De la pieza a la colección

Metodología para diseñar en sistema

Irina Fiszelew

"La cuestión es construir el mundo, las palabras vendrán casi por sí solas" / Umberto Eco

Objetivos:

- Transmitir una metodología (herramientas conceptuales y proyectuales) que proporcione la capacidad de generar un "sistema de diseño" a partir de una pieza realizada.

  La propuesta es trabajar un universo visual que permita concebir múltiples y variadas piezas que se complementen y potencien entre sí, y que distribuyan los recursos comunicacionales de una idea rectora.

- Abrir la mirada, trabajando la experimentación y la exploración de un lenguaje visual, el cual será la base de una colección.

- Concientizar y poner a prueba las decisiones, identificando los recursos de diseño que se pueden aplicar para transmitir un concepto.

- Proponer la investigación y el desarrollo del anteproyecto de una colección, dándole oportunidad al proceso de diseño para que una idea crezca y se despliegue en variados resultados.

- Incentivar la introspección y la construcción de un estilo de diseño propio.

Dirigido a:

Estudiantes y diseñadores de joyas y accesorios.

Contenido general:

Se trata de un taller teórico-práctico orientado a promover la capacidad de generar un "sistema de diseño" a partir de una joya hecha con anterioridad.

Se propone aprender una metodología de trabajo basada en la teoría de sistemas, que apunta a diseñar un lenguaje generador de múltiples piezas con identidad propia, partiendo de un concepto morfológico o metafórico.

El trabajo consiste en primera instancia en la identificación del partido conceptual de cada pieza propuesta y de los recursos de diseño utilizados para transmitirlo. Luego se desarrollan ejercicios que profundizan el partido conceptual.

La siguiente etapa es la visual. Se construye un lenguaje o "universo visual" en el cual se definen las propiedades del programa: tipo de sistema, principios que definen el sistema, constantes y variables, cuadros de doble entrada, pruebas de materialidad, paleta de colores, etc.

A partir de este proceso aparecen diseños en interesante diversidad y cantidad que se plasman en bocetos y maquetas.

Se evalúan también las tipologías apropiadas para resolver cada lenguaje, así como también categorías de piezas, agrupaciones, escala y tipo de producción.

Finalmente se ejercitan propuestas que apuntan a ampliar y profundizar el sistema, poniéndolo a prueba y forzando sus cualidades para generar excepciones que enriquezcan la idea.

Dinámica del taller:

La producción de los participantes se materializa en bocetos, maquetas, fotografías.

A lo largo del taller se van ilustrando todos los conceptos teóricos planteados con ejemplos fotográficos y cuadros desarrollados en un archivo powerpoint. Se entrega un apunte con los conceptos generales.

Se sugiere a los participantes un listado de materiales para el trabajo en el taller (maquetas).

CV Irina Fiszelew:

Diseñadora Gráfica (UBA, 1993), estudió también música (Conservatorio J. J. Castro), escenografía (Arq. Gastón Breyer) y régie de ópera (Instituto de Arte del Teatro Colón).

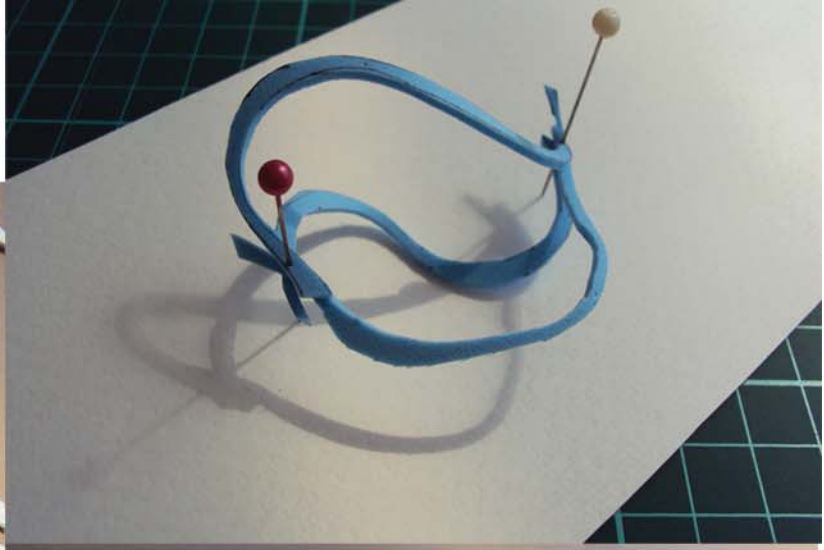
Luego de su práctica profesional como DG, se especializó en el diseño de joyas, egresando de la Escuela Municipal de la Joya de Buenos Aires y asistiendo a los talleres de los maestros Sarkis y Antonio Pujía.

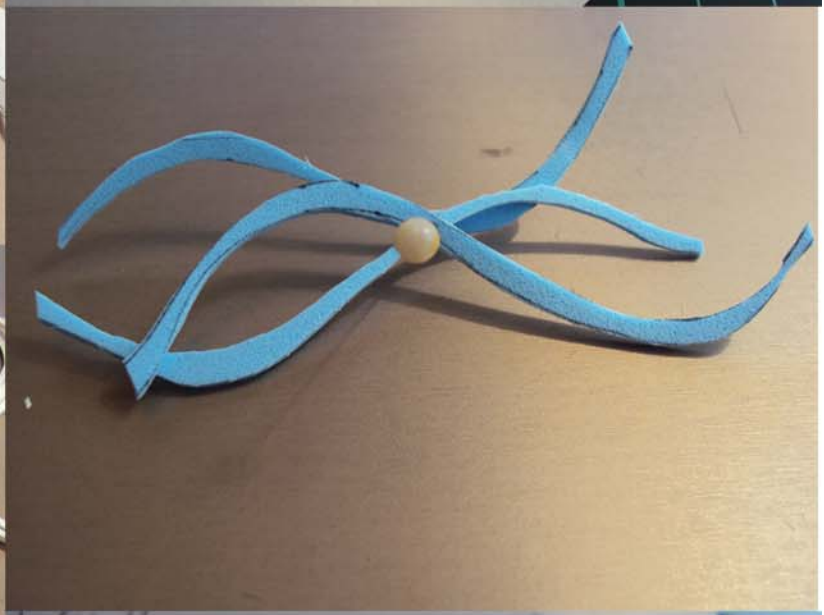
Sus trabajos de joyería han sido expuestos y comercializados en diversas tiendas y ferias de diseño y galerías de arte de Buenos Aires: Galería Espacio Ecléctico, Galería Arte y Parte, Universidad de Palermo, Tienda MACLA, Tienda MALBA, Dogma, Materia Urbana, Galería Diana Pinhasi, Cúbico, Expotrastiendas, BAF Week, Buenos Aires Moda, El Dorrego.

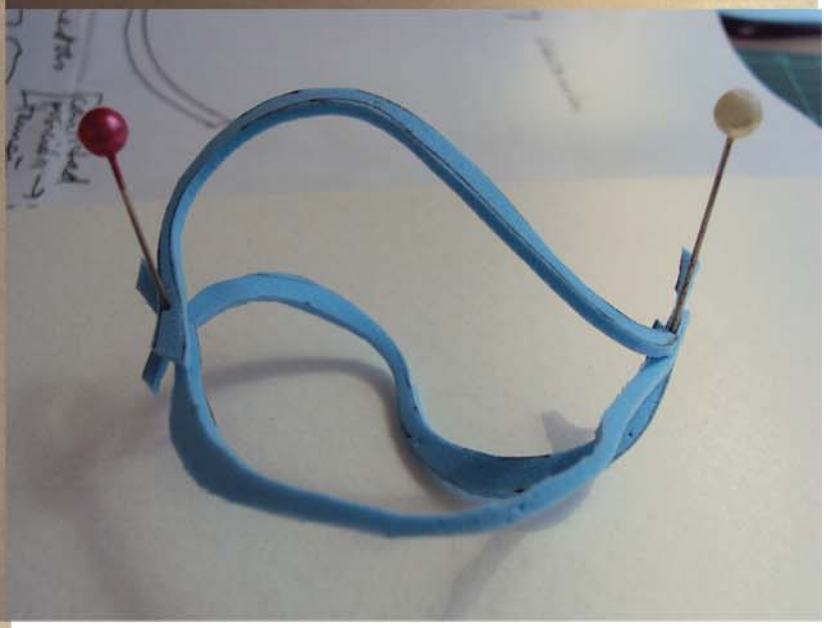
Con el proyecto “Colección Juegometría” ganó el subsidio Industrias de Diseño, otorgado en el 2004 por el Fondo de Cultura BA del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Se especializó en la capacitación y seguimiento de proyectos para diseñadores de distintas áreas. Dicta charlas en diversas universidades (UBA, UP, UADE) y seminarios sobre Metodología de diseño en sistemas y Planificación para proyectos de diseño.

CONSTRUCCIÓN DE UN LENGUAJE VISUAL







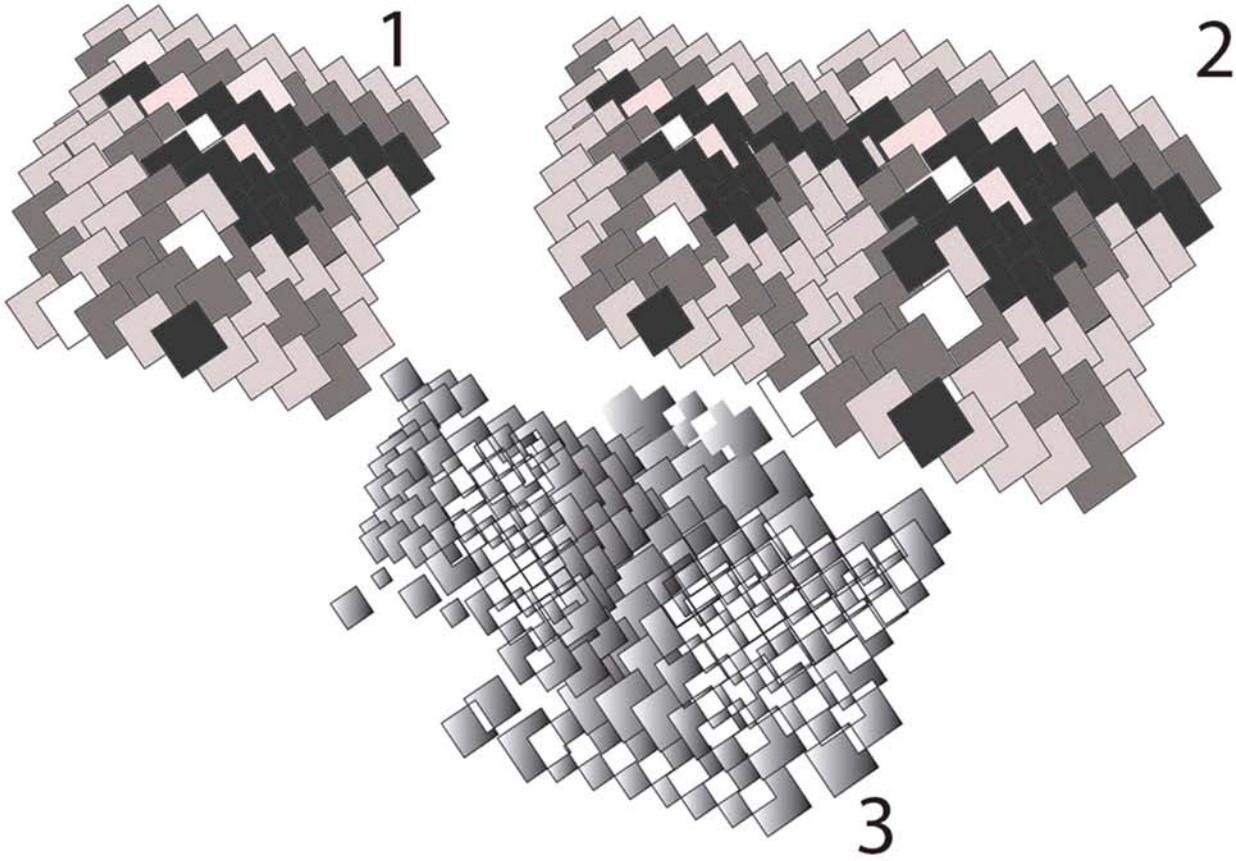
TRABAJO SOBRE VARIABLES
EN BIDIMENSIÓN Y TRIDIMENSIÓN

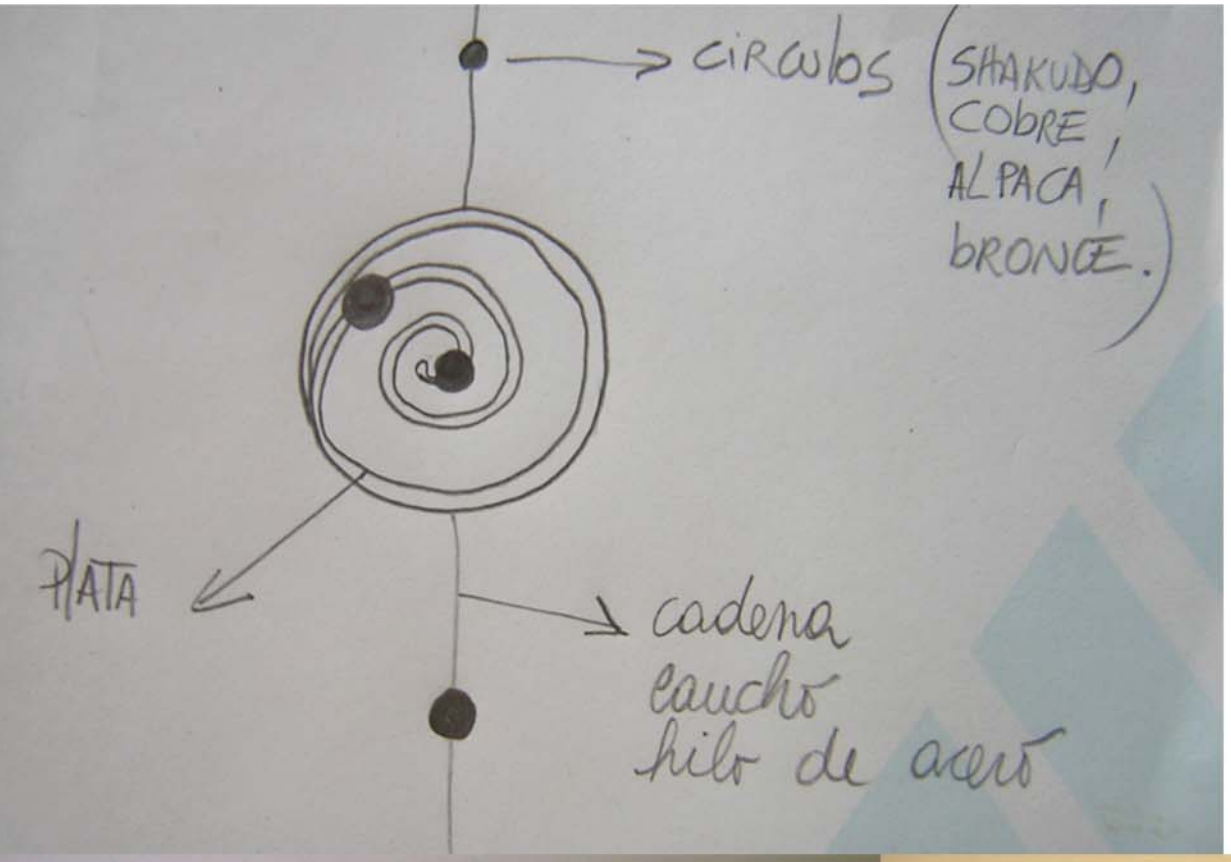
MULTIPLES MAQUETAS PARA GENERAR CONSTANTES Y VARIABLES DE UN SISTEMA LUDICO

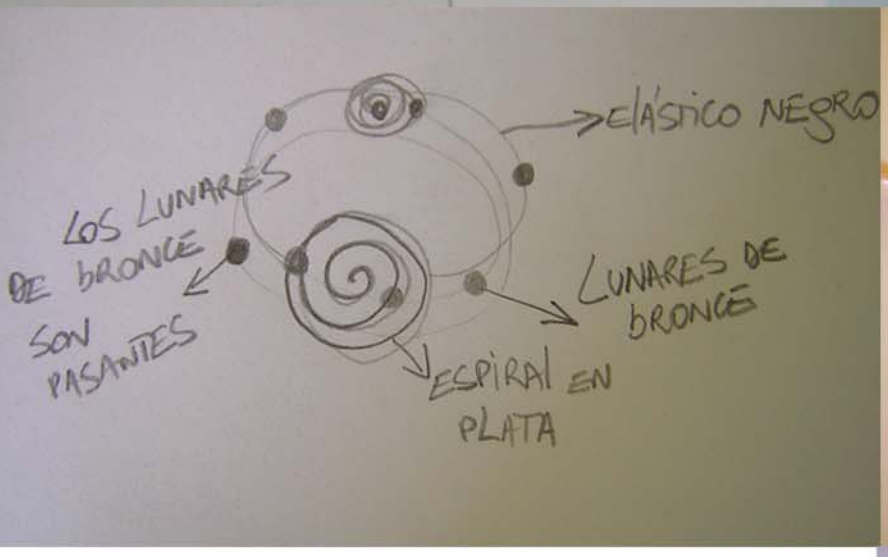
PRIMER PASAJE DEL CONCEPTO A UN UNIVERSO VISUAL

PATRONES GRAFICOS

GENERACIÓN DE TRAMAS TRABAJANDO LAS VARIABLES DE MODULOS Y RELACIONES

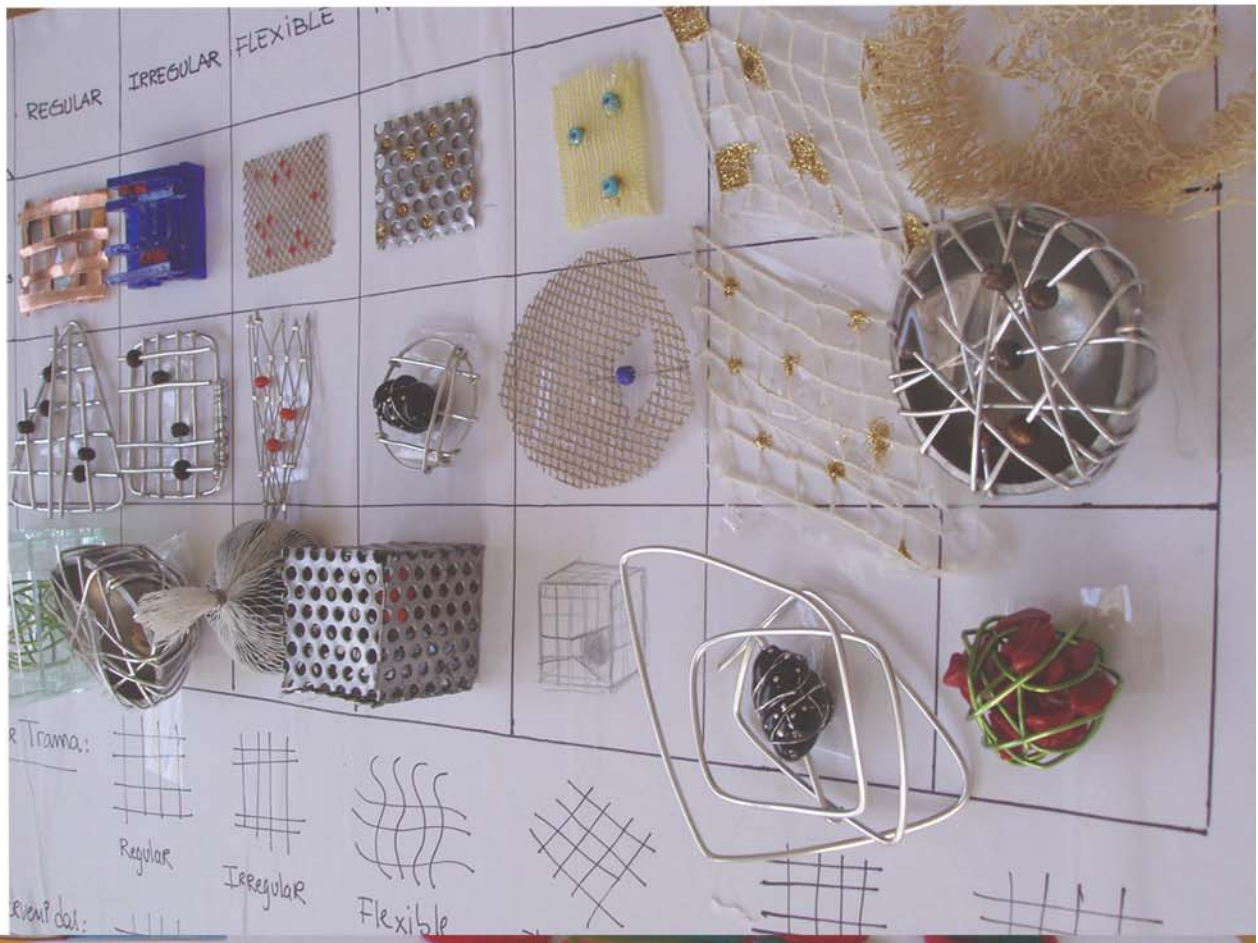
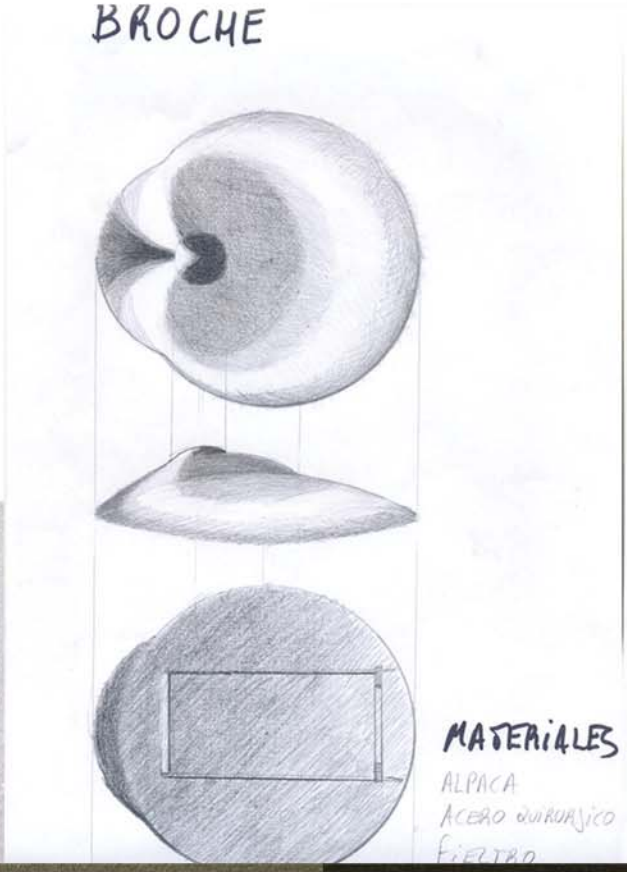
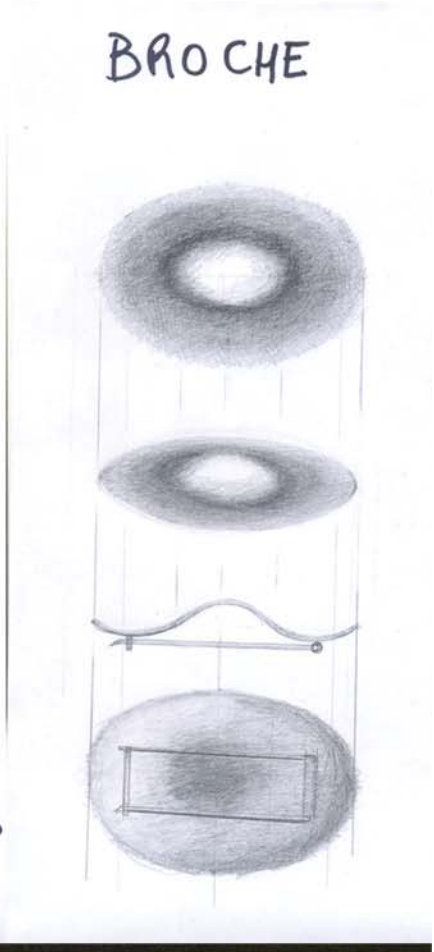
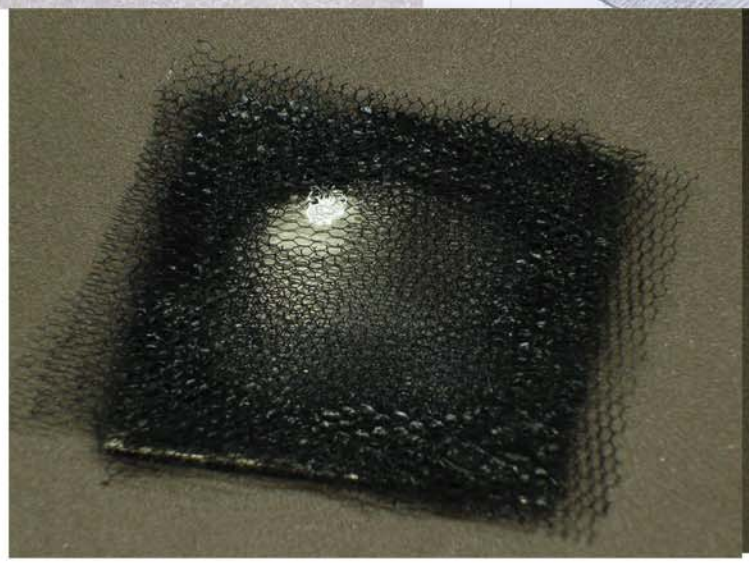
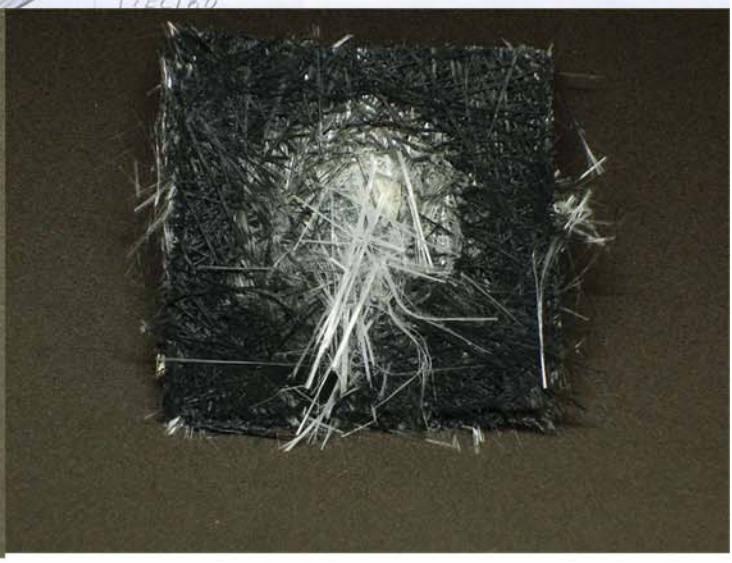






NOTAS SOBRE MATERIALIDAD

CUADRO DE DOBLE ENTRADA Y MAQUETAS SOBRE EL CONCEPTO TRAMA



DOCUMENTACIÓN GRAFICA Y MAQUETAS CON PRUEBAS DE MATERIALIDAD