



DISEÑO

Fundamentación

Según Robert Scott, “diseñar es un acto humano fundamental”. Fundamental en el sentido fundacional, de acto primero y sustento de la actividad humana. Se diseña siempre que se actúa de forma pensante para ejecutar algo con algún motivo preestablecido. Está íntimamente ligado a todos los procesos, desde los mas elementales hasta los mas intrincados como campo proyectual (estructura que permita reconocer su presencia y necesidad en todas las facetas de la vida) y como estructura interdisciplinar que supone los aportes de la ciencia, el arte y la comunicación.

Pero hay ciertas acciones que no solamente son intencionales, sino que además crean algo nuevo ya que en el diseño juegan dos necesidades: la de la función y la de la expresión o significación de la forma.

Los diseños están incluidos y amalgamados en todas nuestras acciones, siempre que estas se encaminen a la consecución de un fin prefijado. Ese fin prefijado es el motivo, la causa primera que nos incita a la acción. Añadimos a esta causa primera una segunda causa formal, que atiende a la forma que crearemos para nuestro proyecto, una tercera causa material, que atiende a la selección de los materiales mas apropiados para plasmarla y una cuarta causa técnica que atiende a las herramientas que deberán utilizarse y procedimientos a ejecutar para dar culminación a la obra.

El espacio posibilita el abordaje de problemas técnicos, prácticos, culturales, simbólicos, expresivos, artísticos y comunicacionales que interactúan proponiendo un desafío frente a la incertidumbre de lo “por crear”.

El espacio propone el conocimiento del diseño desde una perspectiva multidimensional y multidisciplinar.

Dado que las capacidades que contribuyen a acrecentar este espacio se vinculan con los fundamentos del diseño, este espacio curricular tiene carácter obligatorio para la modalidad “Comunicación, Arte y Diseño”.

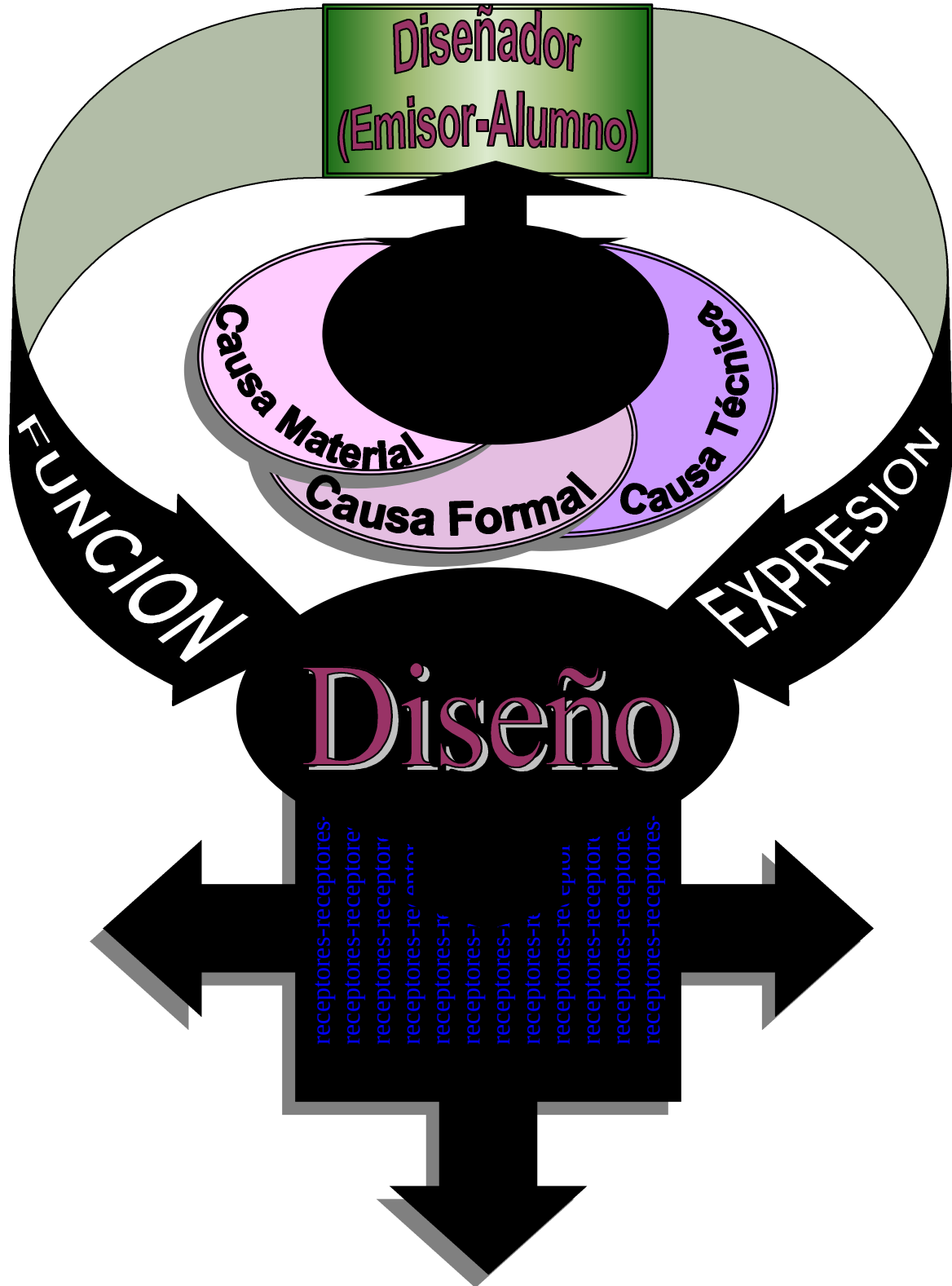
Este espacio curricular presupone que se hayan cursado o se estén cursando: Historia contemporánea; Lenguajes artísticos y comunicacionales; Cultura y estéticas contemporáneas y Comunicación y se considera productiva la coordinación de los temas con contenidos de otros espacios de Tecnología; Lenguajes II; Lenguajes III y Producción y gestión comunicacional.

Expectativas de logros

Después de cursar este espacio curricular el alumno estará en condiciones de:

- ✓ Reconocer los aspectos fundamentales, individualizando los elementos propios del diseño de la imagen bidimensional, tridimensional, de secuencias temporales, etc.
- ✓ Leer diseños de distintos tipos y épocas. Recepcionar imágenes reconociendo el diseño particular de su estructura.
- ✓ Producir integralmente un diseño totalizador conectando cada una de sus secuencias.
- ✓ Evaluar si los resultados obtenidos responden a la propuesta. Reformular el diseño, si se considera necesario, de acuerdo con el análisis realizado.

Esquema del Espacio Curricular



Consideraciones acerca del esquema:

Este esquema presenta al alumno como el emisor – diseñador, que a partir de un requerimiento ya sea del entorno o de su interioridad, busca plasmar a través de un proyecto diseñado, su inquietud.

Se apoyara para su ejecución en las tres parcialidades en las que se asienta el diseño: las causas material, formal y técnica.

A partir del conocimiento de estas causas el diseñador aunando la función y la expresión produce el diseño que baja a los receptores según la forma y el material elegido, para su posterior difusión.

Contenidos sugeridos:

Un mundo diseñado

La presencia del diseño en el entorno cotidiano. Su relación estrecha y directa con los proyectos de los espacios curriculares: Lenguajes y Producción y Gestión Comunicacional. Aspectos plásticos, técnicos, creativos y funcionales. Entorno y medio ambiente. Diseño y conciencia ecológica. Contaminación visual. Nuevos productos y materiales.

Diseño de la imagen visual

El contraste, sostén de la forma. Organización de los elementos. Movimiento y equilibrio. Proporción y ritmo. Color, su dinámica y sus relaciones. Imágenes virtuales. La organización tridimensional. La luz. Diseño por computadora. El diseño del espacio. Diseño de objetos.

Diseño de la imagen sonora

El objeto sonoro. Imagen sonora. Paisaje sonoro. El guión sonoro.

Diseño de la imagen audiovisual

Integración imagen fija, imagen en movimiento, sonido o música, texto verbal, etc.

Producción y pos - producción. Recursos materiales y humanos. El guión audiovisual.

Recomendaciones metodológicas

Se recomienda un abordaje práctico de los contenidos conceptuales que permitan la concreción de alguno de los diseños proyectados y su posterior análisis evaluativo. Ello permitirá completar el circuito del diseño desde el boceto inicial a la producción final y por último la reflexión. Para concretar estas expectativas es conveniente que se tenga en cuenta cada uno de los proyectos, (o los lenguajes involucrados en los mismos), a la hora de definir la modalidad de trabajo (taller, seminario, laboratorio, etc.).

El avance de hardware y software ha comenzado a crear un cambio crucial en la forma de producir, enseñar y aprender el diseño. Con el ordenador pueden realizarse los mismos ejercicios que llevan ingentes esfuerzos en su ejecución manual y además crear rápidamente otros nuevos y todo con un acabado impecable. El ordenador es la más nueva y poderosa herramienta de diseñar y debería ser utilizado como tal en el aula.

Los contenidos de este espacio pueden articularse en proyectos conjuntos con los otros espacios de la modalidad. El diseño es apropiado para trabajar integralmente con Lenguajes Artísticos y Comunicacionales, Lenguajes II, Lenguajes III, Lengua, y Producción y Gestión Comunicacional, entre otros.

Bibliografía General de Referencia

- ✓ Wong, Wuicius, 1998, "Fundamentos del diseño". Gustavo Gili S.A..Barcelona, España.
- ✓ Scott, George, 1960, "Fundamentos del diseño". Víctor Leru.. Buenos Aires.

Bibliografía Básica

- ✓ Arfuch, L./ Chaves, N./ Ledesma, M., 1997, "Diseño y comunicación". Teorías y enfoques críticos". Paidós. Bs.As.
- ✓ Costa, Joan, 1994, "Diseño, Comunicación y Cultura". Fundesco. Madrid. 1994.
- ✓ La Ferla, Jorge/ Groisman, Martín: "El medio es el diseño" Publicaciones del CBC. U.B.A. Bs. As. 1996.
- ✓ Potter, Norman, 1999, "Qué es un diseñador", Paidós, Barcelona.
- ✓ Zatonyi, Marta: "Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido". Librería técnica CP67. Bs.As. 1992.

Bibliografía Complementaria

- ✓ Piscitelli, Alejandro, 1995, "Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes". Paidós contextos. Bs.As.