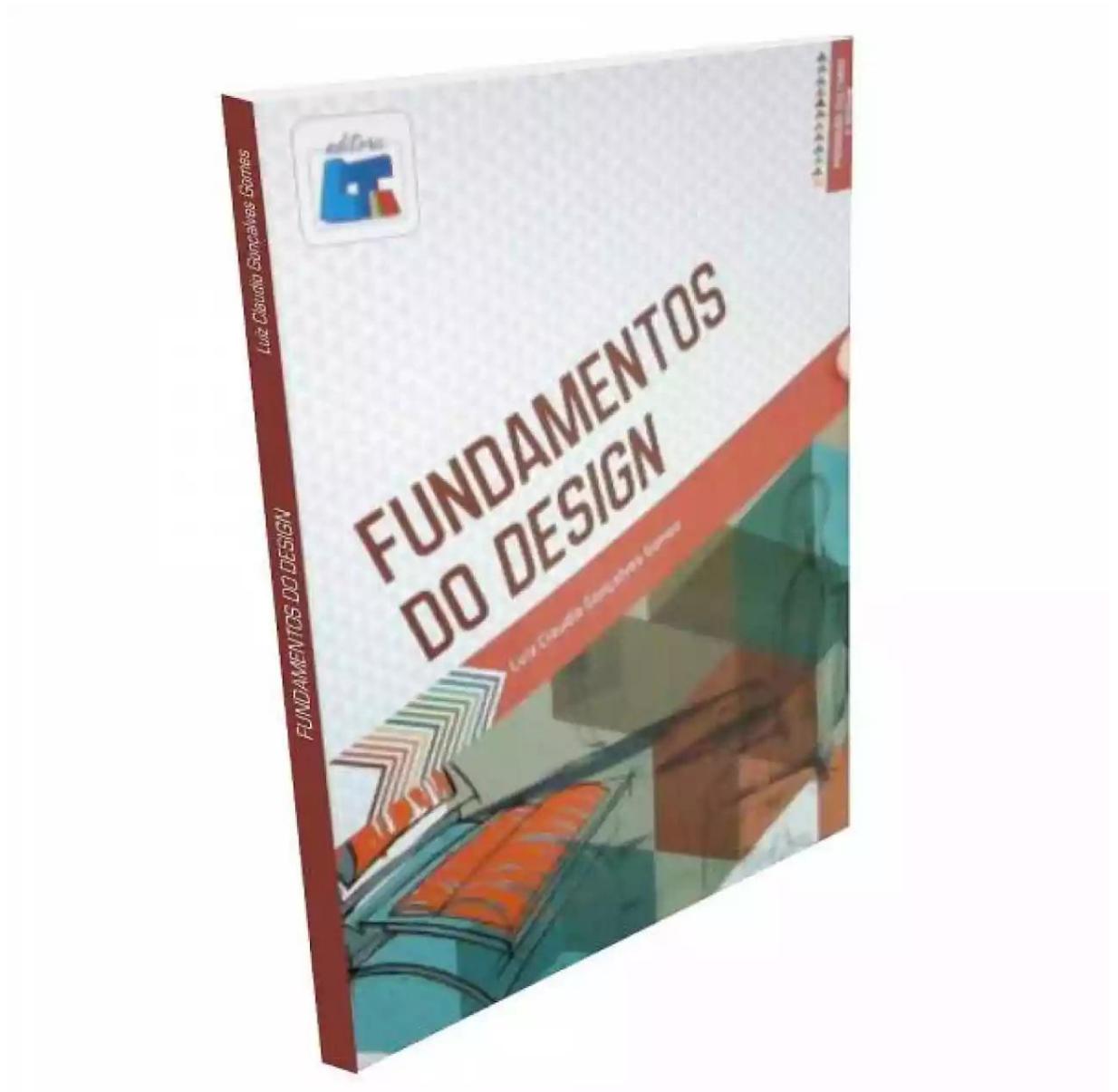


# Fundamentos do Design

---

Por Luiz Claudio Gonçalves Gomes

Desde el dibujo hasta el proyecto, desde el arte hasta la técnica, desde la función hasta la estética. Un libro que ofrece una visión panorámica sobre la práctica y el aprendizaje del diseño.



Habitualmente estamos rodeados por imágenes, máquinas, herramientas, mobiliarios y otros objetos que sirven a distintas finalidades. Todas las cosas que conocemos y que no son

fruto de la naturaleza fueron proyectadas por el hombre, y esa es una demanda que crece con el tiempo. No siempre existieron los artefactos, productos y todos los bienes materiales producidos por la industria, tal como los conocemos hoy en día. Aunque muchos de los productos que conocemos son fruto del diseño, no siempre fue así.

Con la introducción de la máquina de vapor fue posible invertir en una producción muy superior a la que hasta entonces podía lograrse por medios artesanales. Así pues, desde la Revolución Industrial se han hecho diversos intentos para reconciliar la obra del artista y del artesano por medios industriales. Esa revolución también produjo en las sociedades europeas un fuerte impulso a la producción de bienes y productos para fines específicos. Recién en 1919 surge la Bauhaus, un hito en la historia del diseño. Esta escuela estableció algunas normas y estándares de lo que hoy conocemos como diseño. Se podría decir que la profesión fue concebida en la Bauhaus.

Con la modernización de las sociedades impulsadas por la sucesión de progreso y los avances tecnológicos, surgen demandas de lo más variadas. La comunicación se convierte en esencial; por lo tanto, los medios de comunicación impresos se desarrollan y emerge una nueva rama del diseño. Es el Diseño Gráfico, sirviendo a la comunicación visual y adaptándose a nuevos modos de impresión en simultáneo con la aparición de la fotografía, que se convierte en un importante aliado.

Entonces, ¿qué es el diseño? La pregunta es breve, pero la respuesta requiere más tiempo para prepararse y adaptarse a cada situación; es decir, en su contexto social, como se demuestra a lo largo de este libro. De cualquier manera, se puede anticipar una respuesta universal diciendo que el diseño es una idea o un plan diseñado para resolver un problema particular. El diseño incorpora esta idea a través del lenguaje material y para eso utiliza dibujos, modelos y proyectos, para que la resolución del problema pueda ser representada visualmente.

Entre las diferentes áreas del diseño destacamos como principales al diseño de productos, al diseño gráfico, al diseño de ambientes y al diseño de moda. Además de estas, el diseño de envases, zapatos, muebles y joyas. Sin embargo, es importante destacar que a partir de la reciente revolución causada por la industria informática, surgieron nuevas modalidades como el diseño web y diseño de juegos. Este movimiento también hizo con que muchas otras actividades, incluyendo la publicidad y el marketing, se apropien de la expresión «diseño», debido a su creciente importancia. La práctica de diseño ha sufrido grandes cambios, causados □□principalmente por las computadoras e Internet. Han surgido proyectos digitales, *home offices*, portafolios en línea, la proliferación de obras en serie y de bancos de imágenes. Este libro ofrece una guía práctica e importante de los diversos campos de la actividad del diseñador con el objetivo de proporcionar una visión amplia de la profesión.

Los últimos capítulos tratan temas relacionados con el proceso creativo del diseñador, nociones de ergonomía aplicada al proyecto y un capítulo particular dedicado al mundo de las máquinas que permitirá a los estudiantes y profesionales conocer los procesos de producción utilizados para la fabricación de productos de manera creativa e innovadora, junto con la transformación de los diferentes materiales.

Por último, el libro también incluye una reflexión sobre el diseño socialmente comprometido,

porque creemos que la calidad de vida y un mínimo de confort no deben estar al servicio de la individualidad y tampoco pueden existir en medio del caos. Debemos entender que el bienestar es un derecho que debemos promover en nosotros mismos, pero, sobre todo, como diseñadores, debemos tener el compromiso de satisfacer necesidades colectivas.

Publicado el 27/10/2015



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/fundamentos-do-design-2>

