

into a setting so that professors and students could share experiences, get solutions to the problems and work together in a real case, which becomes in successful didactic strategies for the institution and the participators, the learning based in problems, ABP and the significant learning. This paper will tell us the experience of the groups of benefits and the participation of the students in big competitions.

**Key words:** Communication - Publicity - Didactic strategies - Significant learning - Integral formation

**Resumo:** A Universidade de Medellín e a Faculdade de Comunicação têm realizado a partir do ano de 2003 uma série de eventos internacionais na área da comunicação e da publicidade que têm se

convertido em um cenário próprio para que professores e estudantes compartilhem experiências, solucionem problemas e trabalhem juntos em um caso real; virando estratégias didáticas de sucesso para a instituição e seus participantes; o aprendizado baseado em problemas, ABP e a aprendizagem significativa. Essa palestra contará a experiência dos grupos de interesse e a participação dos estudantes em grandes certames.

**Palavras-Chave:** Comunicação - Publicidade - Estratégias didáticas - Aprendizagem significativa - Formação integral

(\*) **Sandra Castaño Rico.** Profesora de Comunicación Gráfica Publicitaria. Universidad de Medellín. Colombia.

## Coo7. Territorios de aproximación entre Diseño, Tecnología y Arte

Fecha de recepción: abril 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: diciembre 2010

Daniela V. Di Bella (\*)

**Resumen:** El objetivo es plantear una vez más el estado de situación arte-diseño actualmente barrado por la revolución digital y un nuevo paradigma cultural en los distintos planos. Presencia de Dioniso, figura emblemática de la cultura contemporánea; el cambio de paradigma social-global a raíz de la tecnología digital, redes e Internet; se admite la superposición entre el hacer del arte y el diseño y el vínculo contemporáneo del diseño con la belleza y fealdad; persiste el arte conceptual, Media Art y el arte relacional. Frente a este escenario es la universidad el lugar desde donde se puede comprender e innovar en la interdisciplina de los saberes.

**Palabras Clave:** Diseño - Tecnología - Arte - Paradigma - Cultura - Interdisciplina - Intermedia

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 83]

### Introducción

A partir de mis trabajos de investigación en la expresión del espacio arquitectónico, y de la creación de espacios a partir de conceptos poéticos, trabajar e incorporar herramientas digitales y tecnológicas como soporte expresivo del propio desarrollo de diseño y de incursionar en derivas de arte no digital y digital, me vi impulsada a retomar una vieja e histórica disyuntiva que involucra al arte y al diseño y que ahora se encuentra mixturada con la tecnología y un nuevo entorno sociocultural global que lo vuelve a poner en escena. Este tema es uno de los que traté dentro del trabajo de investigación para mi tesis de maestría en diseño del año 2007 donde le propuse a la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo la posibilidad de incluir en su currícula la propuesta de una carrera de arte y tecnología. Este escrito tiene por objetivo plantear una vez más el estado de situación de esta vieja disyuntiva que recorre los distintos planos de la acción en la que se presenta nuevamente este tema de discusión entre arte y diseño barrados por la revolución digital y un nuevo paradigma cultural.

### Plano de la Cultura

Michel Maffesoli habla de la presencia de Dioniso (Baco), dios terrenal, del vino, de la naturaleza, como figura emblemática de la cultura contemporánea, a quién define como el más oriental de los dioses griegos, un dios andrógino, de sexualidad ambigua. Según este modelo describe a la sociedad actual según estas variables:

- Retorno a la naturaleza inicial o de origen, que según Maffesoli es la femenina entendida como la madre tierra, y con ella se instalan todos sus atributos relacionados: sensorialidad, percepción, terrenalidad y tribalidad como reflejo de la disolución de la identidad y su fusión dentro de la tribu (lo que llama viscosidad social), construcción de una identidad colectiva, para perderse dentro del cuerpo social...
- Con estas afirmaciones equipara el comportamiento de los individuos dentro de las redes sociales o socialidad virtual, o la de los recitales y fiestas electrónicas, como muy parecidas a las que se pueden tener en una comunidad religiosa con sus ritos y pautas, o la que se tiene dentro de una sociedad de una tribu, en todos los