



Seminario 1: Mesas de Diálogo

LDCV - Área Diseño

Registro de la Mesa:

Constituye la base, los contenidos propios y específicos, la materia prima o conocimiento básico y esencial para concebir, desarrollar y materializar objetos diseñados. Involucra tanto a los elementos formales como a los procesos metodológicos que sostienen el pensamiento proyectual; inmersión en el problema, investigación (relevamiento y análisis) y diagnóstico como etapa inicial, ideación y toma de partido conceptual, desarrollo de propuesta y selección, prototipado, testeo, etc. Etc.

Dentro del área Diseño, la Morfología es la disciplina que permite estudiar la generación y las propiedades de la forma, siendo la forma el sustento del lenguaje visual. Los contenidos de la Morfología permiten recorrer con el estudiante la problemática de la forma, el conocimiento de sus cualidades y estructura para operar con ellas como elementos de comunicación. Aporta conocimientos, estrategias y conceptos que son básicos y aplicables a toda la carrera, los trabajos y la vida profesional. Esta área es fundamental para la formación de un profesional del Diseño de Comunicación Visual porque enriquece la formación proyectual del estudiante desde una base sólida y ofrece recursos necesarios con los que afrontar futuros proyectos. Ya que el estudiante aplica sus conceptos, herramientas y prácticas durante toda su carrera en proyectos y procesos creativos de varias asignaturas. Conceptos como forma, color, textura, estructura, entre otros, son imprescindibles como herramientas para educar la percepción, comprender el espacio circundante y llevar a cabo la representación a través de una comunicación gráfica sensible que exprese un contenido y tenga un significado. De esta manera, desde el área Diseño, la Morfología aporta a la cultura general de alumnos y docentes, los ayuda e invita a pensar el mundo desde distintas miradas y se convierte en uno de los pilares principales para la construcción y enriquecimiento del pensamiento proyectual del diseñador.

El área Diseño debe formar el pensamiento crítico que permita reconocer una necesidad/problemática al mismo tiempo que debe otorgar las herramientas que permitan sintetizar y compatibilizar el proceso creativo con los elementos del área Social y de Tecnología para lograr un producto que dé respuesta a esa necesidad detectada.

(Profesión) Desarrollar prácticas que incorporen lo complejo como característica disciplinar immanente. Proponer prácticas situadas y responsables.



—

El Área de Diseño impone la adquisición (en el ciclo básico) y, posteriormente, la profundización (durante el ciclo superior) de **habilidades y herramientas** propias del **oficio**. Es decir, promueve: la incorporación de **léxico disciplinar**, el **manejo instrumental** necesario y la comprensión de “lo gráfico” (en sentido amplio) como **producción de saber** y acceso al conocimiento. Inculcar el **oficio** de poner orden y producir sentido mediante piezas de comunicación visual, requiere necesariamente de destrezas técnicas y conceptuales provenientes a su vez de las otras dos áreas.

—

Aporta posibilidades de dar respuestas y resolver las ideas proyectos a través de las herramientas propias de la comunicación visual. Es un diálogo con el propio campo en pos de la exploración y el potencial creativo.

—

El área Diseño aporta al pensamiento proyectual de manera directa por cuanto es allí donde se constituye la ‘escena fundante’ (Devalle, 2014) de nuestra disciplina: el aula-taller como espacio en el cual nuestros estudiantes *se abren* a los aprendizajes. Es por ello que *Diseño* integra los saberes inscriptos en las otras áreas, “combinados a partir de un sentido crítico, un sentido práctico y de la creatividad” (Manzini, 2015). Dado que el pensamiento proyectual opera mediante conjeturas que apuntan a lo incierto, en el área Diseño se juegan las infinitas posibilidades de concreción de la forma que se actualizan a través de metodologías específicas, rigurosidad teórica, responsabilidad estética (al modo de Zátanyi) y contextual y definiciones materiales.

—

Contribuye a la formación que permite reflexionar sobre la actividad creativa, capitalizando los aportes metodológicos y los corpus específicos que permiten abordar las lógicas de resolución de problemáticas con el aporte de las distintas áreas (a modo de insumos), para desarrollar y recorrer integralmente los procesos proyectuales.

—

El área de diseño realiza varios aportes al pensamiento proyectual. (a) Permite formar el pensamiento proyectual en lo que éste tiene de específico, la facultad de concebir objetos y anticipar su existencia a través de la representación visual, el modelado, etc. (b) Proporciona un soporte lingüístico, el lenguaje gráfico o visual, para que el pensamiento proyectual se despliegue en los procesos de diseño y proyectación. (c) Permite desarrollar instancias de simulación de la práctica proyectual, indagar la compleja relación «problemas-soluciones» y evaluar críticamente la pertinencia de los objetos proyectados atendiendo a esa relación.

—



Es donde se aplica y se desarrolla el pensamiento proyectual. Allí se aporta la síntesis de conocimientos que se ponen en práctica para llevar adelante proyectos de diseño. Además, se aprende el oficio del diseño a través de la práctica, y mediante el abordaje de teorías específicas se argumentan las decisiones proyectuales. Todo esto confluye con el manejo de saberes culturales que influyen sobre el contexto en donde se opera. La enseñanza se da en el espacio de taller donde de algún modo se transfieren los saberes del oficio. Es un espacio de intercambio, que de ningún modo se propone como cerrado y unidireccional.

El área del Diseño es donde esta conjunción teórica/práctica se hace real. Es el lugar en el que se atacan los problemas propuestos, dentro del paradigma de la complejidad, con ese modo especial de abordaje teórico/práctico, arribando a resultados inexistentes al inicio del proceso. Esto se hace posible con el sustento teórico provisto por el área de las Ciencias Sociales y las posibilidades materiales provistas por la Tecnología.

El área del Diseño, propiamente dicho, se erige como un pilar fundamental para el desarrollo de nuestra disciplina, brindándonos la capacidad de adoptar un enfoque holístico en nuestra práctica. Este posicionamiento nos permite abordar el diseño desde una perspectiva integral, que engloba tanto el conocimiento proporcionado por las áreas sociales como por las tecnológicas. Aquí convergen y se amalgaman los fundamentos conceptuales y los desarrollos tecnológicos, conjugando la forma y contenido de manera compleja, con el objetivo de enfrentar y solucionar problemas comunicacionales en un contexto social y cultural específico. En este contexto, el diseño se presenta como una forma de expresión como resultado del diálogo con la realidad. Trasciende su función estética para convertirse en un lenguaje visual capaz de comunicar mensajes, valores y desarrollar narrativas pensadas en relación a un usuario. Para lograr esto, los diseñadores deben combinar un entendimiento profundo de las necesidades humanas y la semántica visual, pudiendo aplicar decisiones formales, funcionales y estéticas de manera equilibrada. Esto no solo requiere una destreza técnica, sino también una comprensión sólida de las teorías del diseño, la ética profesional y la capacidad de adaptarse a un entorno en constante cambio.

La premisa del pensamiento proyectual es pensar a futuro. Implica un cierto tipo de procedimiento de generación de ideas basado en el hacer.

El área de diseño propone espacios formativos genuinos donde este hacer reflexivo atraviesa las dinámicas de construcción de saberes. Instrumentales; y específicos como en el taller de Tipografía y generales e integradores como en los talleres de Diseño.

Dichas asignaturas, desde la modalidad del taller, posibilitan la experiencia concreta de resolver problemas de comunicación visual. Construyen en esa experiencia los saberes, habilidades y



destrezas específicos del área, vinculados a la producción de visualidades, y los integran con los saberes, habilidades y destrezas, de las 2 áreas restantes.