

9. Nunes, Benedito. *Introdução à filosofia da arte*. 2. ed. São Paulo: Editora Ática, 2003. p.60.
10. Santaella, Op. Cit. p.82-84.
11. Leyría, Ana María. *Discurso o imagen. Las paradojas de lo sonoro*. 1.ed. Madrid: Ed. Fundamentos, 2003, p.105-118.
12. Leyría, Op. Cit. p.109.

* Diseñadora Gráfica, Unicenp, Brasil.

Pensamiento tridimensional (a091)

Conceptuar en el diseño

Mauricio Sánchez Valencia* y Julio Suárez Otálora**

“... hazles entender el diseño de la casa, su disposición, sus salidas y sus entradas, y todas sus formas, y todas sus descripciones, y todas sus configuraciones, y todas sus leyes; y descríbelo delante de sus ojos, para que guarden toda su forma, y todas sus reglas, y las pongan por obra”.

Ez. 43:11

Diseñar es una aproximación etimológica de la palabra Designar. Diseñar viene del latín “*disegnare*” que quiere decir “*dibujar*”, mientras Designar viene del latín “*designare*” que quiere decir “*dar significado*”. Por tal razón, Diseñar es una actividad que se ocupa de otorgar significación y dar sentido a la expresión tridimensional para dar origen a la cultura material. Este postulado nos lleva a considerar, por una parte, la esencial importancia del Pensamiento Espacial en los procesos de consolidación cultural y empresarial, y por otra, propone a la actividad del Diseño, como un proceso de Pensamiento Tridimensional, cuyos conceptos, mensajes y respuestas quedan traducidos en constructos tridimensionales, que en caso del Diseño Industrial, se configuran como Objetos de Uso.

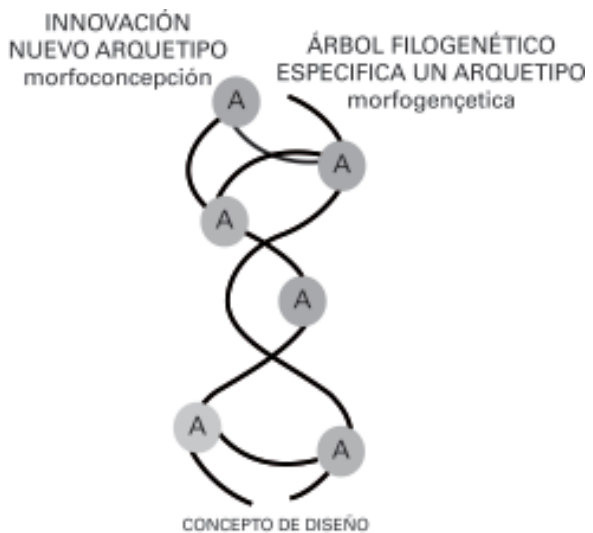
Para tal propósito, la actividad proyectiva del Diseño debe ser entonces, una actividad intelectual de pensamiento, una construcción de conocimiento y un mensaje codificado en un producto, que se instaura cuando surge un vínculo dialéctico entre el pensamiento científico y el creativo. El científico se ocupa de la razón y la construcción, mientras el creativo de la exploración y la innovación. A través de esta particular manera de pensar, el diseñador elabora constructos mentales para sintetizarlos en Conceptos de Diseño, que se convierten en la esencia y la Morfogénesis de sus mensajes objetuales.

Desde una aproximación metodológica universal, amplia y flexible, podría plantearse que el Pensamiento Tridimensional es un modelo teórico-fáctico o fáctico-teórico, donde lo teórico es el constructo conceptual producto de la dialéctica entre el pensamiento científico y creativo, el cual da sentido a un acto fáctico o proyectivo (a priori, paralelo o proyectivo) que instaura una morfología configurada con significado y su valor de cambio.

El Concepto de Diseño: Sería el momento en que la idea se sintetiza y se hace susceptible de expresión morfológica, mediando en las dicotomías de los procesos

mentales y proyectivos. El concepto de diseño es el proceso de pensamiento tridimensional a través del cual una estructura de ideas se hace una imagen tridimensional sensible, o cuando una estructura de ideas se hace susceptible de ser una imagen tridimensional sensible. Funcionaría como el principio del objeto, es decir como origen, hablando de su morfogénesis, y como esencia del objeto, describiendo su personalidad de uso o su significación.

La elaboración de conceptos de diseño, puede establecerse mediante dos rutas que se proponen consideradas desde una perspectiva genética. El concepto de diseño funciona como el ADN del objeto. Entonces las dos tutas de morfogénesis genética del objeto pueden establecerse desde una morfogenética y desde una morfoconcepción.



Morfogenética: Es cuando el concepto de diseño parte de un árbol filogenético objetual, iniciando desde un arquetipo y buscando rutas de especificidad. Las ideas o axiomas que componen el genoma del objeto, tendrían dos índoles: La primera, será una transmisión de genes desde el arquetipo inicial para establecer una carga morfoestática, y la segunda, serían genomas nuevos que establecen la innovación.

Morfoconcepción: Es cuando el concepto de diseño propone en gran parte la configuración genómica del objeto, es decir, que los axiomas se presentan como principios comportamentales nuevos dentro de este objeto, estableciendo una carga morfodinámica.

De modo superficial se podría afirmar que el concepto de diseño, posee varios aspectos entre los cuales se destacarían los siguientes: Posee diferentes estados de complejidad, debe ser una síntesis, debe ser una abstracción, debe ser una dialéctica coherente, debe ser idóneo al conocimiento del diseño, debe ser un mediador dialéctico y debe poseer morfométrica, morfodinámica, morfoestática, morfológica y morfosignica entre otros.

* Diseñador Industrial, Facultad de Diseño industrial, Docente e investigador Universidad Jorge Tadeo Lozano,

Socio y diseñador de las empresas No Name: Design Ltda. y Casa Etnika Ltda.

** Diseñador Industrial, Facultad de Diseño industrial, Docente e investigador Universidad Jorge Tadeo Lozano, Socio y diseñador de las empresas No Name: Design Ltda. y Casa Etnika Ltda.

Pos-modernidad en dibujos del CLAMP (a092)

Mônica Faria*

La pos modernidad trae nuevos parámetros de estilos gráficos. Contraria a la modernidad, que primaba por una estética visual basada en sus estilos, la pos modernidad quiebra estas reglas, aceptando varios estilos y reprimiendo las exclusividades representativas.

Surgida en una época de tensiones, la modernidad busca desarrollar una idea racional e individualista, donde se rompen los pensamientos tradicionales y el individuo es liberto de mitos y creencias pre establecidas. Siendo así, la modernidad se transforma en la búsqueda por lo nuevo, proporcionando un cambio revolucionario de las ideas.

Las imágenes modernas son repletas de reglas, simetrías y claridad. Siempre valorando el carácter aurático de las representaciones gráficas, las imágenes modernas traen un sentido racional o emocional, incluyendo sus cánones estéticos y de valores.

De acuerdo con Harvey (2002), la pos modernidad surge como una “contravención” a la modernidad, la necesidad de un nuevo pensamiento, debido a las grandes transformaciones culturales, que trajo la modernidad. La pos modernidad sería la época donde las ideas se chocan, se mezclan y acrecen o dividen, sin tener un principio, mitad o final.

Es difícil determinar el inicio de la pos modernidad, pues ella es una condición todavía emergente en nuestro cotidiano. La pos modernidad es resultado de la globalización y del intercambio de ideas entre individuos y culturas diferentes. Se trata de identidades no construidas, todavía en formación debido al inmenso flujo de informaciones recibidas de diversos orígenes, generando pérdida de elementos culturales vinculados a determinados grupos geográficos.

La pos modernidad se viene mostrando a nuestros ojos con diversas imágenes de diferentes estéticas. Sin padrones propios muy definidos, se nota una enorme cantidad de representaciones diferentes por aun mismo sentido. Pero las imágenes y estética pos modernas, traen algunos elementos diferenciales, como ruidos gráficos, exuberancia o extrema simplicidad plástica, suntuosidad, grafismos exagerados entre otros; se distancia de las características gráficas modernistas, determinado un nuevo lenguaje para la comunicación visual gráfica.

Entonces, la pos modernidad acepta nuevas ideas e nuevas imágenes. La regla todavía no existe, pero no precisa ser seguida. No existe más el “esto o aquello” y

si “esto y aquello”). Los conocimientos se suman, dividen y se transforman, formando nuevas ideas y miradas. El pluralismo pos moderno abre puertas para las nuevas formas de representaciones. Las representaciones gráficas pos modernas, entonces, son repletas de diferenciaciones visuales; los artistas valoran lo ecléctico y el hibridismo en sus repertorios construyendo imágenes llenas de simbolismos, imperfecciones, mezcla de técnicas y subjetivismos.

En este rico ambiente de la imagen pos moderna, esta comunicación pretende analizar el trabajo de un grupo de dibujadores de mangá (historietas japonesas) llamado CLAMP, cuyo trabajo tiende a encuadrarse en esa nueva estética del diseño pos moderno.

El trabajo del grupo japonés CLAMP, se muestra muy versátil conteniendo por veces trazos elaborados con imágenes detalladas imbuidas de diversas significaciones gráficas, por veces imágenes limpias, simplificadas dando un aspecto de claridad y simplicidad técnica. Entonces, en este amplio campo de posibilidades imagéticas, CLAMP tiene un repertorio intrínseco a los parámetros de la imagen pos moderna, siendo por tanto pertinente analizarlo como tal. Entre las obras analizadas están nombres como Angelic Layer, Chobits, Card Captor Sakura, Magic Knight Rayearth, X-1999, Tsubasa Chronicles, entre otros.

* Bacharel em Design Gráfico (Diseñadora gráfica e ilustradora). Mestranda em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil.

Curso de desenho industrial do UnicenP (a094)

Centro Universitário Positivo (Curitiba – Brasil)

UnicenP

O UnicenP - Centro Universitário Positivo é fruto da experiência de mais de 30 anos do Grupo Positivo na área educacional. A instituição, estabelecida em 1999, oferta um total de 26 cursos de graduação e tem por missão formar cidadãos com competências técnicas e compromisso social com o saber, com a ética, com o trabalho e com o progresso. Também oferece programas de educação continuada, de pós-graduação *lato sensu* e dois programas *stricto sensu*.

O campus do UnicenP ocupa um terreno de 415.000 m² com aproximadamente 100.000 m² de área construída. Neste espaço, encontra-se uma infra-estrutura adequada ao desenvolvimento dos projetos pedagógicos dos cursos, concebidos a partir dos novos contextos educacionais: Globalização, mudanças nos modos de produção e nos sistemas de comunicação e a unificação entre o saber e o pensar. O campus oferece: 05 blocos didáticos; 06 auditórios; 03 praças de alimentação; 190 salas especiais entre clínicas, laboratórios, ateliers e oficinas; prédio de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão; Teatro UnicenP; Centro Esportivo; Biotério; Centro Cirúrgico Experimental; Farmácia-Escola; Biblioteca; Hospital-Escola, etc.