

# Unitat 1

## Els àmbits del disseny



[The materials farm ] *Disseny nous materials*

Gairebé tot el que utilitzem i llegim des que ens llevem fins que anem a dormir ha estat dissenyat. En el nostre món industrialitzat i urbà gairebé tot allò que és artificial, o sigui, que no és producte de la naturalesa, ha estat projectat i, per tant, dissenyat.

Aquesta omnipresència del fenomen del disseny no es correspon amb la seva comprensió i per això ens trobem que els mitjans de comunicació utilitzen el mot *disseny* de maneres estranyes. Ara es diu que hi ha drogues “de disseny”, que hi ha polítics “de disseny” que fan discursos “de disseny”, que hi ha pisos “de disseny” o que hi ha dentistes la feina dels quals consisteix a dissenyar somriures.

Entès així, el disseny és una mena de moda, quelcom sofisticat, artificiós i car. L'estil d'aquells que viuen obsessionats per oferir una imatge ultra moderna de la seva llar, del seu cotxe i de la seva indumentària. Això no és estrany que succeeixi en una societat obsessionada pel culte al cos i a la imatge.

Però el **disseny** en realitat, és una professió molt seriosa el producte de la qual ha generat una cultura visual innovadora i diferenciada de l'art.

Fragment de: *Què és el disseny*, Isabel Campi

# Índex de la unitat:

## 1. El Disseny i el seu Context

1.1. Què és dissenyar? .....	[p3]
1.2. Orígens del disseny: de l'artesania a la indústria.....	[p6]
1.3. El disseny: condicions a assolir.....	[p7]
1.3.1. <i>Funcionalitat</i> .....	[p10]
1.3.2. <i>Factibilitat</i> .....	[p11]
1.3.3. <i>Comunicabilitat</i> .....	[p12]
1.3.4. <i>Contextualitat</i> .....	[p13]

## 2. El Fet projectual

2.1. Què és el Fet de projectar? .....	[p14]
2.2. Vies projectuals:	
2.2.1. <i>Elements de suport per a projectar</i> .....	[p15]
2.3. Argumentació.....	[p16]
2.4. Llenguatge visual.....	[p16]

## 3. Àmbits d'aplicació del disseny .....

[p17]

# 1. El disseny i el seu context

## 1.1. Què és dissenyar?

Si entenem que **dissenyar** comprèn el **conjunt d'operacions**, tècniques, mentals perquè un objecte ideat adquireixi forma concreta, es materialitzi i s'utilitzi, a l'hora de dissenyar haurem de tenir en compte tota una sèrie d'aspectes que determinaran com s'han de desenvolupar aquestes operacions (tècniques o mentals) que **ens portaran a materialitzar una idea**.

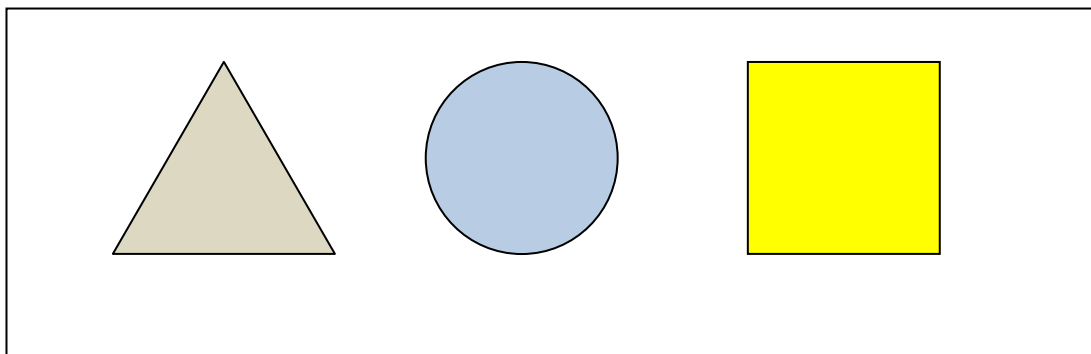
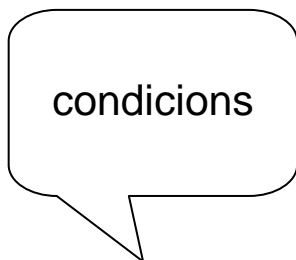
A l'hora de **dissenyar primer** de tot s'han de tenir en compte els **aspectes o condicions** que volem que compleixi el producte.

**Després** s'ha de veure com enfoquem el nostre treball per a desenvolupar una **recerca** formal adequada a aquests requisits.

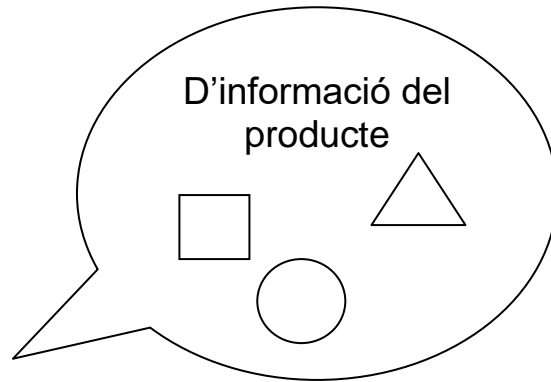
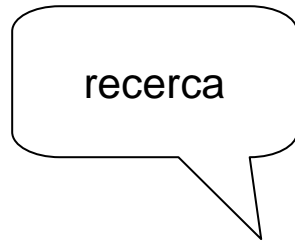
Aquesta recerca formal ha de tenir en compte tots aquells elements que **condicionaran** la forma final del **producte**.

**[ ]** *Procés del disseny*: condicions, recerca, dissenyar, producte

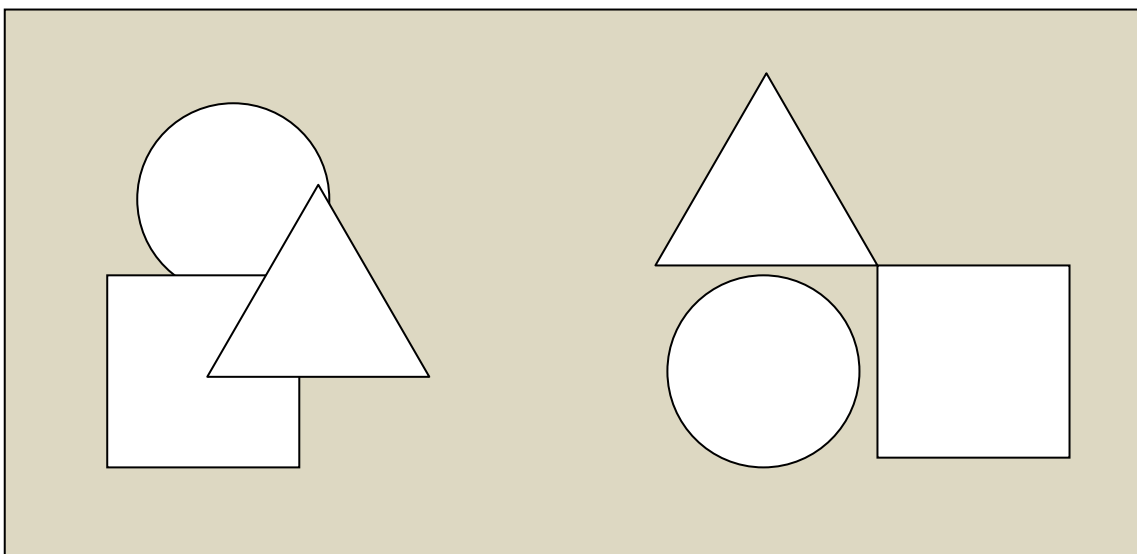
**[1]**



**[2]**

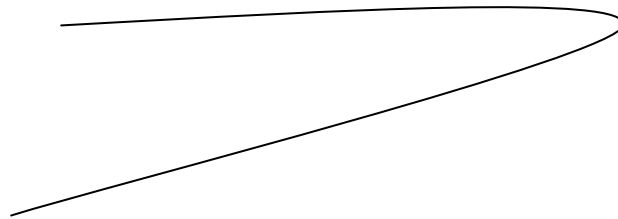
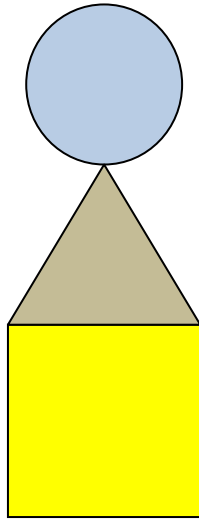


**[3]**



[4]

producte



**Procés del disseny** → condicions → recerca → dissenyar → producte

## 1.2. Orígens del disseny: de l'artesanania a la indústria

Els **objectes creats per homes i dones** són gairebé **tan antics com la humanitat mateixa**. Probablement el simple acte de beure aigua d'un rierol agafant-la amb les mans o el fet d'observar els contenidors naturals d'algunes roques van inspirar els nostres remots avantpassats per crear el primer bol. Després del primer bol, recipient que va cobrir una necessitat molt concreta, en van aparèixer molts més que oferiren altres serveis.

L'ésser humà quan va crear els primers utensilis no buscava necessàriament **bellesa**, encara que nosaltres la puguem apreciar per la seva senzillesa; **aquesta recerca va venir més tard, quan objectes amb la mateixa finalitat es van començar a repetir i els seus creadors es volien distingir els uns dels altres o quan la forma depassà la simple utilitat per a assumir també d'altres sentits, més simbòlics** que connotessin determinats significats (de riquesa, poder, religiosos, etc.), o simplement responguessin a una necessitat decorativa tot creant objectes ornamentals destinats a embellir una casa, un temple, el propi cos.

Poc a poc l'espècie humana va multiplicar les seves activitats i va anar creant objectes que les facilitaven, i va trobar plaer en el fet que aquests objectes fossin atractius als sentits. **Així doncs, la bellesa conjuntament amb la utilitat van ser uns dels factors determinants a l'hora de crear.**

Gairebé tot allò que forma part del nostre món objectual, **gairebé tot allò que ens envolta i que ha estat creat per les persones, abans de ser realitat ha estat disseny**, tot i que en el passat no es conegués amb aquest nom o que els trets dels objectes es creessin a la ment i no damunt un paper.

**De l'artesanania a la indústria: canvis de materials, i processos de producció**



Envàs, mans



Envàs fang, artesanania



Envàs vidre, industrial



Envàs plàstic, industrial

## De l'artesania a la producció industrial

*En les societats preindustrials, els artesans dissenyen, produeixen i comercialitzen les cases, els utensilis i els vestits que la gent necessita per al desenvolupament de la vida quotidiana. Els artesans creen i executen la peça ells mateixos, tenen un gran domini de la matèria amb què treballen; controlen tot el procés de producció i sovint són responsables de la seva venda, la qual es fa sense intermediaris.*

*Durant els segles XVII i XVIII, algunes manufactures europees de mobiliari, vidre, teixits i porcellana van assolir uns nivells de producció tan elevats que fou necessari establir una divisió del treball, de manera que s'encarregà a dibuixants la tasca de dibuixar les peces, a artesans la tasca d'executar-les i a comerciants la tasca de vendre-les. Els dibuixants provenien del món artístic i n'hi va haver de molt cotitzats al seu temps, per això alguns historiadors defensen la tesi que el disseny ja existia com a activitat diferenciada abans de l'aparició de les fàbriques.*

*Tanmateix, la civilització industrial ha comportat una forta divisió del treball, una especialització cada cop més gran dels homes i de les màquines i una problemàtica social que està a anys llum d'aquells protodissenyadors. Ara hi ha uns individus que financen els projectes (editors o empresaris), uns altres que realitzen la configuració dels productes objectuals o visuals (els dissenyadors), uns equips tècnics que els materialitzen (enginyers i tècnics de tota mena) i uns altres que els distribueixen (comerciants).*

Fragment de: *Què és el disseny*, Isabel Campi

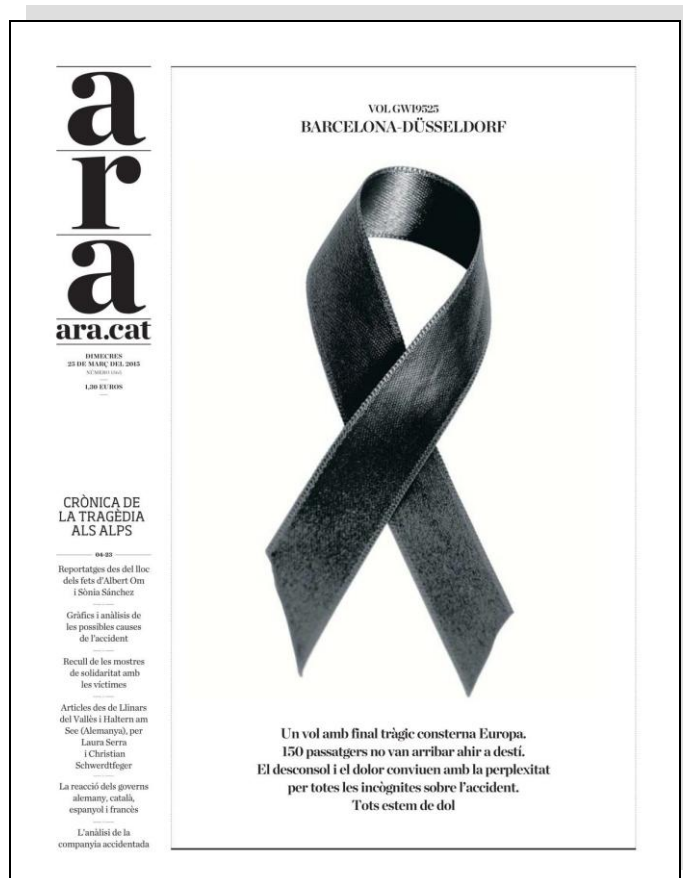
### 1.3. El disseny: condicions a assolir

A l'hora de **dissenyar primer** de tot s'han de tenir en compte els **aspectes o condicions** que volem que **acompleixi el producte**. **Després** s'ha de veure com enfoquem el nostre treball per a desenvolupar una **recerca** formal adequada a aquests requisits. Aquesta recerca formal ha de tenir en compte tots aquells elements que condicionaran la **forma** final del **producte**.

El disseny: condicions a assolir
<b>Funcionalitat:</b> Funció Forma i Funció
<b>Factibilitat:</b> Viabilitat del projecte
<b>Comunicabilitat:</b> Expressar el missatge
<b>Contextualitat:</b> Conjunt de factors entorn

□ Un bon **exemple** d'un "producte" que assoleix les quatre condicions és el diari **ara**. Un projecte periodístic innovador pel que fa a la imatge gràfica i al concepte de periodisme.

[Diari ara ] Premi de disseny *Diari Europeu de l'any 2015*



□ El jurat, format per una dotzena de periodistes i dissenyadors de diversos països europeus, ha reconegut l'ARA per "la seva excel·lència en el **periodisme visual**", i destaca que "moltes de les històries no estan escrites segons el model de reporterisme tradicional, sinó que són una **combinació de textos, fotografies i infografies**", la qual cosa dóna al diari un "estil semblant al d'una revista". El jurat considera "especialment remarcable" la "**potència**" de les portades de l'ARA, que molt sovint estan "centrades en un únic tema", i es converteixen així en "pòsters que anuncien el contingut" d'aquella edició del diari.

El president de l'Oficina per al Disseny de Diaris, Norbert Küpper, hi afegeix encara un altre element, en aquest cas vinculat a l'edició digital, com els interactius especials dedicats a analitzar a fons alguns temes destacats de l'**actualitat**.

[Diari ara ] Edició 16/11/2015



La **idoneïtat del disseny** i, per tant, la qualitat del producte en les vessants anomenades **dependrà** en cada cas **d'allò que s'espera del producte**. Pot ser que el seu valor vingui determinat per la comoditat, la senzillesa, la practicitat, la seguretat, la durabilitat o la resistència, l'ergonomia, la novetat, l'estranyesa...

En el **món contemporani** que ens envolta els **objectes** són **infinits**, i **les necessitats i els capricis** que ens hem anat creant, especialment a les zones del món anomenades desenvolupades **són enormes**. Aquesta tendència al consum comença a ser tan exagerada que, segons estudis científics i sociològics recents, els recursos del planeta no seran suficients per atendre demandes i exigències que cada vegada són més grans.

Així, **quan hem de dissenyar un objecte** cal que **tinguem en compte** unes **consideracions** que **també** són molt  **importants**, encara que de vegades no formen part estrictament de la **forma** o la **funció** de l'objecte, **com ara l'optimització dels recursos**, la **possible reutilització o reciclatge**, els **residus** que genera, etc.

La forma: elements que condicionen
La funció
L'adequació al consumidor o usuari
Els requeriments físics
Els materials
La tecnologia emprada per a la seva construcció
Les possibilitats del mercat i les estratègies de màrqueting
Els dissenys precedents
El valor comunicatiu que es vol donar al producte
Les tendències de moda o l'estètica d'un determinat context o grup
L'adequació a l'entorn i a d'altres elements
Aspectes econòmics
D'altres de tipus social, ecològic, ètic...

### 1.3.1. Funcionalitat: Forma i Funció

La recerca dels diferents aspectes que ha d'acomplir un disseny ens duran a buscar una **forma**. Diversos elements poden condicionar les característiques formals d'un disseny.

En disseny, referir-nos a la **funció** d'una cosa és parlar de la seva utilitat i, al mateix temps, de la manera com aquesta utilitat es adequa en un sentit global.

**[ ]** Un bon **exemple** d'adequació de la **forma** a la **funció**:

[Taula per tallar ] **Lékué**



**[ ]** **La taula de tallar més segura!**

*Taula per tallar de la col·lecció SMART SOLUTIONS. Talla de manera més segura: el suport fixa el ganivet per evitar talls i altres perills. Moviment de tall més fàcil i natural, el suport del ganivet permet tallar amb un moviment natural i amb menys esforç. Complerta llibertat de gir del ganivet. Sòl antilliscant per una manipulació molt més segura. Apte per a qualsevol ganivet.*

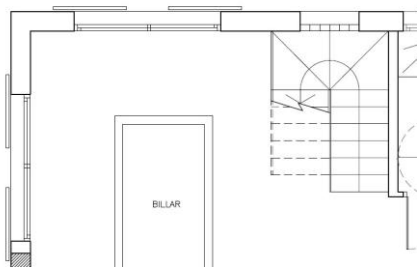
[lékué] [www.lekue.com](http://www.lekue.com)

### 1.3.2. Factibilitat:

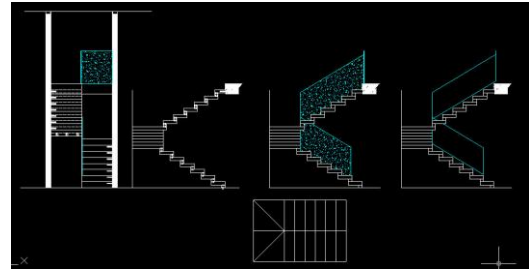
Entenem per **factibilitat** aquella condició que asseguri la **fabricació**, **impressió o construcció** sense problemes, amb materials i tecnologies concretes, d'un **disseny específic** i en un **context industrial**.

**[ ]** Escala interior que s'ha pogut fabricar seguint un projecte de disseny.

PLANTA BAIXA



[Projecte inicial]



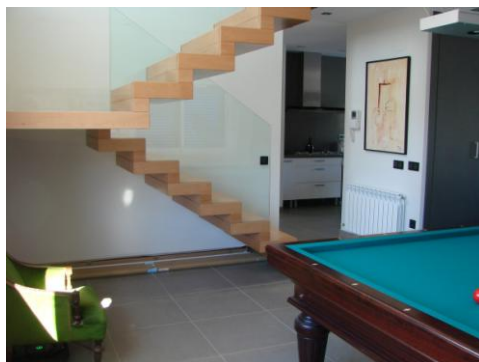
[Proposta inicial]



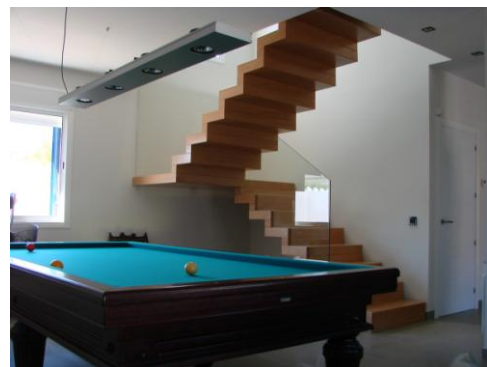
[Mostra]



[Procés fabricació]



[Producte final]



[Producte final]

### 1.3.3. Comunicabilitat:

Entenem per **comunicabilitat** tots aquells **atributs estètics i sígnics** que copsem de forma unificada en qualsevol disseny. Els continguts estètics són enterament subjectius i s'emmarquen en un context cultural determinat i els sígnics faciliten l'adequació formal i de significació al receptor, ens permeten entendre els dissenys.

**[ ]** El **logotip** dels jocs olímpics de **Tokyo 2020**, reuneix les característiques **estètiques i sígniques** que corresponen a la cultura japonesa.

[TOKYO 2020 ] *Logotip olímpic*



El logotip és un cercle dibuixat a partir d'un patró de rectangles de color blau. El **disseny** està **inspirat** en l'època **Edo**, i és el **reflex** de la **sofisticada elegància** que caracteritza el **Japó**.

### 1.3.4. Contextualitat:

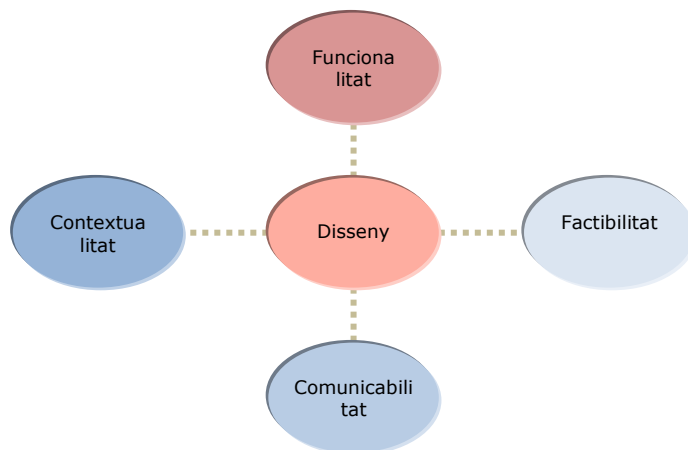
Entenem per **contextualitat** el conjunt de condicions generals i particulars a les quals s'ha d'adaptar cada disseny en qüestió, ja que cada context suposa certes maneres de **viure** i **pensar**, certes possibilitats **materials**, cert **moment històric** i **cultural** i un determinat **mercat**.

El **cartell del grec 2016** és una mostra d'adaptació al moment històric i cultural que viu la ciutat de Barcelona.

[Grec 2016 ] *El cartell*



El Disseny, doncs, ha d'assolir les condicions de:



## 2. El fet projectual

### 2.1. Què és el Fet de projectar?

El **dissenyador projecta**. Fa un conjunt de **plans** i de **documents explicatius** que donen totes les **dades tècniques** i totes les **vistes d'elements** o de **conjunt** necessàries per tal que hom pugui fabricar una màquina, una instal·lació, o construir un edifici, un pont, etc., d'acord amb les instruccions de qui l'encarrega o segons un programa establert.

**Pensa** com ha de ser **el producte** i en **determina** totes les **seves característiques** però, segurament, **no l'arribarà a construir ell mateix**.

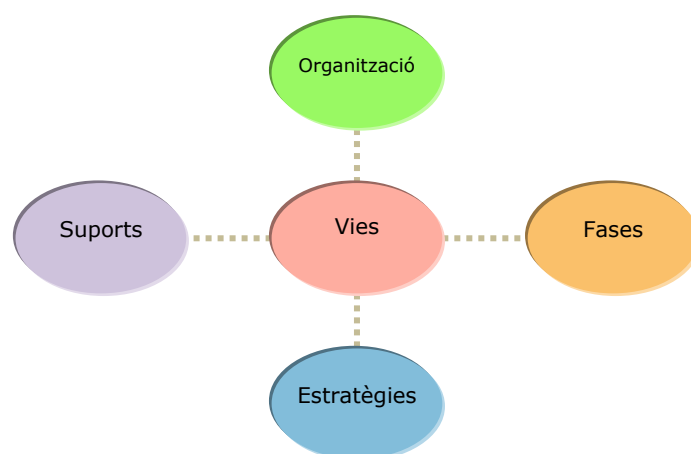
**Projectar** suposa **començar a buscar** una **nova forma partint** d'una **recerca prèvia d'informació**, per **acabar definint** un **producte final**, donant-li cos fins on sigui necessari i atribuint-li totes les seves característiques (mesures, formes, elements, materials...). **Projectar** significa **donar forma**, anar definint les idees i finalment exposar-les amb el màxim rigor perquè puguin posteriorment ser dutes a terme.

El **disseny com a projecte** fa servir el **sistema projectual** per trobar **respostes renovadores i creatives** als **objectius plantejats**.

### 2.2. Vies projectuals.

Les **Vies projectuals** són els elements de suport que té el dissenyador per idear, concretar i projectar els seus productes: **dibuix, maqueta, prototip**.

Hi pot haver diferents **vies de projecció**, maneres d'enfocar i organitzar la tasca de projectar. Aquestes vies poden **venir definides** per la **manera com s'organitza** la nostra **tasca**, les **fases** que **establim**, les **estratègies creatives** o els **suports tècnics** que **emprem**.



[Vies d'ideació i projecció ]

*Organització, Fases, Estratègies i Suports tècnics per a la projecció*

## 2.2.1. Elements de suport per a **projectar**.

### ▪ **La representació gràfica, el dibuix**

El dibuix és un dels mitjans d'ideació i de representació més utilitzat durant el procés de projecció.

És un mitjà que serveix per a assajar i visualitzar les idees, i poder-les definir abans de realitzar-les.

Per utilitzar aquesta eina cal tenir:

- Un mínim de destresa en el dibuix per a poder representar clarament i amb fluïdesa idees i elements no existents.
- Facilitat de representació d'elements plans, volumètrics o espacials.
- Facilitat per a canviar de punts de vista i poder representar un volum o un espai des de diferents vistes.
- Els recursos gràfics suficients per a poder determinar característiques concretes dels elements representats (superfícies, colors, ombres...)

### **Els sistemes de representació**

Dins l'àmbit del disseny tridimensional s'utilitzen durant el procés de projecció els sistemes de representació que permeten dibuixar els elements tridimensionals sobre el pla. La informàtica ha facilitat molt les tasques del dibuix tècnic i possibilita representar elements i modificar-los. Això permet idear des de l'ordinador directament sobre representacions tridimensionals (variar-ne les mesures, les formes, aplicar-hi colors, textures, etc.)

### **Els recursos informàtics**

Avui dia la informàtica juga un paper molt important durant el procés de projecció. Molts dissenyadors utilitzen directament l'ordinador per a idear i esbossar els projectes. Tots els camps del disseny disposen de programari adaptat a les necessitats de projecció i de definició dels projectes: en el disseny gràfic (amb els programes de tractament d'imatges, de textos i d'edició), en el disseny d'objectes i en el d'espais (amb els programes de dibuix i de modelat 3d), però també en el disseny de teixits s'han desenvolupat recursos informàtics específics que permeten crear i definir els dissenys.

### **La fotografia i el collage**

Sobretot en l'àmbit del disseny gràfic, en molts casos es prescindeix del dibuix i s'utilitzen directament d'altres mitjans gràfics o tècniques com el collage o el muntatge i retoc de fotografies. A partir d'un element ja donat se'n construeix un altre per combinació, modificació o subtracció. El procés de projecció vindrà regit per aquest treball de transformació i construcció amb elements ja existents. El dibuix pot ser un suport per aquesta tasca o ésser completament prescindible.

- **Les maquetes**

El dibuix permet definir i visualitzar les formes d'un element. Si estem dissenyant un objecte es pot realitzar aquest procés treballant directament amb un material modelable.

La modificació física i directe de materials, les **maquetes**, pot ser una altra via de suport de la projecció.

- **La construcció de prototips**

A part del modelat o de l'assemblatge, també es pot idear construïnt directament un **prototip**, modificant-lo a mesura que se li va donant forma. El prototip sol tenir la mateixa mida que l'objecte original que s'està dissenyant, tot i que a vegades està fet a escala.

A l'hora de definir i donar forma final a l'element dissenyat: els **prototips**, els sistemes de representació com el **dibuix**, i les **maquetes** permeten visualitzar i concretar les especificacions tècniques dels dissenys. Esdevenen **eines per la definició de projectes**

## 2.3. Argumentació

Els **projectes s'acompanyen** generalment **d'una memòria** que permet seguir el procés d'ideació i de definició, així com la descripció i especificacions del resultat final.

El **Fet projectual** s'ha de poder **argumentar** (explicar). Donar arguments dels aspectes referits a la **funcionalitat** (forma i funció), la viabilitat **material i tècnica** (Factibilitat) i l'adequació a les **finalitats comunicatives** (comunicabilitat) i **contextuals** (contextuallitat) del projecte.

## 2.4. Llenguatge visual

Les imatges que veiem representades estan formades pels:

- Elements **bàsics** del **llenguatge visual**, el **punt**, la **línia**, el **pla**, el **color**, la **forma** i la **textura**.
- Elements **estructurals** i **compositius** del **llenguatge visual**: la **repetició**, l'**ordenació** i la **composició modular**, la **simetria**, i el **dinamisme**.



### 3. Àmbits d'aplicació del disseny

El contingut d'aquest apartat el trobareu al llibre:

- **Què és el disseny**, Isabel Campi

L'apartat a estudiar porta per títol:

- **L'àmbit del disseny**

L'àmbit del disseny
Definicions de disseny
El disseny en un món canviant
El disseny entre l'art i la tecnologia
De l'artesania a la producció industrial
El disseny i la metodologia
El treball interdisciplinari
Teoria versus pràctica
Les aptituds del dissenyador
Tipus de dissenyadors
Les especialitats
Dissenyadors i dissenyadores

# Unitat **1** Material annex

## Els àmbits del disseny

Dins de l'apartat de **Matèria d'estudi** trobaràs altres fonts i documents que també formen part del material necessari per estudiar el Lliurament1. Aquest material complementa i amplia els apunts de la Unitat1.

### Els recursos i les seves fonts

Els materials que podeu trobar en aquests apunts han estat confeccionats a partir de diferents fonts:

- ✓ Recursos propis de la professora Montserrat Vallverdú
- ✓ Material web
- ✓ *Batxillerat d'arts, materials i recursos*, M. Planellas
- ✓ *Què és el disseny?*, Isabel Campi

**La Unitat 1** vol ser la finestra que s'obre cap el món del disseny....

Els temes plantejats són l'esquema bàsic dels continguts de la matèria de Disseny (blocs 1 i 2)

En el transcurs dels dos semestres anirem desenvolupant-los amb més detall.