
actividades de exbecarios

MARIA TERESA BRUNO
SILVIA FERRER
LUIS SARALE
MARIA RAQUEL PERALES

DE LA ARTESANIA AL DISEÑO INDUSTRIAL

A raíz de haber estado becados por la OEA, para asistir al VI Curso de Diseño Artesanal, realizado en Catamarca (Argentina) del 10 de septiembre al 11 de Octubre de 1984, cuatro de los becarios de Mendoza (diseñadora María Teresa Bruno, ceramista Silvia Ferrer, dis. Luis Sarale, dis. María Raquel Perales), volvieron tan motivados a sus lugares de trabajo, que quisieron compartir la experiencia vivida con los diseñadores mendocinos. Por tal motivo, a través de ADIOA (Asociación de Diseñadores Industriales del Oeste Argentino), se organizó un curso titulado "DE LA ARTESANIA AL DISEÑO INDUSTRIAL", destinado a egresados y alumnos del último año de la Escuela de Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo.

Los objetivos del curso eran: "Redescubrir lo nuestro, rescatando las bases de un posible lenguaje característico de la zona y/o del país, para lograr un Diseño con identidad propia".

El símbolo que se utilizó para identificarlo, fue el rediseño de una estatuilla de oro laminado que representa una llama estilizada y que forma parte del ajuar de la "momia" del cerro Aconcagua, cuyo hallazgo se efectuó en Mendoza en enero de 1985 a 5.300m de altura. Motivo de la elección: el que sirviera como símbolo de la necesidad de volver la mirada a nuestras raíces.

Dicho curso se dictó en el mes de abril de 1985 y tuvo una duración intensiva de dos semanas



~ recreación de un buho -

(65 horas). Asistieron veintidós participantes, de los cuales, 16 eran diseñadores y 6 alumnos del último año de la escuela de Diseño.

Se trató de rescatar todo el bagaje cultural de nuestra región, dictándose los siguientes temas teóricos:

- Hombre, cultura y diseño
- Arqueología precolombina
- Historia de Mendoza
- Antropología social y cultural de la zona
- Gráfica popular
- Literatura mendocina
- Arquitectura típica de Mendoza
- Música cuyana
- La plástica mendocina
- Artesanía regional
- Diseño gráfico en Argentina
- Diseño de productos argentinos

En lo referente a la parte práctica se realizaron los siguientes trabajos:

- a- Trabajo de campo con relevamiento de:
 - piezas arqueológicas
 - paisaje, flora y fauna
 - arquitectura local
 - artesanías regionales
- b- Conocimiento de materiales y técnicas: en especial los cerámicos y textiles.
- c- Finalmente, todo lo vivenciado, fue transferido en propuestas concretas de diseño. Los trabajos proyectuales fueron los siguientes:

Diseño de productos:

- Diseñar una familia de objetos utilitarios en cerámica
- Diseñar un objeto no utilitario, representativo de la zona, dirigido al turista.

Diseño gráfico-textil

Respetando la técnica específica textil y rescatando motivos tradicionales y/o de nuestro contexto, diseñar:

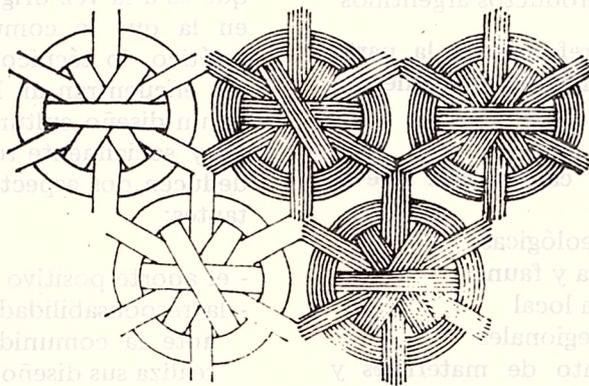
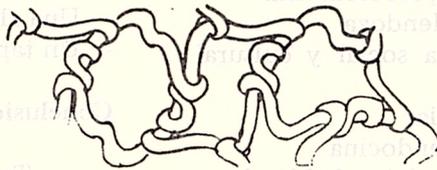
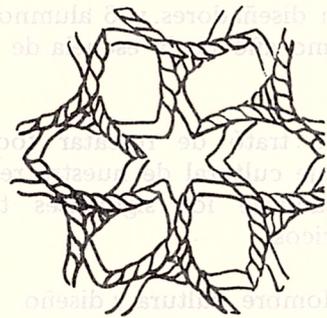
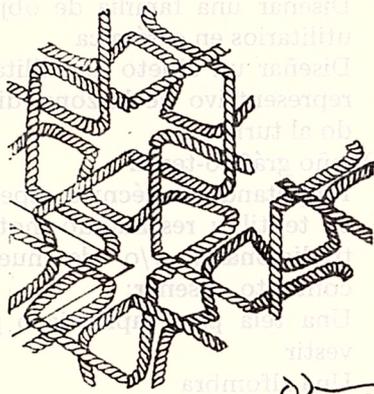
- Una tela para tapicería o para vestir
- Una alfombra
- Un tapiz

Conclusiones a las que se arribaron

Teniendo en cuenta la definición del diseñador Jorge Frascara (presidente de ICOGRADA), sobre lo que es un buen diseñador: "Aquel que produce una solución que es a la vez original y efectiva, en la que lo comunicacional, lo estético, lo técnico y lo económico, encuentran un lugar adecuado en un diseño culturalmente positivo y socialmente responsable", se deducen dos aspectos muy importantes:

- el aporte positivo a nivel cultural
- la responsabilidad del diseñador ante la comunidad para quien realiza sus diseños.

Por lo tanto, la actividad del Diseño debe ser un instrumento fundamental para permitir un constante reencuentro con nosotros y nuestras realidades. Se trata



Tramas generadas con motivos artesanales

de buscar respuestas a nuestros problemas esenciales, enfocándolos con ánimo y estilo propios.

En momentos de crisis y de cambio como los que estamos viviendo, el diseñador tiene la responsabilidad de producir diseños "culturalmente positivos" y que no dañen a esa sociedad a la que pertenece. ¿Cuál es la forma?

El camino que se propone, es el de rescatar elementos de nuestra cultura, de forma tal, que conozcamos lo nuestro, comencemos a quererlo y valorarlo y aprovechemos lo esencial, para que con posterioridad se traduzca con lenguaje y recursos actuales, en piezas de diseño con identidad propia.

Debemos crear un lenguaje que sea el de nuestra propia cultura. Un lenguaje que sea entendido por todos. No se trata de un nuevo estilo, de ser solamente distinto, pues estaría demostrando esa dependencia que se cuestiona, sino el de tratar de recrear auténticamente nuestra cultura.

Fuentes a las que podemos recurrir:

Lo pasado

- Lo prehispánico
- Tradiciones heredadas
- Lo artesanal (como antecedente del Dis. Ind.)

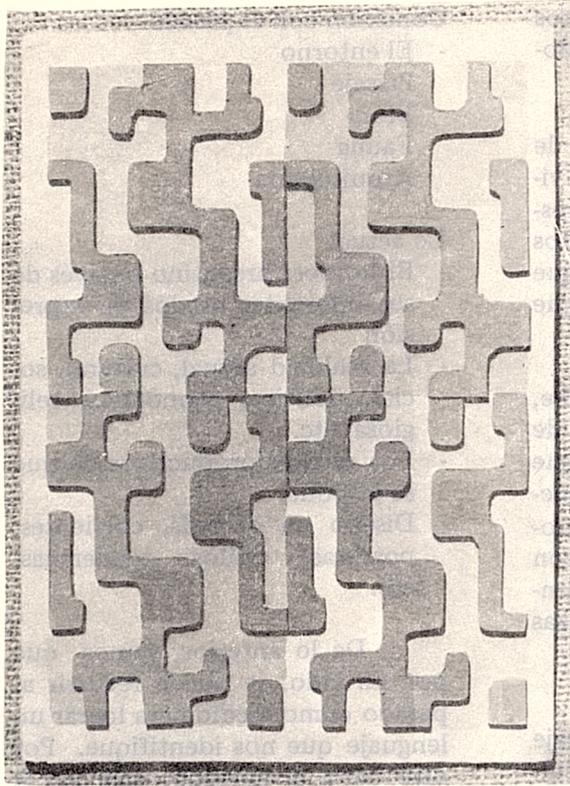
Conexión con el pasado

- El entorno
- Paisaje
- Flora
- Fauna
- Arquitectura

Lo actual

- El hombre argentino a través de sus diferentes modos de expresión
- La realidad actual, cultural, social, política, económica, religiosa, etc.
- Los medios productivos de que se dispone.
- Diseño en el país, corrientes, posturas, estilos, tendencias, etc.

De lo anterior, vemos que por un lado, se puede recurrir al pasado como medio para lograr un lenguaje que nos identifique. Por otro lado, el entorno, más que la sangre, por ejemplo, nos une con lo indígena, proveyéndonos de imágenes que puedan servirnos como elementos importantes para lograr una impronta. A su vez, el diseñador debe ser un verdadero "sintonizador" y "detector" de la realidad que le toca vivir, por lo que debe conocer lo mejor posible a ese hombre argentino que será el receptor/usuario de sus proyectos, investigando sus modos de expresión (por ejemplo: cómo se expresa anónimamente en las paredes, a través de su música, sus bailes, etc.), la situación en que se desarrolla su diario vivir, y que le da-



Diseño para tapiz o alfombra



Motivo para tela

rán una comprensión diferente y más profunda, como así también, elementos de juicio fundamentales para desarrollar con madurez sus trabajos de diseño.

El diseñador es fundamental como actor del cambio social, ya que puede dirigirse conscientemente, por medio de profundas reflexiones, a través de una intención claramente determinada, a la formación y creación de objetos que reflejen valores propios, sin descuidar lo que de universal tiene la cultura.

También se debe pensar en la relación que hay entre Diseño y su manera de producción. Es importante, porque podemos ocuparnos de algo que surge y está inserto en nuestra cultura cotidiana. Generalmente, sólo relacionamos al Diseño con el modo de producción industrial. Ahora bien, Diseñar es planear algo antes de construirlo, y prever lo que puede suceder, su posible incidencia en la Sociedad a la cual se dirige. Entonces, lo que hace que un producto se considere "diseño" es su incidencia en la cultura. Por lo tanto, lo importante no es cómo se hace, sino el porqué se hace. De acuerdo a esto, según el modo de realizarse, podríamos hablar de un Diseño Industrial y por otro lado de un Diseño Artesanal.

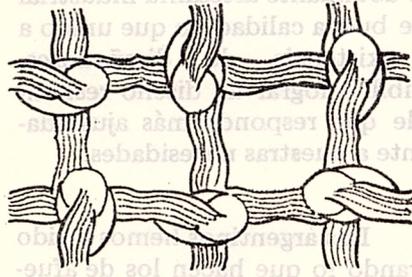
Dos de las corrientes de diseño más importantes de este siglo

son la escandinava y la italiana, que provienen de haber ensamblado ajustadamente la artesanía industrial al diseño.

Por artesanía industrial entendemos la que se realiza con medios industriales simples, y con un gran dominio del oficio. Por ej.: los carpinteros, herreros, torneros, etc. que constituyen una fuerza productiva muy importante por su creatividad, participación y por la necesidad de pertenencia a la cultura.

Nuestro país cuenta con una abundante artesanía industrial y de buena calidad, lo que unido a la existencia de diseñadores, posibilita lograr un diseño responsable que responda más ajustadamente a nuestras necesidades.

Los argentinos hemos vivido mirando lo que hacen los de afuera y menospreciando lo nuestro. Y por bien que lo hayamos copiado, no hemos pasado de ser simples imitadores. Es hora de que comencemos a poner y fortificar las bases de nuestra identidad. Esto no significa cerrarse a lo de afuera. Significa que debemos comenzar a generar propuestas que estén acordes a nuestra realidad, y para eso tenemos que rescatar y "vivenciar" todo lo nuestro. Lo importante es saber qué cosas debemos aceptar de afuera y cuáles no, porque intentan contra nues-



Tramas aplicando motivos de la flora

El diseñador es fundamental como actor del cambio social, ya que puede dirigirse conscientemente, por medio de profundas reflexiones, a través de una intención claramente determinada, a la formación y creación de objetos que reflejen valores propios, sin descuidar lo que de ellos se crea.

El diseñador es fundamental como actor del cambio social, ya que puede dirigirse conscientemente, por medio de profundas reflexiones, a través de una intención claramente determinada, a la formación y creación de objetos que reflejen valores propios, sin descuidar lo que de ellos se crea.

El diseñador es fundamental como actor del cambio social, ya que puede dirigirse conscientemente, por medio de profundas reflexiones, a través de una intención claramente determinada, a la formación y creación de objetos que reflejen valores propios, sin descuidar lo que de ellos se crea.

El diseñador es fundamental como actor del cambio social, ya que puede dirigirse conscientemente, por medio de profundas reflexiones, a través de una intención claramente determinada, a la formación y creación de objetos que reflejen valores propios, sin descuidar lo que de ellos se crea.

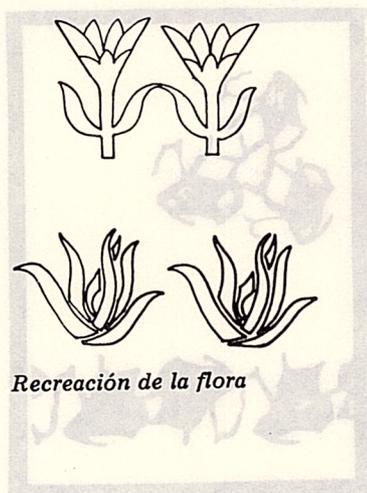
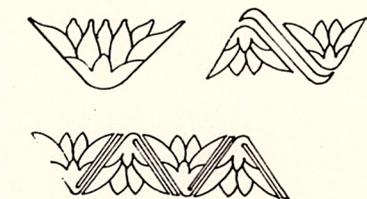
El diseñador es fundamental como actor del cambio social, ya que puede dirigirse conscientemente, por medio de profundas reflexiones, a través de una intención claramente determinada, a la formación y creación de objetos que reflejen valores propios, sin descuidar lo que de ellos se crea.

El diseñador es fundamental como actor del cambio social, ya que puede dirigirse conscientemente, por medio de profundas reflexiones, a través de una intención claramente determinada, a la formación y creación de objetos que reflejen valores propios, sin descuidar lo que de ellos se crea.

tras costumbres, contra nuestra cultura.

Resumiendo, por un lado, se puede hablar del problema del lenguaje, teniendo en cuenta al objeto como significante, y por otro, el modo de producción adecuado a las posibilidades del medio.

Está en nosotros, los diseñadores, el que sepamos descubrir el camino, y esto se dará sólo si trabajamos arduamente, aprovechando las posibilidades de que disponemos, y teniendo conciencia de la responsabilidad que nos compete como tales.○



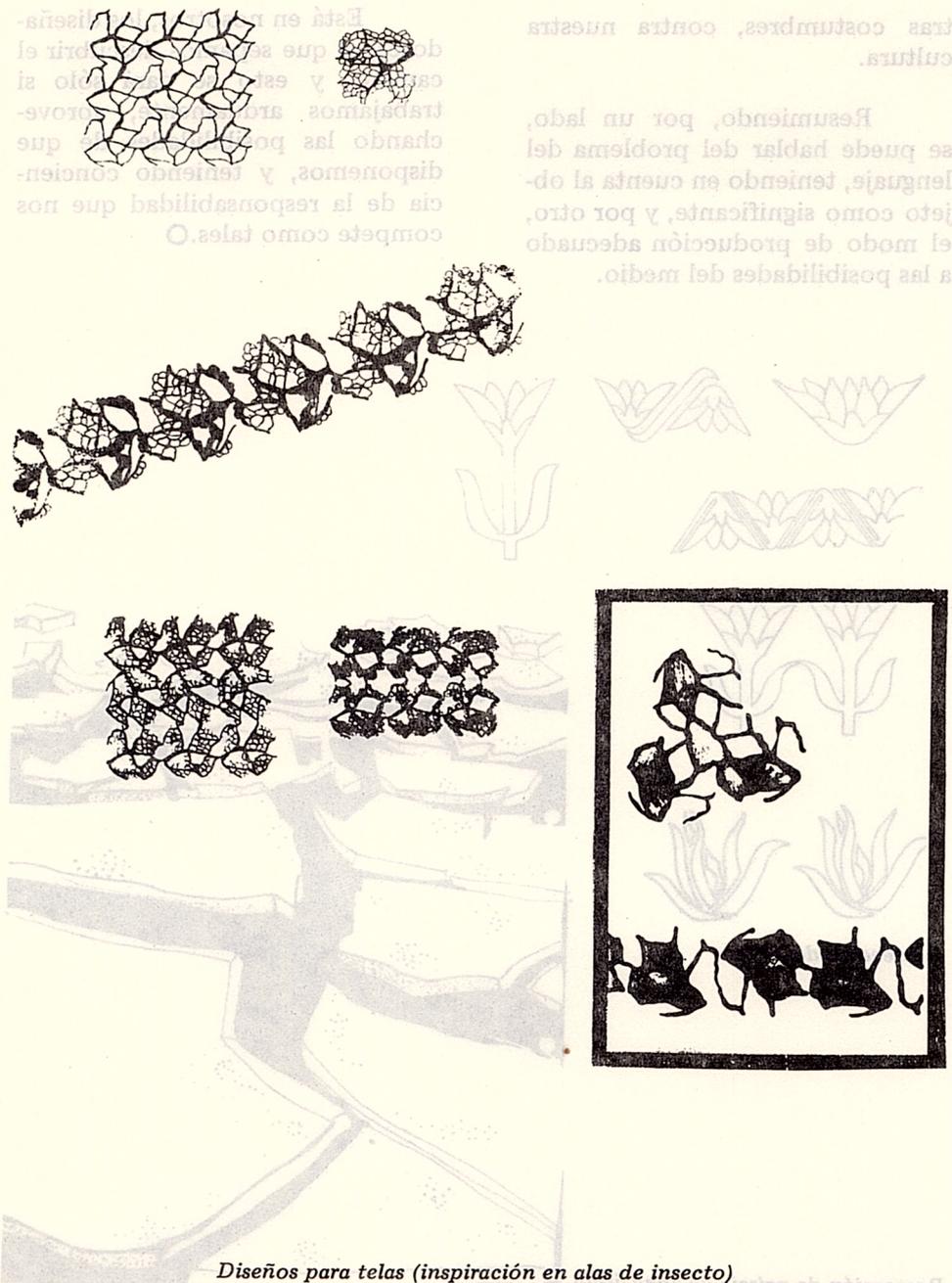
Recreación de paisaje de zona árida



Está en el...
 de que se...
 cas y est...
 Tardamos...
 chando las...
 que...
 disponemos, y teniendo...
 cia de la responsabilidad que nos...
 compete como tales. ○

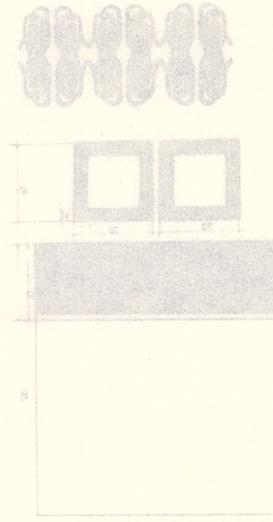
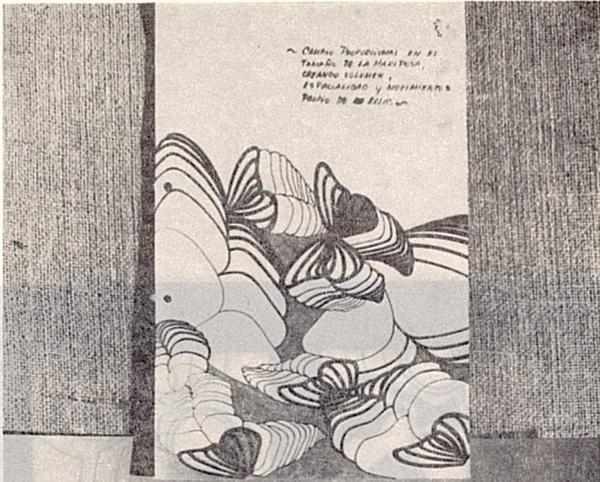
tras costumbres, contra nuestra cultura.

Resumiendo, por un lado, se puede hablar del problema del lenguaje, teniendo en cuenta el objeto como significativo, y por otro, el modo de producción adecuado a las posibilidades del medio.



Diseños para telas (inspiración en alas de insecto)

Inspiración de paisajes



Diseño para cortinas

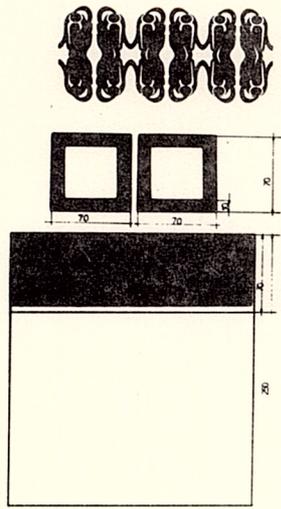
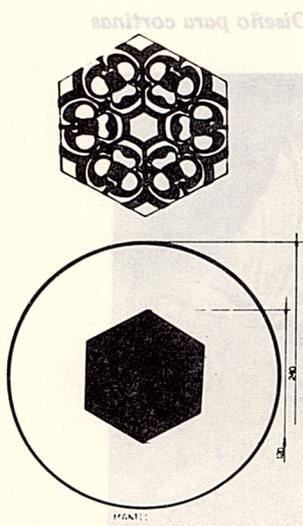


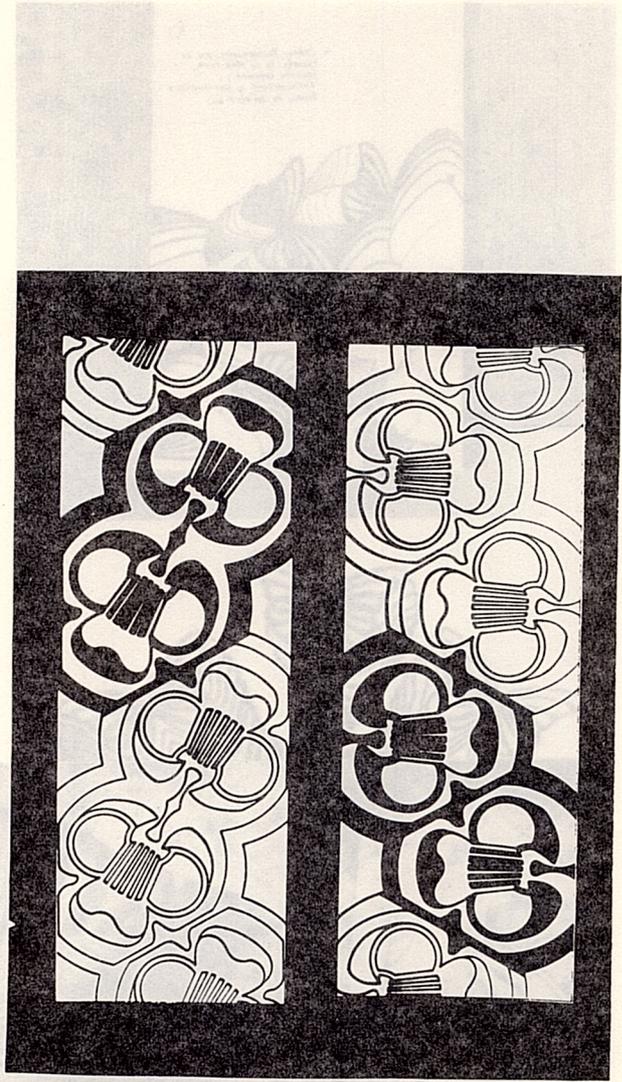
Fig. 11.1. Sábana y servilleta

76

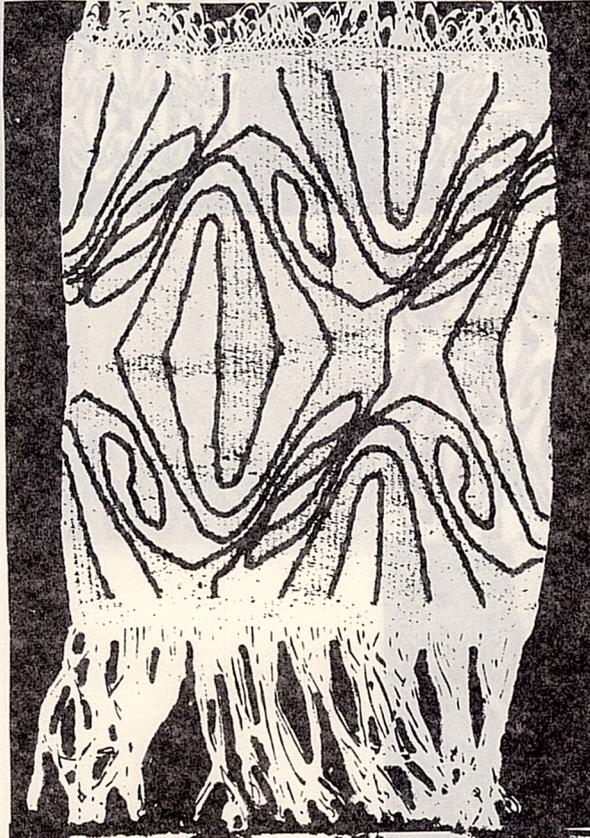


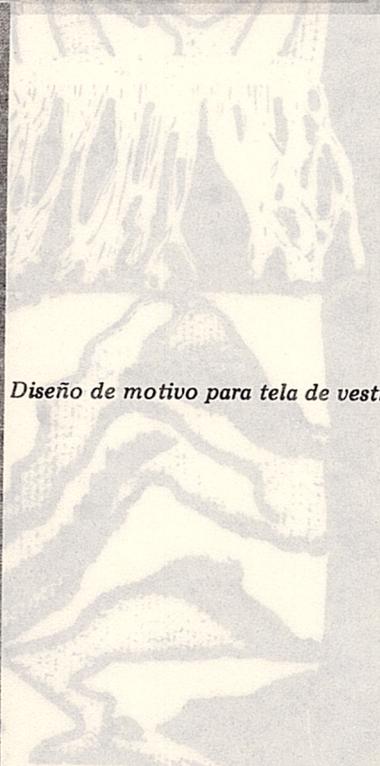
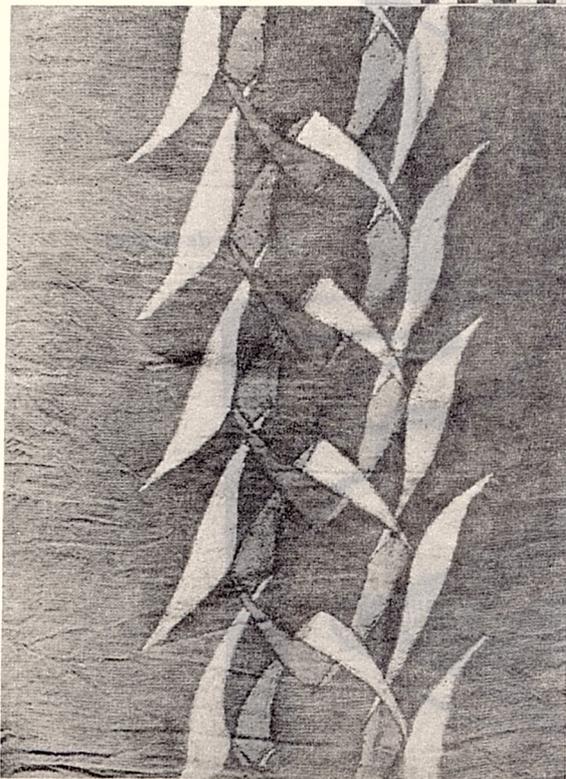
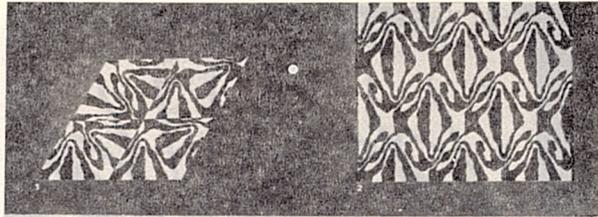
Diseño para cortinas

Fig. 11.2

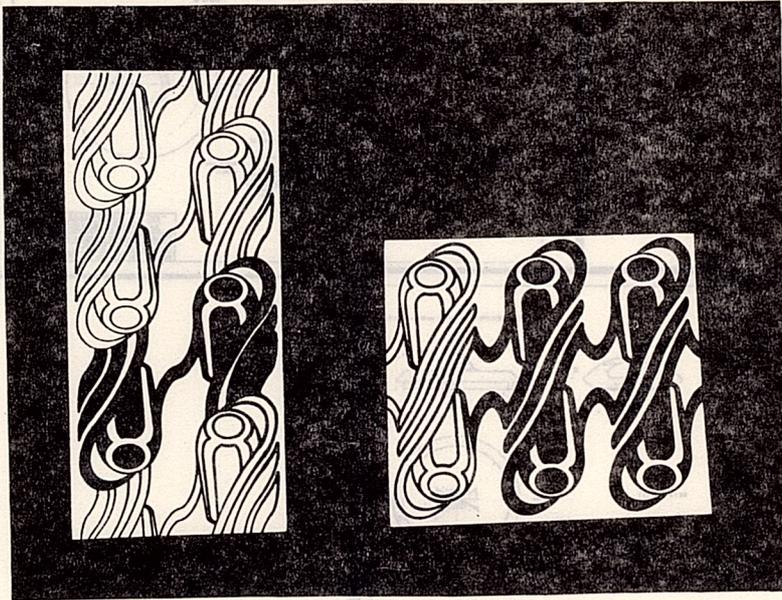
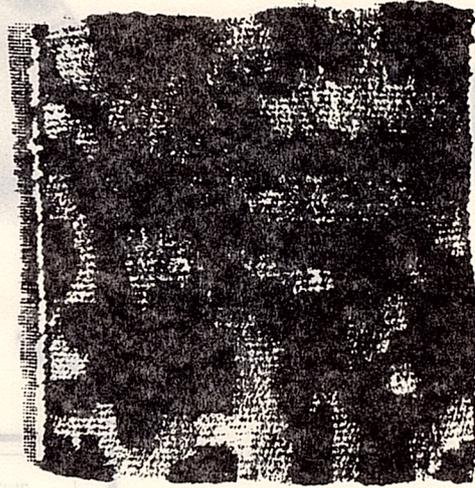


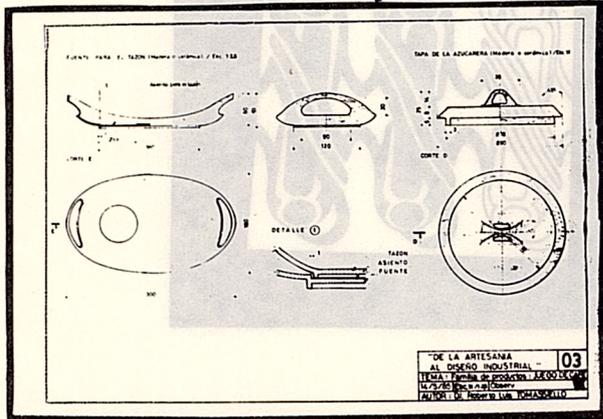
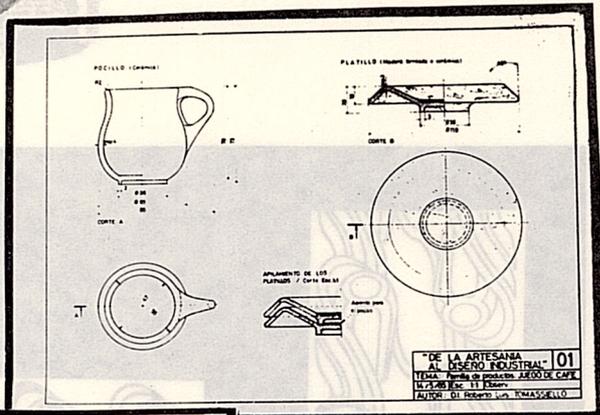
Motivos para aplicar en mantel y sábanas



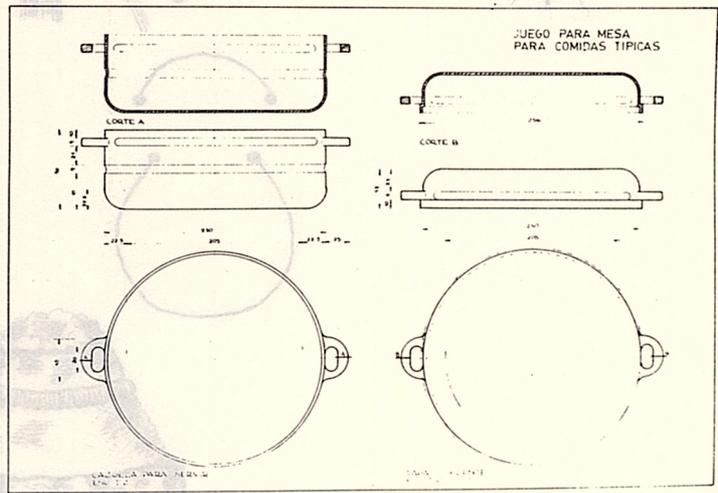
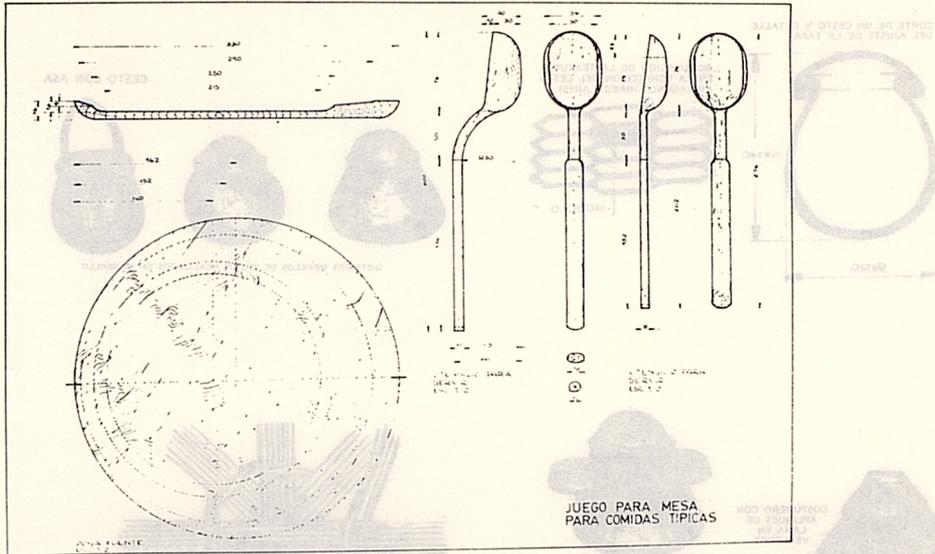


Diseño de motivo para tela de vestir

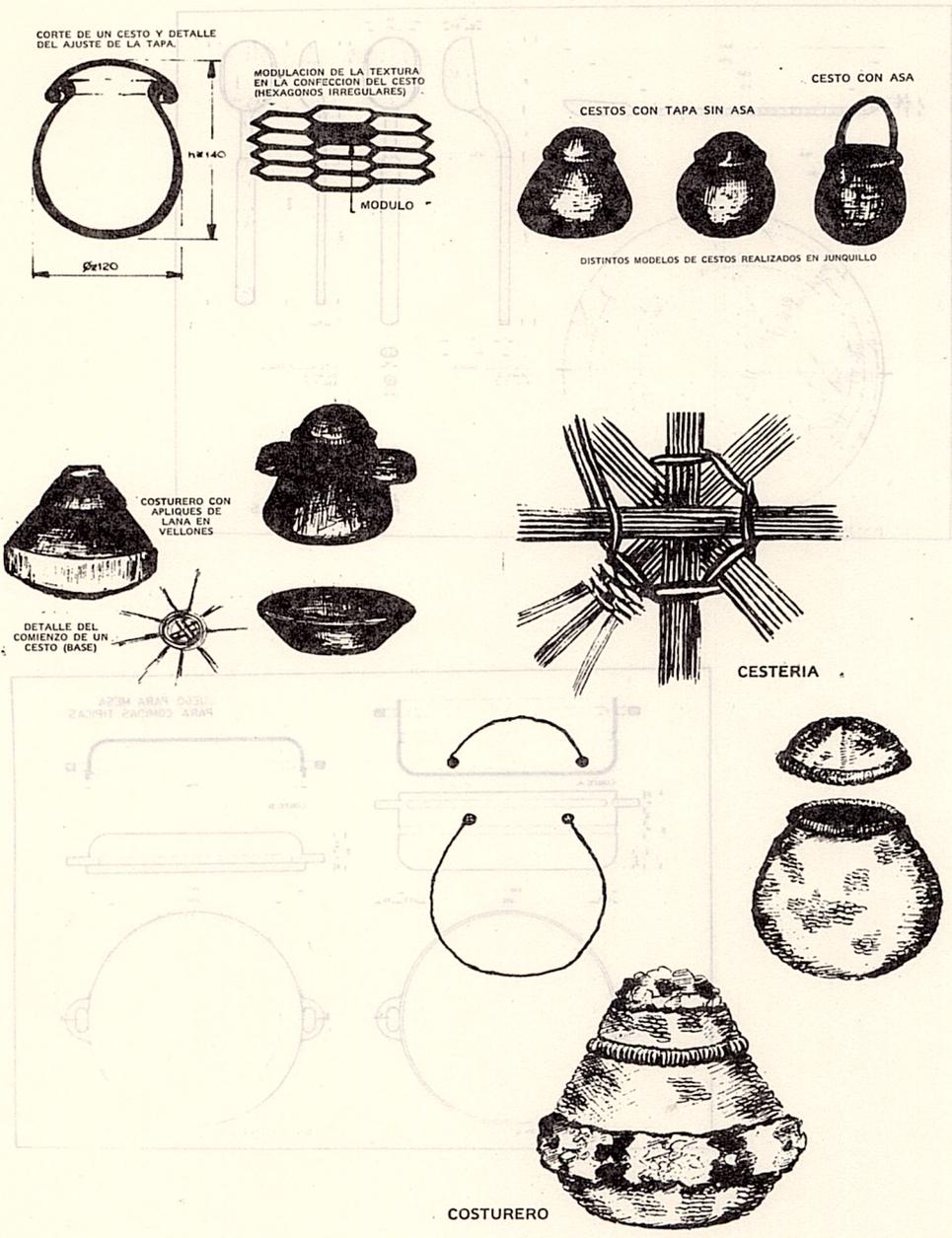




Diseño de un juego de café (en cerámica)



Diseño de vajilla para comidas típicas



Relevamiento de piezas artesanales típicas de la región