

PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: INTRODUCCION AL PROYECTO

- Plan de estudios: Nuevo Plan de Estudios Resolución CS n° 6183/16
- Carga horaria total: 48 horas
- Carga horaria semanal: La materia comporta una carga horaria de 3 horas semanales, distribuidas en 1/1:30 horas de clases teóricas y 1/1:30 horas de clases prácticas, durante un cuatrimestre de 16 semanas.
- Duración del dictado: 3 horas
- Turnos: Noche (jueves 19:30 a 22:30 hs)
- Tipo de promoción: Directa
- Cursado: 1º y 2º Cuatrimestre

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG) NIVEL

2. OBJETIVOS

Como lo indica su nombre, la materia *Introducción al proyecto* (en adelante *IP*) se concibe con un espíritu introductorio a la noción compleja de *proyecto* en diseño, menos en lo que se refiere a una perspectiva histórica de la *praxis* que a sus problemáticas específicas en el orden de lo conceptual y de lo conceptual articulado en una práctica particular y situada.

El carácter introductorio de la asignatura encuentra su fundamento en el hecho de que el nuevo plan de estudios de las carreras de Diseño contempla la necesidad de un puente de naturaleza vinculante específica entre los dos módulos de *Introducción al conocimiento proyectual* y las materias troncales de las especialidades de las carreras de Diseño.

En este sentido, se espera que *IP* profundice ciertos temas y cuestiones que en las formulaciones de *Introducción al conocimiento proyectual* tienen un carácter de una primera aproximación (más práctica y menos fundamentada, discutida o pensada), con el objetivo de brindar el desarrollo de hábitos y herramientas que faciliten el trabajo de los estudiantes en respuesta a las demandas de las asignaturas de diseño que les correspondan de acuerdo a su orientación.

En la medida en que el estudio de la noción de *proyecto* en diseño abarca una gran cantidad de autores y propuestas filosóficas, estéticas, sociológicas y antropológicas, ha resultado imprescindible abordar su especificidad teórica a partir de problemáticas tradicionalmente consideradas como ineludibles: *la diferencia entre diseño y arte, los vínculos entre método, técnica y creación, y el peso semiótico de la poética.*



La propuesta de contenidos del programa de *IP* se estructura en **tres unidades**, distribuidas en una **introdutoria** y dos **ejes conceptuales**.

La materia se propone tanto introducir a los estudiantes en el vocabulario corriente propio de las disciplinas de diseño en general, como a adquirir hábitos mínimos y herramientas del pensar-hacer en latente disposición para facilitar la práctica y reflexión crítica del despliegue proyectual.

Se busca que los estudiantes:

- *problematicen la cuestión *proyectar* en diseño desde una perspectiva crítica, contextual y situada;
- *comprendan críticamente que toda práctica de diseño supone una instancia de investigación y proyección; y que todo objeto diseñado comporta una dimensión funcional y poética complejas y significativas;
- *evalúen diversas modalidades de abordaje de una proyección con fines de producción de un objeto diseñado;
- *empleen aportes teóricos puestos en juego para analizar y tomar decisiones respecto de diversas circunstancias de producción;
- *definan sentidos y relaciones en una *actitud* proyectual;
- *examinen críticamente aspectos problemáticos que supone la actividad de proyectar *in situ*;
- *desarrollen habilidades teórico-prácticas para planificar, conducir, compartir y (auto)evaluar los diferentes estadios en un proceso de diseño;
- *asimilen que las ideas surgidas a través de una metodología proyectual sean factibles de concretarse en un producto de existencia material como resultado de un proceso productivo industrial o semi-industrial.
- *compartan un espacio abierto y plural para el análisis y la discusión de las problemáticas específicas abordadas, a través de la participación activa;
- *elaboren trabajos escritos individuales y grupales, con toma de posición fundamentada.

3. CONTENIDOS

Unidad Temática 1:

La *primera* de estas unidades está dirigida a realizar algunas distinciones filosóficas básicas relativas a los modos de significación teórica de los fenómenos estéticos diferenciados en *diseño* y *arte*, y a comprender ambas prácticas productivas no solo como complejas, sino también como actos comunicativos.

I. El quid del diseño.

¿Diseño o arte?

- a. Diseño y arte como acontecimientos comunicativos: de quién a quién, sobre qué y cómo, por dónde y en qué lenguaje.
- b. De por qué el diseño no es arte, o de por qué el arte no es diseño; de por qué en la práctica a veces se confunden: la poética, la función, el contexto y la herencia. Inventar no es crear. Qué se crea y qué no en el diseño.
- c. Definiciones de Diseño: Diseño como fase de proceso productivo; Diseño como discurso (o como producción de sentido social); El concepto de “deconstrucción” aplicado al Diseño. Distintas corrientes de reflexión teórica sobre el Diseño y su desarrollo histórico. Surgimiento del Diseño como disciplina y como subjetividad. Diseño y modernidad. Diseño y postmodernidad. Diseño y contemporaneidad. Formas posibles de periodización del diseño según su vinculación con los procesos productivos y su adecuación a los distintos contextos sociales.

Unidad temática 2:

La *segunda* unidad se aboca a presentar posibles lecturas del peso semiótico del objeto diseñado desde la perspectiva del productor tanto como la del usuario.

El signum del diseño.

Impacto simbólico del diseño como practica cultural.



a. Proyecto e introducción al sistema: Principios del diseño sistémico, diseño de unidades de prendas, relación prenda – conjunto. Diseño de textiles coordinados. Uso de estrategias para la generación de sistematicidad de baja complejidad.

b. Primera inducción a la lectura estilística de indumentaria y de textiles. Nociones de Estructura, Forma, Color y Textura. Nociones de Composición. Relaciones posibles de interacción entre ambas disciplinas: indumentaria y textil.

Unidad temática 3:

La tercera unidad se inscribe en un eje más bien problemático-problematizador: el diseño como heurística y el diseño impulsado por la necesidad; la emergencia del método y su ocaso; la búsqueda del pensar-hacer desde los márgenes del diseño corriente.

Creación y método.

1. La pregunta por el móvil del diseño.

a. ¿Para quién se diseña, para qué se diseña? ¿Se diseña siempre *para*, o a veces también *porque*? Ensayos de respuestas.

b. Diseño *kitsch*: cuando el diseño se pone al servicio de la necesidad y la función.

c. Diseño lúdico: volver a ser niños, pero de grandes. La producción creativa.

2. El gran problema: el método en diseño.

a. ¿Existe un método de diseño? El proceso metodológico del proyecto, modelos y esquemas en los procesos de Diseño.

b. Estrategias: Qué es un “PROBLEMA” en Diseño. Desarrollo completo de los elementos del problema. Condicionantes, “NECESIDADES” y requisitos del proyecto. El uso de fichas de análisis y bocetos.

c. Copiar sin plagiar: aprender de ejemplo. Análisis de casos históricos. Contexto de creación, contexto de corroboración y contexto de implementación.

d. El diseñador, sus roles y su alcance. Ámbitos posibles para el desarrollo del trabajo del diseñador textil y el diseñador de Indumentaria.

e. Proyectar desde lo no-dicho: (ab)usos del pensamiento lateral en el diseño. Cómo incluirlo para potenciar una idea o para idear una potencia.

f. Hitos creativos en el área de indumentaria y en el área textil. La primacía del textil en materia de innovación y su versatilidad de aplicación en diversos ámbitos (indumentaria, interiorismo, arquitectura, industria, salud, etc).

Modalidad de Enseñanza:

Cada clase de 3 horas se dividirá en una primera parte teórica, de carácter expositivo, ilustrada con material audiovisual y de dialogo grupal; y en la segunda parte de carácter práctico y trabajo participativo en donde se buscará que los alumnos traduzcan en ejercicios pautados los conceptos desarrollados en la primera parte de la clase.

Se pondrá a disposición de los alumnos los textos seleccionados para cada tema y las fichas de cátedra que sean convenientes para la comprensión conceptual de los distintos temas así como las pautas de los trabajos prácticos propuestos.

Modalidad de Evaluación:

Aprobación de cursado:

Habrán distintas instancias de evaluación con el objetivo de que lo que se evalúe sea reflejo de un proceso de trabajo durante el desarrollo del cuatrimestre.

Las evaluaciones parciales tienen por objetivo no sólo internalizar las nociones y conceptos presentados en clase y desarrollados en el material de lectura obligatoria, sino también ensayar nuevas instancias de producción de conocimiento y de interrogación crítica sobre los contenidos de la materia. Por lo tanto, no se limitan a verificar la adquisición de saberes: buscan continuar la *praxis* del problematizar.

La nota final será el resultado del promedio entre:

- Nota de concepto por participación e interés;



- Aprobación de los trabajos prácticos que se desarrollan en clase;
- Un examen presencial

Bibliografía

De Lectura obligatoria:

- CHAVES, N., *El diseño invisible*, Ed. Paidós (2001)
- DE BONO, E., *Seis sombreros para pensar*, Ed. Granica, (1988)
- MUNARI, B., *Como nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*, Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, (1983).
- *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología proyectual*, Barcelona, GG Ediciones, 2016.
- SAULQUIN, S., *La moda después*, Instituto de Sociología de la Moda, Buenos Aires, (1999).
- WONG, W., *Fundamentos del Diseño*, Ed. Eduardo Gilli, Barcelona, (1995).

Recomendada:

- BARTHES, R., "La cocina del sentido", "El mensaje publicitario", "Semántica del objeto" y "Semiótica y urbanismo" en *La aventura semiológica*, traducción de Ramón Alcalde, Barcelona, Planeta-Agostini, 1994.
- "La retórica de la imagen" en *La semiología*, Buenos Aires, tiempo contemporáneo, 1970.
- BAUDRILLARD, J., & NOUVEL, J., *Los objetos singulares*, traducción de Horacio Zabaljáuregui, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2002.
- BENJAMIN, W., "La obra en la época de su reproductibilidad técnica" y "Sombras breves" en *Discursos interrumpidos*, traducción, prólogo y notas de Jesús Aguirre, Barcelona, Planeta-Agostini, 1994.
- BENVENISTE, E., *Problemas de lingüística general*, México, Siglo XXI, 1971.
- CATALOGO DE EXHIBICION *Addressing the Century: 100 years of Art&Fashion*, organizado por la Hayward Gallery, London 1998 – 1999.
- CIRLOT, J.E., *Diccionario de símbolos*, Ed. Siruela, Madrid (1997).
- CHAVES, N. y BELLUCCIA, R., *La marca corporativa*, Ed. Paidós, Lanús, Bs.As. (2005).
- DELEUZE, G., ¿Qué es el acto de creación?,
<https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks&t=494s>
- *La pintura*, traducción y notas de Equipo editorial Cactus, Buenos Aires, Cactus, 2010.
- DELEUZE, G., & GUATTARI, F., *¿Qué es la filosofía?*, capítulo 7, traducción de Thomas Kauf, Barcelona, Anagrama, 1999.
- DROSTE, M., *Bauhaus*, Ed. Taschen, Madrid (2006)
- DUCROT, O., *Decir y no decir*, Barcelona, Anagrama, 1982.
- FISCHER, E., *La necesidad del arte*, traducción de Jordi Solé-Tura, Barcelona, Planeta-Agostini, 1994.
- HEIDEGGER, M., *Arte y poesía*, traducción de Samuel Ramos, Buenos Aires, Octaedro, 2003.
- HOLBORN, M., *Issey Miyake*, Ed. Taschen, Germany (1995)
- JACKOBSON, R., "Lingüística y poética" en *Nuevos ensayos sobre lingüística general*, México, Siglo XXI, 1976.
- JAMESON, F., *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983 – 1998*, Ed. Manantial, Buenos Aires, (1999).
- KUSCH, R., *Anotaciones para una estética de lo americano*, en Boletín de Arte, Facultad de Bellas Artes Nro. 11, UNLP, (1995).
- LOTMAN, J., "Sobre el mecanismo semiótico de la cultura" en *Semiótica de la cultura*, Madrid, Cátedra, 1979.
- MAQUET, J., *La experiencia estética*, Celeste Ediciones, Madrid, (1999).
- MARSAL, S., *Moda y Cultura*, Ed. Nobuko, Buenos Aires, (2003).
- MARTIN, R.; KODA, H., *Fashion and Art in the 1980s*, Ed. Rizzoli, (1989).
- PEIRCE, Ch., *Obra lógico semiótica, Carta a Lady Welby*, 1904,
- SEXE, N., *Diseño.com*, Ed. Paidós, Buenos Aires, (2001)
- SIRLIN, E., *La luz en el teatro*, Inteatro Ed., Buenos Aires (2005).
- WAINHAUS, H., *Ars heurística*, Buenos Aires, VOX, 2009.



UBA, FADU.

Universidad
de Buenos Aires

Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

----- *Ars heurística 2*, Buenos Aires, VOX, 2015.

- ZÁNTONYI, M., *Arte y creación*, Buenos Aires, Capital Intelectual, 2007.

----- *Una estética del arte y el diseño*, capítulos 1, 2 y 7, Buenos Aires, nobuko, 2002.

