

CLASE DE CIERRE.

FICHA: SOSPECHAS DE UN NUEVO LENGUAJE DEL DISEÑO.

REFLEXIONES.

Cada momento histórico tiene su propia concepción de la representación gráfica en relación a su postura política, social y cultural.

Hoy, a principios del siglo XXI, las nuevas lógicas de comunicación visual están mediadas por la inmediatez y veracidad tácitamente aceptadas en los medios contemporáneos.

Sin embargo, creemos importante desnaturalizar esta situación y pensar a la comunicación gráfica como un nuevo objeto de estudio, particularmente en el campo del diseño.

Modificar nuestras conductas frente al uso de los lenguajes gráficos requiere inicialmente llevarlos al campo de la investigación y generar sobre ellos temas de debate y reflexión.

A partir de esta línea de pensamiento, hemos desarrollado a lo largo del curso los temas y prácticas, teniendo como guía la intención de desdibujar los duros límites de los sistemas gráficos heredados.

Cada uno de los lenguajes gráficos y modelos espaciales -maquetas- los abordamos desde la articulación entre lo teórico y lo práctico potenciando la experimentación para imaginar y proponer algo nuevo.

Propusimos desarrollar un conocimiento¹ que nos habilite a generar un pensamiento² con contenido con su expresión material para alcanzar un sentido.

Los temas abordados si bien tuvieron objetivos precisos y propios en sí mismos, todos ellos fueron pensados como parte de un proceso de investigación, como instancias de relación entre el sujeto, el objeto y su entorno -Habitar³-.

Todos los sistemas gráficos estudiados se articularon entre un pensar-hacer-reflexionar. Su propósito fue comprender la dialéctica presente entre estos aspectos.

Les proponemos hoy, al finalizar este curso Taller de Dibujo Gavito, preguntarse:

- a) ¿Puedo dibujar al objeto?
- b) ¿Cómo quiero dibujar al objeto?
- c) ¿Qué expresa mi dibujo del objeto?

Estos tres interrogantes podrían guiarlos para darse cuenta que todo objeto puede ser imaginado, representado y valorado a partir de la existencia de los lenguajes gráficos y las maquetas. Sus fundamentos teóricos permiten al diseñador desarrollar sus procesos de diseño.

A lo largo de este curso, hemos aprendido que:

Lámina 1: Los referentes teóricos fundamentan nuestras propuestas gráficas y espaciales.

Lámina 2: Las configuraciones intuitivas encierran lógicas de orden estructural de la forma en el espacio gráfico.

Lámina 3: Las configuraciones gráficas trazan sistemas de relación entre las partes y el todo del conjunto.

Lámina 4: Existen relaciones estructurales-estructurantes entre las configuraciones planas y espaciales.

¹ “Remite a la noción o intención del acopio de datos de la realidad externa o interna, en nuestra mente o nuestro yo.” Breyer, 2003:83.

² “Acto de conciencia, un contenido o tema en mi conciencia, un algo aprehendido por el sujeto en el mismo acto y el resultado del acto mismo.” Breyer: 2003: 83.

³ “(...) Habitar una dimensión insoslayable de nuestra identidad personal y cultural (...). “Doberti: 2000: 80.

Lámina 5: La imagen de una estructura tridimensional denota un objeto con diferentes planos lumínicos y connota un sistema de relaciones geométricas posibles de ser valorizadas.

Lámina 6: Es posible ordenar perceptivamente los diferentes grados de luminosidad a partir de la “escala universal de valores”.

Lámina 7: El color en el campo del diseño es una sensación que puede sistematizarse a partir de un orden gráfico.

Lámina 8: El color define a la obra gráfica desde lo teórico, práctico y simbólico.

Lámina 9: En toda representación cromática cada tinte está presente en un cierto grado de valor y saturación acorde al equilibrio óptico logrado por el artista.

Lámina 10: La Hoja de Münsell dimensiona al color a partir de sus tres cualidades básicas: tinte, valor y saturación.

Lámina 11: Las técnicas gráficas nos ofrecen diferentes experiencias cognoscitivas respecto al material de representación.

Lámina 12: La investigación con diferentes técnicas y materiales (tanto artesanales como digitales) nos habilita a descubrir nuevos modos de representar la realidad.

Lámina 13: La aplicación de la luz en forma intencionada respecto al objeto genera una huella que indica su existencia en el espacio-tiempo.

Lámina 14: El lenguaje gráfico expresado en valor de línea o en valor plano es suficiente para lograr un valor gráfico.

Lámina 15: Las texturas gráficas son el resultado de experiencias en el campo gráfico, posibles de aplicar para intervenir estructuras dadas.

Láminas 16: La maqueta es un modelo de representación que nos enseña sobre la dimensión material (existencia) del objeto.

Lámina 17: Los sistemas de representación por proyecciones nos permiten reconocer y explicar la relación entre el objeto-espacio-tiempo presente en el pensamiento abstracto.

Lámina 18: Es posible comunicar gráficamente de manera exacta al objeto para su producción artesanal o industrial.

Lámina 19: Las proyecciones materializan gráficamente al objeto durante el proceso de diseño y ejecución de la obra.

Lámina 20: A través de la perspectiva comprendemos la importancia de la posición del observador respecto al objeto en su entorno.

Lámina 21: El reconocimiento de las estructuras en el espacio da cuenta de un cierto grado de maduración respecto a nuestra capacidad de observación de nuestra realidad.

Lámina 22: En toda representación gráfica hay estructuras gráficas que son el sostén de la definición del objeto en sus dimensiones teórica, material y simbólica.

Lámina 23: Realizar un croquis del objeto en su entorno es una experiencia única e irrepetible respecto al reconocimiento, representación y reflexión de la escena presente.

Lámina 24: La imagen de un objeto es un signo que lo caracteriza de acuerdo al posicionamiento del observador respecto a sus intenciones.

Lámina 25: La relación entre todos los sistemas de representación es la base teórica para imaginar, materializar y generar un sentido en la creación del objeto de diseño.

El nuevo lenguaje gráfico del diseño se enfoca en lograr un alto nivel de significación respecto a las intenciones del diseñador.

Su uso estratégico en el proceso de diseño es la clave para articular sus ideas creativas y lograr un efecto final en el objeto diseñado.

Para un diseñador los lenguajes gráficos y las maquetas tienen un valor incalculable porque son la interfase⁴ necesaria para imaginar, representar y valorar sus creaciones logradas a través del pensamiento proyectual.

Les propongo hacer una captura de pantalla de esta ficha final, guardarla y volverla a leer hacia el final de sus carreras de diseño.

El aprendizaje de todos los aspectos desarrollados en este curso alcanzará un mayor sentido en la medida que avancen en su formación profesional.

Finalmente quiero decirles que los felicito por toda la tarea realizada en este curso y no se olviden que la Universidad de Buenos Aires les ofrece todo para que puedan formarse como personas de bien, como excelentes profesionales con el objetivo de mejorar la calidad de vida de nuestra sociedad.

Un abrazo.
Profesora Gavito.

BIBLIOGRAFIA.

- Breyer, Gastón (2003): *Heurística del Diseño*. Buenos Aires. Editorial FADU.
Bonsiepe, Gui (1999): *Del objeto a la interfase*. Buenos Aires. Ediciones Infinito.
Doberti, Roberto (2000): *Bases Conceptuales del Diseño*. Buenos Aires. Editorial FADU.

⁴ “La interfase no es un objeto, sino un espacio en donde se articula la interacción del cuerpo humano, la herramienta y el objeto de la acción.” Bonsiepe, 1999: 17.