

Unitat **3**

El disseny i el seu context

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**.

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...

Índex de la unitat:

- 1. El disseny i el seu context**..... [p2]
- 2. Funcionalitat**..... [p4]
- 3. Factibilitat**..... [p7]
- 4. Comunicabilitat**..... [p9]
- 5. Contextualitat**..... [p13]

1. El disseny i el seu context

Tot **disseny** ha de complir els **següents requisits**:

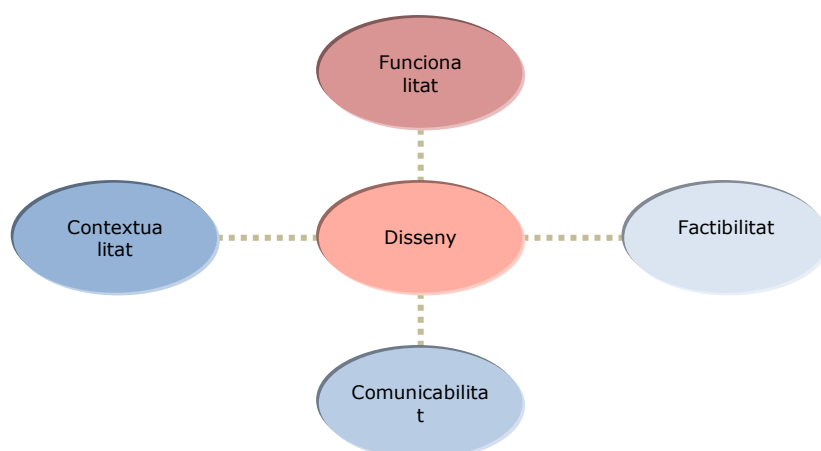
La **funcionalitat**. Que estigui perfectament adaptat a la funció que ha de fer. Que sigui funcional. Parlar de funcionalitat és parlar d'utilitat. En disseny, referir-nos a la funció d'una cosa és parlar de la seva utilitat i, al mateix temps, de la manera com aquesta utilitat es adequa en un sentit global.

La **factibilitat**. Que sigui factible, que es pugui fer. És aquella condició que assegura la realització industrial sense problemes, amb materials i tecnologies concretes, d'un disseny concret envers uns resultats que es tradueixin en una economia positiva.

La **comunicabilitat**, que expressi el missatge que voleu que comuniqui. Ha de ser prou explícit des del punt de vista comunicatiu. La comunicabilitat implícita en tot disseny incorpora continguts estètics i continguts sígnics, els primers depenen de la subjectivitat del disseny (allò que diem estil), i els continguts sígnics són en disseny, l'adequació formal envers el receptor.

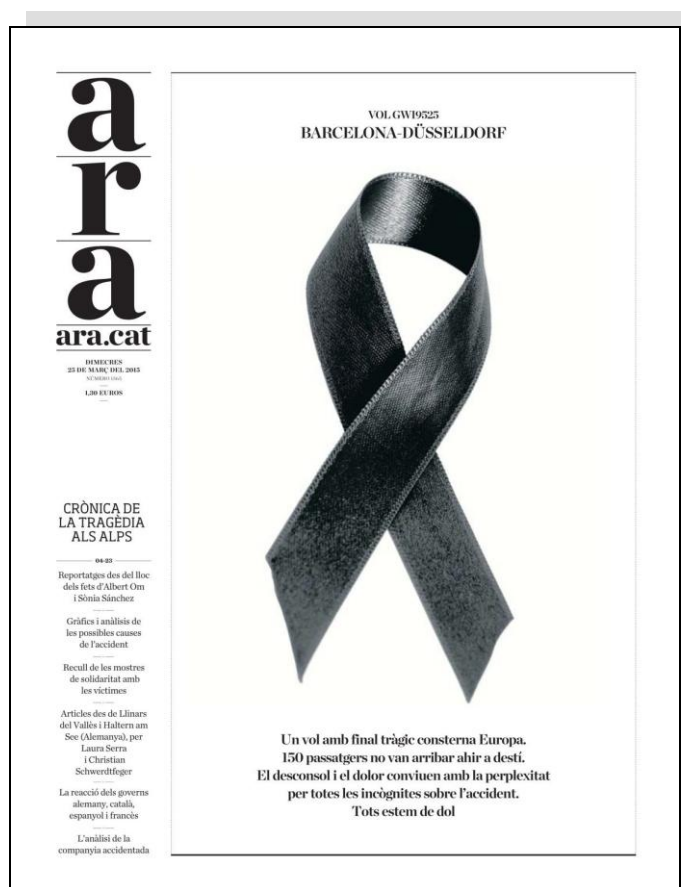
La **contextualitat**, on situem el disseny. Explicar el conjunt de factors que estan al voltant del disseny que es projecta i que fan que doni sentit al resultat final tot ajudant a interpretar-lo. Entenem, doncs, per context el conjunt de condicions generals i particulars a les quals, s'ha d'adaptar cada disseny (socials, polítiques, econòmiques...)

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



[] 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

2. Funcionalitat

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 adequada en un sentit global.

Podem distingir:

- **Funció Pràctica.** Relaciona el producte amb l'usuari, mitjançant una relació física (conceptes d'ergonomia i antropometria)
- **Funció Estètica.** Relaciona el producte amb l'usuari en un procés de percepció.
- **Funció Simbòlica.** Relaciona el producte amb l'usuari en els aspectes espirituals, psíquics i socials.

El terme funcionalitat no equival al terme funció tractant-se de dissenys concrets; és de més ampli abast. No implica solament la descripció precisa de la funció estricta, sinó que es refereix, al mateix temps, a les funcions bàsiques i a totes aquelles altres que li van associades.

Conceptes associats:

- **Antropometria.** És la branca de l'antropologia que estudia les mesures de les diferents parts del cos humà i determina llurs proporcions. Observa les mesures des de totes les posicions i activitats...pujant i baixant escales, cuinant, corrent, llegint...A l'hora de dissenyar és important tenir en compte cada situació.
- **Ergonomia.** És la ciència que tracta de l'adaptació del treball a les condicions físiques i psíquiques humanes, a fi que la relació entre la persona i la màquina assoleixi la més gran eficàcia possible. El seu objectiu és que l'espai de treball, sistemes, productes i ambients s'adaptin a les capacitats i limitacions físiques i psicològiques de la persona. Pretén que la persona estigui en harmonia amb la tecnologia.
- **Biodinàmica.** Treballa amb les energies generades per la vida amb l'objectiu que la persona i la terra es desenvolupin en mútua relació.
- **Bioenergètica.** Treballa amb la relació que hi ha entre el cos i la ment de la persona i els processos de flux d'energia que circulen entre tots dos.

[] 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

[] La **forma** tenint en compte l'**ergonomia**:

[Decopen] **Lékué**



[] ***Postres i salats més macos amb el teu bolígraf decorador***

Decorar és acabar de cuinar, els teus plats no estan complets fins que els dones el teu toc final. El decopen és un estri de rebosteria per servir salses i altres líquids amb un acabat professional i un maneig molt senzill..

[lékué] www.lekue.com

3. 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**.

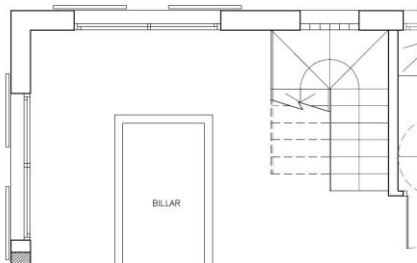
S'han de tenir en compte tots els processos de fabricació, la viabilitat de distribució, el muntatge, el manteniment, el servei al client etc., és a dir: La factibilitat de resultats.

Conceptes associats:

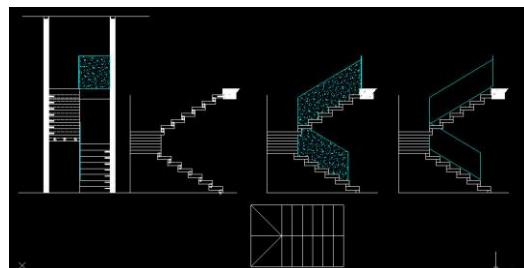
- **Materials.**
- **Tecnologies.**
- **Artesania.**
- **Processos industrials.**

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

PLANTA BAIXA



[Projecte inicial]



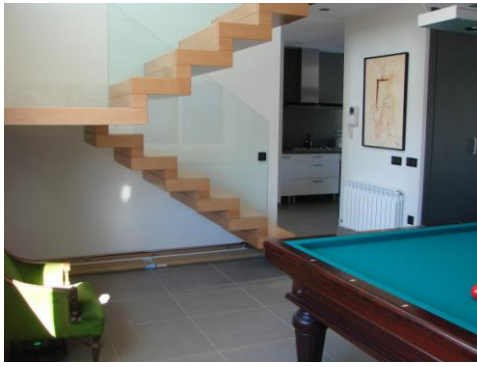
[Proposta inicial]



[Mostra]



[Procés fabricació]



[Producte final]



[Producte final]

[] Disseny d'un paquet de benvinguda per a un esdeveniment de la cerimònia / sopar a Itàlia organitzada per Martini i dirigit per Martín Berasategui, durant el qual es va revelar la fórmula secreta d'aquest famós vermut.



[lo siento] www.losiento.net

4. 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.

És molt freqüent en disseny que la càrrega de dificultat projectual recaigui bàsicament sobre la significació i moltes vegades decidirà la seva efectivitat final (és el cas de la identitat visual d'empreses o esdeveniments, etc.)

Conceptes associats:

- **Llenguatge plàstic.** Medi de comunicació entre els éssers humans a través de signes visuals que posseeixen un significat, una emoció o un raonament.
- **El procés de comunicació.** Font - emissor - missatge - receptor- canal - context- interferències.
 - **Font:** És el lloc d'on sorgeix la informació, les dades, el contingut que s'enviarà.
 - **Emissor o codificador:** És el punt (persona, organització...) que tria i selecciona els signes adequats per a transmetre el seu missatge. En l'emissor s'inicia el procés comunicatiu.
 - **Receptor o decodificador:** És a qui (persona, organització...) es destina el missatge. Realitza un procés de desxifrar i interpretar allò que l'emissor vol donar a conèixer.
 - **Codi:** És el conjunt de regles pròpies de cada sistema de signes i símbols que l'emissor utilitzarà per a transmetre el seu missatge. Els codis estètics són més difícils de definir, senzillament perquè són més variats, estan menys definits i canvien amb molta rapidesa. Es veuen molt afectats pel seu context cultural. Els codis estètics convencionals aconseguen l'acord entre els seus usuaris per l'experiència cultural compartida.
 - **Missatge:** És el conjunt d'idees, sentiments, esdeveniments expressats per l'emissor i que vol transmetre al receptor.
 - **Canal:** És el mitjà a través del qual es transmet la informació-comunicació. Conegut com el suport material o espacial per el que circula el missatge.

- **Context:** És el temps i el lloc en que es realitza l'acte comunicatiu.
 - **Interferència o barrera:** Qualsevol pertorbació que pateix la senyal en el procés comunicatiu, es pot donar en qualsevol dels seus elements.
- **Codificació del llenguatge visual.** Senyal, símbol, signe.
- **Símbol:** És la representació perceptible d'una realitat, amb trets associats per una convenció socialment acceptada. Són pictografies, imatges o objectes amb que es representa un concepte moral o intel·lectual. El seu contingut depèn d'un lloc i un moment precís. El símbol no ha de assemblar-se ni guardar relació amb el que designa. Ex: una bandera, la creu, un cor, ... En la societat tecnològicament desenvolupada, amb la seva exigència de comprensió immediata, els signes i símbols són molt eficaços per a produir una resposta ràpida. La seva simplicitat estructural proporciona facilitat de percepció i memòria. El seu valor es pot determinar segons fins a on penetren la ment pública en termes de reconeixement i memòria.
 - **Signe:** És quelcom físic, perceptible pels sentits; Es relaciona amb la realitat només a través dels conceptes de la gent que l'utilitza. És allò que d'alguna manera representa alguna cosa per a algú. El signe, per a Saussure, consisteix en un significat i un significat: El significat és la imatge del signe tal com el percebem (les marques en el paper o els sons a l'aire); el significat és el concepte mental al qual es refereix. Aquest concepte mental és generalment comú a tots els membres de la mateixa cultura.
 - **Senyal:** Marca, gest o un altre tipus de signe que informa o avisa d'alguna cosa (una bandera a mitja asta, un senyal de trànsit, ...) Tenen connexió física real amb el referent, es a dir, amb l'objecte al que fa referència; la connexió pot consistir en la proximitat, la relació causa efecte o en qualsevol tipus o connexió. Son indicis els signes que senyalen un objecte present o la direcció en que es troben (una fletxa indicativa, un dit assenyalant alguna cosa...); Els signes naturals produïts per objectes o éssers vius també són senyals (una petjada, el fum com a indicatiu del foc, el cercle d'un vas, la pal·lidesa d'una persona...)
 - **Icona:** Són signes que tenen semblança d'algun tipus amb el referent. La semblança pot consistir en una similitud en la forma o afectar a qualsevol qualitat o

propietat de l'objecte. Són signes icònics: Els quadres, les escultures figuratives, les fotografies, els dibuixos animats, les caricatures, les onomatopeies o mapes, plànols, gràfics que visualitzen proporcions. La iconicitat es qüestió de grau.

- **Lectura interpretativa.**
 - **Transmissió** de **valors**.
 - **Iconicitat**. Imatge de telèfon en un senyal.
 - **Diferència** entre **signe, símbol i senyal**.
 - **Imatges** amb **estereotips** cultural.
 - **Analogia**. Reminiscències simbòliques.

- **Lectura descriptiva.**
 - **Forma**.
 - **Tipografia**.
 - **Relació** Text-Imatge-Forma.
 - **Forma i mida** de les parts o components de l'objecte.
 - **Composició**. Equilibri, Ritme, Eixos, Simetries. Retícula compositiva.
 - **Combinació** de **colors**. Psicologia, llegibilitat, simbologia...
 - **Llum**.
 - **Centres d'interès**.
 - **Traç**.
 - **Buit i ple**.
 - **Textura visual i tàctil**.
 - **Acabats i qualitats**.
 - **Llenguatge plàstic**. Qüestions d'estil.

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

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**.

[TOKYO 2020] **Logotip olímpic**



[] **Outòcton**: Naming, Logotip, Packaging.

Durant la Mancomunitat, l'Empordà era un punt de referència en la cria d'aviram autòcton. La gallina empordanesa aperduada és una espècie minoritària que fa uns peculiars ous foscos pigallats i que va arribar pràcticament a extingir-se.

[Senyor Estudi] www.senyoestudi.com





[] **Sostenint-se** sobre els **propis principis** del **producte**, com el respecte pel medi ambient i les tradicions, el packaging recupera un sistema d'impressió per estampació casolà. El resultat és un embalatge honest, sense elements superficials, que es recolza sobre un naming contundent, clar i descriptiu.

5. **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**.

Conceptes associats:

- **Factors econòmics.** Són **condicions generals** les econòmiques, el cost de realització i de magatzematge, transport i la posada en funcionament.
- **Factors industrials.** Un factor que pot dependre del desenvolupament industrial d'un país concret.
- **Factors normatius.** Un factor que pot dependre de la normativa d'un país concret.
- **Factors estètics i culturals.** Un factor que pot dependre dels factors de gust d'un país concret.
- **Perfil d'usuari.** El perfil del receptor marca les condicions particulars del context, el sexe, l'edat, el nivell econòmic, les afinitats socials i culturals.

[] 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*



[] Unificació i actualització el **sistema gràfic** utilitzat pels teatres Badalona. També s'ha dissenyat un paquet de regal d'entrades, que contenia un programa per a tota la temporada.



[lo siento] www.losiento.net

Unitat **3** Material annex

El disseny i el seu context

Dins de l'apartat de **Matèria d'estudi** trobaràs altres fonts i documents que també formen part del material necessari per estudiar el Lliurament3.. 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