

PAPER

IDENTIDAD REGIONAL Y ESTRATEGIA DE INCLUSIÓN SOCIAL DEL DISEÑO: EL HÁBITO DE TOMAR MATE

GRIMOZZI, Eduardo; UNGARO, Pabloedugrimozzi@gmail.com ; ungaro2001@yahoo.com.arComisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires,
LIDDI, Secretaria de Ciencia y Técnica, UNLP

Resumen

Esta ponencia trata sobre una experiencia académica realizada en la Facultad de Bellas Artes UNLP en la carrera Diseño Industrial como trabajo práctico en la Cátedra “B” Taller de Diseño Industrial curso V. Se enmarca en el proyecto de investigación “Identidad en el diseño industrial en la Provincia de Buenos Aires, teoría y praxis. Propuestas de intermaterialidades: cuero y cerámica en la cultura productiva rioplatense”, radicado en la Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires y en la Secretaria de Ciencia y Técnica de la UNLP.

Esta práctica tiene como objetivo elaborar hipótesis proyectuales que aborden las categorías de identidad regional e inclusión social del Diseño, se concreten en prototipos que lleguen hasta el núcleo mismo de la disciplina de Diseño Industrial y se proyecten como actividad de extensión a la comunidad productiva involucrada en el “Camino del Gaucho” y el Parque Costero del Sur, alimentando el desarrollo local de los pueblos.

La región es heterogénea e involucra diversas “identidades”, la cultura gauchesca, la de los pueblos originarios, la propia de la inmigración y su significación desde lo urbano hasta lo rural. Se analizan hábitos, costumbres y usos que funcionan como integradores de aquella heterogeneidad.

Se considera al hábito del Mate como componente de nuestra identidad regional. Se propuso a los estudiantes

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

diseñar alguno de los elementos que componen el “habito del mate”, priorizando aquellos que no hayan tenido un desarrollo importante y que generen oportunidades productivas y de comercio.

Cabe destacar que es necesario el desarrollo de un perfil académico de diseñador que se adapte a una realidad empresarial e industrial cambiante y es también imperativo el desarrollo de temas que hacen al compromiso social tanto del Diseño como de los futuros diseñadores.

Dicha experiencia que comenzó en 2017 culminará, ya en 2018, con la transferencia de los resultados a los productores de la localidad de Magdalena en la costa del Río de La Plata.

Introducción

Esta ponencia se inscribe en los avances del proyecto “Identidad en el diseño industrial en la Provincia de Buenos Aires, teoría y praxis. Propuestas de “intermaterialidades: cuero y cerámica en la cultura productiva rioplatense”, que venimos desarrollando desde la Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires (CIC) y la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Trata de una investigación para el rescate y reinterpretación de aquellas producciones locales que podemos distinguir como constructoras de identidad cultural.

“Partimos de la hipótesis de que apuntar a la identidad en las producciones puede constituirse en un factor relevante para el Desarrollo Local de los Pueblos y la sustentabilidad de sus producciones dentro de un mundo globalizado, y que el Diseño cumple un papel relevante en esta construcción. Para ello generamos un recorte, por un lado geográfico y por otro lado material, ya que esta zona del Río de La Plata, desde la Ensenada de Barragán hasta Punta Indio, posee una rica historia productiva ligada tanto al Cuero como a la Cerámica. En ese sentido abordamos el caso de Magdalena y Punta Indio.

En una primera instancia buscamos promover un análisis teórico que contemple el estudio de las cadenas de valor de estos materiales, acompañados de la generación de una cartografía que explique las lógicas territoriales inherentes a cada eslabonamiento productivo. Paralelamente, a través de estudios históricos, se aborda la cuestión de la “identidad cultural” y el diálogo que se establece entre “identidad”, “producción” y “materialidad” en el marco del Desarrollo Local de la región.

Por otro lado a través del estudio de las Cadenas de Valor abordamos dos cuestiones básicas que nos permiten: conocer y explicar el rol concreto y potencial del diseño en cada uno de los eslabonamientos productivos y, paralelamente, conocer cuál es la dinámica de la distribución de poder en dichas cadenas.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

Con este abordaje teórico se construye un documento que analiza de manera crítica y ordena esta problemática tanto histórica como actual y permite generar una serie de lineamientos de diseño estratégico para pasar a la fase de desarrollo.

A la fase de desarrollo la ligamos tanto al diseño estratégico como al diseño de productos, herramientas y comunicaciones con múltiples abordajes:

- a) co-diseño de contenidos, productos y herramientas con algunos actores o instituciones del territorio. Esto implica involucrar experimentalmente tanto en la investigación como en el desarrollo a actores tradicionalmente ajenos al ámbito académico y de investigación.
- b) Diseño de Producto y Herramental. En base a las investigaciones teóricas y los lineamientos estratégicos realizados, los participantes propondrán desarrollos conceptuales de productos, herramientas, comunicaciones o servicios, sean a partir de propuestas individuales como a través de sus cátedras.
- c) Diseño Estratégico. A modo de prospectiva experimental se propone una red de “estructura de sostén” para el diseño y producción sustentable e identitaria con estas materialidades.”

En la región de interés para el proyecto se observa una fuerte impronta rural ya que la producción agrícola ganadera es muy importante. No obstante relevamos un número considerable de emprendimientos productivos y talleres de manufacturas así como observamos una muy interesante conciencia popular para la conservación del patrimonio histórico y natural. No es casual entonces que la zona sea nodal para dos proyectos relevantes: el Parque Costero del Sur y el Camino del Gaucho, con los cuales este proyecto busca colaborar.

En el Plan de Trabajo del mencionado proyecto especificamos la realización de prácticas, de experiencias piloto de aplicación y testeo de los conceptos de identidad e intermaterialidad con estudiantes de grado de Diseño Industrial del Departamento de Diseño Industrial de la Facultad de Bellas Artes (UNLP). En la Cátedra Taller de Diseño Industrial V “B” se desarrollaron cerca de cincuenta “hipótesis proyectuales” que alimentan la idea de intermaterialidades, diseño e identidad local. Para ello se les propuso a los estudiantes el estudio y desarrollo de propuestas conceptuales alrededor de la “cultura del mate” y se propuso, específicamente, el diseño de “dispensadores de yerba mate”.

Está previsto que los resultados de esta experiencia académica se compartan, a través de exposiciones y conferencias, ya gestionados con la Municipalidad de Magdalena.

El Trabajo Práctico

Puntos de partida

En trabajos anteriores definimos, en relación a la identidad, tres categorías de diseño: Diseño Académico, Diseño Pragmático y Diseño Vernacular, en este caso nos referiremos al Diseño Académico.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

Paralelamente hemos definido (haciendo una síntesis extrema) la identidad cultural de la zona sur del Río de la Plata en base a tres categorías presentes en la región: identidad vinculada a los pueblos originarios locales, identidad gauchesca ligada a la cultura del campo e identidad de la inmigración, más urbana que rural.

Esta experiencia con estudiantes del último año de la carrera de Diseño Industrial se inscribe en la práctica del Diseño Académico que definimos oportunamente como aquel que “realizamos los diseñadores que estudiamos en la Universidad” y que hemos asimilado la metodología proyectual del Movimiento Moderno.

Desde la Cátedra de Taller de Diseño Industrial V “B” se entiende que el Diseño Industrial irrumpe en la vida de la sociedad siendo el actor principal en la detección de problemas, proponiendo soluciones en forma de servicios y objetos, llamando servicios a resoluciones intangibles y objetos a aquellas que lo son de manera palpable.

Es destacable la importancia del Diseño Industrial, en tanto disciplina profesional, como interface entre el usuario, los servicios y los objetos como instrumentos contemporáneos que permiten y facilitan actividades cotidianas, laborales y recreativas. A medida que se desarrolla la historia de la disciplina se amplían los sectores populares a los que se dirigen los diseños y es este el sentido que desde la cátedra se busca transmitir a los estudiantes de grado: tomar en cuenta las demandas populares, sean implícitas como explícitas, considerando desde lo académico, respuestas que a su vez fomenten la idea de la construcción identitaria e inclusiva. Para ello se analizaron hábitos, costumbres y recursos económicos y productivos de la región.

El Diseño Industrial cabalga en una delgada línea enlazando disciplinas humanísticas con las propias de la ciencia. Tiene la visión global de la arquitectura y a la vez la focalización tecnológica y de precisión técnica de la ingeniería. Se permite incidir en la cultura a través de los objetos que modifican la vida. Difiere en gran medida de las otras profesiones desde el concepto de producción industrial. Todos los objetos resultantes del Diseño Industrial deben ser posibles de fabricarse en series, pequeñas o grandes, pero producción industrial al fin.

Metodológicamente el Diseño industrial y su proceso constituyen una investigación y desarrollo con variaciones de formato. Si se trata en estas jornadas de aclarar, definir o debatir sobre los campos específicos de las carreras proyectuales respecto de las ciencias duras, el Diseño pertenece a las dos zonas y es perfectamente compatible o complementaria en la relación profesional. No se puede desarrollar por sí mismo, se apoya en las otras disciplinas según sean los objetivos a desarrollar.

Resumiendo podemos decir que los trabajos y ejercicios que se desarrollan en el curso refieren a la problemática de la vida urbana, actual y con proyección tanto pública como privada, y sus soluciones a través del Diseño Industrial desde los servicios hasta los objetos.

El objetivo principal de la cátedra es la vinculación con la práctica profesional mediante trabajos prácticos donde se desarrollen pautas para asimilar criterios profesionales que se concreten en objetos o sistemas comprobables, considerando la futura incorporación de los alumnos a la actividad profesional.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

La configuración de una identidad regional está compuesta por los hábitos costumbres y usos comunes de una sociedad entre otros factores. Analizando estos tres puntos es posible esquematizarlos aplicando la técnica de “dualidad contrastada” para visualizar claramente el objeto de análisis, por lo tanto hábitos, costumbres y usos pueden plantearse desde diversos polos, particular/social, privado /público, rural/urbano, doméstico/laboral, regional/universal. Basándonos en esto se puede hacer una clasificación para identificar:

- Las necesidades que sustentan aquellos hábitos, costumbres y usos.
- Cuáles son los servicios que se requieren para satisfacer los hábitos, costumbres y usos.
- Los objetos o instrumentos factibles de ser diseñados para ser producidos por la industria regional, razón de ser del Diseño de Productos.

Se reduce entonces la búsqueda de hábitos, costumbres y usos a una temporalidad cotidiana es decir hábitos diarios que generan continuidades y que, a la vez, son constructores de identidad regional.

Teniendo en cuenta estas consideraciones seleccionamos el “habito de tomar mate” para determinar el sistema que compone esta actividad. ¿Cuáles han sido los productos que menos atención le han suscitado a los diseñadores? En ese sentido vemos que el propio mate constituye un producto que se ha abordado con profusión desde el Diseño Académico mientras que el dispensador de yerba ha quedado relegado. Por ese motivo seleccionamos este producto para proponer a los estudiantes que lo aborden haciendo dialogar diversos materiales presentes en la región.

Inspiraciones: Tres postales domésticas alrededor del mate

“Y que costumbre tenía
cuando en el jogón estaba;
con el mate se agarraba
estando los piones juntos.
Yo tallo, decía y apunto,
y a ninguno convidaba”

-Suenan el despertador 6:30: con la pesadez de costumbre se levanta y se dirige bamboleante tratando de despejar el último sueño hasta la cocina. La gata lo acompaña, esa cómplice mañanera, mientras se despereza. Es hora de preparar el mate y llevarlo a la cama para compartir con su compañera, esa costumbre regional, esa “cebada” que ayuda a despertar y comenzar el nuevo día con optimismo.
Costumbre cotidiana.

-Suenan el portero: hola soy Adriana y pasaba a saludarte. Entra, pone la pava en el fuego, toma el paquete de yerba, carga el mate hasta la mitad, agrega tres cascaritas de la naranja que comió de postre, edulcorante, la bombilla y antes de alcanzar la

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

temperatura de cebada humedece la yerba. Poco después el anfitrión comienza a saborear el primer mate. A esta altura han puesto al día una parte de sus vidas que terminarán de actualizar cuando se “lave” aquél mate...”a ver si lo “ensillás” como dicen en el campo...y el hábito continúa como un ritual placentero tanto como la conversación surgida de la visita. Costumbre urbana.

-Suenan el teléfono y se despierta: se había quedado dormido después de ir y volver al mismo párrafo. Dos horas de lectura de esa materia que lo tiene en vilo, y que no le gusta, llamaron al sueño hasta que sonó el celular. Decide que el momento es conveniente para preparar el mate, carga el agua en el termo y retoma el libro con ese compañero que vino a estudiar. Costumbre de estudiante.

El “rito del mate” comenzó como una actividad rural que se trasladó rápidamente a la vida urbana tanto en el ámbito doméstico como en el laboral, continuando el concepto original de “compartir el mate como gesto de amabilidad e inclusión”.

Por todo lo expuesto se toma en consideración la importancia del hábito de tomar Mate como una actividad que hace a la cultura local. En la preparación de la infusión del Mate intervienen: el mate o contenedor de yerba, la bombilla, la pava o el termo que contienen y vierten el agua caliente, la yerba y los diversos “aderezos” como azúcar, edulcorante, cáscaras de cítricos, hojas de menta o cedrón, el bolso matero y el dispensador de yerba. En este último nos detendremos por ser un producto poco abordado por el Diseño Académico. Paralelamente se definieron, las “materialidades” cuero y cerámica como principales condicionantes, a las que se suman las posibles combinatorias con madera, vidrio o metal.

Descripción de la experiencia académica. Programa de Diseño

Se plantea entonces, como tema de diseño el “Desarrollo de diseño y producción de un prototipo de un dispensador de yerba mate”. Duración del trabajo práctico: 4 semanas, divididas en 8 clases presenciales en modalidad de taller.

Objetivos académicos generales

-Que el alumno resuelva mediante una ejercitación de Diseño problemas del mundo de los objetos y lo haga concretando las soluciones hasta llegar a nivel de prototipo.

Objetivos particulares

-Que el alumno investigue cuestiones funcionales inherentes del tema.

-Que proponga alternativas de Diseño con pautas estrictas de programa.

-Que realice una decodificación morfológica según pautas programáticas tales como estilo y uso de materiales principales específicos como cuero y cerámica.

-Que reconozca tiempos de proyecto y de producción.

-Que gestione su propuesta ante proveedores para la concreción en un prototipo funcional.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

-Que, si su propuesta es seleccionada, pueda generar un diálogo con productores locales como para adaptar el diseño a las particularidades del productor.

El inicio

Para el estudiante es natural pensar que si se tiene total libertad para diseñar es más fácil la operación, pero la práctica profesional del Diseño establece lo contrario, cuanto mayor es el número de condicionantes es menor la posibilidad de cometer errores y en consecuencia la cuestión proyectual se torna más eficiente. El camino o proceso a seguir se vislumbra, de esta manera, en un andarivel más claro y preciso lo que permite al futuro profesional explayarse en especificidades para las cuales los estamos formando: innovación, estudio de las relaciones funcionales del producto con el usuario, adecuación a las capacidades tecnológicas propuestas y generación de contenidos simbólicos.

Como parte de los estudios preliminares se solicita que los estudiantes realicen un análisis crítico de los productos del “sistema mate” y que aborden el diseño del yerbero como un artefacto capaz de almacenar y dispensar la yerba mate, generando a su vez, un discurso simbólico al tiempo que resuelve la funcionalidad y los factores tecno- productivos del mismo.

El Programa se compone de un listado de temas, conceptos, valores y datos establecidos desde la cátedra. A su vez, el usuario al que va dirigido, condiciona aspectos formales, simbólicos y las condiciones funcionales, conjunto que gobierna la hipótesis proyectual.

Algunas consideraciones del Programa

-Usuario: ama de casa; estudiante, trabajador rural o urbano.

-Ámbito de utilización: doméstico, laboral.

-Condicionantes funcionales: factibilidad de cargar el propio dispensador y el mate con yerba de manera eficiente y que sirva para la mesa, para colgar o para pared.

-Condicionantes estético-formales, simbólicos y tecno-productivos.

Se propone abordar alguna de estas categorías:

Minimalista. Se caracteriza por la síntesis formal, pureza en las formas y composición equilibrada, por la ausencia de estridencias y por ser “ascético”, mientras que esconde la función de modo críptico.

Vanguardista o “de diseño”. Esta tendencia de Diseño se define como transgresora, intenta mostrar en los objetos lo que no son, ni es explícita su función. Se expresa a través de analogías y para entenderlos hay que necesariamente hacer la experiencia de uso. Por ejemplo una radio se ve como una campana o una lámpara como una vela. El brillo y los colores fluorescentes son también características. Maneja un

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

lenguaje contradictorio respecto a los materiales, por ejemplo almohadones de cemento.

Merchandising: para marcas de yerba u otras formas de vectores publicitarios, tienen como característica servir de apoyo a una marca. Llevan implícito el concepto que se maneja desde cada marca en particular y se aborda desde la materialidad, las formas y la aplicación gráfica.

Estilo campo o tradicional/folklorico: Esta condicionante toma como referentes las formas, materiales, funciones y modos de resolución de las distintas regiones de nuestro país y sus ámbitos, reconocidos como parte de nuestra identidad cultural. Se toma como recurso de diseño a la analogía de otros objetos, por ejemplo el armado estructural de una tranquera o la similitud funcional con silos o tolvas de granos. La utilización del cuero, la cerámica o la madera como materialidad también le confiere pertenencia. El “estilo tradicional” ha sido abordado por lo general por el denominado “Diseño Popular o Vernacular” y por el “Diseño Pragmático”, siendo, durante mucho tiempo despreciado por el Diseño Académico.

Se establecieron las siguientes etapas proyectuales: análisis del tema, investigación y conclusiones preliminares, esquematización, bocetado, maquetas de estudio. Paralelamente se estableció una búsqueda de proveedores, generación de documentación técnica y gestión de producción con proveedores. Se estableció el tiempo realización del Trabajo Práctico en treinta días.

Condiciones tecno/productivas

Se exigió respetar los procesos acordes a cada material y un cálculo del costo del prototipo pensando en una producción de entre 100 a 500 unidades mensuales y la utilización de alguno de los siguientes materiales: plástico, madera, cartón, cerámica, cuero, vidrio, metales.

Se realizó un sorteo numérico donde a cada alumno se le asigna con una combinación de acuerdo a la siguiente tabla. (Tabla 1)

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

N°	IMAGEN	TIPOLOGÍA	MATERIALES
1	Marca de Yerba	De mesa	Plástico
2	Marca de Yerba	De mesa	Madera
3	Marca de Yerba	De mesa	Cartón
4	Marca de Yerba	De mesa	Metal
5	Marca de Yerba	De Pared	Plástico
6	Marca de Yerba	De Pared	Madera
7	Marca de Yerba	De Pared	Cartón
8	Marca de Yerba	De Pared	Metal
9	Local de Diseño	De mesa	Plástico
10	Local de Diseño	De mesa	Madera
11	Local de Diseño	De mesa	Vidrio
12	Local de Diseño	De mesa	Cerámica
13	Local de Diseño	De mesa	Metal
14	Local de Diseño	De Pared	Plástico
15	Local de Diseño	De Pared	Madera
16	Local de Diseño	De Pared	Vidrio
17	Local de Diseño	De Pared	Cerámica
18	Local de Diseño	De Pared	Metal
19	Minimalista	De mesa	Plástico
20	Minimalista	De mesa	Madera
21	Minimalista	De mesa	Vidrio
22	Minimalista	De mesa	Cerámica
23	Minimalista	De mesa	Metal
24	Minimalista	De Pared	Plástico
25	Minimalista	De Pared	Madera
26	Minimalista	De Pared	Vidrio
27	Minimalista	De Pared	Cerámica
28	Minimalista	De Pared	Metal
29	Tradicional/Folklórica	De mesa	Madera/Metal
30	Tradicional/Folklórica	De mesa	Madera/Vidrio
31	Tradicional/Folklórica	De mesa	Madera/Cerámica
32	Tradicional/Folklórica	De mesa	Madera/Cuero
33	Tradicional/Folklórica	De mesa	Cuero/Metal
34	Tradicional/Folklórica	De Pared	Cuero/Metal
35	Tradicional/Folklórica	De Pared	Madera/Cuero
36	Tradicional/Folklórica	De Pared	Madera/Metal
37	Tradicional/Folklórica	De Pared	Madera/Vidrio
38	Tradicional/Folklórica	De Pared	Madera/Cerámica

Tabla 1 – Autor: Juan Manuel Rodríguez

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

A partir de esta instancia se considera cerrado el Programa de Diseño.

Componentes de la entrega o presentación del trabajo práctico.

-Prototipo funcional.

-Paneles de presentación conteniendo un resumen del proyecto, la justificación de la propuesta, imágenes de ambientes con el objeto aplicado y una secuencia de uso.

-Documentación técnica. Carpeta técnica con planos de producción, despiece, aplicación de la tecnología y planillas de producción.

-Planilla de costos por materiales, piezas y proveedores. Precio de venta sugerido.

Selección de “hipótesis proyectuales” de casos representativos.

Luego de estimular, acompañar y evaluar las casi cincuenta propuestas que se han enmarcado en los objetivos del TP se decidió presentar en esta ponencia aquellas cuyos materiales principales sean cuero o cerámica, o alguna combinatoria entre estos materiales, y otros. Selección coherente con los objetivos del proyecto de investigación en el que el TP se encuadra. Se presentan aquí, a modo de casos testigo, cinco dispensadores de yerba a nivel de prototipos funcionales. Como hemos mencionado al principio se considera de interés y como material de análisis para esta ponencia a los trabajos que se resolvieron aplicando los siguientes materiales: cerámica (Figura 3; Figura 4), cuero (Figura 1; Figura 2; Figura 5) o madera.

Los casos analizados por sus propios proyectistas

Caso 1



Figura 1 – Shaked Glantz - cuero y madera - Foto: Mario Volpi.

“El dispensador fue realizado bajo el concepto de tradicional folklórico. Está compuesto por el contenedor y por una pieza de cuero que sujeta el contenedor a la pared, estos dos componentes no están fijos entre sí. El cuero que recubre la madera toma rasgos de la vestimenta del trabajo del campo, y el contenedor alude con sus ranuras y diagonales al Siku.

El contenedor está compuesto de machimbre de pino, consta de 7 piezas las cuales fueron encoladas y clavadas entre sí. El funcionamiento es una pieza móvil que se desliza a través de una guía permitiendo caer la yerba. La pieza de cuero está compuesta de vaqueta gruesa teñida.

El dispensador es sencillo de emplear ya que lo único que se debe hacer es tirar de la palanca del lateral derecho para que la yerba caiga. Además, la separación del contenedor de la pieza de cuero, hace que su manipulación sea más cómoda.”
Shaked Glantz.

Caso 2



Figura 2 – Amalia Delucchi - cuero y metal - Foto: Mario Volpi.

“El proyecto consiste en un dispensador de 500 gr de yerba, cuyo problema fue resolverlo en los materiales de cuero y metal, con un concepto tradicional–folklórico para utilizarlo sobre una mesa. El fin del proyecto fue encontrar una nueva forma de dispensar la yerba, debido a que generalmente se hace desde el paquete. El diseño de este producto era todo un desafío, debido a que hay escasos antecedentes.

Al tratarse de un concepto tradicional y folklórico, es importante que la morfología del dispensador cuente con elementos característicos de los productos nacionales con los cuales el usuario pueda sentirse identificado.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

Por otro lado, al ser un dispensador de mesa, es necesario evitar mecanismos que puedan generar que el producto termine tumbándose a raíz de su uso.” Amalia Delucchi.

Caso 3



Figura 3 – Guillermina Rubulotta - cerámica y madera - Foto: Mario Volpi.

“Con las premisas estilo Folklórico /Tradicional, materialidad Cerámica y Madera, fijación De Pared, se emprendió el proyecto del diseño para la fabricación de un dispensador de yerba de 500gr. de capacidad, que se integre a la vida urbana actual.

La estrategia de diseño se basa en lograr un producto de estética vintage que remite al cacharro enlozado de la vajilla que suele sobrevivir durante generaciones dentro de una familia.

La fabricación artesanal de cada componente, actúa como valor agregado en el producto, enfatizando aún más, la carga emotiva que éste presenta.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

Por un lado el contenedor, para 500gr de yerba, fabricado por colada de cerámica, y pintado a soplete. Por otro, base y tapa, fabricada por torneado de madera y luego pulidos para su protección y se ensamblan para darle vida al dispensador.

El elemento vinculante a la pared también se diseñó específicamente, copia la curvatura del componente de madera, para que al momento de su colocación, no interfiera visualmente quedando totalmente escondido.” Guillermina Rubulotta.

Caso 4



Figura 4 – Asunción Valente - cerámica y madera - Foto: Mario Volpi.

“El proyecto a desarrollar se trata de un dispensador de yerba para ser comercializado en la tienda de diseño Morph. Como condiciones, para su venta, se estableció que tenga la capacidad de almacenar 500gr de yerba y que su composición sea un 80% en cerámica y el 20% restante combinado con otros materiales.

Haciendo un análisis de los diferentes dispensadores que son comercializados en la tienda Morph, como así también en otras de similar estilo, se concluyó en diseñar un

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

dispensador que cumpliera con las demandas del mercado actual y que se acople al estilo que predomina en todos los productos que comercializa la tienda.

Este dispensador viene a facilitar la preparación del mate gracias a un sencillo mecanismo de apertura que facilita la extracción de la yerba.

Luego de haber hecho un relevamiento de la poca variedad de objetos dispensadores de yerba (de pared) ofrecidos en el mercado, se decidió buscar por qué y de qué forma podría insertarse comercialmente este nuevo producto. El diseño está pensado para incorporarse a la pared, gracias a su forma que hace que se vea integrado con la misma. A su vez presenta colores y diseños tomado de los mosaicos aborígenes a su vez desde el estilo vintage. Los materiales predominantes son la cerámica y madera (eucalipto).” Asunción Valente.

Caso 5



Figura 5 – Gonzalo Gómez – cuero y metal - Foto: Mario Volpi.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

“Este dispensador, Tatú, conecta la tradición del mate con la vida urbana. Se desempeña bien a la hora de dispensar yerba mate, con su sistema mecánico accionado desde el pulsador superior. Está compuesto por elementos industrializados, como la fundición y el torneado de guatambú, y por elementos artesanales como el soporte de vaqueta. El contenedor esta realizado en aluminio con terminación de pintura negra que le da la conexión con las ollas de hierro. Su soporte es diseñado para que el trabajo del talabartero y el soguero lleguen de la manera más fiel al consumidor. Además de los detalles del artesano, el producto posee detalles de diseño en la tapa de guatambú. La estrategia de marketing se centra en el contacto del fabricante del producto con el mundo de la marroquinería, generando un diálogo tanto material como simbólico. El público objetivo del producto es el mismo que consume yerba mate de alta gama, productos de la platería, cuchillería tradicional y que se vincula a una construcción cultural en relación con la tradición y el folklore argentino.” Gonzalo Gómez.

Evaluación de los resultados

El hábito del Mate, adjetivado como afectivo, permite hacer una relación con la empatía que generan las relaciones con los objetos, relaciones que, con el uso continuado de los productos estimulan la apropiación e identificación por parte de los usuarios.

La evaluación de los trabajos tuvo una primera instancia de prueba de funcionamiento y una segunda donde se verificaron el nivel propositivo, la adecuación de la imagen a los ámbitos según los estilos y la comunicación del objeto como proyecto para su reproducción o fabricación industrial. La calificación de estos trabajos prácticos contempla los anteriores conceptos y se resume por requisito académico, en un número de puntos de 6 a 10. Cada alumno recibe una devolución que le permite reflexionar sobre su desenvolvimiento, afianzar aciertos y corregir errores en su próximo trabajo práctico. Los resultados obtenidos alcanzaron altos niveles de calificación, en un promedio de 9 puntos.

Aspectos considerados en la evaluación de las propuestas en el prototipo.

-Funcionamiento/uso: Esta instancia es el primer tamiz de la selección, se prueba el prototipo dispensador constatando montaje del objeto en el ámbito, carga de la yerba, comunicación del modo de uso, accesibilidad del mate, descarga controlada e higiene general en uso.

-Tecno-productivo: Se evalúa el contacto con proveedores tanto de materiales como de tecnología, los tiempos de desarrollo (diseño + gestión), el costo final del producto en hipótesis de 100 unidades y de 500 unidades de producción mensual, incluyendo la tarea de diseño, registrada en una carpeta de documentación técnica.

-Estético-formales: La correcta decodificación y aplicación de las pautas dadas, esto es tipología (de pared o de mesa, estilo, combinación de materiales).

-Simbólicos: En los aspectos simbólicos se consideran aquellos que como resultante de la imagen del objeto tienen directa incidencia en la identificación y decisión de compra del consumidor

Opiniones de los alumnos

“Considero que el trabajo con prototipo nos acerca más a la realidad de lo que hacemos, no nos permite tener partes indefinidas, nos ayuda a comprobar si lo que diseñamos realmente funciona, si la tecnología elegida fue la correcta o incluso si fue posible...” Joaquín Jamilis

“Un prototipo fue muy enriquecedor ya que al producir un producto con la combinación de dos materiales como el acero y la madera, fue todo un desafío para que coincidan sus piezas. A su vez también poder entender cómo trabajan los diferentes rubros...” Nicolás Hernández

“A mí me pareció muy interesante el hecho de entrar en contacto con proveedores, de tener la posibilidad de trabajar con los materiales reales del producto y enfrentarnos a ellos como casi verdaderos profesionales. Creo que todos en la búsqueda aprendimos algo para nuestro futuro y eso fue lo más importante. Me gustó el trabajo en general...” Lucila Bergé

“El trabajo estuvo muy interesante, y es uno de los primeros trabajos completos que hicimos en taller hasta ahora. Pudimos abarcar todo el ciclo, diseño y producción del prototipo. También fue muy bueno aprender a diseñar teniendo presente desde un primer momento la producción, para lo cual sirvió mucho el programa de diseño. Aprendimos a contactar y trabajar con proveedores, ver alternativas de materiales y costos, algo muy importante! me pareció interesante la experiencia, y muy acertada que esté en 5to. Porque nos acerca mucho a la realidad profesional que tendremos en un futuro...” Juan Ignacio Brachetti

El vínculo con el medio local

Es interés del cuerpo docente la transferencia de estos resultados a la comunidad objetivo del proyecto de investigación, cerrando de esta manera el círculo virtuoso “Sociedad, Educación universitaria pública, transferencia como aporte social a través del Diseño de Productos.

Los resultados parciales de las primeras etapas del proyecto de investigación, a la que le siguieron actividades concretas de I+D como las aquí expuestas, se transferirán del siguiente modo: participación en exposiciones, ferias, conferencias, difusión virtual y vínculo institucional con los productores locales, con el apoyo y participación del Gobierno Municipal y sponsors privados.

A partir de esto se busca constituir una “estructura de sostén” en función de los intereses estratégicos que se decidan participativamente. Para ello establecimos acuerdos con el gobierno local para contar con la gestión para la organización de actividades. Las propuestas varían desde exposiciones, conferencias o talleres hasta el trabajo integrado con la Escuela Técnica local para resolver algunas propuestas de artefactos y herramientas. En particular y en relación con la experiencia que aquí se desarrolla se acordó hacer durante las primeras semanas de agosto una muestra de resultados en el Museo Regional Municipal de Magdalena que depende de la Dirección de Cultura y Prensa a cargo del Prof. Sergio Kendziura. Esta exposición está acompañada de una charla abierta para los productores interesados a realizarse

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

en el mismo Museo. Paralelamente se está participando en la organización de la 4ta Fiesta del Barro de Punta Indio donde, al igual que el año pasado, se prevé la inclusión del cuero para generar “intermaterialidades” con la cerámica.

Conclusiones

Esta primera experiencia de vinculación entre el trabajo en la Cátedra y un proyecto de investigación acreditado se observa como un camino natural para superar la falsa dicotomía entre el pensar y el hacer. En ese sentido vemos que queda mucho por realizar para alejarse de las cuestiones meramente prácticas y operativas en función de establecer algunos parámetros teóricos específicos a la hora de diseñar. No se pretende un regreso hacia la dura metodología ulmiana pero sí fomentar parámetros, cada vez más objetivos, en relación a la práctica proyectual. El diseño, tal cual lo entendemos aquí, es una compleja actividad que hace interactuar cuestiones estético formales, de uso, económicas, tecno productivas, contextuales y simbólicas. Esta última es, según nuestro criterio, a la que más énfasis se le debe asignar pues, en el ámbito productivo, no existe otra figura profesional que aborde esta cuestión de manera consciente y eficiente.

Desde el punto de vista simbólico y siguiendo a Violette Morin, afirmamos que entre los productos y sus usuarios se produce un vínculo que, si crece con el tiempo, va generando una “afectividad” que afirma las cuestiones de pertenencia y de identidad local. La relación entre usuarios, productos e identidad es algo complejo que se verifica constantemente y que muchas empresas aprovechan para estimular y fomentar la demanda.

Por otra parte abordar estas cuestiones que hacen del diseño un aliado de las construcciones identitarias culturales se ven como cada vez más necesarias en un mundo globalizado donde el “color local” constituye valores que son apetecibles tanto para el consumidor local como para aquel que busca diversidad y diferencia en las producciones industriales. En este sentido, que los estudiantes tomen contacto con las tradiciones culturales y se vinculen con empresas y productores locales genera una sinergia positiva que los prepara, no ya para ser meros proyectistas de cuestiones tecnológicas y productivas sino, más bien, como profesionales insertos y partícipes necesarios de una construcción cultural. Este fue el sentido de las recientes actividades desarrolladas en conjunto entre instituciones de Magdalena, la CIC y la UNLP. Realizamos una serie de actividades para interesar a la comunidad local de Magdalena en relación al diseño y a la producción de objetos que construyen identidad cultural. Estas actividades incluyeron dos charlas que se desarrollaron en el ámbito de la Escuela Técnica N° 1 “Mariano Necochea”, institución de relevancia en el ámbito productivo regional. La primera charla, “Diseño Industrial, alternativas para el futuro profesional”, tuvo como objetivo informar a la comunidad local los alcances de la disciplina del Diseño Industrial y su importancia en el desarrollo productivo local y regional. La segunda charla, “Intermaterialidades: Cuero y Cerámica en la Cultura Productiva Rioplatense” tuvo como objetivo interactuar, en carácter de “extensión”, con la comunidad local para promover la transferencia mutua de conocimientos productivos al emprendedor local. Se busca que los autores de los proyectos

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

interactúen con la comunidad productiva y los interesados en general para establecer contactos y sinergias creativas participativas.

Paralelamente se realizó una exposición denominada “InterMATERialidades, diseño de complementos para el hábito del mate”, donde se expusieron una docena de dispensadores hogareños de yerna mate a nivel de prototipo”. Resultó muy interesante que los propios autores (estudiantes del 5to año de la Carrera de Diseño Industrial) tuvieran la oportunidad de relacionarse e interactuar con los productores locales, autoridades municipales y directivos de la Escuela Técnica, para fomentar relaciones con proyección productiva.

Bibliografía

- ATHOR, J., (2009), Parque Costero del Sur, Buenos Aires, FHN.
- BERNATENE, R. (2015), La Historia del Diseño Industrial reconsiderada, La Plata, EDULP.
- FERRARESE, J., Identidad y Diseño en la cadena productiva del cuero, 5tas Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales JIDAP. Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, 2010.
- HERNÁNDEZ, José, Martín Fierro, 1era Edición, 3ra reimpresión, Buenos Aires, AGUILAR, Altea, Taurus, Alfaguara, 2011.
- GARCIA CANCLINI, N., (1990), Culturas híbridas, Buenos Aires, Grijalbo.
- GALÁN, B., (2011), Diseño, Proyecto y Desarrollo, Buenos Aires, Wolkowicz editores.
- MORIN, V., (1969), El objeto biográfico, en Moles, Abaham, Los Objetos, Buenos Aires, Ed. Tiempo Contemporáneo.
- PESCI, Rubén, (2017), Plan Estratégico Magdalena 2017, Magdalena, en prensa.
- PESCI, R., Pesci, L., (SF), Camino del gaucho. Paisaje Cultural y Desarrollo sustentable, un camino de oportunidades y cooperación para el Mercosur, La Plata, FLACAM.
- PÉREZ MERONI M, Paleo M.C, (1997), Sitio arqueológico El Ancla, provincia de Buenos Aires, Ensayo y experimentación de sedimentos pelíticos locales para la manufactura cerámica, en Arqueología Pampeana en la década de los 90”. En Berón M. y Politis, G., pp 147-160, Mendoza, INCUAPA, FCSO, UNCPBA.
- RICE, P. M. (1987), Pottery Analysis A Sourcebook, Chicago, The University Chicago Press.
- SIMONETTI, E, El cuero, material protagonista cotidiano, reconocimiento a través de la artesanía, 5tas Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales, La Plata, 2010.
- SLAVKY L, y Ceresole, G.(1982), Historia de yerba y mate, en Historia Popular Argentina, , Buenos Aires, Centro Editor de América Latina

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

UNGARO P., Cambalache, Diseño, Identidad y Cuero, en “Hecho en Argentina, reflexiones en torno a las identidades del diseño industrial local”, en prensa.

UNGARO, P. (2010), La innovación en la cadena de valor del cuero vacuno para marroquinería en la Argentina y su relación con la distribución del poder. Jornadas JIDAP, La Plata, FBA-UNLP.

UNGARO P. (2017), “Cuero y Cerámica en la cultura rioplatense: primer relevamiento, análisis y conclusiones de la realidad territorial de Magdalena en relación a estas materialidades”. Cuarto Congreso DISUR Dimensión política del Diseño en América Latina, Mendoza, DISUR Ed.

UNGARO, P., Aguyaro, M. (2014), CUERO: catálogo de operaciones, herramientas y máquinas para marroquinería, Centro de Investigación y Desarrollo del Cuero, La Plata, CITEC.

UNGARO, P., El rol del diseño en el desarrollo local, Centro de Investigación y Desarrollo del Cuero, La Plata, CITEC ed.

UNGARO, P., Aguyaro, M. (2014), “Diseño y nuevas tecnologías: su impacto en el sector de las manufacturas del cuero. Una aproximación”, XVIII Jornadas de Investigación en Artes, Centro de Producción e Investigación en Artes, Facultad de Artes / Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba, CEPIA.