferenciada por ejemplo en específico de una ciudad o lugar en particular.

Los procesos de intercambio en una experiencia en viaje, están supeditados a momentos cándidos, donde el tiempo se vuelve un factor constante y la obligación de colaborar y solicitar colaboración compromete un valor relevante en el perfil de un profesional del futuro y de una persona parte de una sociedad también cada vez más compleja; aprendizajes colaborativo y/o cooperativos; el viaje constituye una fuente de contenido incombustible. 



Primeras Jornadas de Artes Experimentales buscan redefinir el concepto de experimentación

Actividad organizada por el Centro de Investigaciones Artísticas, realizada los días 28 y 29 de septiembre, en el Centro de Extensión y Comunicaciones, contempló muestras cinematográficas, exposición de diseño, música, sonido, teatro y conversatorios con artistas, con el objetivo de reflexionar sobre la experimentación en las artes, su actualidad, su posibilidad y su necesidad.

El Centro tiene una línea de investigación denominada Laboratorio Experimental en Artes que busca reeditar la experimentación, recuperada y valorada en el marco de nuevas tecnologías, su utilidad y pertinencia en la actualidad.

La programación de las Jornadas, incluyó la exposición *Arte e industria, propiedades de la lámina asfáltica como soporte de la impresión xilográfica*, del académico de la Escuela de Diseño Javier López, quien además participó en el conversatorio moderado por el profesor Pablo Venegas. Para el profesor López, *la viabilidad de esta investigación está relacionada y fundada en el hecho que mi campo laboral está adscrito a una escuela de Diseño, ligado de manera profesional al universo de la imagen industrial desde el punto de vista académico y laboral...*

ENEDI 2017

Una delegación de cerca 80 estudiantes de nuestra Escuela participó del *Encuentro Nacional de Estudiantes de Diseño*, organizado en Santiago entre el 17 y 20 de octubre, el cual fue financiado con un proyecto Fondart. Los ENEDI se originan a comienzos de la década del 2000, y tienen como objetivo detenerse, reunirse y abrir la discusión respecto a qué se está produciendo, investigando, innovando, creando y con qué proyecciones se está y se quiere enseñar la práctica del diseño en Chile; la versión 2017 estuvo enmarcada en la Política Nacional de Fomento de Diseño 2017 – 2022 para potenciar redes, gestionar la colaboración y difundir los contenidos de cada encuentro.

El encuentro tuvo como actividades la realización de talleres, Feria de Diseño, mesas redondas, conversatorios y presentación de poster de investigación.



I Jornada de Investigación Artística del Centro de Investigaciones Artísticas CIA-UV

El CIA-UV organizó el 28 de noviembre su Primera Jornada de Investigación Artística que busca desentrañar las incompatibilidades existentes entre las exigencias propias del paradigma científico que gobierna hoy la producción de conocimiento y, por otro lado, los modos de producir conocimiento que pueden caracterizar a las artes como objetos y vías de saber, ligado a procesos como la profesionalización de las artes, la creciente dedicación de artistas a la docencia universitaria y la misma concepción de la sociedad actual como *sociedad del conocimiento*, siendo la investigación artística un problema altamente sensible en el contexto académico de hoy.

Para ello, el centro ha definido una línea de trabajo específica que desarrolla y promueve la investigación sobre hechos artísticos puntuales, concentrada en la relación que existe entre arte, sociedad y cultura, rescatando la generación y distribución de sus formas de conocimiento.

Las exposiciones de los participantes debatieron sobre los modos de conocer y crear conocimiento de las artes, su posición en el ámbito universitario, su relación al conjunto social y las distintas maneras que tiene para encontrar e introducir su valor propio como investigación.

La académica de nuestra Escuela, **Dra. Rossana Bastías**, expuso *El desplazamiento de la palabra poética a la imagen visual*.

Ceremonia de Titulación 2017

Sesenta y tres nuevos profesionales tituló la **Escuela de Diseño**, correspondientes a las promociones del primer y segundo semestre del 2016 y primer semestre del 2017, en una emotiva ceremonia que se realizó en el Auditorio de la Facultad de Arquitectura, con la presencia del **decano Juan Luis Moraga**, el **director de la Escuela Alejandro Osorio**, académicos, titulados y sus familiares. Durante su exposición, el decano Juan Luis Moraga motivó a los jóvenes a convertirse en agentes protagónicos de los cambios que necesita la sociedad, a través de su vocación y profesión. En tanto, el director Alejandro Osorio llamó a los nuevos diseñadores demostrar el compromiso y el sello social de la UV, poniendo en práctica las herramientas aprendidas, en especial, las habilidades blandas. Osorio añadió que como escuela se sienten orgullosos de esta nueva generación de profesionales que han demostrado un compromiso social, respeto y valores como pilares fundamentales para resolver problemas complejos desde su disciplina.

Como es costumbre, se distinguieron a los exalumnos con el *Premio Facultad de Arquitectura al Mejor Rendimiento Académico* otorgado a María José Chiguay, Danitza

Francisca Díaz Zamora (2016) y Wladimir Yáñez Vargas (2017); y con el *Premio Escuela de Diseño al Mejor Proyecto de Título*, a Camila Fernanda Alvarado Sánchez, Francisco Aguilar Valderrama, Camila Bravo Fierro, Karin Camblor Doebbel, Constanza del Nido Oliva, Danitza Díaz Zamora, Luis Pérez Lippi (2016), Kiara González Morales, Lilian Oyaneder Contreras y Maritza Reyes Poblete (2017).

Uno de los momentos más emotivos de la ceremonia fue la entrega de un reconocimiento póstumo al estudiante Javier Reyes Brito, fallecido recientemente. El Secretario Académico, Oscar Acuña, señaló que desde su ingreso en 2008, Javier siempre dejó algo para recordar, así como sus conversaciones de pasillo y su sonrisa característica. El reconocimiento fue recibido por su madre, quien agradeció el gesto y señaló que su hijo estaba más presente que nunca en todos quienes lo querían.

En representación de los nuevos profesionales, se dirigió la diseñadora Andrea Aburto, quien en su discurso aseguró que el camino fue difícil, el apoyo de su familia, amigos, compañeros fue fundamental para salir adelante, destacado el aporte de los académicos, en especial, el lado afectivo y humano.



Escuela de Diseño UV en DISUR

La Dirección de Escuela, comprometida con el desarrollo de nuestra unidad, ha proyectado para este nuevo periodo potenciar la vinculación internacional como uno de nuestros ejes fundamentales, principalmente los referidos al cono sur. Para ello, durante el 2017 se gestionaron tres importantes alianzas; con ALADI - *Asociación Latinoamericana de Diseño* en la firma de un convenio de cooperación mutua; con la Universidad de Colima, México, en el estudio de factibilidad de doble titulación; y DISUR en la Asamblea de Autoridades de la Red DISUR - *Red de carreras de Diseño en universidades públicas latinoamericanas*. Todas estas actividades con el objetivo de proyectar la investigación, potenciando integralmente nuestros procesos académicos proyectuales.

A la Asamblea Anual DISUR, sostenida en octubre en la Universidad de Cuyo, Mendoza, Argentina, asistió el Director, quien desarrolló una serie de actividades que permitirán a nuestra Escuela, incorporarse formalmente a la Red.

Durante la Jornada de trabajo en la Asamblea de Autoridades, nuestra Escuela logró la



sede para el próximo encuentro de la Red, denominado Pre-DISUR que se llevará a cabo este 2018 en el mes de mayo. Esta actividad que reunirá a los Decanos y Directores de las Escuelas de Diseño Públicas de Latinoamérica preparará la agenda del DISUR 2018 que se realizará en Córdoba, Argentina, posicionándonos dentro del concierto internacional latinoamericano.

Otra de las actividades que se concretaron fue el Seminario Internacional *Herramientas para la Innovación en Economía Social* en el marco del Proyecto Red Sur-Sur de cooperación e investigación, acción en empresas sociales innovadoras, de la académica de la Universidad de Cuyo, Laura Braconi, quien nos visitó el mes de diciembre con una delegación de empresarios locales. En este proyecto se sumaron nuestras académicas Rossana Bastías con su proyecto Potorquinoa y Ángela Herrera con la ONG Galerna.

Exposiciones de los Laboratorios de Madera, Metales y Cerámica

Los *Laboratorios Madera y Metales* inauguraron el 28 de noviembre una exposición con parte de los trabajos desarrollados en las respectivas asignaturas durante el segundo semestre 2017 en la Sala Rojas de nuestra Escuela. Ambas asignaturas están a cargo del profesor **Felipe Hermosilla**, las que exploran las características físicas y estéticas que brindan dichos materiales para su aplicación en objetos funcionales, así como sus procesos de transformación y productivos.

Por su parte el *Laboratorio de Cerámica*, a cargo de la profesora **Moira Gubernatis**, expuso durante el mes de noviembre en el Centro Cultural Casa Abierta de ENAP en Concón, una muestra de objetos que dan cuenta de las diversas técnicas y aplicaciones que los estudiantes han desarrollado en el Laboratorio durante el año.



Visita Universidad Nacional de Cuyo en el marco del Proyecto Pérez Guerrero *Herramientas para la innovación en economía social a la Cooperativa Petorquinao.*



El diseño como herramienta para democratizar el consumo de quinoa

Profesora Rossana Bastías trabaja con la Cooperativa Campesina de Cultivos Andinos, Petorquinao para posicionar la semilla considerada un superalimento

Posicionar y democratizar el consumo de la Quinoa, semilla prehispánica considerada un superalimento, es el objetivo del trabajo que realiza desde el año 2015 la profesora de la Escuela de Diseño, Rossana Bastías, con la Cooperativa Campesina de Cultivos Andinos, Petorquinao.

Durante todo este tiempo, la profesora Bastías ha estado aplicando estrategias de diseño, como la creación de la marca Petorquinao, junto con el etiquetado y envasado, para contribuir a posicionar el producto, iniciativa que se ha visto fortalecida con la obtención de fondos provenientes de Sercotec y Fondart.

Al respecto, la profesora señala que *fueron los propios integrantes de la Cooperativa quienes se acercaron a la Escuela porque necesitaban incorporar el diseño. De esa forma comenzamos a trabajar en la creación y desarrollo de la marca, junto a elementos de comunicación, como etiquetas, envases y pendones.*

Lo importante es que ellos tenían clara la necesidad de incorporar el diseño para transformar este producto genérico y trabajar con elementos de comunicación para ser identificado. A la Cooperativa no le interesa el mercado del retail, porque el objetivo es acortar la cadena de valor entre el productor y el consumidor final. Buscan llegar a ferias y darse a conocer a través de la experiencia de los propios consumidores, incluso en una red de almacenes. En esa lógica, el diseño tiene mucho que aportar, explica.

Elemento valórico

Según explica la profesora Bastías uno de los elementos valóricos que tienen como Cooperativa es que intentan democratizar el consumo de la Quínoa, reduciendo casi en un 50% el precio de venta que tienen los supermercados. En este sentido, el aporte del diseño es trabajar en tres ejes principales que son la generación de herramientas de comunicación e identificación del producto, junto con darle un valor agregado.

En este sentido, la diseñadora señala que el futuro de la iniciativa es posicionarse en la provincia de Petorca y luego en la Región de Valparaíso. Los grandes productores de Quínoa están en la región de O'Higgins, en Rancagua. Este producto prehispánico vio mermada su producción con la llegada de los españoles que introducen el trigo, pero en la región de O'Higgins nunca se detuvo. Entonces la idea es retomar este grano que tiene múltiples beneficios para la salud.

Me encantaría que la quínoa producida en Petorca se posicionara como un producto visible en los almacenes y que la gente lo conozca. Lo que hace el diseño en este contexto es sacar este producto genérico y convertirlo en un producto con una identidad propia, asegura.

De los Andes a tu mesa

La profesora Bastías integra el equipo de trabajo del Fondart Quínoa, de los ancestros de los Andes a tu mesa, junto a Mariane Lutz, del Centro de Investigación de Alimentos Funcionales, CIDAF, de la UV. Los beneficiarios de la iniciativa son los estudiantes de escuelas gastronómicas y liceos técnicos de La Ligua.

El objetivo del proyecto es que los alumnos conozcan el producto y diseñen recetas tradicionales con la incorporación de la quínoa, las cuales serán evaluadas en un concurso. Además se diseñará un recetario con



Emprendedores de Mendoza con integrantes de la Cooperativa Campesina de Cultivos Andinos, Petorquinoa.



Material gráfico desarrollado para el Proyecto Petorquinoa con fondos SERCOTEC.

las preparaciones y se va a realizar una feria donde un chef reconocido a nivel nacional preparará estas recetas con los alumnos.

Según explica la académica, desde el punto de vista de la teoría se habla de las escalas del diseño, desde el nivel de desarrollo de marca y comunicación, pasando por el diseño como una función, es decir, que esté en todo el proceso y luego la mirada estratégica, lo que significa que esté presente en la Cooperativa misma y con el producto en el mercado.

Otro aspecto relevante de esta iniciativa es la vinculación de la Escuela con el medio, lo que permite potenciar el acercamiento del diseño a unidades productivas. Hay una máxima del teórico italiano Gino Finizio, que dice el diseño se hace en la empresa y la empresa se hace en el diseño. Por eso la generación de esta trama entre el diseño y la empresa es un círculo virtuoso, explica.



comité de pares que destacó especialmente la dedicación y perfeccionamiento que ha desarrollado la profesora Bustamante en el transcurso de su experiencia docente. El rector Aldo Valle subrayó el rol académico, como el representante de toda la universidad al interior de la sala de clases. *Lo más relevante es ese contacto que acontece en la sala de clases, en el laboratorio, en el pabellón, en el taller, en que un profesor, un académico, una académica, tiene la responsabilidad de generar en los estudiantes unos hábitos intelectuales y formas de pensar que desde luego serán determinantes para su desempeño futuro en aquello que las personas finalmente hagan en su vida. Por eso es que la Universidad ha instituido este premio a la excelencia en docencia, porque año tras año recibimos miles de jóvenes cuya experiencia cultural más importante debe ser el paso por la universidad.*

La ceremonia de entrega de este reconocimiento tuvo lugar en el aula Luis Vicuña Suárez de la Escuela de Derecho el 13 de diciembre. El acto fue presidido por el rector Aldo Valle, y consideró la charla magistral de Hugo Labate, académico visitante de la Universidad de Buenos Aires, Argentina.

Marinella Bustamante: UV entregó Reconocimiento a la Excelencia Docente 2017

Cinco académicos recibieron el *Reconocimiento a la Excelencia Docente 2017*, otorgado por la Universidad de Valparaíso a quienes realizan docencia de calidad, aplican innovación en el aula para promover el aprendizaje autónomo y significativo en los estudiantes, y fomentan la reflexión sobre la propia práctica para el mejoramiento continuo propio y la de la institución.

La profesora Marinella Bustamante, presentó sus antecedentes al Consejo de Escuela, el que avaló su postulación al Concurso convocado por el Centro de Desarrollo Docente. Las postulaciones fueron evaluados por un

Segundo Conversatorio (sin) Límites del Diseño Profesional

El 7 de septiembre, el equipo de Extensión organizó un segundo conversatorio con exalumnos, en esta ocasión se contó con la presencia de **Luis López Toledo**, diseñador de productos quien ingresó a nuestra Escuela en el año 1969. También ejerció docencia en los años setenta y en los años noventa en nuestra unidad.



Exposición Diseño en los Estados Unidos. Su contribución a la cultura

El Instituto Chileno Norteamericano de Cultura de Valparaíso, convocó a tres universidades regionales durante el año 2017 para exponer, en la Sala Lucrecia Acuña, una perspectiva del Diseño en el marco curatorial propuesto por Juan Ayala, Director de Cultura de la institución. Dicha propuesta gestiona su quehacer como un espacio de investigación, interpretación y articulación de los valores norteamericanos que, en el 2017, se centró en torno a la contribución del diseño norteamericano a la cultura internacional. El ciclo se inició con la participación de la Escuela de Diseño de la Universidad Andrés Bello, seguida por la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Playa Ancha, para cerrar con la exposición propuesta por nuestra Escuela de Diseño. Durante el mes de octubre se celebró además un Seminario Internacional con la participación de cinco escuelas nacionales y dos extranjeras.

La exposición elaborada por el equipo de Extensión de nuestra Escuela, presentó la cotidianeidad de los objetos, generando un contrapunto entre la cultura de diseño de mediados del siglo XX con los apurtes futuristas para el diario vivir manifestado



en la serie de dibujos animados *Los Supersónicos*, creada en 1962, y la realidad contemporánea de algunos de aquellos objetos imaginados hace más de 50 años. Se plantea así el modo en que se ha ido naturalizando la cultura estadounidense en la vida cotidiana, asumiendo en el tiempo expresiones lingüísticas, objetos, del vestir, del hogar, de las comunicaciones, de los espacios de trabajo, que le imprimen una condición simbólica al actuar individual y colectivo como resultado de una construcción de interpretaciones que generan significados e identidades locales.

La muestra se exhibió entre 23 de noviembre y el 30 de diciembre.

Centro de Investigaciones Artísticas de la Facultad de Arquitectura

Durante el segundo semestre 2017 se constituyeron siete nuevos centros de investigación en la UV, que se suman a otros doce ya existentes, todos creados mediante concurso.

El Concurso de Centros de Investigación, Desarrollo e Innovación, apoyado por la Dirección de Investigación, tiene que ver con favorecer lo que es la interdisciplinariedad, la colaboración entre investigadores, y eso incluye estudiantes de pre y postgrado, y también la vinculación con el medio.

La Facultad de Arquitectura, mediante las escuelas de Teatro, Cine y Diseño se adjudicó la propuesta de creación del Centro de Investigaciones Artísticas que está dedicado a la investigación, la producción y la innovación en artes, con especial énfasis

en el cine, el teatro, la música y el diseño. Su objetivo es desarrollar y generar conocimientos sobre la investigación artística, sus múltiples significados, los tipos de conocimiento que genera y su posición y aportes en el mundo de los conocimientos.

El trabajo del centro se desarrolla a través del estudio de diversos modos y procesos operativos del arte, tanto teóricos como creativos, buscando discernir la singularidad de sus conocimientos y promoviendo la investigación en artes por medio de la generación de proyectos y a través de la puesta en marcha de procesos de creación artística orientados precisamente por la pregunta sobre las formas de conocimiento en las artes. Los investigadores responsables asociados son los profesores Carolina Benavente, Marcia Martínez, Sergio Navarro, Pablo Venegas y Rossana Bastías, cuyo director es Gustavo Celedón.



Proposed Solution

The application was developed for Android devices, available from free download through the Google Play platform.

The application implement 20 idioms used in Chile, divided into 3 levels (easy, medium, difficult). Also, the application possesses an evaluation module.

On the other hand, the developed application employs elements recommended from the TEACCH (Treatment and Education of Autistic and Related Communication Handicapped Children) approach and provide multiple forms of representation.



12th Latin-American Conference on Learning Technologies, en la ciudad de La Plata, Argentina

El Proyecto de Título *ValpoDijo: Desarrollo de software como apoyo a la enseñanza de modismos chilenos a niños con trastorno espectro autista*, de la exalumna **Camila Alvarado** y guiado por el profesor **Óscar Acuña**, fue presentado en octubre en la *Conferencia latinoamericana de tecnologías para el aprendizaje*, realizada en Argentina y presentada por el profesor Rodolfo Villarroel. Esta presentación da cuenta del trabajo interdisciplinario e interinstitucional que ha tenido la iniciativa propuesta por Camila Alvarado, para validar una aplicación móvil que cumpla su objetivo. En esta segunda instancia de desarrollo, han participado junto a Camila los profesores Roberto Muñoz, Oscar Acuña, Carlos Becerra de la Universidad de Valparaíso, Rodolfo Villarroel de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso y Thiago Barcelos del Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Brasil, quienes han aplicado la metodología de diseño centrado en el usuario, la que en su primera fase de evaluación ha dado resultados satisfactorios para someterla a una validación a mayor escala.

Charla Escuela después de la Escuela: 24 años de diálogo creativo entre Allan Browne y Magaly Ponce

El 23 de noviembre, la exalumna Magaly Ponce y el profesor Allan Browne, expusieron a estudiantes de Primer Año, el devenir de sus trayectorias profesionales mediante una charla – diálogo, moderada por el integrante del colectivo Portenistas Héctor Ferrada.

La charla se motivó por la relación de veinte y cuatro años entre Allan y Magaly, en el contexto del aniversario de la Escuela de Diseño y el término de la carrera de docente del profesor Browne. Se centra en el rol de *guías* (docencia) y en la mantención de una práctica consistente y creativa. Esta relación se extiende hasta el día de hoy como colaboradores a distancia en la audio-visualización de proyectos, mediante un diálogo creativo expresado en cartas, acuarelas y dibujos.

Esta conversación es parte de una serie de videos producidos y distribuidos en redes sociales por el arquitecto Héctor Ferrada para la difusión de las contribuciones culturales de Allan Browne a la ciudad de Valparaíso y al quehacer del Diseño en Chile.

Exposición 50 años Escuela de Diseño Universidad de Valparaíso en el Parque Cultural de Valparaíso

Por medio de afiches, fotografías y textos, la exposición rememoró los principales hitos ocurridos entre los años 1967 al 2017 que se exhibió entre el 16 y 18 de noviembre.

La inauguración de la muestra contó con la presencia de académicos, funcionarios y estudiantes de diversos niveles. En la oportunidad, Alejandro Osorio, Director de la Escuela de Diseño señaló que la muestra es una presentación oficial de los 50 años, que refundimos en una exposición gráfica que da cuenta de varios ciclos, mostrando la historia de lo que somos, de lo que hemos construido, de lo que queremos proyectar.

Durante este 2017, la Escuela ha realizado diversas actividades conmemorativas, sin embargo, esta es la primera abierta al público de la región. *Lo primero que hicimos este año fue trabajar en lo interno, los temas propios, con los estudiantes y exalumnos en la construcción de la memoria. Para el 2018 viene*

la externalización, cuando nos conectaremos con las universidades locales, con la Red Cruch y también con la Red de Carreras de Diseño en Universidades Públicas Latinoamericanas - DISUR, y con la Asociación de Diseño de Latinoamérica - ALADI, que nos van a permitir tener una conexión y un intercambio académico y estudiantil, generando lazos estrechos, explicó Osorio.

Uno de esos hitos que prepara la Escuela para el próximo año es la entrega de la distinción *Dr. Honoris Causa* al diseñador alemán **Gui Bonsiepe**, cuyo impacto sobre el diseño latinoamericano ha sido relevante al introducir la idea del diseño proyectual y del diseño de información, argumentando que el diseño se debe de hacer desde los mismos países, en el contexto en el que se vive. *Bonsiepe es uno de los diseñadores más importantes para Latinoamérica. Tuvo un fuerte impacto en Chile entre los años 1968 y 1973, y en general en la región, por eso nos interesa que esté con nosotros para cerrar estas conmemoraciones,* señaló Osorio.



foto reportaje

Cena 50 años Escuela de Diseño UV - exalumnos

Con una asistencia de 130 exalumnos de diversas promociones, especialmente de la década de los noventa, y provenientes de diversas ciudades del país y del extranjero, se realizó una cena de camaradería en el Estadio Español el día 24 de noviembre, a la cual también asistieron académicos exalumnos y exacadémicos.

La actividad estuvo organizada por la exalumna Patricia Guerra con gran entusiasmo y dedicación. Hubo intervenciones de Paulina Pacheco y Patricia Günther, como representantes de las primeras generaciones de titulados, quienes se refirieron a sus años de estudiante, a sus trayectorias como diseñadoras y a la evolución de la práctica profesional; de Alejandra Valencia, quien recordó su retorno a la Escuela para titularse luego de muchos años de ejercicio; de Alejandro Osorio como Director de Escuela y de Patricia Guerra motivando la importancia de repetir el encuentro.

