



MAGAZINE

27

NEWS  
ALIANZAS  
INTERNACIONALES  
ENTREVISTA  
RESEARCH  
DISEÑO SUSTENTABLE  
JOYERÍA CONTEMPORÁNEA  
MEMORIAS DE UN  
SUEÑO LÚCIDO  
RSE  
ARQUITECTURA  
SUSTENTABLE  
FORMACIÓN  
TECNOLOGÍA  
PASIÓN POR LOS LIBROS  
MUNDO SUSTENTABLE  
1+1 MUCHO MÁS QUE DOS  
RECOMENDACIONES  
CONCURSOS  
FESTIVALES  
MOVIDA CULTURAL



STAFF

editor/director:  
**Verónica Ciaglia**

diseño:  
**Ignatius**

colaboradores:  
**90+10**  
**Aleandra Scafati**  
**Alessandra Chiti**  
**Alessandro Icardi**  
**Carolina Guariniello**  
**Cecilia Capisano**  
**Cinzia Ferrara**  
**Colección SA**  
**Daniel Dante Leonardi**  
**Federico Raffetto**  
**Felipe Aballay Miranda**  
**Gabriel Stabilito**  
**Giancarlo Simonelli**  
**Juan Enrique Maya**  
**Luciano Rodríguez Alcalá**  
**María Alejandra Corbo**  
**Natacha Morales**  
**Nicolas Groba**  
**Sergio Scurk**  
**Silvia Oliviero**

Por preguntas o comentarios acerca de CE mag pueden contactarse a nuestro correo [asociacion@creatividadetica.org](mailto:asociacion@creatividadetica.org)

## INDEX

- 04\_NEWS / TOBE[ECO]
- 06\_ALIANZAS INTERNACIONALES / OPERÆ EPISODIO 2
- 13\_ENTREVISTA / EX INDUSTRIA ARGENTINA
- 16\_RESEARCH / PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EN ESPACIOS DE APRENDIZAJE
- 20\_DISEÑO SUSTENTABLE / ENERGÍA EÓLICA SIN ASPAS
- 22\_DISEÑO SUSTENTABLE / ESTUDIO FANGO
- 24\_JOYERÍA CONTEMPORÁNEA / FLORIE SALNOT
- 28\_MEMORIAS DE UN SUEÑO LÚCIDO / LAOS
- 31\_RSE / 3D LA SOLUCIÓN
- 32\_ARQUITECTURA SUSTENTABLE / SILL TO SILL
- 35\_FORMACIÓN / CONOCIMIENTO FINITO-INFINITO
- 36\_FORMACIÓN / TOOBYS
- 38\_TECNOLOGÍA / DRONES
- 41\_PASIÓN POR LOS LIBROS
- 42\_MUNDO SUSTENTABLE / EL MAPA DEL TIEMPO AMBIENTAL
- 44\_1+1 MUCHO MÁS QUE DOS / ALEXANDER MCQUEEN+JEAN PAUL GAULTIER
- 48\_RECOMENDACIONES / PRODUCTIVIDAD
- 50\_CONCURSOS / OPEN UP!
- 52\_CONCURSOS / A' DESIGN AWARD
- 54\_FESTIVALES / LA GUARIMBA FILM FESTIVAL
- 56\_MOVIDA CULTURAL / DESIGN LOOK BA 2015
- 58\_MOVIDA CULTURAL / BIENAL ARTE JOVEN BUENOS AIRES

Creatividad Etica Magazine es la revista interdisciplinaria de diseño, arte, arquitectura y propiedad intelectual de la Asociación Civil Creatividad Etica. Creada en Marzo de 2010 con la intención de servir como herramienta de consulta para profesionales, estudiantes y empresas.

### Unite a Creatividad Ética

Y compartí con nosotros la pasión por el Diseño! Al ser una Asociación Civil sin fines de lucro tu aporte y participación son un medio importante para seguir realizando Foros, Muestras, Conferencias, Concursos de Diseño y demás acciones. Si deseas formar parte como: voluntario, unirte a nuestra comunidad, ser padrino de nuevos proyectos, sponsor y/o auspiciante, escribimos a [asociacion@creatividadetica.org](mailto:asociacion@creatividadetica.org) y un representante se pondrá en contacto con el fin de poder encontrar la mejor forma de trabajar juntos.

La Asociación Civil para la Difusión de la Creatividad en el Diseño (Personería Jurídica otorgada por Res. IGJ511 del 10 de Junio de 2008), no se responsabiliza por la veracidad, licitud, legalidad o integridad de -o del uso de- las notas (expresiones, contenido, obras protegidas por la propiedad intelectual o información vertidas o utilizadas por los autores de las mismas o accesibles vía enlaces en terceras URLs), ni tampoco se reponsabiliza por el daño o perjuicio que las mismas causaren en terceros, cualquiera sea la naturaleza del daño o perjuicio. Entre otras, no se responsabiliza por la violación a derechos de terceros (Propiedad Intelectual, Intimidad, Honor, Confidencialidad u otros), quienes en toda hipótesis de acción deberán dirigirse a los autores de las mismas. El uso de dicha información queda a exclusiva responsabilidad de los lectores, a quienes se advierte que los autores de dichas notas poseen sobre las mismas derechos de propiedad intelectual vigentes, en virtud de los cuales autorizaron la publicación, reproducción y comunicación de dichas notas a nuestra Asociación.

## EDITORIAL

En esta edición comenzamos nuestro verano haciendo planes para presentarnos en toBEeco, la feria ecoamigable que organiza Expocasa en Torino, Italia. Y en este momento nuestro planes se concretan ya que estamos a punto de partir preparando nuestra valija y cámara de fotos para asistir por segundo año consecutivo a la feria, para promover una vez más, el diseño argentino en el exterior.

Sigue la energía renovadora del año, y comienzan las convocatorias de Concursos y Festivales que, como lo hemos anticipado en nuestra redes de comunicación, serán una gran oportunidad para diseñadores, estudiantes y empresas. Todos estos concursos y festivales son muy prestigiosos nacional e internacionalmente.

**Bienal Arte Joven Buenos Aires.** Para participantes entre 18 y 32 que quieran inscribir su obra o proyecto a desarrollar en las nuevas convocatorias de la edición 2015-2016. Hay 8 concursos en 4 disciplinas diferentes: artes escénicas, artes visuales, artes audiovisuales y música.

La **A' Design Award and Competition** tiene como objetivo llevar a la sociedad hacia las fronteras de la ciencia, el diseño, la creatividad y la tecnología mediante la



creación de incentivos para que los innovadores puedan llegar a las más grandes ideas. La meta principal del "Premio A'Design" es empujar a diseñadores, empresas y marcas en todo el mundo para crear productos y proyectos que beneficien a la sociedad.

**Poster for Tomorrow**, es un concurso internacional de posters que promueve los derechos humanos y otros temas que nos afectan a todos. Este año lanzará un llamado a diseñadores gráficos y estudiantes a crear posters que alerten sobre el "Derecho Universal a la Salud".

**La Guarimba International Film Festival**, convoca a su III Edición con el objetivo de dar a conocer y premiar los cortometrajes de cineastas de todo el mundo y servir como instrumento de difusión cultural. El festival se realizará en agosto del 2015 en la ciudad de Amantea, ubicada en la costa de Calabria, Italia, donde todos los cines han cerrado producto de la crisis económica que castiga al continente europeo.

Les deseamos buen retorno para aquellos que regresen de sus vacaciones y para aquellos que continúan trabajando como nosotros, esperamos que disfruten de sus tareas con mucha pasión por lo que hacen.

**D.I. Verónica Ciaglia**  
Editor de Cemagazine  
Presidente de Creatividad Etica

# BELLO ES BUENO

# toBE[eco] BELLO ES BUENO

## 6A EDICIÓN DE TOBE[ECO] VITRINA DEL DISEÑO ECOSOSTENIBLE

7 AL 15 DE MARZO DEL 2015  
SEDE DE EXPOSICIÓN LINGOTTO FIERE PADIGLIONE 2,  
VIA NIZZA 294, 10126 TORINO



creatividad  
ética

Como lo anticipáramos, nos vamos por segundo año consecutivo a toBE[eco], el proyecto de EXPOCASA, pensado para los nuevos talentos creativos - diseñadores y empresas - que expresan su ingenio en el diseño de objetos eco-amigables, según tres directrices: ECONOMÍA del proyecto, ECOlogía del proceso, ECO multifuncionalidad del producto.

toBE[eco] es un evento especial en el marco de EXPOCASA, Salón del Mobiliario y de las Ideas para la vivienda en su 52ª edizione ([www.expocasa.it](http://www.expocasa.it)).

Felices por este nuevo desafío, en el cual

Creatividad Etica convocó a diseñadores argentinos a participar de la Feria, contaremos con un stand propio donde los visitantes podrán apreciar los productos de +Green, Frankaaccesorios, BoP y Las Menecas.

A su vez, compartirán su stand, las diseñadoras argentinas Catalina Agudín (en vivo) y Mercedes Saravia (con sus productos), ambas con sus propias producciones de calzado, accesorios eco amigables y de comercio justo respectivamente.

Tanto Catalina como Mercedes han participado personalmente de la muestra DesignAbroad - Diseño Argentino en Italia en las

ciudades de Torino y Palermo, que organiza nuestra Asociación en el 2013.

Para aquellos que quieran ver los diseños de Catalina Agudín podrán asistir al Desfile de Diseño Sustentable, organizado por Ecomujeres que se realizará el Lunes 2 de marzo en el Tattersal de Palermo, Buenos Aires.

Seguiremos transmitiendo desde el viejo continente, las novedades de la Feria.

+ info

[www.creatividadetica.org](http://www.creatividadetica.org)  
[www.expocasa.it](http://www.expocasa.it)

# OPERAÆ

## FESTIVAL DE DISEÑO INDEPENDIENTE 5TA. EDICIÓN

### EPISODIO 2

**E**n nuestro número anterior, les mostramos algunos miembros de nuestra nueva familia de diseñadores que tuvimos la oportunidad de compartir, con sus proyectos, estudios, sueños y pasiones vividas durante la 5ta. Edición de Operae-Festival de Diseño Independiente- que se llevó a cabo en el Torino Esposizioni.

El Torino Esposizioni, lleva la firma de 2 grandes nombres Ettore Sottsass y Pier Luigi Nervi. Diseñado como el Palacio de la Moda en el 1938, que luego más tarde será entre otros usos, el espacio para el Salón del Automóvil, la Cancha de Hockey sobre hielo durante los Juegos Olímpicos de Invierno del 2006, Centro de Convenciones y Sala de Exposición. Este magnífico Edificio fue el escenario de la 5ta. Edición de Operae.

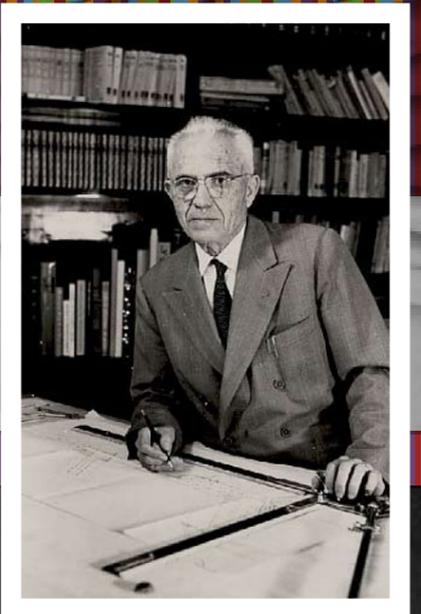
Acá les compartimos, no sólo las imágenes edilicias sino que también seguimos presentando este libro de recuerdos con otros miembros de nuestra familia.

**Autor | Alessandra Chiti**

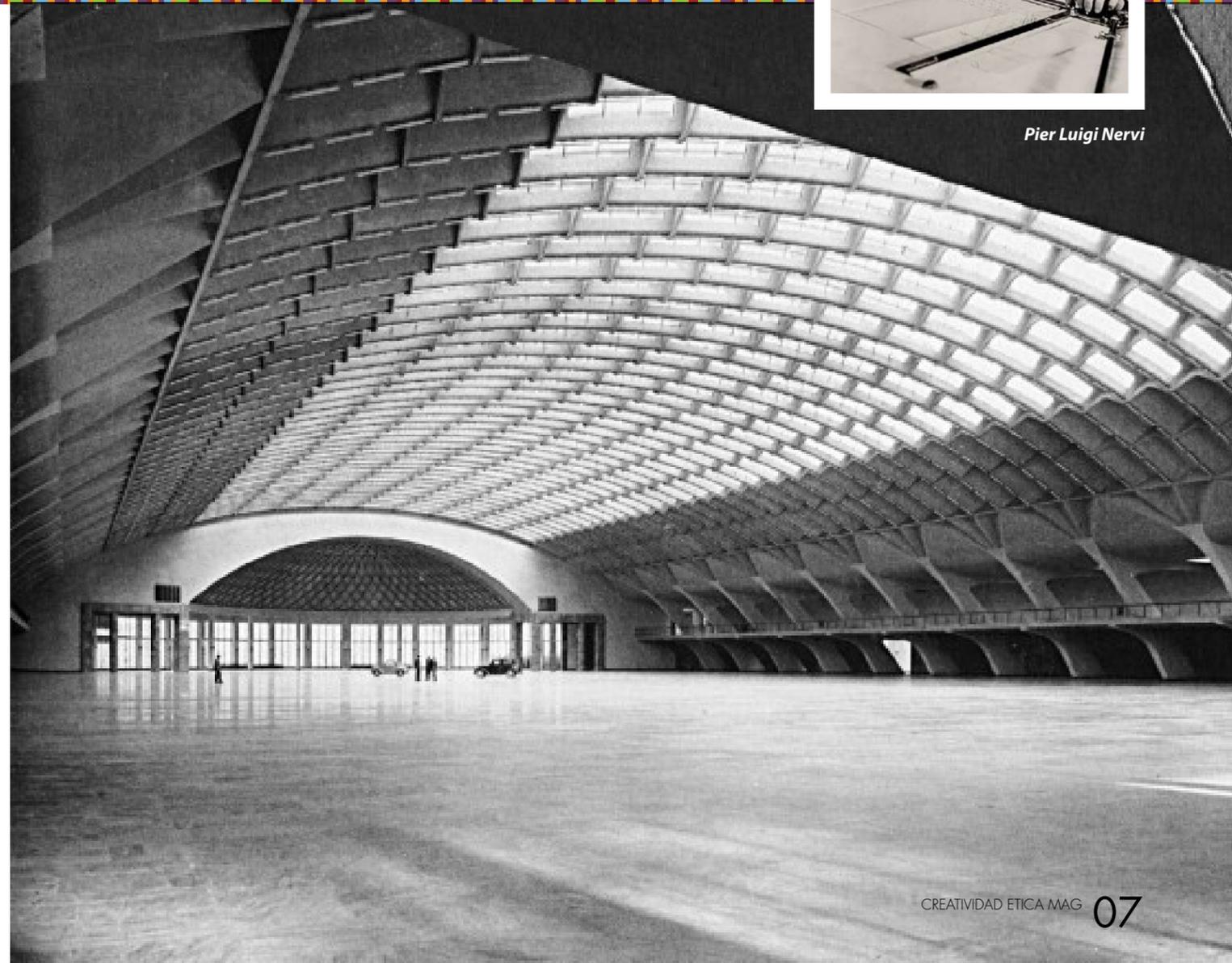
Socia Fundadora de +39 en Italia

**+ info de la autora**  
[chiti@piutrentanove.it](mailto:chiti@piutrentanove.it)  
[www.piutrentanove.it](http://www.piutrentanove.it)

**+ info**  
<http://operae.biz/>



Pier Luigi Nervi





## BASSETHOUND

[WWW.BASSETHOUNDFACTORY.COM](http://WWW.BASSETHOUNDFACTORY.COM)

Giovanni es solar, orgulloso de sus creaciones, y consciente de que su imaginación es gracias a su know-how artesanal, no tiene límites.

Las propuestas navegan en la delgada línea que divide la alta artesanía y el arte, el diseño y la comunicación.

Junto con Annamaria a partir de 2013, reinventan nuevas formas para elementos antiguos, únicos y funcionales agregando una comunicación de alto impacto.

Es así que nacen las lámparas de cerámica, summa de herramientas de cocina que combinan el placer visual a una cuidadosa selección y atención al detalle, así también pasan por las sillas de malla de alambre, dobladas y soldadas, y, sobretodo, 'domada', que son la base para hacer conexiones personales dependiendo de donde usted se imagina de ponerlas.



## FEDERICO PERI

[WWW.FEDERICOPERI.COM](http://WWW.FEDERICOPERI.COM)

A pesar de su joven edad, Federico tiene las ideas claras sobre cómo diseñar.

La nueva colección de muebles presentada en Operae quiere rehacer el mundo de la industria del mueble sin dejar de lado el sabor contemporáneo de la proporción. La descomposición y recomposición del sistema industrial de los montantes, elige maridajes originales con materiales nobles que renuevan la pieza de mobiliario, ofreciendo formas originales para las funciones habituales.

Así nacen Panchetta, con contornos suaves en terciopelo retro, Libreria que es a la vez la colección de escritorios que escritorio operativo, y, sobre todo, Biblioteca viajante, que también alberga dos lectores al mismo tiempo, en la fantástica cápsula de lectura. Todo parece fácil, porque todo está pensado, simplificado, limpio y hecho con gran habilidad.





# MATITALY

[WWW.MATITALY.COM](http://WWW.MATITALY.COM)

Barbara nunca mira a través de la cámara, ya que está mirando la meta para lograr: contar a las generaciones futuras un fragmento de la historia que un material antiguo, sólido y cotidiano, como la madera, es capaz de decir sobre la vida de las personas que la han experimentado, y, sobre todo, en la evolución de la artesanía que la ha trabajado pacientemente.

También para este Matitaly que es un pequeño negocio en un espacio que mezcla un poco de trabajo, un poco de taller y tienda, donde viven juntos, el cepillado a mano y la tecnología.

El uso de la madera sólida asegura el descubrimiento de detalles inesperados que el trabajo hecho a mano sabe exaltar, como la elección hacia nuevos materiales, hace únicos los productos de muebles hechos por Matitaly.



# EETICO

[WWW.EETICO.IT](http://WWW.EETICO.IT)

Eetico es un proyecto que quiere poner en valor el tejido creativo y artesanal de la provincia Toscana: una especie de "fábrica común", que mejora el know-how de los muchos artesanos locales y los acerca a la distribución, gracias a opciones de producción sostenible, tanto desde el lado económico como ético.

Las personas vienen primero que las cosas, pero las 'cosas' que este equipo produce, reflejan el gusto de las decisiones tomadas. Y este es el caso de la colección Le Cinque, objetos varios que comparten un material: de malla de alambre que se usa para las cercas de los gallineros. La realización se hace en colaboración con la empresa artesanal Officine Saccardi, que trabaja en el campo de la metalurgia de iluminación. La malla de metal se procesa manualmente y confiere una forma original al objeto, única y diferente para cada pieza.





+39 piutrentanove.it

info@piutrentanove.it  
torino - roma (italia)

SWATCH new collections 2015 - Milano

# ENTREVISTA EX INDUSTRIA ARGENTINA

RECUPERANDO UN OFICIO Y AGREGANDO VALOR EN DISEÑO

Autor | D.I. Verónica Ciaglia

Entrevistamos a la diseñadora gráfica Carolina Fernández, y en esta nota nos cuenta entre otros, cómo nace el amor por el oficio de impresión tipográfica, tan alejado hoy en día por la producción digital. Esperamos que disfruten de la misma!!!

**¿Cuál es el significado o el concepto atrás del nombre Ex Industria Argentina?**

Desde sus comienzos el estudio taller intenta recuperar una técnica tradicional, la impresión tipográfica (letterpress) que empieza a ser valorada con el tiempo, la composición con tipos de madera o plomo, la huella de la impresión del tipo sobre el papel, el tiempo y la dedicación a la hora de imprimir. Desde el año 2009 vengo armando mi taller imprenta, en una ardua tarea por recuperar tipografías y herramientas que quedaron obsoletas con las nuevas tecnologías, tanto Offset como digital. El nombre remite a eso, a una forma de trabajo que quedó atrás, recuperando un oficio maravilloso y agregando valor en diseño.

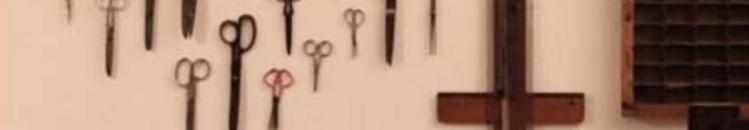
**¿Qué tipo de productos o servicios realizas en tu taller?**

En nuestro taller diseñamos productos afines al papel: postales, etiquetas, guirnaldas, cuadernos, posters, estampas, son algunos de nuestros productos impresos en diferentes papeles y cartones.

EDICIONES LIMITADAS  
*Ex industria Argentina*



**ENTREVISTA  
EX INDUSTRIA ARGENTINA**



**TIENDA TALLER**

**¿De dónde nace el amor por las tipografías, por el oficio de imprenta?**

Estudié diseño gráfico en la UBA, mi profesión me acercó un poco por azar y otra por curiosidad a conocer el oficio tipográfico, el trabajo de taller me tiraba más que el trabajo en un estudio, la idea de poder ser parte del proceso productivo me encanta, no sólo diseñarlo sino también hacerlo.

**¿Qué es lo que más te apasiona de tu trabajo?, ¿Cómo te describirías?**

Lo que más me gusta es diseñar y construir, pensar algo y hacerlo con mis propias manos, aunque después en la producción tenga que tercerizar o necesitar de otras herramientas. Soy obsesiva en mi trabajo por eso me resulta importante formar parte del proceso de producción para poder tomar decisiones no sólo antes sino durante la concreción de un objeto.

**¿Cuál es tu tipografía favorita y en qué te gusta aplicarla?**

Garamond porque trasciende todas las épocas. Igualmente las tipografías que uso son muy variadas, me gustan los tipos antiguos de madera o metal que vienen cargados con el tiempo, que tienen marcas, que no son perfectos.



**PAISAJE TIPOGRÁFICO**

IMPRESO CON ANTIGUOS TIPOS MÓVILES DE MADERA Y METAL SOBRE CARTÓN 100% ALGODÓN. VARILLAS DE MADERA DE GUATAMBÚ. PIEZA ÚNICA.



**ABECEDARIO IMPRESO CON ANTIGUAS TIPOGRAFÍAS DE MADERA.**

27 LETRAS PARA COLGAR, IMPRESAS SOBRE CARTÓN GRIS. MEDIDA: 18 X 30 CM. INCLUYE MOCHILA DE ALGODÓN.

ESTE ABECEDARIO FUE IMPRESO CON TIPOGRAFÍAS DE MADERA ENCONTRADAS EN UN TALLER DE IMPRESIÓN TIPOGRÁFICA. CON ESTAS LETRAS SE IMPRIMIERON AFICHES DE LOS BAILES DE WILDE Y AVELLANEDA.



**GUIRNALDA "CASITAS"**

IMPRESA CON ANTIGUOS TIPOS MÓVILES DE METAL SOBRE CARTÓN 100% ALGODÓN

**¿Cómo es un día típico en el taller?**

Me levanto temprano, llevo a mi hija a la escuela y a partir de las 9 estoy en el taller, los días no son rutinarios, a veces imprimo producción, otros días son más libres donde armo pruebas o experimento sobre alguna idea concreta, otras veces trabajo sólo en la computadora...

**¿Cuáles son los proyectos actuales?**

Estoy trabajando junto con STU, que desde el año pasado es mi agente en Latinoamérica. Se vienen muchos proyectos nuevos que no sólo involucran al papel como soporte.

**1 sabor, 1 aroma, 1 golosina**

Un sabor: manzana, El aroma al río negro donde nació, 1 golosina: Marroc.

**+ info**

[exindustriaargentina@hotmail.com](mailto:exindustriaargentina@hotmail.com)  
[www.exindustriaargentina.tumblr.com](http://www.exindustriaargentina.tumblr.com)



## PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN DE ESPACIOS DE APRENDIZAJE (LSRP)

TIP **3**

### APLICADO EN LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE CALIFORNIA EN LONG BEACH

La próxima vez que tenga un problema de diseño que parecía imposible de resolver, pida ayuda a un grupo de 20 años de edad. Eso es lo que hizo David Salazar, Vicepresidente Asociado de Planificación Física y Gestión de las Instalaciones de la Universidad Estatal de California en Long Beach, cuando se enfrentó al reto de revitalizar un pasillo poco utilizado.

*“Uno de nuestros principales objetivos era desarrollar un proyecto inaugural que utilizara el campus como un laboratorio viviente para que los estudiantes aprendieran sobre el diseño, la gestión de las instalaciones y la construcción”,* dijo Salazar. *“Y lo que necesitábamos era conectarnos con la parte académica en términos de las clases que*

*se ofrecían en el programa de diseño de interiores.”*

Salazar se acercó a Dorothy Ottolia, profesora en la Cátedra del Programa de Diseño Interior y le pidió que lo ayudara a convertir el espacio que la gente evitaba en un lugar que podría atraer a la gente como una oportunidad para el aprendizaje y la colaboración.

Ella presentó el problema a sus alumnos y les dio dos semanas para elaborar propuestas.

*“Esta fue la primer clase de los estudiantes en el programa de diseño de interiores, así que pensé que sería una buena manera de entrar en calor”,* dijo Ottolia.

Los estudiantes aceptaron el desafío, y después de 2 semanas, Salazar y varios arquitectos

del campus revisaron los proyectos para asegurarse de que estaban encaminados. Entonces, después de 2 semanas de ajustes, un jurado entre ellos el presidente de la universidad, los arquitectos del sector privado, y los miembros del equipo de las instalaciones del campus criticaron el trabajo de los estudiantes y eligieron un diseño que se aplicaría en el espacio de pasillo.

*“El proyecto ganador fue seleccionado porque además de transformar el espacio, lo hicieron dentro del presupuesto”,* dijo Ottolia. *“Había muy pocos fondos para realizar a todo el trabajo a nuevo. Afortunadamente, Herman Miller® llegó y se asoció con nosotros.”*

Al trabajar con Herman Miller® a través del Programa de Investigación de Espacios de

Aprendizaje (LSRP) -que ayuda a las instituciones de educación a rediseñar los espacios para mejorar la colaboración, la universidad fue capaz de añadir asientos al nuevo espacio que apoyaría una serie de actividades y posturas.

El diseño resultante es un pasillo lleno de luz, energía, y, lo más importante, de gente.

Dice Ottolia acerca de la transformación, *“El espacio anterior era oscuro, lúgubre y siempre estaba vacío. El nuevo espacio es luminoso y vivo. Está constantemente lleno, y a los estudiantes les encanta estar allí.”*

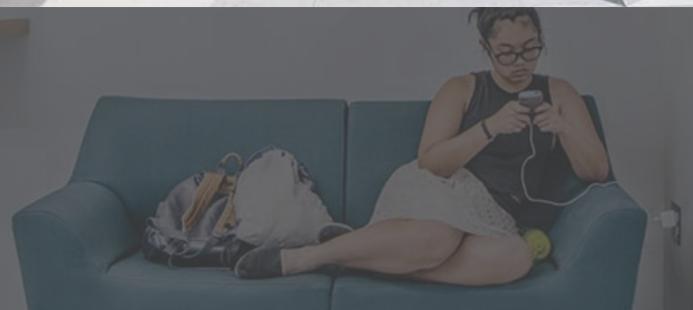
El corredor revitalizado también es muy funcional. Cuidadosamente dispuesto, el mobiliario ofrece a los estudiantes, lugares

para encontrarse, estudiar e incluso tomar una siesta entre las clases.

Mejorar el acceso a la energía y los datos hace que sea más fácil cargar móviles o trabajar en las computadoras portátiles. También se ha mejorado mucho, encontrar las aulas, las salas de conferencias, marcándolas con una señalización de color amarillo brillante designada claramente para cada una de ellas, a lo largo del pasillo.

Ottolia y sus estudiantes han recibido cartas de agradecimiento de los estudiantes, profesores y administradores por el nuevo espacio, en las cuales expresan que este nuevo espacio les ayuda a aprender y trabajar mejor.

RESEARCH  
HERMAN MILLER  
TIP 3



Desde la perspectiva de Salazar, el rediseño exitoso está sirviendo como modelo para futuros proyectos de campus. *“Queremos seguir mirando a diferentes espacios interiores y evaluar cómo mejorar la participación de profesores y estudiantes, al mismo tiempo mantener una asociación con productores de muebles”,* dijo Salazar.

Y continúa: *“El aprendizaje tiene lugar en todas partes en el campus: en el aula, en las afueras, en las oficinas de la facultad. Las personas están aprendiendo ahora que los espacios de transición son tan importantes como los demás”.*

**Acerca de Herman Miller®**

es una de la empresas americanas más reconocidas y admiradas en el mundo por su excelencia en su diseño y calidad de sus innovadores productos para hogar, oficina y equipamiento de salud. Siendo además, una empresa líder en el cuidado del medio ambiente y apoyo a la comunidad.

**Colección S.A.** es licenciatario y distribuidor exclusivo de **Herman Miller® Inc.** (USA) desde 1962 para Argentina, que posee su Know How para producir originales.

+ info  
[info@coleccion.com](mailto:info@coleccion.com)  
[www.coleccion.com](http://www.coleccion.com)  
[www.hermanmiller.com](http://www.hermanmiller.com)

 HermanMiller

producto/  
Eames® Soft Pad Chairs

diseño/  
Charles and Ray Eames



Desde 1962 Licenciatario & Distribuidor  
Exclusivo en Argentina de HermanMiller®

 **Colección**

Paraguay 1180, Buenos Aires,  
Argentina. Tel. +5411 4816 2270  
[www.coleccion.com](http://www.coleccion.com)

# ENERGÍA EÓLICA

## SIN ASPAS

**VORTEX**  
Bladeless

**AHORRO EN LOS COSTES, MENOS RUIDO, MENOS IMPACTO AMBIENTAL SON LAS VENTAJAS DE ESTE PROTOTIPO.**

La idea surgió de la preocupación por los molinos cada vez más grandes y más potentes que fabrica la industria, sin considerar que, a pesar de ser un tipo de energía renovable no convencional, de todas maneras puede impactar negativamente en el medioambiente, causando la muerte de algunas aves, contaminación acústica o modificando el paisaje, por ejemplo.

Si bien la falta de las aspas hace que se genere un 30% menos de la energía producida en molinos convencionales, este diseño permite ahorrar la mitad de los costes, ya que tanto su mantenimiento como su instalación resultan mucho más económicos,

Como explica David Suriol, *“nosotros hemos desarrollado un aerogenerador que elimina muchas de las partes móviles y mecánicas del molino de aspas que todos conocemos, permitiendo reducir notablemente los costes de fabricación y explotación y, por tanto, desarrollando una energía más económica y sostenible.”*

Estos “bates de béisbol invertidos” poseen dos vías diferentes para convertir la energía cinética primero en mecánica y luego en eléctrica: el material piezoeléctrico *“que genera energía a partir de la oscilación”* y

la inducción electromagnética, *“gracias a un alternador convencional”*.

El primer aerogenerador de este tipo estará probablemente disponible en el mercado en dos años, con aproximadamente 12 metros de altura y capacidad de producir una energía de unos cuatro kilovatios, “lo que contrata normalmente una casa en Europa”.

El siguiente paso será presentar uno más grande, de unos 100 metros y capaz de generar un megavatio: el prototipo precomercial será una realidad en tres años.

A largo plazo, uno de los objetivos de Vortex Bladeless pasa por las instalaciones marinas: son “el entorno ideal” para esta tecnología porque “el viento es el mejor, el flujo laminar es constante y además existe la facilidad de fabricar al lado de la costa”.

Hoy hay más posibilidades de probar en EEUU, Canadá o China, donde el mercado de la minieólica es “muy potente” o bien en otros países que apoyan el desarrollo de la energía eólica, que crece a un ritmo anual del 10% de media mundial.

**Vortex Mini**  
**4kW**

+ info  
<http://vortexbladeless.com/>

# ESTUDIO FANGO

# SILLÓN DE CESPED

# MOBILIARIO VIVO

“NACIMOS CON LA IDEA DE INTERVENIR LA CIUDAD CON OBJETOS INNOVADORES, ECOLÓGICOS Y SUSTENTABLES. NUESTROS OBJETOS NO SÓLO “SON” SINO QUE “PARECEN LO QUE SON”, PORQUE EL MENSAJE TAMBIÉN INSPIRA HACIA LA SUSTENTABILIDAD Y EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE.”

Nuestro mobiliario, interacciona la confortabilidad del sentarse y la vivencia del contacto con la naturaleza. Los materiales y procesos aplicados no contaminan en ninguna de sus etapas. Produce un impacto ambiental positivo, genera oxígeno y aporta superficie de suelo absorbente, es biodegradable y su fabricación no requiere energía eléctrica ni combustible.

En Estudio Fango (D.I. Natalia Notthoff – Arq. Sebastián Schilman) apuntamos a lograr un producto ecológicamente sustentable desde su concepción, atractivo desde su diseño, cómodo por su forma ergonómica y con un proceso constructivo limpio y sólido.

El sillón de césped es un mobiliario vivo, interacciona la confortabilidad al sentarse con la vivencia del contacto con la naturaleza.

Trabajamos la materia para convertirla en material, para construir con el material el mobiliario, para que al final de su vida de asiento, éste se biodegrade y vuelva a ser materia; éste es el círculo virtuoso propuesto: materia – material – objeto de diseño – materia otra vez.

## Premios y reconocimientos:

Durante el año 2014, Estudio Fango ha recibido los siguientes galardones y reconocimientos por los sillones de césped natural:

- Incuba X - Ganadores - (Incuba CMD - Subsecretaría de Desarrollo Económico - Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires)
- Innovar - Producto seleccionado para el catálogo de innovaciones INNOVAR 2014 - (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva de la Nación Argentina)
- Capital Semilla - Ganadores - (Ministerio de Industria - Presidencia de la Nación)
- Galicia Sustentable - Emprendimiento seleccionado proveedor sustentable 2014 - (Gerencia de Sustentabilidad - Banco Galicia)



## Estudio Fango

D.I. Natalia Notthoff  
Arq. Sebastián Schilman

[contacto@estudiofango.com](mailto:contacto@estudiofango.com)  
[www.estudiofango.com](http://www.estudiofango.com)  
[www.facebook.com/estudiofango](https://www.facebook.com/estudiofango)  
[www.twitter.com/estudiofango](https://www.twitter.com/estudiofango)



# FLORIE SALNOT PLASTIC GOLD

PROYECTO SOCIAL PARA REFUGIADOS SAHARAUIS



**P**lastic Gold es el proyecto que se basa en una técnica específicamente diseñada para transformar botellas de plástico desechadas en piezas de joyería, con los muy limitados recursos disponibles en los campamentos de refugiados saharauis en el desierto del Sahara. Sólo utiliza arena caliente, herramientas manuales simples y un poco de pintura. Este arte tiene como objetivo capacitar a los saharauis económica y culturalmente.

Acerca de los saharauis

Los saharauis son antiguos pueblos nómades que vivían en el Sáhara Occidental. En 1975, Marruecos se anexionó su territorio. Desde entonces, más de la mitad de ellos (alrededor de 150 000) han estado viviendo en el exilio en un tramo remoto del desierto del Sahara, a la espera de recuperar sus tierras.

Los campamentos de refugiados saharauis se encuentran en la parte del desierto más hostil y árida del mundo, en la esquina sur-

occidental de Argelia, cerca de la ciudad de Tinduf. En estos campos, no hay prácticamente ningún trabajo ni recursos. Los saharauis dependen de los flujos de ayuda precarios (de alimentos y otra ayuda esencial para la supervivencia).

Con los años, los saharauis han estado tratando de perpetuar una sociedad saharauí distintiva. Sin embargo, esto ha demostrado ser una tarea difícil en las duras condiciones de los campamentos de refugiados. En cuanto a la artesanía, la falta de recursos de su arte tradicional era utilizar (por ejemplo: de cuero) y las pocas oportunidades de ventas para el tipo de productos que utilizan para hacerlas han hecho declinar su oficio. Hoy en día, la artesanía casi no se practica.

#### Objetivos del proyecto

Económico: Ofrecer a los saharauis, una forma sostenible para generar ingresos y reducir la dependencia de la ayuda humanitaria.

## FLORIE SALNOT ES UNA DISEÑADORA QUE TRABAJA EN EL ÁREA DE DESARROLLO SOCIAL, SERVICIO Y UX DESIGN.

LA VISIÓN DETRÁS, Y LA MOTIVACIÓN POR SU TRABAJO ES UTILIZAR EL DISEÑO COMO UN MEDIO PARA MEJORAR LA VIDA DE LAS PERSONAS, PARA FORTALECER LA CONFIANZA INDIVIDUAL Y CULTURAL Y PARA PERMITIR UNA VIDA INDEPENDIENTE.

florie salnot



**Cultural:** Para darles una técnica de código abierto y las herramientas con las que puedan diseñar sus propias piezas y vigorizar sus tradiciones artesanales locales de una manera original.

**Social:** Proporcionar a los saharauis una actividad que podría fortalecer su autoestima en el contexto de un campo de refugiados, donde las actividades de trabajo son prácticamente inexistentes.

#### La técnica

La botella de plástico se pinta primero y luego se corta en tiras finas con una herramienta de corte. Entonces, cualquier tipo de dibujo se puede hacer mediante la colocación de unos clavos en los agujeros de una placa perforada. La banda de plástico se coloca toda alrededor de los clavos y el conjunto se sumerge en la arena caliente. Como consecuencia, la tira de plástico reacciona al calor y se comprime alrededor de los clavos manteniendo la forma inicial. Luego la pieza necesita unos últimos retoques para convertirse en una joya.

#### Taller 1

Gracias al patrocinio de la organización Sand Blast, el primer taller se llevó a cabo en abril de 2009 en el campamento de Dajla. La técnica fue enseñada a 21 mujeres saharauis. El objetivo era ver si la técnica podría funcionar en el contexto del campamento y cómo las mujeres responderían a ella incentivándolas a utilizar la técnica para ser creativas y diseñar sus propias piezas.

El éxito del taller se midió de varias maneras, pero la más gratificante fue la pasión y la intensidad con la cual, las mujeres expresa-

ron compromiso con el proceso creativo. Si bien el taller duraba sólo tres horas al día, la mayoría de ellas continuaron trabajando en sus casas y regresaron a la escuela al día siguiente con nuevas creaciones. Su motivación progresaba cada día más, mientras que la cantidad de piezas de joyería producida aumentó y se diversificó. De hecho, las mujeres se inspiraban mutuamente con sus creaciones.

Como en términos de potencial económico, se generó algo de dinero a partir de las piezas producidas y vendidas a los pocos visitantes, esto llevó a la segunda etapa del proyecto Plastic Gold parte 2

#### Taller 2

El segundo taller tuvo la finalidad de diseñar una buena colección de piezas que podrían ser vendidas para exportación. El objetivo era hacer coincidir ambos criterios: Una producción fácil -usando nada más que los recursos directamente disponibles en los campos de: botellas de plástico, arena y un poco de pintura y Una Estética inspirada en el estilo tradicional saharauí.

Una vez de vuelta a casa, Florie Salnot siguió trabajando para diseñar la última colección de piezas de joyería. Esta fue inspirada principalmente por los patrones saharauí tradicionalmente elaborados en cuero. Estas piezas fueron utilizadas en diferentes exposiciones para promover el proyecto y evaluar el interés de los minoristas. La idea ahora es la creación de una producción con la comunidad saharauí que les permita generar un flujo de ingresos.

+ info

[www.sandblast-arts.org/](http://www.sandblast-arts.org/)

[www.floriesalnot.com/index.html](http://www.floriesalnot.com/index.html)



# SURCANDO EL MEKONG

## LAOS



Mekong River

Luang Prabang



**Autor**  
**Federico Santiago Raffetto**  
Diseñador Gráfico  
y Artista multimedia



+ [info@journeys.at](mailto:info@journeys.at)  
[www.journeys.at](http://www.journeys.at)  
[www.facebook.com/journeys](https://www.facebook.com/journeys)





Luang Prabang



Luang Prabang



Luang Prabang

# RSE Y TRAZABILIDAD AMBIENTAL 3D LA SOLUCIÓN

**Autor | Aleandra Scafati**

Magíster en Políticas Públicas y Urbanismo  
Fundadora de Ecomujeres

Uno de los mayores desafíos con los que se enfrentan hoy en las organizaciones, tiene que ver con la trazabilidad ambiental y la medición genuina del impacto de cada producto o servicio que se coloca en el mercado. Básicamente, la mayor carga de los impactos, están dados por la logística de embalaje, empaque, transporte, distribución y comercialización, y la energía necesaria tanto para la producción en sí como para la logística.

En este sentido, quién encuentre una respuesta para reducir al máximo estas dos variables, tendrá la llave de la felicidad, dado que si somos capaces de repensar estos modelos de producción y consumo de una manera diferente, se acabarían gran parte de los problemas actuales vinculados con el cambio climático, la superpoblación urbana,

el aumento del transporte, el aumento exponencial de los residuos y de las emisiones, entre otras problemáticas actuales.

Y en este sentido, pensando en soluciones, leyendo un artículo sobre diseño sustentable y moda, me surgió una idea que tal vez aún no se ve de esta manera para aquellos que tienen que tomar decisiones de producción y comercialización a diario, pero que puede darnos a todos los habitantes del planeta Tierra, gran parte de la solución. Los productos producidos por impresoras 3Ds. Si pensamos un momento en los ahorros no solamente económicos, sino de transporte, embalaje, empaque, espacio, residuos, emisiones, que se reducirán al empezar a pensar que muchos de los productos que consumimos a diario pueden ser elaborados en nuestras propias casas u oficinas con una impresora

3D y que además esa impresora puede ser cooperativa, o sea de un grupo de personas que la utilice de acuerdo a sus propias necesidades pero compartida por personas dentro de una misma comunidad, ¿Qué pasaría con las formas actuales de producción y consumo? ¿Cómo cambiarían nuestras formas de alimentarnos, vestirnos, construir nuestras casas, movilizarnos?, ¿No generaríamos además acceso para todos? ¿No tendríamos una sociedad más equitativa e inclusiva?.

El debate está arriba de la mesa. Las herramientas también. Solamente faltaría la voluntad política, institucional y social, de querer explorar un sistema bajo estos patrones diferentes de producción y consumo, y fomentar el uso y acceso de esta tecnología en todos los rincones del Planeta.

+ info:  
[ascafati@ecomujeres.com.ar](mailto:ascafati@ecomujeres.com.ar)  
[www.ecomujeres.com.ar](http://www.ecomujeres.com.ar)



# SILL TO SILL

## PROMOVIENDO EL CULTIVO URBANO EN LOS MARCOS DE LAS VENTANAS

**Autor | Julian Bond  
Sigrid Bylander  
Lucy Paton  
Benedetta Rogers**  
Hackney City Farm

**Fotos | Millie Harvey**

**H**ackney City Farm es una organización ambiental inglesa que durante los últimos 30 años ha dado a la comunidad local la oportunidad de experimentar la agricultura en el corazón de la ciudad.

La Organización celebró un concurso de arquitectura abierto a arquitectos, diseñadores y estudiantes de diseño para un nuevo centro de compras y de información. El brief alentaba a los participantes a explorar las técnicas de construcción utilizando materiales reciclados demostrando el potencial de los materiales de desecho como un recurso local.

Un equipo de cuatro jóvenes diseñadores Julian Bond, Sigrid Bylander, Lucy Paton y Benedetta Rogers se adjudicaron el 1er premio por su propuesta "Sill to Sill"



### Descripción del Proyecto Sill to Sill

La convocatoria del llamado del concurso era para el diseño de una tienda para plantas nuevas, de frutas y verduras, alentando a los solicitantes a explorar las técnicas de construcción con materiales reciclados, comprando productos sostenibles de granja y demostrar el potencial que tienen los residuos urbanos como material de construcción.

El equipo se inspiró en la arquitectura del vecindario local, definido por calles de casas de estilo victoriano con sus imponentes fachadas de ladrillo y generosas ventanas de guillotina. En los últimos años estas viviendas han sido compradas y sus nuevos propietarios realizan mejoras y los materiales antiguos se descartan.

El diseño busca y reutiliza las ventanas de guillotina de madera descartadas, las

cuales reubica en forma lúdica a través de la fachada de la nueva tienda. Estas ventanas, cortadas desde sus lugares de origen, se les da una nueva oportunidad de vida como banco, apertura de techo, tablón de anuncios o un estante, que muestra con orgullo las plantas y hierbas en sus marcos de colores inundando el espacio interior con la luz. El equipo de diseño reconoce que los marcos de las ventanas son espacios

## SILL TO SILL PROMOVIENDO EL CULTIVO URBANO EN LOS MARCOS DE LAS VENTANAS

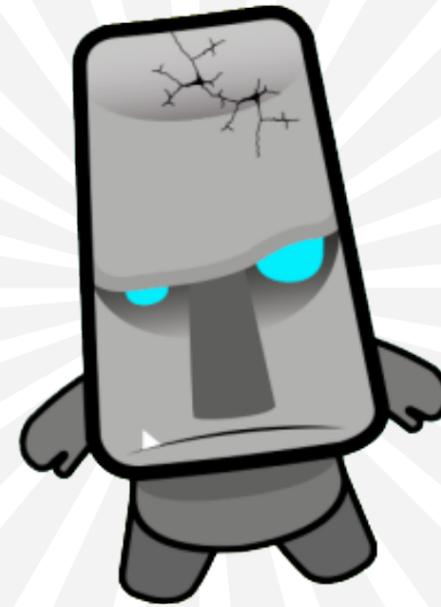


fantásticos en el que crecen las plantas y los alimentos en un entorno urbano denso. Hay un estimado de 600 acres [400 campos de fútbol] de umbrales de ventana que pueden ser utilizados como 'espacios de crecimiento' en el Reino Unido. 'Sill to Sill' tiene como objetivo animar a la población local para dedicarse a la agricultura urbana mediante la presentación de las plantas en un ambiente inmediatamente familiar: 'comprar de nuestro umbral de la ventana y crecer en su umbral de la ventana'.

Continuando con la filosofía de reciclaje y reutilización; las paredes alrededor de las ventanas se construyen a partir de tableros de andamios viejos. Las líneas horizontales de las juntas, dispuestas una encima de la otra, complementan la rígida geometría de los edificios de la granja de los alrededores construidas con los valiosos ladrillos de Londres. Los bordes de los paneles, pintados en colores brillantes y cuidadosamente cepillados, resaltan este patrón horizontal y sutilmente guían la mirada puesta en los

marcos de las ventanas pintadas. Aunque visualmente sofisticado, el diseño ha utilizado técnicas de construcción de madera básica y materiales simples en una forma que pueda ser fácilmente montados por un equipo de voluntarios no calificados. La participación de la comunidad en todas las etapas del proyecto, desde su inicio hasta la construcción y el uso, estaba en el núcleo de la propuesta del equipo.

+ info:  
[hacknecityfarm.co.uk/](http://hacknecityfarm.co.uk/)



# VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS CONOCIMIENTO FINITO-INFINITO

**Autor | Felipe Andrés Aballay Miranda**

Diseñador Industrial

Miembro para Chile de la ONG Creatividad Ética (Argentina) y fundador del Laboratorio Maestro Creativo LAMACRE (Chile)

**E**n Trako Games estamos por cumplir un nuevo año produciendo videojuegos educativos y debo decir que al comienzo de nuestra historia y desarrollo, el conocimiento que teníamos sobre estas materias era bastante reducido (sabíamos de diseño, de programación, de música, de videos pero nunca de la integración de dichas áreas de conocimiento). Resulta interesante que al finalizar este período nuestro conocimiento creció a tal magnitud que la forma de enfrentar los nuevos desafíos se ha hecho mucho más expedita, hemos mejorado nuestros procesos y por ende nuestros tiempos de producción.

Lo anterior será sin lugar a dudas gracias al aumento en el dominio del conocimiento específico adquirido, pero de manera personal considero que esto no ha sido lo más importante, sino que a una serie de factores que posibilitan esto y de los cuales destaco dos:

**1** Capacidad para aceptar la innovación como parte natural de los procesos (Las tecnologías que usamos hoy probablemente decanten en mejores tecnologías o que permuten por otras completamente nuevas dejando las anteriores en total obsolescencia).

**2** Entender que la acción de conocer y por ende del conocimiento en sí, puede transformarse en un acto multiplicador, especialmente cuando se tiene un equipo habilitado y preparado para incorporarlo y cuando todos trabajan para el mismo fin, asumiendo que todos poseen conocimientos diversos (en artículos anteriores he hablado de la hibridación del conocimiento y el alto potencial que este tiene para el desarrollo de soluciones nuevas y con un alto componente innovativo).

Botón de muestra es que cuando comenzamos, la cantidad de juegos existentes y orientados a la educación era suficientemente reducido frente a un nuevo escenario donde es posible encontrar muchos "serious games", los que incluso se han desarrollado para cubrir una diversidad de áreas. En "Online Colleges" han enlistado una serie de videojuegos serios (50 para ser más específico) los que han sido desarrollados para: negocios y administración; estudiantes; entrenamiento; salud y medicina; humanitarismo y ambiente; política

Ahora bien, en las últimas décadas, la producción de videojuegos ha estado relegada

exclusivamente al mundo profesional que tiene las competencias para desarrollar productos en este ámbito. Que pasaría si la acción del aprendizaje y de adquirir conocimiento por medio del uso de videojuegos diera un paso más y los estudiantes no solo receptaran lo producido por otros (calidad de usuarios), sino que se convirtieran en productores de videojuegos para el desarrollo de su propio caudal de conocimiento. Mi experiencia como desarrollador da cuenta de que hoy sé más de matemáticas, lenguaje e inglés (se han redescubierto las hojas de la propia biblioteca mental ocultas por muchos años al no encontrarse en uso dicho conocimiento), puesto que han sido las áreas que hemos abordado para producir los juegos que llevamos a la fecha. En estas líneas son emblemáticos los casos del "Game Maker Studio"; del "e-Adventure" o de la aplicación "Scratch" donde desde muy pequeños los niños se familiarizan con la resolución de problemas, el diseño de proyectos, la comunicación de ideas y dejando en evidencia que el caudal de conocimiento finito que cualquiera pudiese tener en un momento determinado no es más que un porcentaje de lo que nos queda por descubrir.

+ info:  
[faballay@trakogames.com](mailto:faballay@trakogames.com)  
[www.trakogames.com](http://www.trakogames.com)



# TOOBYS



Andres Laniado,  
Emanuel Goldschmidt y  
Fer Abdala,  
Fundadores de Vidclub



## CONTENIDO AUDIOVISUAL EDUCATIVO PARA NIÑOS

**VIDCLUB SE ESPECIALIZA EN LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDO AUDIOVISUAL EDUCATIVO PARA NIÑOS DE ENTRE 1 Y 5 AÑOS DE EDAD. ES UN EMPRENDIMIENTO ARGENTINO INICIADO EN ABRIL DE 2013 CON UNA INVERSIÓN DE U\$S 100.000. LA EMPRESA PRODUCE VIDEOS DE FORMATO CORTO, E-BOOKS Y APLICACIONES PARA SMARTPHONES, TABLETS Y SMARTTVS QUE DISTRIBUYE BAJO SU MARCA PROPIA TOOBYS.**

Sus fundadores, Andres Laniado, Emanuel Goldschmidt y Fer Abdala acumulan una amplia experiencia, habiendo emprendido previamente en el ámbito de internet, la publicidad y la producción audiovisual. En el 2003 crearon Dream Ad, empresa líder en publicidad digital que llegó a tener presencia en varios países de Latinoamérica (Argentina, México, Chile y Uruguay) y fue adquirida por Ybrant Digital en 2009, cuando llegó a facturar U\$S 13.000.000 anuales.

El canal de Toobys en español de YouTube, dedicado a videos musicales entretenidos y educativos, acumula más de 12 millones de reproducciones y más de 21 millones de minutos vistos, lo que equivale a más de 41 años de visualizaciones. También se puede encontrar la música de Toobys en Spotify, iTunes, Amazon y Shazam.

Esta aparición en nuevos canales y plataformas va de la mano del plan de negocio

de VidClub, que contempla una expansión hacia toda Latinoamérica, Estados Unidos y Europa. Toobys tiene una oportunidad global ya que su contenido puede ser traducido a cualquier idioma, y al mismo tiempo, los niños aprenden tópicos similares durante la primera infancia, sin importar su ubicación geográfica.

*“Toobys está pensado bajo el nuevo paradigma de la industria del contenido. Tradicionalmente para que el usuario pudiera acceder a material de calidad, tenía que pagar una suscripción de alto valor a algún servicio de cable, comprar un DVD o adquirir un álbum en formato electrónico. En los últimos tiempos, plataformas como Netflix, YouTube y Spotify entre otras, están cambiando la forma de consumir contenido. En el caso de Toobys, el usuario puede acceder a ver los videos en forma gratuita a través de nuestro canal en YouTube y disfrutar de las canciones en Spotify”,* explicó Emanuel Goldschmidt, co-fundador y CEO de VidClub.

Toobys además se expande al mercado europeo gracias a una alianza estratégica con Buongiorno, uno de los más importantes proveedores de contenido de ese continente. Este acuerdo le posibilitará a VidClub tener presencia en una primera instancia en Italia, España y Gran Bretaña, con la oportunidad de desembarcar en más países.

La producción de contenido pensado especialmente para los niños más pequeños es un segmento de mercado de inmensas posibilidades de crecimiento, de la mano de la adopción creciente de dispositivos móviles. Según Common Sense Media, en Estados Unidos, la cantidad de niños que ha utilizado dispositivos móviles se ha duplicado desde 2011 (38% a 72%). Por otra parte, en 2011, sólo el 10% de los niños menores de 2 años había utilizado alguna vez un dispositivo móvil. Ahora ese número ha subido hasta el 38%.

### Canales de Toobys en YouTube:

**En español:** <https://www.youtube.com/user/ToobysSpanish>

**En inglés:** <https://www.youtube.com/user/ToobysEnglish>

iTunes:

<https://itunes.apple.com/es/album/musica-para-los-mas-chiquitos/id944292049>



**+info**  
mail / [info@vidclub.com](mailto:info@vidclub.com)  
web / [www.vidclub.com](http://www.vidclub.com)

# DRONES CUADRICÓPTEROS A CONTROL REMOTO

ALGUNOS DE LOS MEJORES MODELOS QUE  
PUEDEN COMPRARSE HOY.



Es un momento de gloria para el aeromodelismo. O de fastidio, porque los advenedizos que llegan con sus cuadricópteros, no siempre respetan las tradiciones de los aviones de radiocontrol.

Hasta hace no mucho, el aeromodelismo suponía emular, a pequeña escala, un avión real, usando motores eléctricos o de combustión y respetando, en lo posible -aunque no siempre, porque no es obligatorio- su aspecto, diseño, decoración, etc. También hay aviones a control remoto que son diseñados específicamente para ser volados con un mando a distancia. Y helicópteros, barcos y autos, claro: el concepto es similar.

Pero ahora están los drones, esos cuadricópteros a control remoto que, a diferencia de los avioncitos, no son la reducción de un vehículo mayor: nacieron específicamente para ser pequeños y manejados a distancia. En muchos casos, se los usa para la guerra, al estilo de los misiles teledirigidos. Pero en forma creciente, se usan también para trabajos civiles y por diversión; han bajado de precio y han sumado prestaciones.

El drone tal como lo conocemos, además,

tiene una ventaja sobre el avión: te da tiempo para pensar. Como el autito a control remoto, el drone puede quedarse quieto en un lugar (suspendido en el aire, claro), algo que no es posible con un avión a control remoto, que surca los cielos como un bólido, y sobre el que hay que estar más pendiente. El drone es más limitado en sus movimientos (casi no hay lugar para las piroetas tradicionales), pero a cambio, ofrece espacio para una cámara, mucha estabilidad para tomas aéreas, el uso de un GPS, y una computadora interna muy sofisticada.

¿Cómo elegir un drone, entonces? El precio, el tamaño y las funciones tienen, en general, una relación directa. Hay de cuatro rotores (cuadricóptero) y de seis (hexacóptero). Es casi inevitable que choquen con algo (pared, ramas, etc.) en las primeras pruebas. Es así que algunos tienen protección (un círculo de plástico o telgopor que evita que las hélices impacten contra algo duro); otros están preparados para que las hélices se suelten, y los motores se detengan ante un choque.

Los más baratos entran en un bolsillo, y son ideales para divertirse en un ambiente cerrado, pero la batería le dura unos pocos minutos. En una plaza o en la playa, el viento se los lleva porque son muy livianos, y sus rotores no pueden contrarrestar esa masa de aire en movimiento, así que hay que usarlos con cuidado.

Los más grandes tienen estabilizador, una autonomía de 15 ó 20 minutos, monturas para cámaras GoPro (o cámaras propias, aunque no suelen tener la misma calidad) y, dependiendo del modelo, conectividad Wi-Fi -que no requiere un control adicional, sino que se maneja con el smartphone, pero que tiene menos alcance- o el clásico control de los aviones, con 400 metros de alcance, y mejor respuesta a los comandos de ascenso, avance o viraje.

Muchos de estos modelos, además, tienen GPS, tanto para seguir un recorrido predefinido y volver a casa -ideal para una toma aérea específica-, como para seguir a su dueño o quedarse inmóvil -o casi-, en un lugar específico. Además, tienen

un estabilizador para la cámara (en inglés se lo denomina gimbal; en español sería un cardán o un giróscopo), que permite grabaciones de video, casi sin vibración. Los modelos más sofisticados usan ultrasonido para detectar colisiones posibles, barómetros para determinar su altura, y cámaras de baja resolución que apuntan al piso para medir el ascenso y descenso.

La contra de los modelos más avanzados: el ruido y la potencia de los rotores los hace

muy incómodos para lugares cerrados: si hay un papel suelto, saldrá volando casi inevitablemente. Lo bueno: los motores más grandes suelen ser "brushless" (lo mismo vale para el estabilizador de la cámara), que significa que usan imanes en los rotores, disminuyendo la fricción, y mejorando el rendimiento de los motores.

En la Argentina el Código Aeronáutico no contempla su uso, por lo que hay un vacío legal respecto de los permisos requeridos

para usarlos. Un proyecto de ley presentado en la Cámara de Diputados en 2014 buscaba definir legalmente esa categoría de vehículos aéreos no tripulados, o VANT (UAV, según sus siglas en inglés), ya que además del uso deportivo que se les suele dar, también pueden representar una invasión a la privacidad por el uso de tomas aéreas con sus cámaras. Cada uno tiene sus preferencias, pero acá están algunos de los mejores modelos que pueden comprarse hoy.



## DJI PHANTOM 2

El drone profesional más conocido, el Phantom 2, tiene un precio de 800 dólares en Estados Unidos. Es un cuadricóptero con su propio radiocontrol, soporte para un estabilizador externo para la cámara, GPS integrado, y con una batería (removible) de 5200 mAh que le permite 28 minutos de autonomía. Un modelo más avanzado incluye su propia cámara.

## PARROT AR.DRONE 2.0

Uno de los clásicos del mundo de los drones, permite definir una ruta aérea que seguirá gracias a su GPS; tiene un modo "regreso a casa"; cámara integrada que graba videos en alta definición (y cuya orientación se puede controlar en vuelo), y los transmite por streaming al smartphone o tableta que los controla. Precio: entre 650 y 700 dólares en Estados Unidos.



## 3DR IRIS+

Este drone es conocido, entre otras cosas, porque el firmware que controla el dispositivo es de código abierto. Y tiene tecnología de seguimiento si el usuario lleva un teléfono con Android y GPS, moviendo la cámara para mantenerlo siempre en el centro de la escena; también permite que se defina un trayecto, un punto de inicio al que debe volver si pierde la señal, etc. Tiempo de vuelo: entre 16 y 22 minutos por carga de batería, según el fabricante. Es compatible con múltiples controladores. Tiene un precio en Estados Unidos de 750 dólares.



### WALKERA QRX350 PRO

Cuatro rotores, posicionamiento por GPS, con baja batería aterriza automáticamente, soporte para GoPro con estabilizador de imágenes, 25 minutos de autonomía aérea, control por radiofrecuencias, estabilización automática de altura. Precio: 400 dólares en Estados Unidos.

### UDI U818A

Cuatro rotores, 30 metros de alcance para el control, giroscopo para mantenerlo nivelado, diseño modular para facilitar la reparación; tiene cámara integrada. Tiempo de vuelo: 9 minutos, y usa un control por radiofrecuencia convencional. Precio: 100 dólares.



### PARROT MINIDRONE ROLLING SPIDER

Uno de los drones más inusuales en llegar al mercado, combina cuatro rotores con dos ruedas desmontables. Está pensado para ser usado en interiores y exteriores, y puede tomar curvas de 90 grados, o dar una vuelta entera en el aire con un sólo click, además de rodar por el piso, paredes o el techo, estable gracias a su acelerómetro y giroscopo incorporados, además de sensor de ultrasonido para vuelos al ras del piso. Precio: 160 dólares en el país.

Gentileza  
Revista **90+10**

Autor | **Ricardo Sametband**  
Revista 90+10

+ info  
[www.90mas10.com](http://www.90mas10.com)

# PASIÓN POR LOS LIBROS.

## ORTOTIPOGRAFÍA PARA DISEÑADORES

¿Qué diferencia hay entre las comillas latinas («»), inglesas (""), simples (‘’), mecanográficas (‘’) y la doble prima (’’)?) ¿Cuándo debemos usar cada una de ellas? ¿Cómo distinguir entre el guión (-), la raya (—) y el signo menos (–)? ¿Cómo se destaca una palabra en un titular? ¿En cursiva, en negrita, «entre comillas»? Si eres diseñador gráfico y en alguna ocasión te has topado con alguna de estas dudas, este es tu libro: el primer manual de ortotipografía pensado específicamente para los profesionales del diseño. La palabra ortotipografía refiere al conjunto de reglas que determinan el uso lingüísticamente correcto de la tipografía. Para el profesional de la comunicación su conocimiento es imprescindible, no solo para saber aplicar sus normas con corrección, sino también para poder explotar con rigor el potencial expresivo —visual y lingüístico— de cualquier familia tipográfica.

**Raquel Marín Álvarez** (Logroño, 1978) es licenciada en Humanidades y diseñadora gráfica. Tras cursar un máster en tipografía avanzada en la Universidad Autónoma de Barcelona, comenzó a trabajar como diseñadora para diversos estudios y editoriales hasta que en 2009 fundó Lalolagráfica, un estudio de diseño gráfico especializado en diseño editorial y tipografía.

Autor: *Raquel Marín Álvarez* / 17 x 21 cm / 128 páginas

## MODA ÉTICA PARA UN FUTURO SOSTENIBLE

Minimizar mermas, alargar la vida de la prenda, aprovisionarse de tejidos de menor impacto, atender a las certificaciones de las materias primas, asegurar condiciones laborales dignas, upcycling... En el día a día del trabajo en la industria de la moda entran en juego un sinfín de procesos y decisiones donde es posible posicionarse y apostar por el nuevo paradigma del desarrollo sostenible.

Partiendo de un análisis en profundidad de los impactos de la moda convencional, este libro explora los retos de la moda más sostenible e invita al lector a viajar alrededor del mundo para conocer inspiradoras iniciativas que pueden ayudar a abordar este cambio de paradigma tan necesario. Tomando el ciclo de vida del producto como hilo conductor, Elena Salcedo presenta una introducción rigurosa y accesible a la cuestión de la sostenibilidad en la industria de la moda, y ofrece un amplio y práctico repaso de las distintas opciones disponibles sobre materiales, procesos de manufactura, sistemas de logística, distribución y gestión del fin de vida del producto para apostar por la sostenibilidad dentro del sistema moda.

Autor: *Elena Salcedo* / Colección GG Moda / 15.5 x 23 cm / 127 páginas / ISBN: 9788425226052 / Rústica / 2014

## LA CULTURA DEL DISEÑO

Si hasta ahora el estudio y la reflexión en torno al diseño se ha venido elaborando desde disciplinas tradicionales como la historia y otras más jóvenes como el estudio de la cultura visual, este libro establece el marco de la "Cultura del Diseño" como una disciplina propia que investiga la interacción entre los objetos de diseño, los diseñadores, los productores y los consumidores, y que deja el campo abierto a la interrogación crítica.

Mediante un equilibrio perfecto entre discusión teórica y estudio práctico de casos, el libro ofrece una visión panorámica del contexto profesional cotidiano en el que los diseñadores han desempeñado y desempeñan su labor profesional. Con ello aporta una perspectiva novedosa, exhaustiva y necesaria sobre la función del diseño en la cultura y la sociedad contemporáneas. Así, Julier amplía el concepto de productos de diseño sumando a los bienes de consumo otros productos que van más allá de lo material como son el branding de lugares o de ocio, e incluye dentro de su concepción de la Cultura del Diseño ámbitos que aparentemente pudieran parecer ajenos a ella, como el marketing, la publicidad y la comercialización.

Con un enfoque riguroso y divulgativo, repleto de ejemplos y casos prácticos que van desde los clásicos del diseño, el aspirador doméstico o el souvenir hasta llegar al iPod o el branding de lugares, Julier legitima académica y culturalmente una disciplina que ya se ha ganado la mayoría de edad.

**Guy Julier** es profesor de Cultura del Diseño en la Universidad de Brighton e investigador de Diseño Contemporáneo en el Victoria & Albert Museum. Ha colaborado en el comisariado de distintas exposiciones en el Victoria & Albert Museum y el Design Museum de Londres y es miembro del consejo editorial del Journal of Visual Culture.

Autor: *Guy Julier* / Colección GG Diseño / 17 x 24 cm / 278 páginas / ISBN: 9788425222290 / Rústica / 2014 (1ª edición, 2ª tirada)



+ info  
**Editorial**  
**Gustavo Gili,**  
libros de arquitectura,  
diseño, moda, arte y  
fotografía  
<http://ggili.com>



# EL MAPA

# DEL TIEMPO AMBIENTAL

## UNA MINIAUDITORÍA DE 120 SEGUNDOS: EL MAPA «DEL TIEMPO» DEL MEDIO AMBIENTE

**EL OBJETIVO DE ESTE ARTÍCULO ES PRESENTARLES UNA HERRAMIENTA DE AUTOGESTIÓN SENCILLA QUE PERMITE RAPIDAMENTE CONOCER LA OPINIÓN DEL PERSONAL Y DIRECTIVOS SOBRE LA EFICIENCIA DE LAS MEDIDAS AMBIENTALES ADOPTADAS EN EL EMPRENDIMIENTO.**

**Autor | Silvia Oliviero**

Lic. en Química (FIQ/UNL). Especialista en Medio Ambiente. Docente UTN/UBA.

**H**a sido diseñada especialmente para micro- emprendimientos, cooperativas y PYMES, que generalmente tienen poco personal (menos de 20 personas), dificultades económicas y de recursos humanos, conocimiento insuficiente y limitado acceso a la información y legislación ambiental.

Mediante esta mini auditoría o encuesta de opinión denominada "Mapa del Tiempo Ambiental" se puede dimensionar en forma colectiva, por un lado las prioridades ambientales del emprendimiento, y por otro las necesidades de adecuación y/o corrección de las medidas técnica- administrativas que han sido implementadas. Es decir, un

El nombre de "Mapa del Tiempo Ambiental" se corresponde con las características de la Encuesta, ya que las respuestas a cada actividad están asociadas a un pronóstico climático: Soleado, Nublado, Lluvioso y Tormentoso, así se puede decir que lo que se

obtiene es un PRONÓSTICO del comportamiento AMBIENTAL del emprendimiento.

Al inicio del proceso se recomienda realizar una reunión, taller o charla preparatoria para explicar a los participantes los objetivos y resultados esperados, la metodología y formato de la encuesta, el tiempo estimado para su respuesta y la disposición para cualquier consulta que se requiera realizar.

La Dirección o quienes estén a cargo del emprendimiento serán los encargados de designar al personal responsable de la tarea, o bien podrán ser elegidos por todo el personal, según las aptitudes que se definan para su selección.

El personal designado deberá evaluar previamente las necesidades de recursos económicos, materiales, equipos electrónicos, etc. y solicitarlos a la Dirección.

Es importante aclarar que la Encuesta tendrá carácter voluntario, como así también, la identificación del participante.



A continuación se detallan los pasos a seguir para su implementación:

- 1 Diseñar la Encuesta contemplando las actividades y aspectos medioambientales existentes. Distribuir las copias entre todo el personal teniendo en cuenta las distintas áreas de trabajo (administración, despacho, comercialización, talleres, limpieza, producción, diseño, etc.)
- 2 Recopilar y resumir las respuestas, para luego visualizar los resultados integrándolos en una hoja de datos para elaborar una representación gráfica.

**TRUCO 2**

Imprima dos gráficos del tiempo: un gráfico de columnas con las distintas respuestas y un gráfico de columnas en 3 dimensiones que sirva para comparara sólo las mejores (sol) y las peores (tormenta) respuestas.

**TRUCO 1**

Diferencie entre las opiniones del personal directivo y las de los trabajadores copiando la miniauditoría en hojas de colores diferentes.

- 3 Comunicar los resultados a los empleados que hayan participado en el ejercicio y a la dirección del emprendimiento. Indicar las debilidades y fortalezas, arribando a las conclusiones en forma participativa y en un marco de acuerdo conjunto.

Posteriormente con los resultados a la vista y acordados por consenso, se podrán investigar con mayor profundidad las actividades y aspectos que han merecido las calificaciones/ opiniones más desfavorables, y establecer un programa de mejoras y alternativas correctivas, que será nuevamente puesto a discusión del personal, para luego ser elevado a la Dirección para su consideración. En el caso de que surjan aspectos a mejorar de mayor complejidad se podrá solicitar la asistencia de profesionales externos con mayor experiencia en la temática ambiental involucrada.

Para que puedan armar su propio "Mapa del Tiempo Ambiental" les dejo algunos de los aspectos ambientales que pueden ser evaluados, aunque queda al criterio de cada organización la selección de aquellos que considere más significativos para la misma. Buena suerte y espero que les resulte amigable y productiva.

**+ info autor**  
[soliviero1@yahoo.com.ar](mailto:soliviero1@yahoo.com.ar)

**Fuentes consultadas:**  
(1) "EMAS easy para PYMES", H.W. Engel, DG Medio Ambiente, Alemania (2010).  
(2) "SGMA paso a paso- Guía fácil para la implantación de un Sistema de Gestión Medioambiental para PYMES", Fondo Social Europeo, UE (2006).

Aspectos Ambientales					
Uso de materias primas, insumos y recursos naturales					
Uso y elección de energía					
Uso del agua					
Descarga de efluentes líquidos					
Prevención y Reducción de la producción de residuos					
Reciclaje y Separación selectiva					
Emisiones al aire, olores, ruidos					
Relación con los vecinos					
Diseño ecológico de productos y servicios					
Movilidad y transporte del personal y productos					
Política y prácticas ambientales					
Motivación y Capacitación					

# 1+1 MUCHO MÁS QUE DOS

EN ESTA OPORTUNIDAD DESEAMOS REALIZAR TRIBUTU A DOS GRANDES DISEÑADORES DE MODA QUE HAN HECHO LA DIFERENCIA. EL PRIMERO ES EL DISEÑADOR **LEE ALEXANDER MCQUEEN**, QUE EL PRÓXIMO 17 DE MARZO CUMPLIRÍA 46 AÑOS, GRADUÁNDOSE EN 1994 EN LA PRESTIGIOSA ESCUELA ST. MARTINS COLLEGE OF ART & DESIGN DE LONDRES Y EL SEGUNDO ES EL DISEÑADOR FRANCÉS **JEAN PAUL GAUTIER**, QUIEN JAMÁS RECIBIÓ EDUCACIÓN FORMAL COMO DISEÑADOR NACIDO EL 24 DE ABRIL DE 1952, APODADO EL NIÑO REBELDE (L'ENFANT TERRIBLE), QUIEN HA SUS 62 AÑOS SE HA RETIRADO RECIENTEMENTE DEL MUNDO DE LA MODA.

LAS NOTAS FUERON SCRITAS POR LA DISEÑADORA DE MODAS **NATACHA MORALES** QUIEN ABRIRÁ PRÓXIMAMENTE SU ATELIER EN SAN TELMO Y NUESTRA VOLUNTARIA EN COMUNICACIÓN **CAROLINA GUARINIELLO**, RECIÉN ARRIBADA DE UN AÑO INCREÍBLE EN AUSTRALIA. AMBAS SON COLABORADORAS DE CEMAGAZINE. AQUÍ SUS NOTAS, ESPERAMOS QUE LAS DISFUTEN.



# RECUERDO

## ALEXANDER MCQUEEN

Autor | **Natacha Morales**

(1969-2010)

El 11 de febrero se cumplieron 5 años de la muerte de Alexander McQueen, una de las pérdidas más importantes del mundo de la moda.

Este diseñador formado en la escuela St. Martins College of Art & Design de Londres, fue par de John Galiano y Stella Mc Cartney.

Marcó un camino extraordinario que todos admiran (a pesar de tener algunos detractores que lo acusan de misógino) y muchos copian incansablemente.

Sería muy extenso escribir sobre toda la carrera del diseñador, pero al menos recordemos algunos momentos.

En 1997 diseñó varias colecciones para Givenchy y para su propia marca. En diciembre del 2000 Gucci adquirió las acciones mayoritarias de la firma Alexander McQueen lo que le dio mayor libertad para diseñar.

Lo que todos aplaudimos no son sólo sus diseños increíbles, con formas angulosas, góticos, oscuros, sino también la manera de presentarlos.

En septiembre del 2000 presentó su co-

lección primavera verano 2001, el desfile se basó en una idea casi tenebrosa que asombró a todo el medio, ya que las modelos caminaban desordenadas dentro de un cubo de vidrio y espejo imitando una celda de hospital psiquiátrico.

Otro desfile inolvidable fue el de primavera verano del 2005, donde las chicas se presentaron sobre un tablero de ajedrez y se iban moviendo como piezas de este juego. Cada diseño era fabuloso, cascos, crin de caballo y protectores de fútbol americano.

Y mi favorito fue, el show de primavera verano del 2007, sobre una pasarela circular, se desplegó un desfile totalmente romántico, adornado por una gran araña de cristal y musicalizado por una orquesta barroca, interpretando en vivo Sarabande. Se mostraron piezas con transparencias, flores, plumas y una sastrería impecable.

Lamentablemente este genio terminó con su vida, pero dejó una huella imborrable, Sara Burton, siguió su trabajo en la firma de una manera extraordinaria, pero Alexander siempre quedará en nuestra retina, o al menos en la mía.

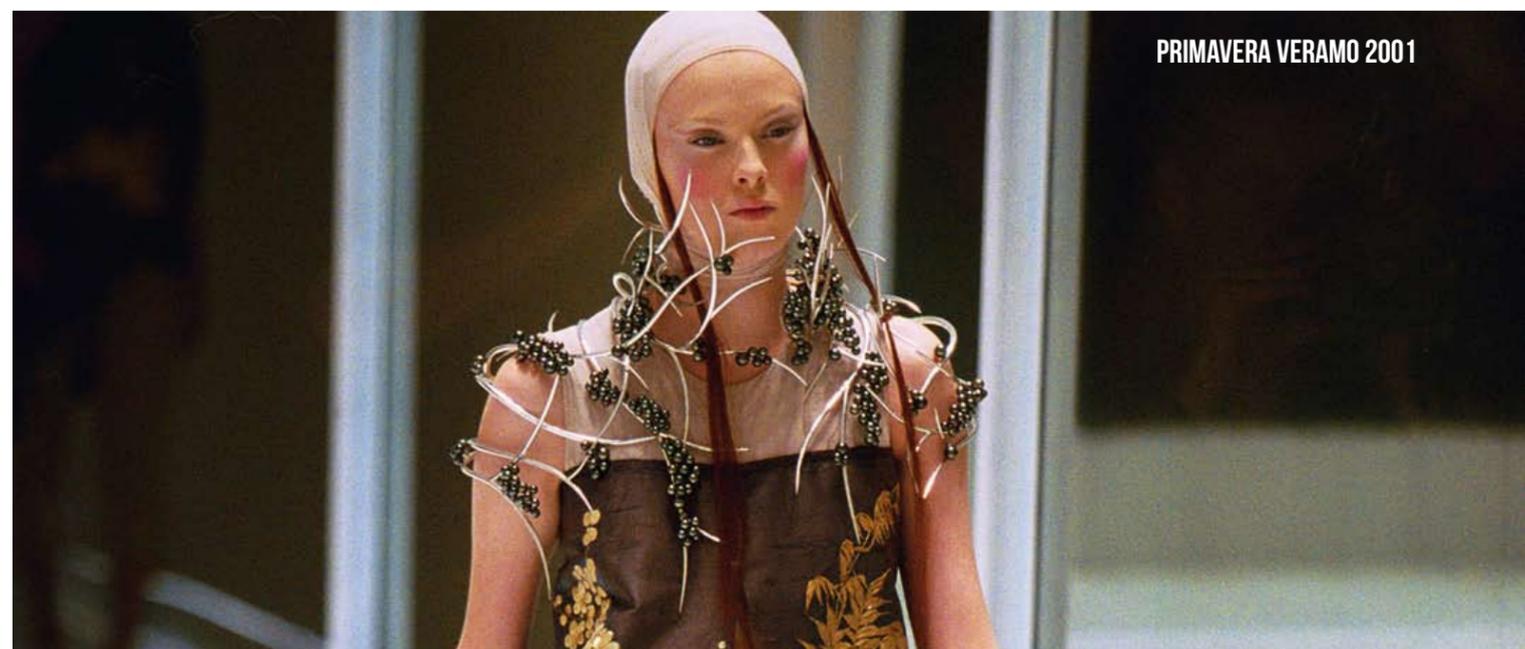
## ALEXANDER MCQUEEN

+ info

<http://www.alexandermcqueen.com/ar/alexandermcqueen>



PRIMAVERA VERANO 2005



PRIMAVERA VERANO 2001



PRIMAVERA VERANO 2007

# JEAN PAUL GAULTIER

Autor | Carolina Guariniello

1+1  
MUCHO  
MAS  
QUE DOS



Las fotos muestran imágenes de la muestra itinerante que Jean Paul Gaultier ha iniciado para despedirse del mundo de la moda en serie para dedicarse exclusivamente a la alta costura.

La completísima muestra de Jean Paul, ya fue visitada por más de un millón de personas en lugares como Montreal, Dallas, San Francisco, Madrid, Rotterdam, Stockholm, Brooklyn, London, Melbourne (hasta el 8 de Febrero en "National Art Gallery of Victoria" en Melbourne, Australia) y ahora en su décima parada, Francia, donde se exhibirá dentro del Gran Palais, en París, desde el 1º de Abril hasta el 3 de Agosto de 2015.

Fue iniciada por Nathalie Bondil, que es la

directora del "Montreal Museum of Fine Arts" y es curada por Thierry-Maxime Lorient, que es el curador del mismo museo.

La muestra no sólo cuenta con la más completa y detallada obra de colección de Gaultier desde 1970 hasta 2013, incluyendo diseños, bocetos, fotografías y videos, sino también con la colaboración de un enorme grupo de artistas.

La vanguardista compañía de teatro de Montreal UBU dirigida por Denis Marleau y Stephanie Jasmin utiliza tecnología innovadora para animar los maniqués (Jolicoeur Internacional). Por primera vez en una exposición, Odile Gilbert (Atelier 68) ha diseñado peinados para cada maniquí; grabados inéditos



de artistas y fotógrafos de moda como Nicolas Ruel, completan el Salón de París.

Cada sala de la exposición es un mundo, lleno de luces, colores, arte, diseño, amor y un gran estilo propio, como sólo el gran Jean Paul Gaultier puede proveer.

Sin duda, si estas cerca, deberías ir.

## Jean Paul GAULTIER

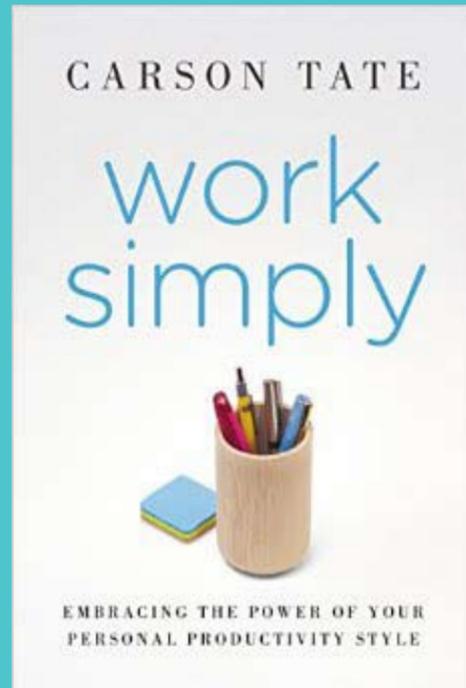
### Fotos

Carolina Guariniello / Museo de Melbourne

### + info

Australia: <http://www.ngv.vic.gov.au/jeanpaulgaultier/home>

Francia: <http://www.grandpalais.fr/en/event/jean-paul-gaultier>



## PRODUCTIVIDAD 6 IDEAS PARA SER MÁS PRODUCTIVO EN EL TRABAJO

Ser más productivo en el trabajo, la gestión para ahorrar tiempo es una meta para muchos. Pero, ¿Cómo hacerlo? Estos son los consejos de **Carson Tate**, autora de *“Work Simply”*; que salió en enero en USA, donde se explica cómo organizarse para trabajar con mayor eficacia. Con una salvedad: no empezar el día desde el correo electrónico.

Para hacer más, hay que partir de menos. El secreto de la productividad en la era digital, de hecho, es hacer las cosas mejor. Por ejemplo, nunca empezar el día abriendo los mails. La advertencia de Carson Tate, fundadora de Working Simply, consultora americana especializada en la organización y la productividad, que trabaja con clientes como Wells Fargo y Deloitte. *“Comenzar por los mails, de hecho, significa que se comienza a trabajar basándose en la agenda de otra persona”*, dice la experta. Para tener una idea de cómo todo esto repercute en su propio tiempo, una búsqueda de McKinsey estima que esta actividad cataliza, en promedio, el 28% de las horas dedicadas al trabajo. *“Dar prioridad a los mensajes de la casilla de correo, también equivale a operar en un modo reactivo, exactamente lo contrario de lo que se necesita para mejorar su productividad”*, dice Tate en su libro Working Simply.

Aquí 6 consejos de ¿Cómo Organizarse para trabajar más eficientemente?

### 1. Resista la tentación de lo social

E-mail, Internet y los medios sociales, advierte la experta, puede convertirse muy fácilmente en nuestro peor enemigo en el lugar de trabajo: *“Cuando se pasa de un mail a una página de Facebook en una tarea que debemos llevar a cabo, nuestros cerebros tardan entre 5 a 20 minutos para recuperar la concentración”*. La transición continúa de la web al trabajo, típico del entorno digital, entonces, es una sobrecarga difícil de manejar para nuestra mente. El resultado es que necesitamos más tiempo para hacer las mismas cosas. Por lo tanto, mejor es eliminar el tono de timbre al correo electrónico, usar filtros que dividen los mensajes automáticamente, limitan drásticamente el acceso a servicios sociales, además de reducir el uso de la red. Según las estadísticas, 39% de los empleados pasan 1 hora al día en actividades online no relevantes para su trabajo, el 29% gasta entre 1y 2 horas y el 21% dicen que pasan de 2 a 5 horas online.

### 2. Organiza tus tareas en compartimientos

La segunda sugerencia se refiere a la división del trabajo. *“En consonancia con la naturaleza de su profesión, puede asignar una cierta porción de tiempo a la gestión de un único tipo de actividad”*, propone Tate. Agrupar tareas similares, también, es una estrategia

escalable: si tiene que responder mensajes de correo electrónico, mejor dedicarse a eso, si usted tiene que hacer llamadas telefónicas, es más eficaz para hacer una llamada tras otra. En resumen, establecer “compartimientos” es una forma de evitar las distracciones y no cansar el cerebro. Esta estrategia, en particular, es especialmente útil para las mujeres, particularmente inclinadas a recurrir a la multitarea. *“La respuesta es fisiológica: Mucho más que los hombres, de hecho, las mujeres tienden a desempeñar diferentes funciones al mismo tiempo, son esposas, madres, colegas, amigas, hermanas, y confidentes, estas funciones se solapan entre ellas”*, dice Tate. Los hombres, sin embargo, son más capaces de mantener su “yo” separado y, por lo tanto, debemos aprender de ellos. En cualquier caso, parece que sólo el 2% de las personas tiene el poder de utilizar la multitarea en modo eficaz: el 98% en cambio reduce su productividad sin siquiera darse cuenta.

### 3. Evite la sobrecarga mental

Liberar la cabeza es otra gran ayuda para mejorar la productividad. Es por eso que Tate sugiere el uso de la vieja lista en papel: *“Lo ideal sería hacerse un tiempo de diez minutos en la mañana, tomar un lápiz y papel y poner por escrito los objetivos de su día”*. Realizar una lista de las cosas para hacer ayuda a eliminar el “ruido de fondo”, que facilita la sobrecarga mental y le permite ver más claramente sus funciones. Para ser realmente eficaz y liberar tiempo, la lista debe ser inmediatamente factible: *“Nuestra lista tiene que ser escrita como una serie de acciones a tomar y no de las metas a lograr. Por ejemplo, es mucho más eficaz para escribir ‘Hacer Investigación para el proyecto x’, en lugar de simplemente escribir ‘Proyecto X. Si*



*una tarea es compleja, se puede dividir en varias partes, pero lo importante es comenzar siempre con un verbo”*, Tate invita a recordar que la lista no es exclusiva de las personas que trabajan en una oficina. *“Incluso las madres a tiempo completo pueden y deben usarla, porque tienen un montón de cosas de que ocuparse.”*

### 4. Dar prioridad a las cosas más importantes

Para aquellos que trabajan por su cuenta, hay algunas precauciones adicionales: prioridad absoluta al trabajo que traerá nuevos negocios. *“El consejo que doy a mis clientes es una estrategia en tres fases: Parar - Empezar - Continuar, en la práctica, considere su agenda y pregúntese ¿Qué cosa puedes dejar de hacer sin perjuicio de los objetivos? Este ejercicio ayuda a enfocar lo que realmente genera sus ingresos”*. En promedio, la gente corta el 10-15% de las cosas que hacen, porque se dan cuenta de que no sólo no son necesarios, sino que además es probable que sea contraproducente.

### 5. Tenga cuidado con los estilos de producción

Quien trabaja en una oficina, también debe tener en cuenta el modo de funcionamiento de sus colegas: *“Básicamente, los trabajado-*

*res se dividen en cuatro estilos productivos. Conocer cómo funcionamos nosotros en primer lugar e identificar los estilos de trabajo de los colegas simplifica nuestra existencia profesional, ya que ayuda a comunicar más efectivamente y esto fomenta la colaboración”*, dice Tate. Los profesionales **Orientados a Objetivos** se reconocen, porque ellos son los que responden a la pregunta “¿Qué?”, o tienen una lista de los objetivos prioritarios. Los **Planificadores**, en cambio, aman organizar y generalmente están interesados en los detalles, el “cómo”. Los **Visionarios** son aquellos que se caracterizan por la capacidad de comprender el escenario expandido y son reconocibles porque por lo general habitan en la causa, mientras que los **Organizadores** tienden a centrarse en las personas involucradas. Atención entonces, de dar a cada uno el tipo de respuesta que necesita en relación con su forma de “trabajo”.

### 6. Utilice la modalidad “modo vacaciones”

Por último, el consejo clave: trabajar en “modo vacaciones”. *“Usted sabe que cuando se tiene que ir de vacaciones, limpia su escritorio, organiza el correo electrónico, prepara el trabajo para su regreso. Utilice el mismo método también aunque las vacaciones sean lejanas: compórtese siempre como si usted tuviera un plazo que cumplir, y tuviera que salir de la oficina de ¼ de hora a ½ hora antes. Paradójicamente, al tener menos tiempo, se hace más”*, dijo la experta.

+ info

<http://www.workingsimply.com/>



**Universal  
Right to healthcare**  
Universal access to healthcare now!

# POSTER FOR TOMORROW

CONCURSO INTERNACIONAL DE POSTER, ANUNCIA LA EDICIÓN 2015: OPEN UP!  
¡ACCESO UNIVERSAL A LA SALUD! ¡AHORA!

Autor | Creatividad Ética

Poster for tomorrow - a cargo de la organización 4tomorrow - es un concurso internacional de posters que promueve los derechos humanos y otros temas que nos afectan a todos. Así es como cada año realizan el concurso de poster 4tomorrow, talleres de diseño y organizan debates sobre responsabilidad social y el empoderamiento de individuos alrededor del mundo, dirigidos a estudiantes, diseñadores gráficos, gobierno y organismos no gubernamentales; todo esto es llevado a cabo gracias a el apoyo de universidades y escuelas de diseño gráfico.

Todo comenzó en el 2009 con un grupo de diseñadores como una manera de llamar la atención sobre la censura que la gente en todo el mundo padece, pero se convirtió en un movimiento internacional para hacer campaña acerca del derecho a la libertad de expresión de todos las mujeres y los hombres, y en el 2014, para la abolición de la pena de muerte, el derecho a la educación, la igualdad de género, derecho a la vivienda y el Trabajo justo.

Cada año Poster for tomorrow elige un tema basado en los derechos humanos

fundamentales. En 2015 han elegido el Derecho Universal a la Salud.

Millones de personas en todo el mundo sufren enfermedades que vacunas simples, antibióticos y educación podrían prevenir. Sin embargo, ya sea por razones económicas o logísticas, a las personas se les niega el acceso a tratamientos que podrían salvarles la vida.

El sufrimiento de tantas personas persiste a pesar del derecho de toda mujer, hombre y niño del mundo a acceder a servicios que aseguren que puedan disfrutar de una vida saludable; consagrado en el artículo 25 de la Declaración de los Derechos Humanos.

En este año 2015 Poster for Tomorrow lanzará un llamado a diseñadores gráficos y estudiantes a crear posters que alerten sobre el Derecho Universal a la Salud.

Como el tema de la salud es bastante amplio, Poster for Tomorrow abordará el tema en 3 áreas:

- Acceso universal a la salud ¡Ahora!
- Erradicación de enfermedades prevenibles
- Acceso al agua potable

El punto central que une a estos temas es el acceso: el acceso a los medicamentos para el tratamiento de enfermedades, el acceso al agua potable que reduce la propagación de enfermedades, y el acceso a la educación y a otros servicios que aumentan el conocimiento de las enfermedades.

Sin embargo el acceso a los servicios de salud no sirve de nada si la gente no puede recibirlos - éste será otro objetivo que los brief abordarán.

### Fechas importantes:

**10 de marzo - Apertura de la convocatoria**

**10 de julio - Cierre de la convocatoria**

**+ Contacto**  
**4tomorrow Association**  
**16 Esplanade Nathalie Sarraute -**  
**75018 PARIS T. +33 14205 8887 [www.](http://www.posterfortomorrow.org)**  
**[info@posterfortomorrow.org](mailto:info@posterfortomorrow.org)**  
**[facebook.com/poster4tomorrow](https://www.facebook.com/poster4tomorrow)**  
**Twitter @poster4tomorrow**

## GANADORES 2014 TRABAJO, NO EXPLOTACIÓN!



En el año 2014, la Asociación abordó la Convocatoria al derecho al trabajo, el derecho de todos a un trabajo justo y equitativo. Trabajo, no explotación. Recibieron 4301 posters provenientes de 131 países.

El derecho al trabajo no es el derecho al empleo. Nadie tiene el derecho a un empleo. Pero todo el mundo tiene derecho a trabajar en un entorno positivo, seguro y justo.

Todos tenemos el derecho a trabajar sin sufrir de discriminación o explotación

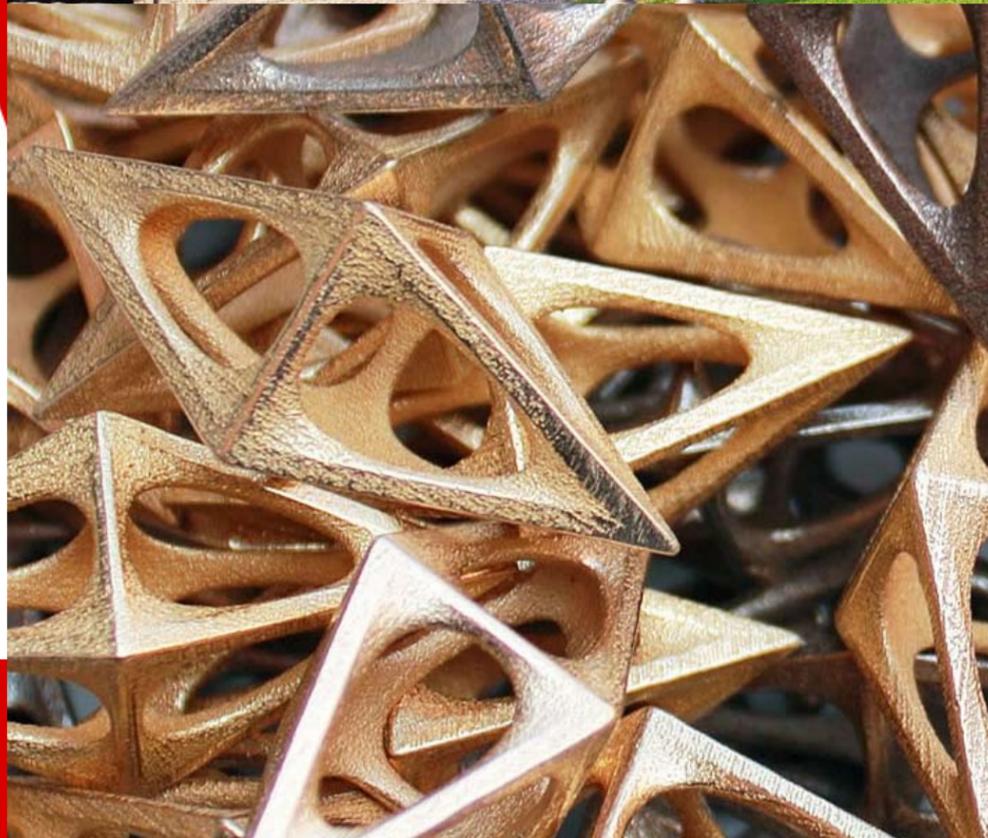
debido a nuestro género, edad, nacionalidad o condición física.

Todos tenemos el derecho a trabajar por un salario que represente una justa retribución por nuestra labor y que nos permita mantenernos a nosotros y a nuestras familias.

El derecho al trabajo nos protege del trabajo infantil, la discriminación de género y edad y de la explotación en todas sus expresiones. Nos da a todos el derecho a las mismas oportunidades, beneficios y protección contra la explotación o negligencia.

Aquí los trabajos ganadores del 2014 correspondientes a los mejores 10 posters

- Arbesú Nacho, España
- Onur Aşkın, Turquía
- David Criado, España
- Kun Ji, China
- Tomaso Marcolla, Italia
- Sergio Olivotti, Italia
- Veronika Pethő, Hungría
- Tuwanon Piyanuttapool, Thailandia
- Liat Segev, Israel
- Marco Tóxico, Bolivia.

A' DESIGN AWARD  
& COMPETITIONA'  
DESIGN  
AWARD

LA A' DESIGN AWARD AND COMPETITION ES LA COMPETICIÓN DE DISEÑO MÁS GRANDE DEL MUNDO QUE PREMIA LOS MEJORES DISEÑOS, CONCEPTOS DE DISEÑO, PRODUCTOS Y SERVICIOS.

Los premios de A' Design se organizan en una amplia gama de campos creativos para destacar a los mejores diseñadores de todos los países en todas las disciplinas. Las presentaciones a la competición son criticadas y juzgadas anónimamente por un jurado de académicos experimentados, miembros distinguidos de la prensa y reconocidos profesionales. El A' Design Award & Competition promete fama, prestigio, publicidad y el reconocimiento internacional a todos los ganadores de los premios A' Design entregados en esta importante competición.

El "Premio A' Design" es un codiciado y completo paquete de premios para los diseños ganadores, incluye, pero no se limita a: el certificado internacional de la excelencia del diseño enmarcado en metal, invitación a la exclusiva noche de gala en Italia, exhibición online y offline de los proyectos premiados, cartel de los proyectos premiados, publicación en el anuario de los mejores proyectos, una impresión especial del trofeo en una lujosa caja negra, traducción del proyecto a más de 20 idiomas para alcanzar una verdadera audiencia internacional, una entrevista exclusiva con el ganador, preparación y distribución de comunicados de prensa, licencia al uso del logo "A' Design Award Winner" en sus comunicados, promoción de trabajos premiados a miles de otras publicaciones, presencia en los medios a través de nuestros socios de prensa, inclusión en el Word Design Rankings, como también acceso adicional a la comercialización y herramientas de relaciones públicas.

La A' Design Award and Competition ha

sido establecida para promover y reconocer los mejores trabajos de diseño en todos los países y en todas las disciplinas creativas. El objetivo principal es crear una conciencia global y la comprensión de las buenas prácticas y principios del diseño, poniendo de relieve los mejores diseños en todos los países y en todos los sectores industriales. El objetivo principal del "Premio A' Design" es empujar a diseñadores, empresas y marcas en todo el mundo para crear productos y proyectos que beneficien a la sociedad.

La A' Design Award and Competition tiene como objetivo llevar a la sociedad hacia las fronteras de la ciencia, el diseño, la creatividad y la tecnología mediante la creación de incentivos para que los innovadores puedan llegar a las más grandes ideas. El "Premio A' Design" tiene como objetivo crear incentivos que se luzcan y premien la creatividad, las ideas originales y la generación de nuevos conceptos en todos los sectores industriales. El logo del "Premio A' Design" brindado a todos los diseños premiados, significa originalidad, funcionalidad y eficiencia que ayudan a que el mundo sea un lugar mejor.

Cada año, los proyectos enfocados en innovación, tecnología, diseño y creatividad son premiados con el premio A' Design. Las presentaciones son aceptadas anualmente hasta el 28 de Febrero y los resultados son anunciados cada año el 15 de Abril. Los diseñadores del mundo son llamados a formar parte en la convocatoria para exponer sus mejores trabajos, proyectos y productos. Las presentaciones son aceptadas siempre y cuando hayan sido diseñadas en los últimos 10 años.



CREATIVIDAD ÉTICA  
APOYA Y DIFUNDE

CONOZCA MÁS SOBRE LOS  
PREMIOS A' DESIGN

Observe la presentación a los premios A' Design: <http://www.designaward.com>

Conozca en profundidad los premios A' Design: <http://www.whatisadesignaward.com>

Visite los diseños premiados: <http://www.awardeddesigns.com>

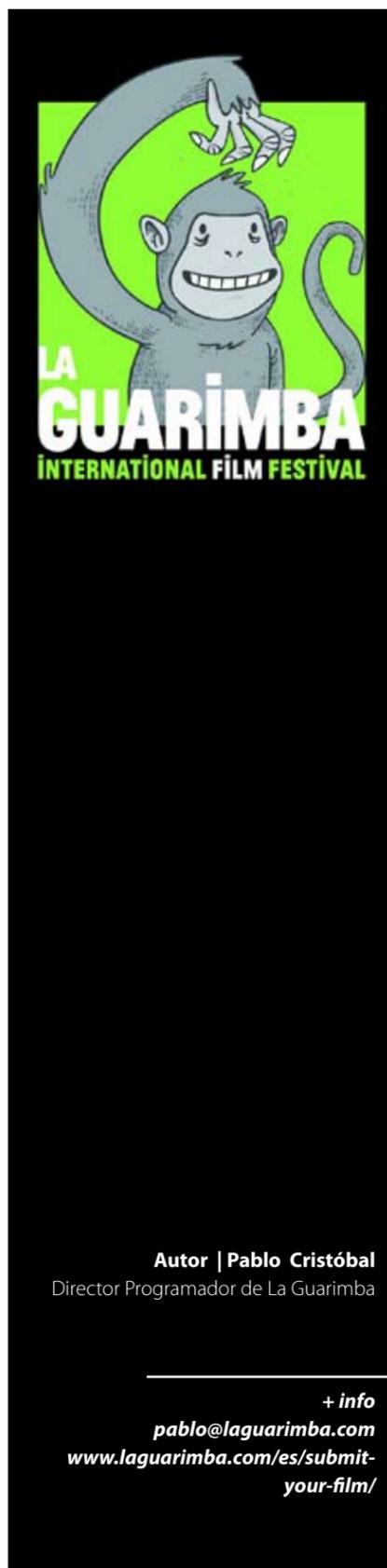
Acceda al kit de prensa de los trabajos y proyectos ganadores: <http://www.press-kit.org>

Lea las entrevistas con los diseñadores ganadores: <http://www.design-interviews.com>

Ingrese su trabajo en la competición A' Design en: <https://competition.adesignaward.com/registration.php>

Descubra el World Design Rankings: <http://www.worlddesignrankings.com>

Baje las imágenes editoriales y logos del premio A' Design: <https://competition.adesignaward.com/downloads.html>



# LA GUARIMBA FILM FESTIVAL

CONVOCATORIA ABIERTA HASTA EL 31 DE MARZO

El festival se realizará en agosto del 2015 en la ciudad de Amantea, ubicada en la costa de Calabria, Italia, donde todos los cines han cerrado producto de la crisis económica que castiga al continente europeo.

El evento cinematográfico tendrá tres categorías: Ficción, Animación y Documental, y otorgará premios de hasta 1,000 euros para los ganadores.

## HISTORIA

La Guarimba International Films Festival nació con la finalidad de devolver la magia del cinematógrafo a sus habitantes, difundir el trabajo de directores locales e internacionales, así como promover la cultura calabresa.

Las inscripciones para el festival están abiertas hasta el 31 de Marzo.

La Guarimba es un proyecto socio-cultural que nació en Calabria fundado por el italo-venezolano Giulio Vita, la venezolana Sara Fratini y el colectivo español El Tornillo De Klaus. Un festival internacional de cortometrajes que incluye las categorías de Animación, Ficción y Documental.

El primer año, en 2013, los miembros del festival repararon un viejo cine al aire libre involucrando a toda la comunidad de Amantea, el pueblo calabrés donde se celebra. El segundo año, cambiaron de locación para proyectar, siempre al aire libre, el Parque Natural La Grotta.

El festival organiza "Artists For La Guarimba", una exposición de 30 carteles de todo el mundo de artistas que versionan el icono del Festival, un mono, introduciendo cada

slogan en su propio idioma: "El Cine al pueblo y el pueblo al cine".

En 2014 se organiza la segunda edición del festival y la primera de La Scuola Delle Scimmie (La Escuela de los monos) una escuela de cine independiente y de ilustración con el fin de dar herramientas a artistas que les permitan trabajar en su campo. La primera edición formó a 45 personas entre ilustradores y documentalistas en la ciudad de Lecce.

Para esta tercera edición se sumará la prestigiosa plataforma audiovisual de VIMEO. El jurado será presidido por Sam Morrill que introducirá "Vimeo On Demand" por primera vez en Europa, una masterclass on line y abierta al público sobre las posibilidades de distribución de las obras creadas.

## VIDEOS

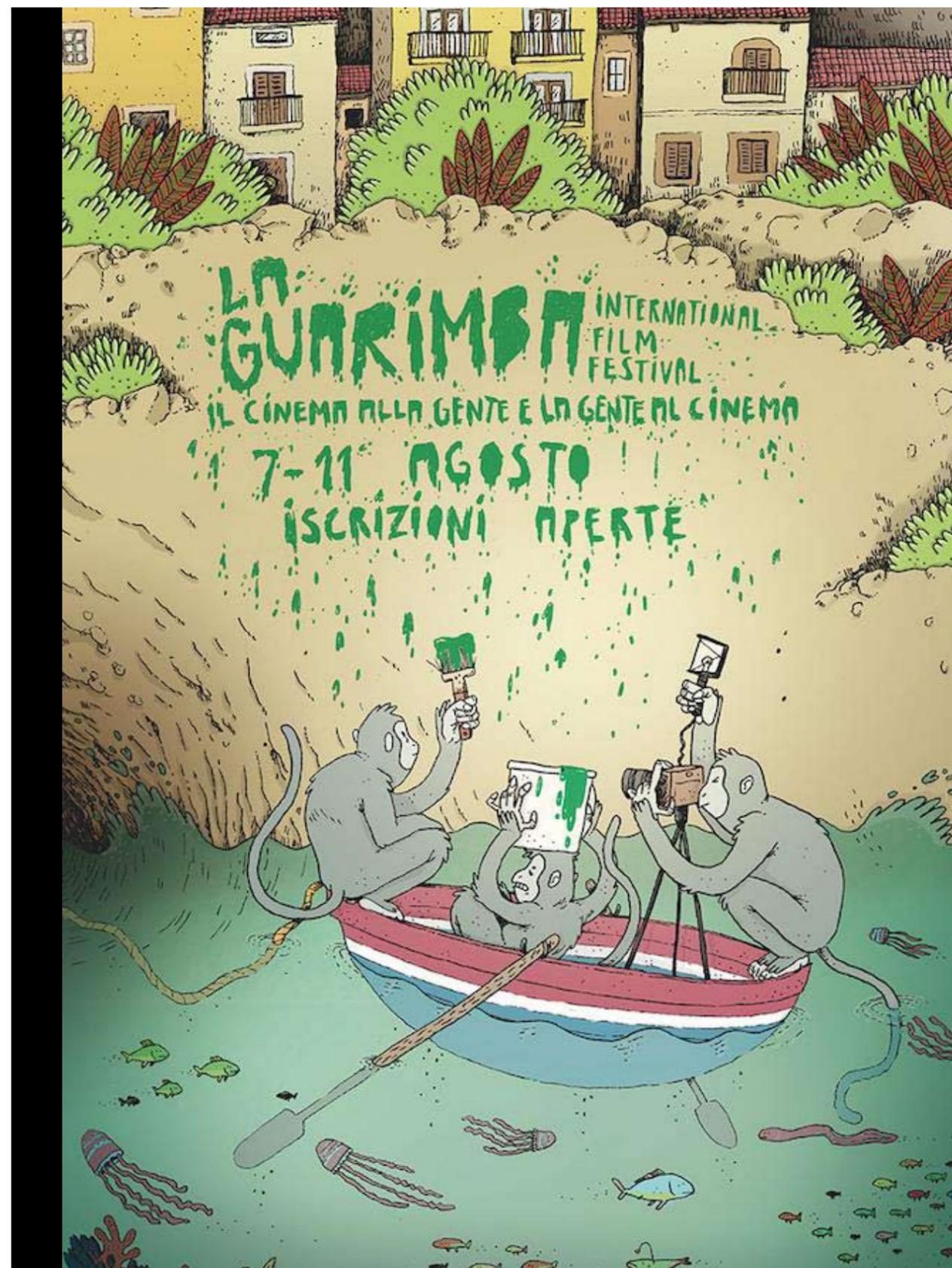
Spot Documental "About the resistance" (restaurando un cine)  
<https://vimeo.com/78989833>

Spot Convocatoria  
<https://vimeo.com/115711800>

Cabecera I Edición  
<https://vimeo.com/71677117>

Cabecera II Edición  
<https://vimeo.com/78989833>

Taller  
<https://vimeo.com/104004803>



# DLBA

## DESIGNERS LOOK BUENOS AIRES 2015 DESFILE SUSTENTABLE EN EL TATTERSALL

Durante la semana de la moda organizada por Guillermo Azar con Designers Look BA, diseñadores emprendedores sustentables, presentarán por quinta vez, el 2 de marzo a las 14 hs, bajo la curaduría de Ecomujeres, sus versiones ecológicas, incorporando materiales reciclados, orgánicos, naturales y nuevas tecnologías renovables, como parte de sus prendas y accesorios. El mensaje: es posible cuidar el Planeta bajo el concepto de consumo responsable, comercio justo y responsabilidad extendida al productor. El Arte de Vivir estará realizando una actividad previa de meditación sobre el cuidado del Planeta.

Un desfile ecológico propone trabajar bajo el concepto de diseño sustentable. Y con ello se incluyen aspectos ambientales desde el diseño, la confección y hasta la venta a los consumidores. Y también se tienen en cuenta aspectos sociales, tales como, el trabajo en blanco, el trabajo decente, el trabajo de calidad.

La ambientación está planteada por los emprendedores ecológicos, **Artisanos de Sueños**.

Los diseñadores que participan en esta oportunidad son ganadores del concurso organizado por Ecomujeres con apoyo de la Escuela Argentina de Moda durante el 2014.

Primer premio: **Lorena Lagostena** de **BOP**

Primera mención: **Eva Padro, Laura Felgueras e Irene Menchero** de **El Sindicato**

Segunda mención: **Julieta Peñaloza** de **Señorita Pasión**.

Finalistas restantes:

**Catalina Agudin** de Tonocoté  
**Yesica Noela D'Atri** de **Thompson & Williams**  
**Hernán Bressán** de **Electronmemories**  
**Lucrecia Bordet** de **Cirujeando**  
**Carolina Cornejo** de **Carola Cornejo**  
**Andrea de Iacovo** de **Boobamara**  
**Fabiana Ghigioni** de **La Vaca Espacial**.

El concurso tuvo como objetivo a través del diseño sustentable de moda, crear conciencia a favor del ambiente y del consumo responsable. El jurado estuvo conformado por **Aleandra Scafati** fundadora de **Ecomujeres** y por **Myriam**

**Nuñez** directora de la **Escuela Argentina de Moda**, junto con destacadas figuras del diseño, la moda y la sustentabilidad. **Milena Abdala** y **Sofía Delaney** bloggeras de **ThePosta** en **OhLalá**. **Javier Corchera**, ex director general de la **Fundación Vida Silvestre** y de la **Agencia de Protección Ambiental de la Ciudad de Buenos Aires**. **Yanina Tendlarz** y **Jimena Laclau**, periodistas especializadas en diseño y sustentabilidad autoras del libro **"Diseño sustentable argentino"**, que reúne los mejores 25 casos del diseño sustentable argentino. **Julia Tramutola**, Directora Ejecutiva de **Revista Ecosistema**. **Enrique Avogadro**, Subsecretario de **Economía Creativa** en el **Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires** y responsable del **Centro Metropolitano de Diseño (CMD)**. **Andrea Méndez Brandam**, creadora de **NOTICIAS POSITIVAS**, empresa sistema B que difunde propuestas y soluciones sustentables.

Autor | EcoMujeres

### ACERCA DEL DESFILE

La semana de la moda convoca a más de 10.000 personas y tiene cobertura de medios nacionales gráficos (Caras, OhLaLa, Cosmopolitan, ParaTí, Gente, La Nación, Clarín) y televisivos (Telefé, C5N). Suelen cubrir el evento medios del exterior, sobre todo de Uruguay, Chile y Brasil. Blogs y redes sociales de moda y ecológicos.

Esta es la 5ta edición del desfile de diseño sustentable y la 6ta del Designers Look BA. La semana se extiende en esta oportunidad, entre el 27 de febrero al 6 de marzo 2015.

El ingreso es gratuito, pero requiere inscripción previa vía correo electrónico a [info@ecomujeres.com.ar](mailto:info@ecomujeres.com.ar)

### ACERCA DE ECOMUJERES

Es una organización que busca generar espacios de información, difusión y debate de las problemáticas ambientales desde una óptica propositiva. Ecomujeres busca concientizar a las personas sobre la importancia de promover cambios de actitud y de hábitos en el desarrollo de sus actividades de consumo, con el objetivo de generar conductas responsables hacia el ambiente y por ende hacia nuestra propia sustentabilidad como sociedad. [info@ecomujeres.com.ar](mailto:info@ecomujeres.com.ar) / [www.ecomujeres.com.ar](http://www.ecomujeres.com.ar)

### ACERCA DE GUILLERMO AZAR PRODUCCIONES

La productora cuenta con una sólida experiencia en la producción y organización general de desfiles de moda, espectáculos y eventos corporativos. Es la creadora de los Moda Look que se realizan en todo el país, el Designers Look Buenos Aires y eventos relacionados con la cultura y la moda. [www.designerslookba.com](http://www.designerslookba.com)

### ACERCA DE LOS DISEÑADORES SUSTENTABLES

**BOP Reciclado**, ([www.facebook.com/bopbolsosrecicladados](http://www.facebook.com/bopbolsosrecicladados)), usa residuos en los que la gente piensa muy poco, aunque año a año se descartan mucho. Para realizar sus prendas utiliza materiales tan inusuales como mangueras de incendio, lonas de camión y hasta banners de publicidad.

**El Sindicato**, ([www.elsindicatropa.blogspot.com](http://www.elsindicatropa.blogspot.com)), defiende la sustentabilidad textil, promoviendo el uso del algodón frente a otros tejidos sintéticos y el derecho de todos sus miembros a vestir cómodamente.

**Señorita Pasión**, ([www.facebook.com/senoritapasion](http://www.facebook.com/senoritapasion)), diseña indumentaria reciclada en textiles nobles.

**Boobamara**, ([www.facebook.com/pages/BOOBAMARA-vegan-shoes](http://www.facebook.com/pages/BOOBAMARA-vegan-shoes)), produce calzado amigable con el ambiente y libre de sufrimiento animal, con diseño exclusivo y personalizado.

**Carola Cornejo**, ([www.carolacornejo.com.ar](http://www.carolacornejo.com.ar)), diseña ropa de impronta Folk Romántica cuya identidad se expresa en los detalles chic. Reutiliza el 100% de los materiales y confecciona a través de una red de mujeres cuya sinergia y empoderamiento las fortalece mediante el respeto, la dignidad y el compromiso.

**Cirujeando**, ([www.facebook.com/Cirujeando](http://www.facebook.com/Cirujeando)), trabaja con desperdicios de la industria textil. En un metro cuadrado recupera casi un kilo de material desechado.

**Thompson & Williams**, ([www.facebook.com/pages/Thompson-Williams](http://www.facebook.com/pages/Thompson-Williams)), realiza piezas exclusivas de vestir femeninas con textiles reutilizados de prendas de sastrería en desuso.

**Tonocoté**, ([www.tonocote.com.ar](http://www.tonocote.com.ar)), realiza zapatos exclusivos comercializados bajo comercio justo, elaborados con cuero y chaguar y cada telar es una creación original de mujeres originarias de la comunidad Wichi.

**Vaca Espacial**, ([www.lavacaespacial.com](http://www.lavacaespacial.com)), diseña ropa colorida con apliques de telas recicladas para niños libres.



# BIENAL ARTE JOVEN BUENOS AIRES

# NUEVAS CONVOCATORIAS 2015

 <p><b>ARTISTAS VISUALES</b> (OBRA TERMINADA)</p> 	 <p><b>PROYECTOS A DESARROLLAR</b> ARTES VISUALES</p> 	 <p><b>DIRECTORES AUDIOVISUALES</b> (OBRA TERMINADA)</p> 	 <p><b>PROYECTOS A DESARROLLAR</b> SERIE WEB</p> 
 <p><b>DIRECTORES TEATRALES Y COREÓGRAFOS</b> (OBRA TERMINADA)</p> 	 <p><b>PROYECTO A DESARROLLAR</b> TEATRO, DANZA Y OBRAS MULTIDISCIPLINARIAS</p> 	 <p><b>BANDAS Y/O SOLISTAS</b></p> 	<p><b>+ info</b> <a href="mailto:labienal@buenosaires.gob.ar">labienal@buenosaires.gob.ar</a> <a href="http://bienal.buenosaires.gob.ar/convocatorias">bienal.buenosaires.gob.ar/convocatorias</a></p>

Si tenés entre 18 y 32 años vas a poder inscribir tu obra o proyecto a desarrollar en las nuevas convocatorias de la edición 2015-2016 de La Bienal Arte Joven Buenos Aires. Hay 8 concursos en 4 disciplinas diferentes: artes escénicas, artes visuales, artes audiovisuales y música.

La Bienal es una plataforma de promoción del arte joven. Entendemos que el desarrollo de toda trayectoria artística es el resultado de una búsqueda práctica y teórica que se prolonga más allá de un momento, por eso nos parece importante acompañar ese proceso de manera integral a lo largo del tiempo. Por eso, los seleccionados recibirán apoyo presupuestario, un programa de tutorías y de formación, y la posibilidad de participar en el Festival de La Bienal entre otras acciones.

Las inscripciones comenzaron el 1º de febrero

**¡COMENZÁ A PREPARAR TU MATERIAL!**

El Festival de la Bienal se realizará del 8 al 13 de septiembre en Ciudad Cultural Konex.

El último día del festival se harán conocer de forma pública los ganadores de la Bienal.



Creatividad Etica agradece a todos los que colaboraron y participaron de esta Edición.

Esperando contar con uds. en las sucesivas publicaciones

<http://creatividadetica.org>

