



Centro
adscrito



Elementos del Diseño II **Funcionalidad y Significación en el Diseño**

Obligatoria 1^{er} curso · 6 ECTS

Grado Superior Oficial de Diseño [en línea]

UB / UNIBA

Documentos de ampliación / Diseño gráfico

Oriol Moret Viñals

Presentación

Enunciado

Desarrollo

Proyecto: elementos significativos

[19] **2 Narración gráfica**

Proceso de diseño: fases, descripción

Análisis documental

Referentes narrativos y gráficos

Conceptualización y secuencia

Formalización: recursos

Presentación: manipulados

Documento disponible en http://campus.unibarcelona.com/bbcswebdav/pid-770345-dt-content-rid-6161533_1/courses/30001_06_A_2014-15/EDII_Grafico%284%29.pdf

[2014-2015] Actualizado 05/2015

Elementos del Diseño II

ORIOl MORET VIÑALS

4 Narración gráfica: proyecto de lámpara

Descripción de la actividad

Impreso descriptivo de las tres fases básicas del proceso seguido en el diseño de la lámpara (Elementos del Diseño I, bloque industrial): ideación, formalización y resultado. La descripción se hará exclusivamente mediante imágenes, sin palabras.

1 Documentación

- Referentes para la lámpara
- Referentes narrativos
- Referentes gráficos

2 Bocetos y originales

Secciones de las fases del proyecto personal: conceptualización y secuencia
Traducciones e interpretaciones gráficas (aplicación de recursos)

3 Maqueta

Maqueta del impreso o producto gráfico (folleto, tríptico, desplegable...): técnica y material a decidir.

El conjunto final debe mantener vínculos (formales, físicos, constructivos...) con la propuesta personal de la lámpara.

La maqueta se presentará mediante fotografías, que se incorporarán en el dossier final.

Presentación de la actividad

Dossier DIN A3 (PDF, de ± 16 páginas) que contenga, seleccionado y ordenado, el material de los apartados anteriores. En él se definirán, describirán y argumentarán las propuestas, con una breve relación del proceso seguido (± 2000 caracteres en total).

El dossier debe componerse según una retícula, obtenida en la Actividad 2 («Estructura gráfica»), que jerarquice los contenidos: se adjuntará, superpuesta, la retícula.

* Es recomendable usar retícula para la composición de los originales en el producto gráfico final.

Objetivos de la actividad

- Conocer y ejercitar el valor formal, funcional y significativo de los elementos en la narrativa gráfica.
- Advertir el valor de la ejecución y presentación de los trabajos gráficos.
- Reflexionar críticamente sobre la propia actividad bajo criterios de diseño.

(Ajuste de los objetivos de la Guía Docente:

- Descubrir las relaciones entre forma y función en la comunicación visual y en los objetos de uso cotidiano, así como los valores simbólicos vinculados a ellos.
- Descubrir los procedimientos significativos vinculados a la forma presente en objetos y grafismos.
- Experimentar y hallar soluciones significativas y prácticas que sean innovadoras.)

Competencias asociadas:

- Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica / capacidad de tomar decisiones y de adaptación a nuevas situaciones).

- Conocimiento de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño y saber aplicarlos. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación visual (ergonomía gráfica). Conocimiento de los fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.

- Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.

Metodología

Trabajo individual (taller práctico)
Discusión de la actividad

Criterios de evaluación

Adecuación al enunciado.
Exploración dentro de los límites y condicionantes fijados: experimentación técnica, coherencia formal y conceptual.
Pulcritud de ejecución.
Corrección argumentativa.

Entrega

7 de junio de 2015
PDF DIN-A3 de ± 16 páginas

Dedicación estimada

37,5 horas

Documentos de referencia

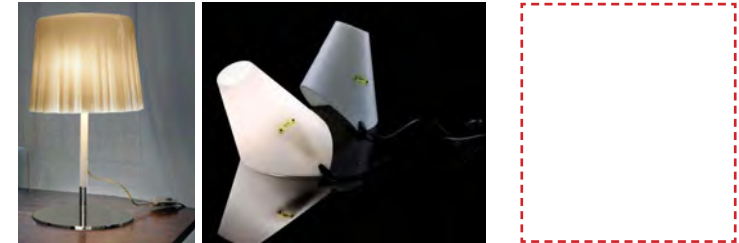
PDF EDII_Actividad 04
(con referencias complementarias)

Elementos del Diseño II:
Funcionalidad y Significación en el Diseño
Actividad 04. Narración gráfica: proyecto de lámpara

Impreso descriptivo de las tres fases básicas del proceso seguido en el diseño de la lámpara (Elementos del Diseño I, bloque industrial): ideación, formalización y resultado.
La descripción se hará exclusivamente mediante imágenes, sin palabras.

Impreso descriptivo: ver «3 Maqueta»
Descripción de proceso (tres fases)
Proyecto personal (no una lámpara cualquiera: ésta)
Sin palabras

1 Documentación
- Referentes para la lámpara
- Referentes narrativos
- Referentes gráficos



El valor de la documentación, otra vez

No llenar páginas indiscriminadamente: seleccionar los más significativos que se usarán, con un breve pie de ilustración (motivos por elegirlos, «ventajas» e «inconvenientes», mención a los desestimados).
A modo de orientación, una página por categoría...

Referentes para la lámpara

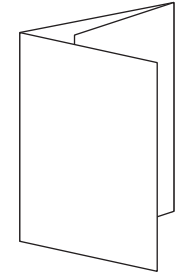
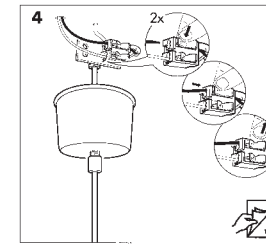
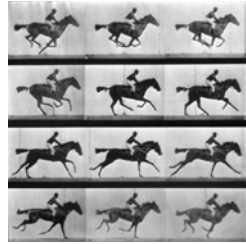
No debéis buscarlos ya: los buscasteis en su momento para resolver vuestro propio proyecto de lámpara. Ahora sólo cabe recopilarlos y ordenarlos. Tenerlos delante de este modo os debería ayudar para la actividad presente.
Anotar de modo somero qué os interesó, qué aprovechásteis de los referentes para desarrollar vuestra lámpara.

Aquí figuran (se aprovechan) los de la presentación de Josep:

«Lámpara CLOTH, Diseño Romani Sacconi Architetti Associati, VIS-TOSI, 2009. / Lámpara ON/OFF, Co designed: Alberto Meda, Franco Raggi & Denis Santachiara, LUCEPLAN, 1998.»

Pero cada cual tendrá los suyos.

A completar la colección de cromos.



Referentes narrativos

«Narración gráfica», descripción del proceso.
 Cómo contar el proceso (la historia), distintos modos de contar (lo mismo).
 Contar con imágenes: ejemplos que actúen de modelo narrativo.

El referente verbal: oralidad, gesto y escritura.
 Grafiá: escribir, describir.
 Orígenes y evolución de la escritura: del pictograma al ideograma (o logograma).

La estructura lineal clásica («aristotélica»): principio – medio – fin (qué tipo de línea o desarrollo)
 Secuencialidad, simultaneidad

Composición en el soporte;
 orden de lectura;
 capacidad expresiva: niveles de lectura

Disco de Phaistos (1650 a.C.?), columna trajana (siglo II).

Retablos, *auques*... linternas (y lámparas) mágicas.
 Historietas gráficas: tira (línea) o página (superficie); viñetas iguales o no...
 Fotogramas: mismo cuadro-formato; distinto encuadre; distinto plano...
 Cine *mudo* (sin palabras casi)?

Secuencia y estudio del movimiento: representación y análisis (de Gilbreth al taylorismo)

Miller, Frank. *Ronin*
 Muybridge, *Caballo al galope*
 Frank B. Gilbreth: *Registro ciclográfico del recorrido de la punta de una espada manejada por un esgrimidor experto*. 1914. [Figura 19 de Giedion, Siegfried. *La mecanización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.]

Líneas de tiempo, ejes cronológicos... (*timelines*, aunque no todos son lineales)
 Diagramas, mapas conceptuales y esquemas varios

No siempre tienen una base narrativa, pero ofrecen ejemplos posibles de organización y composición.

Diagramas lulianos en impresos de Pere Posa (siglo xv).

Múltiples manuales de instrucciones: reforzar la claridad expositiva. (Pero cuidado: la actividad no consiste en mostrar el montaje de la lámpara.)

Rollos, volúmenes, dobleces... Un simple tríptico ya complica la secuencia de la doble página: qué se lee antes, qué después; qué se muestra a la vista, qué se oculta...

Folleto de IKEA, 2011.

Es de suponer que se manejarán distintos referentes. Que, a medida que se avance en la actividad, se afinará tal manejo: selección y síntesis a partir de los intereses particulares (ya no valdría lanzar generalidades como «cómico», convendría precisar «cuáles»: ver referentes gráficos, por ejemplo).

Los modelos narrativos se ajustarán con relación a vuestro proyecto, proceso y resultado...



Referentes gráficos

Distintos modos expresivos (cómo se formaliza la narración):

especial atención a la factura de los elementos que intervienen en la narración,

sin necesidad de mantener o cumplir la estructura narrativa de origen (se permiten mezclas: jeroglíficos egipcios dispuestos en retablo románico...)

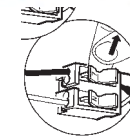
Relieves y bajorrelieves: «escritura solar»

Siluetas (y la tradición del XVIII)

Se puede empezar por los niveles de iconicidad, nuevamente —de la fotografía al pictograma abstracto...

Y luego seguir con matices dentro de cada nivel, por criterio y adecuación al proyecto:

las elecciones deberían ir acordes o, cuando menos, no desentonar con vuestra lámpara: considerar lo formal tanto como lo constructivo...

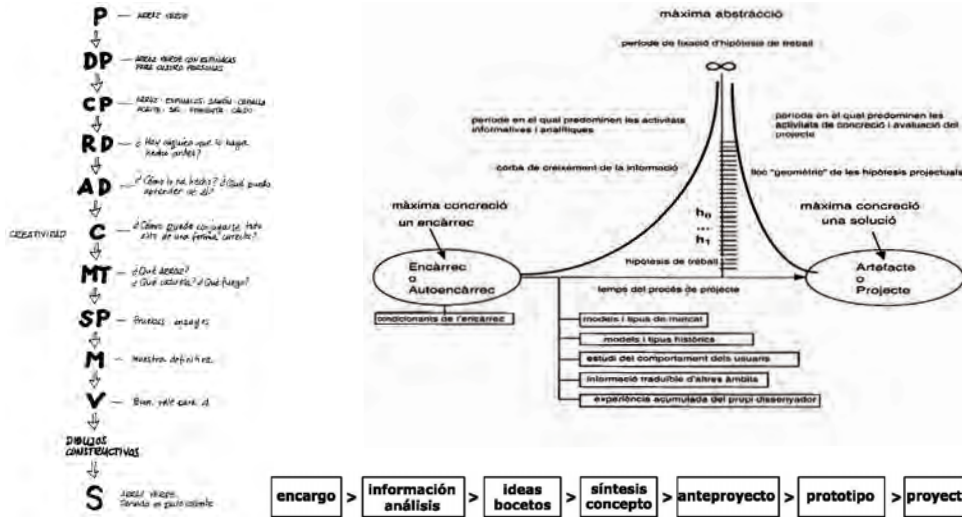


Los tres bloques de documentación, relacionados y conjuntados en los bocetos...

(Por esto, parte de la documentación puede ir paralela a la elaboración de bocetos: aunque el esquema de trabajo resulte más limpio y ordenado si empieza por el trabajo documental. Cuestión de claridad narrativa.)

2 Bocetos y originales
 Secciones de las fases del proyecto personal: conceptualización y secuencia
 Traducciones e interpretaciones gráficas (aplicación de recursos)

* Es recomendable usar retícula para la composición de los originales en el producto gráfico final.



Reflexión sobre el propio trabajo

Esquemas de metodología del diseño (no únicos)
 Encima de estas líneas: Munari, Martí, Teruel

Esquemas lógicos de desarrollo, simplificaciones que ofrecen un marco básico (general, común) de trabajo.

Conviene adaptarlos, personalizarlos para este proyecto en concreto.

(Si la lámpara no es la misma para todos, significa que habéis seguido caminos distintos —que cada uno ha seguido un camino particular. Entonces, la narración gráfica será también particular.)

Las variaciones de los esquemas-modelo: posibles reordenaciones y agrupamientos

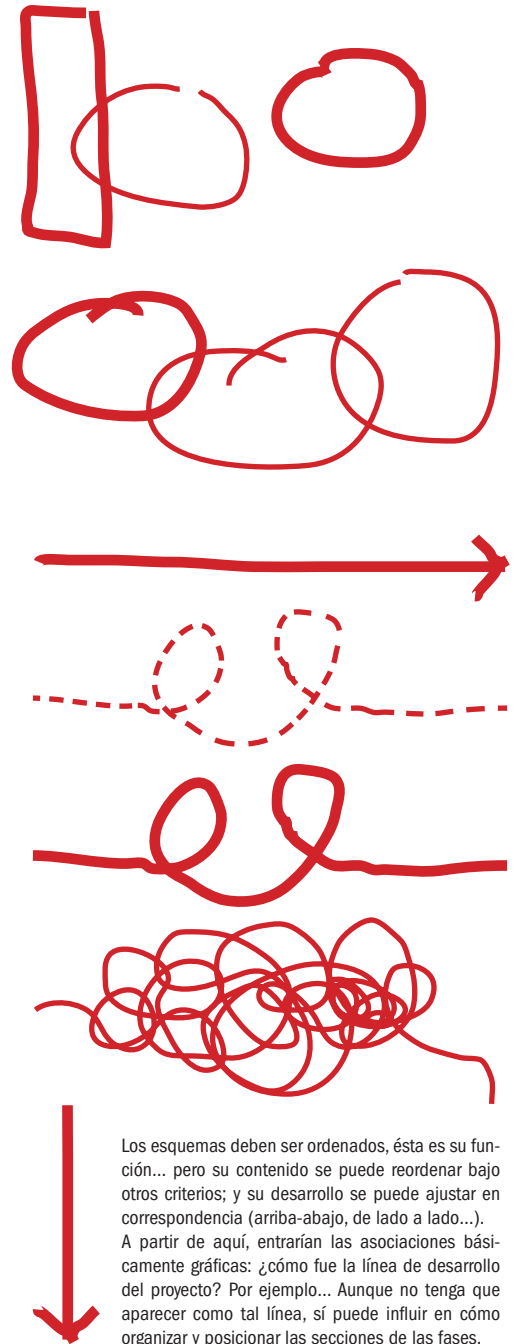
Estructura básica común:
 Introducción - Nudo - Desenlace
 (o sinónimos: presentación - desarrollo - conclusión
 Principio ... Fin

Ideación - Formalización - Resultado (Principio ... Fin)
 [donde el proceso empieza «después» del encargo-enunciado: éste queda implícito ya en la fase de ideación.]

Ideación
 Figuraciones mentales propiciadas por el enunciado-encargo, con sus condicionantes
 (Qué pasa por la cabeza cuando se pronuncia «una lámpara de plakene...»; qué nos proponemos hacer...)

Formalización
 Proceso de traducción: de ideas a «formas»
 (Cómo se «va materializando» la idea, cómo empieza a «cobrar forma»...)

Resultado
 Artefacto como conjunto de objetivos cumplidos
 (No sólo el retrato de su apariencia externa.)



Los esquemas deben ser ordenados, ésta es su función... pero su contenido se puede reordenar bajo otros criterios; y su desarrollo se puede ajustar en correspondencia (arriba-abajo, de lado a lado...). A partir de aquí, entrarían las asociaciones básicamente gráficas: ¿cómo fue la línea de desarrollo del proyecto? Por ejemplo... Aunque no tenga que aparecer como tal línea, sí puede influir en cómo organizar y posicionar las secciones de las fases.

Reflexión sobre el propio trabajo (2)

Recordar, anotar. Todo debería empezar por una lista, en secuencia «cronológica».

¿Qué pasos?

(No necesariamente coincidirán con los de los esquemas anteriores.)

Anotarlos todos, no escatiméis al principio, luego ya seleccionaréis.

Conceptualizar

«Qué ocurrió aquí».

Dar nombre a aquello que se hace u ocurre; en cierto modo, elevar a condición de categoría –pero sin desechar el matiz personal: ver más adelante.

Saber qué se hizo para poderlo explicar –para poderlo interpretar y traducir en imágenes.

Secuenciar

Qué fue antes, qué vino después... Y qué durante, a la vez, en simultaneidad

¿Cuántos pasos? «Los necesarios». Como orientación para el impreso final: unas tres ilustraciones por fase.

Agrupar, seleccionar. De cuáles se puede prescindir, de cuáles no.

Jerarquizar. ¿Son igual de importantes, tuvieron la misma duración?

¿Cómo presentarlos?

A decidir. Explotar recursos gráficos y narrativos, superar el mero diario...

Enunciado (encargo).....

Requerimientos

Lámpara de sobremesa con radiación general difusa
Lámpara de interior, sin fijación, para colocarse apoyada sobre una superficie elevada del suelo (mesa, mueble o repisa) y con una radiación general difusa (reparto uniforme y difuso del flujo luminoso en todas direcciones)

Condicionantes

Materiales

Plancha de polipropileno de 0,5 mm de espesor. Color blanco tipo Plakene Oasis 050
Cable, enchufe, interruptor y portalámparas E-27 blanco
Bombilla bajo consumo 12W color blanco cálido suave
No se permite otro material

Constructivos

La plancha de polipropileno se puede cortar, curvar y plegar o doblar

Ideación.....

1

2

3

...

– ...

– Tuve una idea

– Busqué información

– Hice bocetos

– ...

– ...

– Tuve la idea de...

– Busqué objetos que...

– Hice bocetos de esto para aquello...

– ...

Formalización.....

1

2

2.1

2.2

3

...

– ...

– Tuve la idea de...

– Busqué objetos que...

– Hice bocetos de esto para aquello...

– ...

Resultado.....

1

2

...

– ...

– Tuve la idea de...

– Busqué objetos que...

– Hice bocetos de esto para aquello...

– ...

Sobre el proceso

¿Fue tan lineal y por pasos tan puntuales? ¿Cómo representar idas y vueltas, replanteamientos? E incluso superposiciones (porque las fases a veces no son tan definidas).

Sobre fases y secciones

Concretar conceptualmente, para precisar su traducción gráfica.

Sobre su expresión gráfica

Este paso, acción, concepto, etc. ¿cómo lo puedo traducir gráficamente?

Posibilidades de traducción, no limitarse a una: explorar alternativas.

[Tengo una idea, o tengo una bombilla encima de la cabeza: ver tópicos.]

Ideación.....

1

2

3

...

Formalización.....

1

2

2.1

2.2

3

...

Resultado.....

1

2

...

Sobre el relato del proceso

Luego se pueden reagrupar y reordenar los pasos: intervención de aspectos narrativos y gráficos.

En cualquier caso, la narración debe entenderse. Por este motivo, a veces hay que falsear la realidad: simplificarla y hacerla aparecer lógica, a lo largo de una línea. Pero no hay que conformarse con esta opción de buenas a primeras.



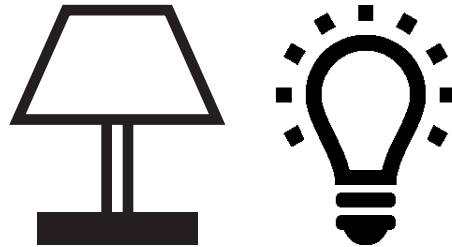
Tópicos: uso y abuso

Son posibilidades, las primeras que vienen a la cabeza —y por lo tanto, simples, poco trabajadas: generalizaciones que deberían utilizarse sólo como último recurso, después de haber probado alternativas personales y desestimado porque, efectivamente (si fuera el caso), no describían mejor que los tópicos...

- ... el profesor y la pizarra (o la pantalla) para explicar el enunciado
- ... la bombilla de idea mágica
- ... el embudo para filtrar ideas
- ... las flechas en exceso
- ... el «visto» y la cruz (o *like-dislike*)
- ... interrogantes y admiraciones (??!!)
- ... la lupa de búsqueda por internet («busqué (lámparas de referencia) por internet»... pero entonces ¿cómo será «hice bocetos en el ordenador»?)

En el peor de los casos, si se recurriera a tales tópicos, éstos deberían ser coherentes con vuestro planteamiento gráfico. Así, por ejemplo, no vale cualquier flecha (no todas las flechas son iguales), etc.

[Esto ya apareció en la actividad de Síntesis Gráfica.]



Notas sobre lámparas y bombillas (por ejemplo)

O «Tópicos, continuación». Es evidente que la imagen del resultado-lámpara no tendría que ser una lámpara-tipo. No sólo esto. Tampoco debería ser un simple dibujo bonito porque sí: en el proyecto no os limitásteis a la forma externa de la lámpara; si se propuso como «objeto y servicio», debería mostrarse como tal, conjuntando ambas facetas.

Razonamientos semejantes sirven para hacer reparos a los tópicos anteriores. Como en las bombillas.

Porque cosa distinta sería que las bombillas metafóricas de «idea-eureka» se descargarán de retórica accesorio. Que recibieran papel decisivo en la articulación del relato, como motivos o protagonistas gráficos para explicar y entender el proceso:

- ¿la bombilla tiene algo que ver con el proyecto?
- ¿qué significa «iluminar»?
- ¿se hace la luz por chasquido divino?
- ¿gradualmente?
- ¿...?

De ahí se podría pasar a considerar «luz y oscuridad», «luces y sombras»... la bombilla ya no sería la misma.



Bocetos en la fase de formalización

Una imagen de un individuo sentado ante una mesa o una pantalla nos puede contar que «está trabajando». Poco más. Si la imagen se repite varias veces, puede que concluyamos que «trabaja mucho». Si al personaje de esta imagen se le añaden líneas cinéticas, nubes negras, etc., puede que indique que «trabaja con insistencia o agobio»... Pero no nos dice nada (o casi nada) de qué es este trabajo, ni de cómo se está resolviendo.

Como cuando nos referimos a «bocetos», sin más, así de general e impreciso: no damos idea de hacia dónde se dirigen los esfuerzos, para resolver este o aquel aspecto concretos.

Para rematar el punto:

No deben aparecer los bocetos ni los planos constructivos tal como los presentásteis en su momento. Éstos, si acaso, aparecerán integrados en la narración, seleccionados, fragmentados... para acentuar su relevancia en el proceso, para contar lo que no aparece en ellos, lo que no pueden contar por sí mismos. (Los dibujos constructivos definen y, como mucho, describen —pero difícilmente argumentan.)

«Personal»

Se insiste en que el proceso y el proyecto a describir sea personal. Que, de algún modo, se aprecie su personalidad. Esto no significa que los protagonistas de la narración seáis vosotros —los protagonistas son, si acaso, los proyectos, las lámparas. Vuestra personalidad queda integrada en ellos. (Recuérdese el texto de Zimmermann.)

Tal vez sea sólo un matiz, pero conviene remarcarlo. Con frecuencia se cae en el «error» de «confundir» el sujeto y el acento, especialmente si se cuenta a modo de historieta gráfica (ver párrafo anterior).

En otras palabras:

la actividad no es una excusa para retrataros, ni vuestra persona debe despistar ni competir con vuestra lámpara.

Aquí, vuestra personalidad reside en cómo desarrollasteis el proceso y solucionasteis el problema (entonces, en aquella actividad) y en cómo lo contáis ahora, en esta actividad.

[«No es necesario» que aparezcáis autorretratados: el tiempo que invertiríais en dibujaros, mejor lo invertís en aclarar y enriquecer el relato, sin mayores adornos.]



Revisar y adecuar los referentes narrativos

No es un dietario,
no es un manual de instrucciones de montaje...

... cifras y letras para ordenar la secuencia: ¿son necesarias?



Revisar y adecuar los referentes gráficos

Técnica y material a decidir: «las más apropiadas». En caso de duda, utilizad aquellas que os sean más cómodas.

Sobre el estilo —o registro, o ...— gráfico:

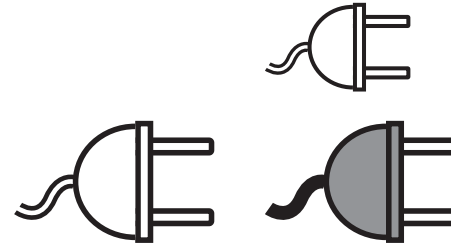
... «si mi lámpara es muy pop, lo voy a hacer en plan Lichtenstein...»

...el grado de abstracción-síntesis: ¿representación «realista» para expresar ideas? (Hay acciones, conceptos, pasos que se representan mejor de un modo que de otro...)

... los valores de línea

... fase de bocetos: ¿mismo acabado que resultado final?... la paleta cromática (para algo que es blanco)

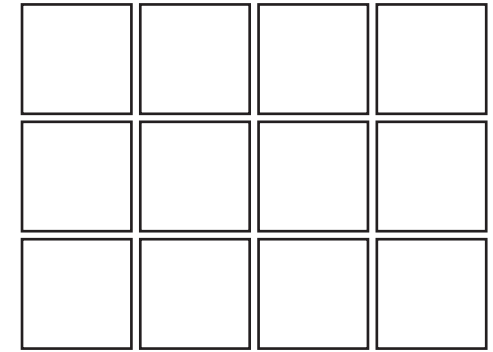
... que sea acorde con el material del soporte (ver «3 Maqueta»)



Originales

Consideramos dos tipos de originales:

1. «Dibujo» particular (componente simple). Puede aparecer más de una vez, se reproducirá tantas veces como se desee: a la misma medida, o ampliado, o con algunas modificaciones... (Es un solo original, no hay que hacer más que uno.)
2. «Ilustración» (o viñeta, o...) compuesta por más de un «dibujo» particular (ver 1).



Secuencia completa

«En plano». Como alternativa o complemento de la maqueta si ésta no muestra la narración completa.

3 Maqueta

Maqueta del impreso o producto gráfico (folleto, tríptico, desplegable...): técnica y material a decidir.

El conjunto final debe mantener vínculos (formales, físicos, constructivos...) con la propuesta personal de la lámpara.

La maqueta se presentará mediante fotografías, que se incorporarán en el dossier final.

* Es recomendable usar retícula para la composición de los originales en el producto gráfico final.

Tras haber determinado los pasos de las fases, tras haberlos ilustrado... ahora hay que disponerlos en un soporte-objeto.

De la lámina al pop-up... de lo bidimensional a lo tridimensional (sin exagerar).

En la cubierta o portada debería aparecer el título de la actividad y el nombre del alumno.

Cartel-póster. Lo más simple, en principio. Las imágenes se disponen en su orden, el soporte no tiene papel activo en la presentación secuencial: las imágenes aparecen en simultaneidad.

Libro o semejante (en páginas). Cada página acoge un paso de cada fase (aunque el esquema puede complicarse); el desarrollo por páginas hace que el proceso se fragmente, y que nunca se pueda ver por completo.

Desplegables: lineales (acordeón, etc.) o en superficie. Considerar cómo se despliega, su orden; y si unos pasos quedarán ocultos, o boca abajo, o...

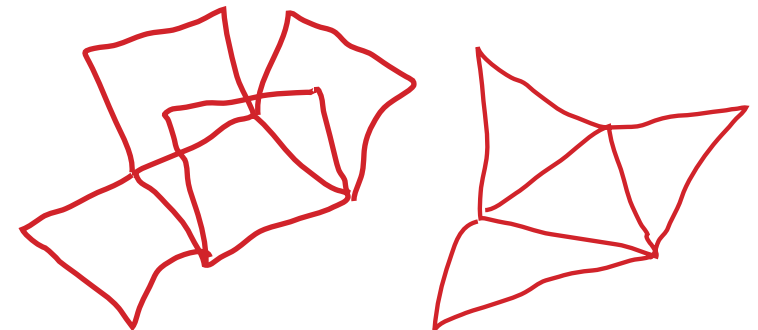
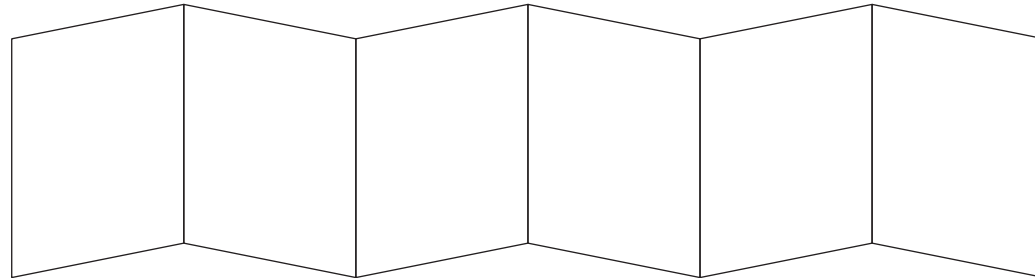
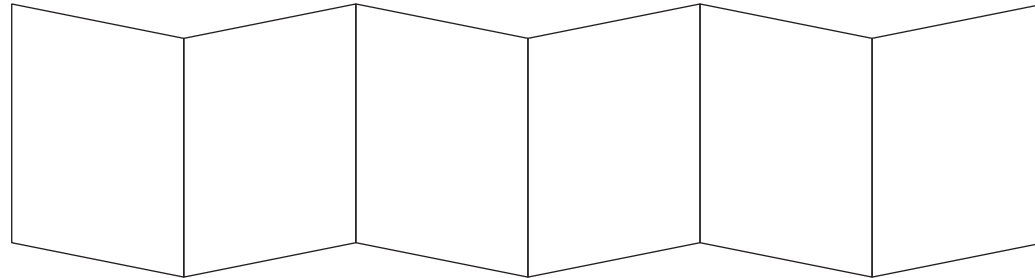
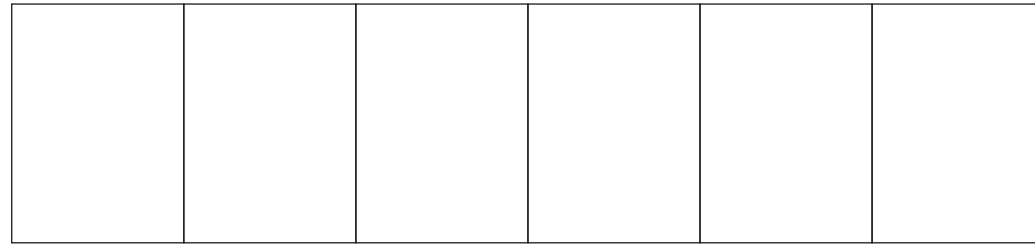
... Hasta el pop-up. Pero, cuidado, la maqueta no debe ser una lámpara en miniatura (más que en contadas ocasiones).

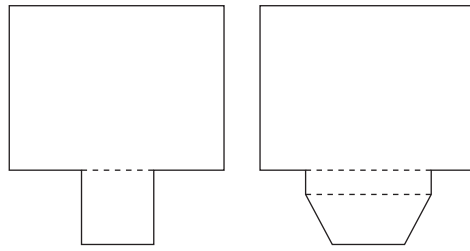
Niveles de complejidad

No confundir. Lo complejo debería residir en la concepción y articulación de base, no propiamente en el manejo del impreso final (recordar mapas de carreteras, prospectos de medicamentos...)

Y ojo con las formas excesivamente «curiosas»: no hagáis la Torre Eiffel con palillos

Considerar posibilidades de exposición y desarrollo: adecuación al proyecto, dificultad de manejo...





Revisar y adecuar los referentes narrativos, examinar la lámpara concreta...

«La maqueta no debe ser una lámpara en miniatura», dijimos, pero debe mantener vínculos con ella.

Vínculos formales, físicos, constructivos...

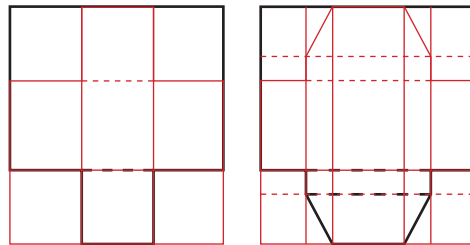
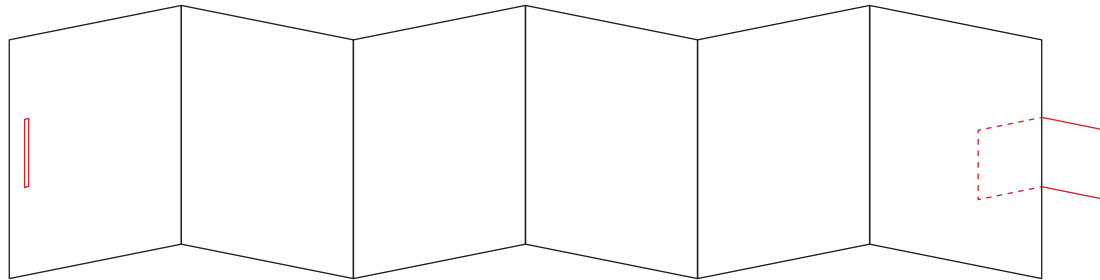
A veces los vínculos también aparecen en los detalles

... las pestañas para sujeción, cierre o despliegue

... los dobleces, el desarrollo del volumen... para la secuencia narrativa

... las proporciones de la lámpara para el formato

...



La retícula

No tanto para realizar los «dibujos» de la narración (esto irá a criterio del alumno, por adecuación, tiempo y ganas), sino para disponerlos en el plano (todo dibujo se puede inscribir en áreas rectangulares).

Pauta de composición espacial, garantía de un mínimo de coherencia.

En este sentido de mínima coherencia, tal vez convenga acudir a elementos estructurales y constructivos de la propia lámpara como base de dicha retícula (ver esquema adjunto).

La maqueta fotografiada

Montaje de los originales en una pieza final. Debe dar idea de sus características formales (formato, material, acabados...), así como de su manipulación/desarrollo: considerar si deben aparecer manos...

Es preferible que aparezca la secuencia completa, pero en algunos casos no será necesario (para esto ya tenemos el «plano» de conjunto que se ha referido anteriormente). Se pueden seleccionar los pasos más significativos: se priorizaría el objeto físico de la maqueta por delante de la sola narración.

Presentación de la actividad

Dossier DIN A3 (PDF, de \pm 16 páginas) que contenga, seleccionado y ordenado, el material de los apartados anteriores. En él se definirán, describirán y argumentarán las propuestas, con una breve relación del proceso seguido (\pm 2000 caracteres en total).

El dossier debe componerse según una retícula, obtenida en la Actividad 2 («Estructura gráfica»), que jerarquice los contenidos: se adjuntará, superpuesta, la retícula.

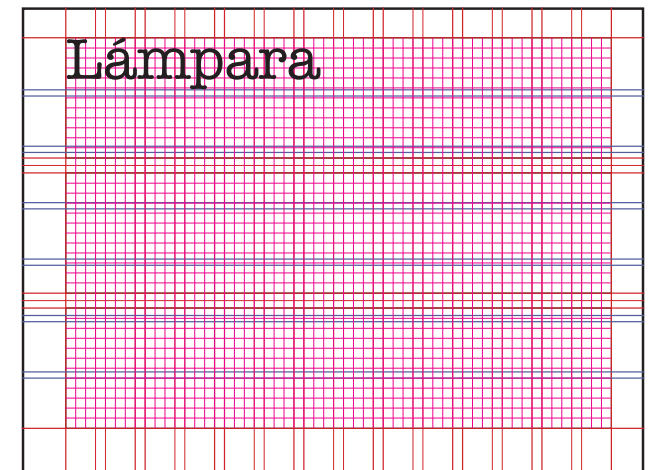
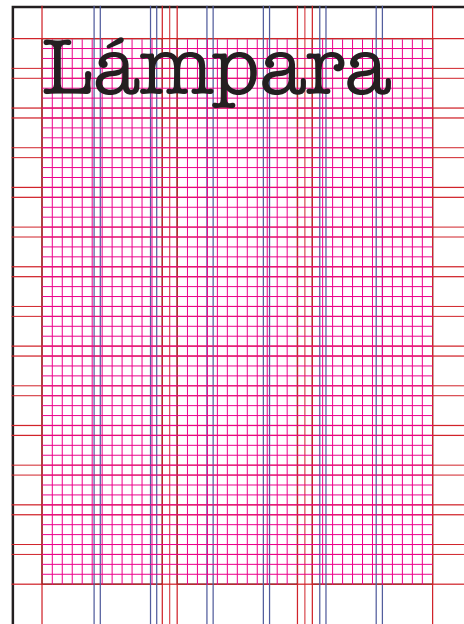
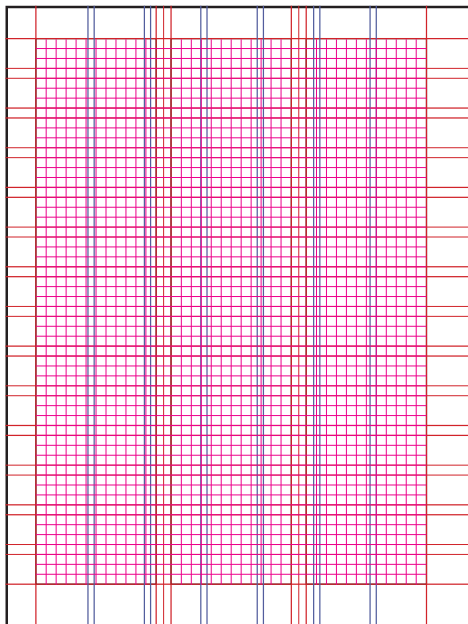
Acerca de la retícula para el dossier

Aprovechar la retícula de la actividad anterior para facilitar vuestra.

Adaptaciones posibles: formato apaisado (permutación, intercambio columna-hilera); ampliación a DIN A3 (diferencia de formatos: *Times* \neq A3); intervención adicional de las diagonales...

En cualquier caso, sí debe haber una retícula, y debe apreciarse su valor sistemático en la composición del dossier: ordenar, relacionar, jerarquizar los elementos gráficos en el soporte: cuerpos tipográficos, anchos de columna, medida y posición de las imágenes...

Insistiremos, ampliaremos y precisaremos en el próximo curso.



Elementos del Diseño II:
Funcionalidad y Significación en el Diseño
Actividad 04. Narración gráfica: proyecto de lámpara

Impreso descriptivo de las tres fases básicas del proceso seguido en el diseño de la lámpara (Elementos del Diseño I, bloque industrial): ideación, formalización y resultado.
La descripción se hará exclusivamente mediante imágenes, sin palabras.

Describir: contar, explicar con la mayor claridad posible pero SIN PALABRAS.

Fases: Ideación, Formalización, Resultado.

Se describe el proceso de diseño de la lámpara, NO el montaje de la lámpara resultante.

1 Documentación

- Referentes para la lámpara
- Referentes narrativos
- Referentes gráficos

En el dossier, este apartado se puede resolver con 3 páginas en total (1 página por subapartado: bien compuesta, una página A3 da para mucho).

Adjuntar pies de ilustración (poco texto) que indiquen el valor de los referentes (por qué los habéis elegido).

Ver aportaciones en el foro.

2 Bocetos y originales

Secciones de las fases del proyecto personal: conceptualización y secuencia

Traducciones e interpretaciones gráficas (aplicación de recursos)

(¿Ver página 5 del pdf de presentación en especial?)

Primero: hacer la lista de pasos que se siguieron en el proceso de diseño de la lámpara, desde el principio hasta el final.

Segundo: pensar y probar (anotar, dibujar) posibilidades de cómo se pueden traducir en imágenes los pasos anteriores (acciones, conceptos...).

Tercero: seleccionar las mejores imágenes posibles que se han pensado-probado antes.

Cuarto: disponer estas imágenes en secuencia, pensando en un soporte de formato concreto (para pasar al punto 3).

3 Maqueta

Maqueta del impreso o producto gráfico (folleto, tríptico, desplegable...): técnica y material a decidir.

El conjunto final debe mantener vínculos (formales, físicos, constructivos...) con la propuesta personal de la lámpara.

La maqueta se presentará mediante fotografías, que se incorporarán en el dossier final.

* Es recomendable usar retícula para la composición de los originales en el producto gráfico final.

Debe hacerse una maqueta impresa, esto es, física.

Este impreso-maqueta debe mantener algún vínculo con vuestra lámpara (ver página 9 del pdf de presentación como primera opción, por ejemplo). Esto incluye por qué elijo estos colores de fondo para mi maqueta, o este tipo de línea...

Se harán fotografías de este impreso-maqueta para que den idea de qué dimensiones tiene, cómo se abre (si fuera el caso: decidir si aparecen manos manipulando el impreso), etc.

Se incorporarán estas fotografías, bien compuestas (según retícula del *Times*: ver apartado siguiente), en el dossier.

Se recomienda usar retícula para disponer las imágenes en el impreso, pero no es obligatorio. Sí es obligatoria para el dossier.

Presentación de la actividad

Dossier DIN A3 (PDF, de \pm 16 páginas) que contenga, seleccionado y ordenado, el material de los apartados anteriores. En él se definirán, describirán y argumentarán las propuestas, con una breve relación del proceso seguido (\pm 2000 caracteres en total).

El dossier debe componerse según una retícula, obtenida en la Actividad 2 («Estructura gráfica»), que jerarquice los contenidos: se adjuntará, superpuesta, la retícula.

Seleccionar y ordenar los apartados 1 – 2 – 3 (Documentación – Bocetos y originales – Maqueta).

Definición, descripción, argumentación de propuestas (más relación del proceso). Se trata de las propuestas de ESTA actividad (*Narración gráfica*), no de las lámparas que hicisteis. En otras palabras, por qué he elegido este «estilo» de imágenes para contar mi proceso, por qué he dispuesto las imágenes así o asá, etc.

El dossier debe componerse con una (sub)retícula del *Times*. (Podría ser cualquier otra, pero si ya tenéis y conocéis ésta, nos podemos ahorrar trabajo.) Debe adjuntarse, superpuesta a alguna página, para comprobar que concuerda y sirve para la composición – como hicisteis en la actividad anterior.