

3 tecno

Boletín periódico
Año 1 n° 3
Diciembre 2013
ISSN 2344-987X

Editores Javier De Ponti
Silvana Nessi

Comité Editorial Sandrina Gobbi
Valeria Miccio
Adrian Di Pietro
Proyecto, diseño Tecnología CV3

arquitectura de la información, jerarquías, mapa de desarrollo, etc. Hojas de estilo de personaje - fondo - propuestas auditivas y de montaje.

4. Story board. plan sobre la secuencialidad de lo visual en relación a los contenidos.
5. Partitura Blarduni. plan sobre el orden sincrónico-diacrónico entre imagen y sonido.
6. Esquema o esqueleto técnico. Animatic -pantallas estáticas insertas en flujo temporal como acercamiento a la reproducción real.
7. Definición avanzada de representaciones visuales y auditivas. Estilos gráficos, identidad, fotografía, ilustración, tipografías, música, locución, etc
8. Pruebas de técnicas de animación. boceto en movimiento, prototipo, pencil test, timing test.
9. Corte final de animación y montaje. Inserción en el proyecto final. Etapa de revisión y de replanteo (si bien se dan durante todo el proceso, en esta instancia es más fuerte). A partir de esta revisión se determinará si es necesario rehacer alguna parte o el todo del proyecto.
10. Difusión, lanzamiento , publicación, comercialización, etc. Avances o pre-lanzamientos de las distintas etapas antes descritas y luego una vez resuelto el trabajo final llegar a la difusión.



<http://dicereblog.wordpress.com>

UNLP. FBA. DCV /**cátedra tecnología cv 3**

Diag. 78 n° 680
(B1900CKB)
La Plata. Pcia Buenos Aires
(54-0221-4237548)
www.3tecno.blogspot.com.ar

Bibliografía

EANDI Héctor y DE PONTI Javieri (2004) "Diseño de títulos de crédito" en Serie Pedagógica 4/5. FAHCE, La Plata.

Boletín periódico
Año 1 n° 3
Diciembre 2013
ISSN2344-987X



Spiligógicas | 20 13

Segundas Jornadas de Intercambio de
Experiencias Pedagógicas en Diseño

Primer Simposio de Investigación en Diseño
Córdoba, 25, 26, 27 de Septiembre de 2013

3 tecno

Sumario

2 10 principios para la investigación en diseño.
Javier De Ponti, Alejandra Gaudio, Laura Fuertes et al.

3 Reseña crítica
Objetos, rincones, retratos.
Lo que ahí ponemos de nosotros mismos
Soledad Vampa

5 Tresttu oj trescza
El fchbjrtt sunx exhgtiy
dsepotcv
Wysti Qutnmsi

Primer Simposio de Investigación en Diseño 10 Principios para la investigación de Proyecto Primeras reflexiones



Primer Simposio de Investigación de Diseño. Escuela de Artes Aplicadas Lino Spilimbergo, ESAA, Universidad Provincial de Córdoba, 25, 26 y 27 de Septiembre de 2013. Coordinación: Javier De Ponti-Alejandra Gaudio-Laura Fuertes (Proyecto 11 B/270. FBA. UNLP).

En forma paralela a las Segundas Jornadas de Intercambio de Experiencias Pedagógicas en Diseño/Spiligógicas II se realizó el Primer Simposio de Investigación en Diseño coordinado por Javier De Ponti, Alejandra Gaudio y Laura Fuertes como integrantes del Proyecto 11/B 270 FBA-UNLP. El encuentro se llevó a cabo los días 25, 26 y 27 de Septiembre en la ciudad de Córdoba y fue co-organizado por los investigadores y las autoridades de la Escuela de Artes Aplicadas Lino Spilimbergo de la Universidad Provincial de Córdoba, Prof. Guillermo Alessio y Mgter. Amalia Soledad Martínez.

Se plantearon problemáticas concretas a partir de objetos materiales y semióticos y su inscripción en la red socio-técnica. Participaron colegas de diversas carreras de formación profesional terciaria y universitaria. El Primer Simposio cerró con la lectura pública de los diez principios para la investigación en diseño que se transcriben a continuación. Se trabajaron tres ejes conceptuales que apuntan al desarrollo de una investigación sobre proyecto:

> de artefactos, productos y comunicaciones como objetos de cultura material y semiótica;

- > de las perspectivas de los actores que planifican y delimitan las estrategias institucionales de las cuales surgen los objetos;
- > del discurso sobre artefactos, objetos y comunicaciones en su aspecto estructural.

En referencia estos tres ejes y tomando como punto de partida la mirada a objetos previamente seleccionados, se formularon series de preguntas disparadoras de potenciales hipótesis.

Surgieron así diferentes necesidades de investigación, intercambiándose desde lecturas de objetos de diseño hasta problemáticas de abordaje proyectual; desde piezas editoriales hasta cuestiones técnicas de resolución de objetos artesanales de culturas locales; desde problemáticas de identidad institucional hasta objetos de uso.

Se debatió sobre proyectos que involucraron diseño industrial, comunicación visual, cerámica, arte textil y diseño de indumentaria, diseño gráfico, arquitectura.

En este marco se acuerdan los siguientes principios, tomándose en cuenta el carácter abierto, de punto de partida y a la vez confirmativo de la autonomía del diseño en tanto actividad esencialmente proyectual.

1. La investigación de proyecto de diseño involucra la mirada a objetos, artefactos, productos y piezas de comunicación, pues allí se encuentra el objeto de interés. El objeto (producido, en producción) es fuente primaria ineludible al momento de plantear investigación.
2. Desde y hacia el objeto surgen las preguntas sobre actores, instituciones, trayectorias y discursos.
3. Recíprocamente, en función de las demandas de actores, instituciones, trayectorias, discursos

Participaron del Simposio profesionales investigadores formados y/o en formación. Los objetos propuestos se pusieron sobre la mesa para su discusión. Se trabajó alrededor de los siguientes tópicos: sistema de postales gráficas sociales; surtidores de combustible históricos de YPF; objeto cerámico de proyección aborigen comechingón; imagen de marca de instituto de enseñanza; imagen institucional, planes de estudio y planificación de Escuela Superior de Artes Aplicadas; objeto portarrollos "design" de cocina; pieza textil artesanal, pelero; sistema de objetos editoriales de la Unión Industrial de Córdoba; y en escala de espacio arquitectónico, vivienda autosustentable en zona serrana, entre otros.

3 tecno

El pensador Bruno Latour propone la noción traducción de red, a la que califica como “más flexible que la noción de sistema, más histórica que la de estructura, más empírica que la de complejidad, la red es el hilo de Ariadna de estas historias mezcladas” (1997: 19). Para Latour este tipo de trabajo es inclasificable en las categorías usuales -y disciplinares-, pues forma parte de la política, de la naturaleza o del discurso. Se propone no hablar del contexto social y de los intereses del poder, sino de su inclusión en las comunidades y los objetos.

Así, al intentar romper la división entre sujeto y objeto, más que activar el pensamiento instrumental piensa en la materia misma de la sociedad: tirar del hilo de la red, señala, es empezar a comprender las dinámicas sociales.

(y otros) se definen las soluciones que aporta el proyecto.

4. Con el análisis de objetos, productos y comunicaciones, sumado a las intermediaciones que ellos involucran -instituciones, instructivos, formas de producción- y a su vez sumado el análisis discursivo en un sentido amplio, se puede reconstruir la red sociotécnica que da sentido al objeto proyectual.
5. Los contextos socioeconómicos son determinantes de la red en que se inscribe el objeto de diseño, desde allí se pueden comprender las diferentes dinámicas dadas entre necesidad y uso.
6. El objeto es consecuentemente investigado como emergente de los contextos económicos, sociales e industriales.
7. La investigación sobre instituciones de promoción, enseñanza o proyectación de diseño debería tomar en cuenta la formación, los saberes y las prácticas de los propios actores que tomaron decisiones institucionales relevantes. Involucra también el análisis de planes de estudio, manifiestos, ejercicios prácticos, entregas, programas y otros intermediarios inscriptos en la red.
8. La investigación histórica sobre el objeto remite a identificar las definiciones, necesidades y usos que se produjeron en ese particular espacio-tiempo. Esto lleva a comprender el momento en que el objeto dio respuesta a una necesidad social y permite detectar los motivos por los cuales fue aceptado socialmente. Para dar marco a estas inscripciones usualmente se

deben considerar periodizaciones históricas más amplias que las previstas.

9. Situar el objeto de diseño en su propia red socio-técnica significa inscribirlo en la red que le da sentido.
10. Los objetos -materiales o semióticos- dan cuenta de actos culturales, de una cultura material y semiótica que involucra prácticas y saberes propios de una comunidad social determinada.

“No hay acción cultural que no sea en cierto sentido acción técnica. La cultura técnica, antes sólo una osada propuesta teórica, es hoy una realidad. Una realidad que según la forma de verla puede gustar o no, pero que es de cualquier modo una realidad.”

Maldonado (2007: 2009)

Documento elaborado sobre material escrito por los participantes y organizadores. Leído en el contexto de Spiligógicas II. Corregido y ampliado para esta publicación.

Participantes: María Elina Bazán, Pablo Ortíz Díaz, Luisina Zanutti, María Paula Gentile, Mariana Accornero, Varinnia Jofré, Marcela Mambriñi, Carola Rossetti, Fabiana García, Annabella Urzagasti, José Manuel Ruiz, Guadalupe Serra, Néstor Percaz, Martín Mazzey, Sebastián Sancho Pujía, Renato Echegaray, Cristina Villagra, Rita Ludueña.

Javier De Ponti-Alejandra Gaudio- Laura Fuertes

Septiembre de 2013

**

Reseña crítica

Objetos, rincones, retratos. Lo que ahí ponemos de nosotros mismos

Soledad Vampa

OBJETOS
RINCONES
RETRATOS

29 PROYECTOS
FOTOGRAFICOS

Objetos/ Rincones/ Retratos. 29 Proyectos Fotográficos.

Exponen: Florencia Acosta Garrido-Catalina Albano-Maite Algañaras-Francisco Berón-Jonathan Burga-Ramiro Bustamante-Sofía Cejas Almag-Juan Di Plácido-Agustín Domecq-Tomás Fernández Treviño-Agustina Fulgueiras-Felipe Galindez-Agustín Godoy-Pablo

Graziani-Diego Ibañez Roka-Roberta La Rosa-Florencia La Franconi-Matías Liceaga-Esteban Miguens-Florencia Nicolini-Amanda Ñiguez-Germán Olivero-Nicolás Rasilla-Tadeo Riganti--Franco Santiago-Gabriel Satailo-Nadia Posta-Jenny Villanueva del Castillo-Vanesa Sacaría.
Haiku: Alcides Pérez Salas. Coordinación: Sandrina Gobbi-Javier De Ponti. Montaje: Fabián Casarico-Javier De Ponti-Sandrina Gobbi-Valeria Miccio. Asociación Cultural Alborada. 9 al 23 de Octubre.

Una selección de 29 proyectos fotográficos que se pregunta por el lugar de trabajo para dar cuenta de una materialidad “que habla de vos”, de dónde se ubica la mirada cuando debemos exhibir y construir un relato que hable sobre nosotros mismos.

Los estudiantes de la cursada 2013 de Tecnología CV 3 de Diseño en Comunicación Visual de la FBA dedicaron 4 meses a pensarse desde ese eje y con la lente de la cámara como herramienta para registrar y desnudar el espacio cotidiano.

En el recorrido de las imágenes aparece la tecnología y los consumos culturales, los colores y las tipografías, el orden y a veces un desorden casi planeado. Algunos juegan con la luz para poner un acento, otros eligen el detalle al autorretrato, hay quienes se miran en una gama, quienes combinan estilos y tonos y quienes prefieren el blanco y negro.

“Cuando estaba solo él se decía yo” reflexiona Alcides Perez Salas desde un profundo haiku que instala preguntas para hacerle a cada imagen, a cada relato: ¿Qué dice él de mí?, ¿Qué miro yo de él?. Pirandello pareciera ensayar una respuesta a partir de otra cita que acompaña la muestra “Lo que, en suma, nos agrada en el objeto es lo que en él ponemos de nosotros mismos”.

Y así se exponen 29 estudiantes de diseño a partir de lo que está en ese rincón al que acuden todos los días, de lo que seleccionaron para componer esa imagen que ensaya un trazo sobre sí.

Cuestiones de animación

Partes o proceso de realización de una animación

Sandrina Gobbi

Durante las diferentes etapas el diseñador trabaja en conjunto con las personas pertenecientes a otras disciplinas, como fotógrafos, animadores, directores de cine, camarógrafos, directores de arte, ilustradores, comercializadores, etc. Habitualmente las animaciones de diseño (motion graphics) se desarrollan solas o como parte de un proyecto más amplio en relación al cine, tv, web, espacios audiovisuales, etc.

Para el desarrollo de estos proyectos existen distintas maneras de trabajar, en cada etapa intervienen distintas personas del equipo de modo secuencial. Una posible manera sigue el siguiente orden:

1. Tormenta de ideas. Desarrollo en conjunto con parte del equipo de trabajo, buscando ideas y posibilidades, a veces con un objetivo y público concreto y otras veces usando una idea, espacio, iluminación, técnica, como idea disparadora. Si el proyecto de animación se inserta en un proyecto audiovisual mayor se tendrán en cuenta los lineamientos de este último para el desarrollo de un diseño en función de conceptos preestablecidos.
2. Selección de idea y conceptualización. Investigación, viabilidad, recursos técnicos y económicos posibles, equipo de trabajo, formalización de la idea, definiciones de espacios de reproducción, definiciones de posibles espectadores y medios de visualización (cine, internet, tv) y soportes (pantalla de cine, computadoras, tablets, celulares, etc)
3. Desarrollo de contenidos. Guión literario y técnico -diagrama de contenido en el tiempo-, layout,

El método que se describe es congruente con el proceso de producción descrito por Eandi-De Ponti en el texto "Diseño de títulos de crédito" (2004).

ción de una

as el diseña-
h las personas
plinas, como
ectores de
res de arte,
res y otros.
ones de diseño
parte de un
ación al cine,
les, etc.
proyectos
e trabajar. Una
uiente orden:

rollo en
s y posibilida-
ivo y público
do a una idea,
nica, como idea
to de anima-
yecto audio-
en cuenta los
mo.

ptualiza-
dad, recursos
sibles, equipo
de la idea,
e reproducción,
spectadores y
ine, internet,
cine, computa-
c)

s. Guión lite-
de contenido
uitectura de
s, mapa de
estilo de per-
tas auditivas y

de montaje.

4. Story board. plan sobre la secuencialidad de lo visual en relación a los contenidos.
5. Partitura Blarduni. plan sobre el orden sincrónico-diacrónico de imagen y sonido.
6. Esquema o esqueleto técnico. Animatic -pantallas estáticas intermedias en flujo temporal como acercamiento a la reproducción real.
7. Definición avanzada de representaciones visuales y auditivas. Estilos gráficos, identidad, fotografía, ilustración, tipografías, música, locución, etc
8. Pruebas de técnicas de animación. boceto en movimiento, pencil test, timing test.
9. Corte final de animación y montaje. Inserción en el proyecto final. Etapa de revisión y de replanteo (si bien se dan durante todo el proceso, en esta instancia es más fuerte). A partir de esta revisión se determinará si es necesario rehacer alguna parte o todo del proyecto.
10. Difusión, lanzamiento , publicación, comercialización, etc. Avances o pre-lanzamientos de las distintas etapas antes descritas y luego una vez resuelto el trabajo final llegar a la difusión.

Bibliografía

EANDI Héctor y DE PONTI Javieri (2004) "Diseño de títulos de crédito" en Serie Pedagógica 4/5. FAHCE, La Plata.