



V CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
XI CONGRESO NACIONAL DE PROFESORES DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA Y ÁREAS AFINES

EGRAFIA 2014
ROSARIO, ARGENTINA
1, 2 Y 3 DE OCTUBRE DE 2014

BARRA, SILVINA - NICASIO, CRISTINA

FAUD-UNC. Sistemas de Representación I. Diseño Industrial. Córdoba, Argentina
barrasilvina@gmail.com, cristina.nicasio@gmail.com

BITACORAS DE VANGUARDIA: WEBLOGS

Disciplina: Diseño.-

Ejes de interés: INVESTIGACIÓN - Gráfica Analógica y Gráfica Digital – Nuevas Herramientas.-

ABSTRACT

We understand the art as that which has the capacity to innovate or release pre-established rules, cultivating and emphasizing freedom of expression. Blogs such as “log book” was used in ancient times by navigators to relate the development of their travel and record what happened.

Sketch blogs are a means of transferring and fundamental knowledge of teaching in design careers. As graphics support of thought, are the working tool during the design process to help you develop skills of observation, association, perception, synthesis, selection and act both as a means of communicating ideas.

Blogs, got an important role from the development of weblogs or blogs, virtual logs, which are published on the internet. The interest in blogs is growing, as Internet use increased. Provide opportunities to develop new initiatives that promote more active student participation in the learning process, allowing interactive social construction of knowledge that results in further development of creativity and communication of ideas.

Search supplement traditional teaching tool, Sketch blog with one offered by new technologies, EL BLOG from a training approach towards interdisciplinary course, is the aim of this work from an experiment carried out in the course of Systems I representation race of Industrial Design, and in the context of developing a research paper entitled: Incorporation of TIC in teaching and learning processes of representation systems in the career of Industrial design.

RESUMEN

Entendemos como vanguardia a la capacidad de innovar o liberar reglas pre-establecidas, cultivando y enfatizando la libertad de expresión. La bitácora, como “cuaderno de registro”, era utilizado en la antigüedad por los navegantes para relatar el desarrollo de sus viajes y dejar constancia de lo acontecido.

Las bitácoras de croquis son un medio de transferencia y conocimiento fundamental de la enseñanza en las carreras de diseño. Como soporte gráfico del pensamiento, son la herramienta de trabajo durante el proceso de diseño que permite desarrollar habilidades de observación, asociación, percepción, síntesis, selección y actúan a la vez como medio de comunicación de ideas.

Las bitácoras, consiguieron un importante protagonismo a partir del desarrollo de los weblogs o blogs, bitácoras virtuales, que se publican en internet. El interés en los blogs es creciente, como es creciente su uso en Internet. Ofrecen posibilidades para desarrollar nuevas iniciativas que promueven una participación más activa del estudiante en su proceso de aprendizaje, permitiendo una construcción social e interactiva del conocimiento que se traduce en mayor desarrollo de la creatividad y la comunicación de ideas.

Buscar complementar un instrumento didáctico tradicional, LA BITACORA, con uno que ofrecen las nuevas tecnologías, EL BLOG desde un enfoque de formación INTERDISCIPLINAR hacia la Asignatura, es el objetivo de este trabajo, a partir de una experiencia llevada a cabo en la asignatura de Sistemas de Representación I de la Carrera de Diseño Industrial, de la FAUD, UNC, y en el marco del desarrollo de un trabajo de investigación: Incorporación de las Tic en los procesos de enseñanza aprendizaje de los sistemas de representación en la carrera de Diseño Industrial.

1.- INTRODUCCIÓN

En el ámbito universitario, las Tic juegan un papel decisivo en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, especialmente en lo referido a la innovación, tanto en las formas de generación y transmisión del conocimiento como en propuestas orientadas a una formación continua, valorando la gestión social del conocimiento como el principal desafío del siglo.

“La progresiva integración de las TIC en las diversas actividades humanas y sociales también guarda relación

con la producción de conocimiento...Así, para diseñar aplicaciones que van a funcionar como soporte organizacional de determinadas actividades es menester saber tanto de la tecnología como de esas actividades. Desde esta perspectiva, uno de los efectos de la difusión de las TIC es la conformación de nuevos campos del conocimiento, los que emergen de la complementación entre disciplinas.” [1].

En este contexto este trabajo asume el desafío de innovar en un medio que vincule el potencial de la bitácora como tradicional herramienta de la representación en disciplinas ligadas al diseño, y el blog como herramienta de las Tics. La propuesta busca promover el desarrollo del potencial del pensamiento creativo en diseñadores a través de la imagen, destacando su rol en el proceso creativo, y a generar mayor interacción comunicativa y socialización en la creatividad visual, muy propia de las prácticas artísticas. [2]

Bitácoras y Weblogs:

Explicar, en palabras y términos, estos conceptos, confirma la estrecha vinculación de significado que les da origen: en los últimos años al cuaderno de bitácora se le llama abreviadamente bitácora. Y también se habla de bitácora digital para referirse a los weblogs.

El cuaderno o bitácora de trabajo es un cuaderno en el cual estudiantes, diseñadores y artistas plásticos, entre otros, desarrollan sus bocetos, toman nota de ideas y cualquier información que consideren que puede resultar útil para su trabajo.

Su relevancia es tal que en los últimos años se han realizado exposiciones sobre las bitácoras de distintos artistas. El nombre bitácora se basa en los cuadernos de viaje que se utilizaban en los barcos para relatar el desarrollo del viaje y que iban situados en la bitácora.

Aunque el nombre se ha popularizado en los últimos años a raíz de su utilización en las carreras gráficas, el cuaderno de trabajo o bocetos ha sido utilizado desde siempre por los artistas plásticos.

Es un registro de las actividades y tareas que se llevan a cabo con el fin de materializar un proyecto.

Su propósito es entender la dinámica del proceso creativo, desde su planeación, su diseño, su implementación y su ejecución para comprender con detalle las variables y motivaciones que arrojaron las características argumentales, estéticas y técnicas del producto.

Un blog, bitácora digital, cuaderno de bitácora, ciber bitácora, ciber diario, o web blog, o weblog, es un sitio web en el que uno o varios autores publican cronológicamente textos o artículos, apareciendo primero el más reciente, y donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

También suele ser habitual que los propios lectores participen activamente a través de los comentarios. Un blog puede servir para publicar ideas propias y opiniones de terceros sobre diversos temas.

Los términos ingleses blog y web blog provienen de las palabras web y log ('log' en inglés es sinónimo de diario).

El web blog es una publicación en línea de historias publicadas con una periodicidad muy alta, que son presentadas en orden cronológico inverso, es decir, lo más reciente que se ha publicado es lo primero que aparece en la pantalla.

Es muy frecuente que los weblogs dispongan de una lista de enlaces a otros, a páginas para ampliar información, citar fuentes o hacer notar que se continúa con un tema que empezó otro.

También suelen disponer de un sistema de comentarios que permiten a los lectores establecer una conversación con el autor y entre ellos acerca de lo publicado. [3]

El éxito de los blogs se debe a sus tres propiedades:

Publicación periódica: publican contenidos en periodos de tiempo relativamente cortos, que permitan secuenciar y organizar un proceso en función de objetivos.

Interacción: admite comentarios de los lectores y esto hace posible que se cree una comunidad en torno al autor. Es uno de los medios que mejor representan su esencia.

Gracias a e recibir comentarios de los lectores, se pasa de una comunicación unilateral (medio de comunicación hacia el lector) a una comunicación bilateral, en la que el lector es también protagonista.

El efecto que ésta ha tenido es la creación de “comunidades” al estilo de “foro de discusión”

Personalización: los blogs intentan mantener un ambiente mucho más personal e informal que ayuda mucho a que se vaya forjando una relación de confianza entre el autor del blog y sus lectores, buscando mucho más la creación de un clima de trabajo e intercambio informal.

Un blog educativo está compuesto por materiales, experiencias, reflexiones y contenidos didácticos, que permite la difusión periódica y actualizada de las actividades realizadas.

Los blogs educativos permiten al la exposición y comunicación entre la comunidad educativa y el alumnado, potenciando un aprendizaje activo, crítico e interactivo.

2.- METODOLOGÍA

Es indudable que cada instrumento posee atributos que han sido verificados por el uso concreto en el campo de la educación, pero una propuesta de vinculación entre ambos puede potenciar estas virtudes y crear líneas de trabajo que garanticen el logro de los objetivos propuestos, a saber:

Objetivos generales:

Promover una visión del conocimiento afectando los roles, la dinámica de creación y la difusión del conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Permitir el acceso, la participación, la flexibilidad en tiempos y lugar, la interacción de todos los agentes que intervienen en el desarrollo de consignas.

Desarrollar la creatividad y el juicio crítico en un ámbito de mayor interacción comunicativa y socializa-

ción.

Objetivos particulares:

Potenciar la comunicación a través de la imagen, destacando su carácter polisémico, sus variables de creación interpretación, lectura y representación

Crear medios alternativos representar, pensar y comunicar en imágenes: objetos y procesos desde fuentes alternativas que promuevan lo interdisciplinario

Experimentar el rol de la imagen como un medio, donde representación, símbolo y signo describen las funciones que tienen las imágenes del pensamiento, en sus variantes de dibujos de concepción, de seguimiento de proceso y de interpretación

Encontrar significados en la información visual, desarrollando la confianza en la propia capacidad de construir significados, debatir, comunicar ideas, resolver en equipos de debate y transferir a problemas interdisciplinarios.

Verificar que el paso del simple mirar al leer, y de allí a construir signos visuales constituye la verdadera posibilidad de comunicar mensajes y conceptos que son propios de la actividad de diseñar o proyecta.

Descubrir el significado que existe entre el ver, el pensar y el representar.

Se plantean tres etapas de desarrollo, en coincidencia con el ciclo lectivo:

ETAPA 1:

Consignas en bitácora tradicional/evaluación y consideración durante un ciclo lectivo.

ETAPA 2:

Implementación de un web log: valoración de opciones. Análisis de casos, software.

ETAPA 3:

Evaluación de resultados/comparación de medios. Conclusiones.

3.- DESARROLLO

Etapas: elaboración de consignas por temas.

Se presentará un listado secuenciado, de temas secuenciados para desarrollo semanal, con actividades y sus variantes. Contiene indicaciones y recomendaciones para realizar variaciones sobre cada tema. Es fundamental el desarrollo cronológico de las actividades en una bitácora tamaño A5 encuadrada.

A partir de temas secuenciados, se presenta una variación, técnica y claves para representar.

TEMA 1: "Me expreso. Realizar un dibujo que me describa"

TEMA 2: "Un niño puede hacerlo". Trazar el contorno de la mano sobre la hoja, agregar símbolos, juegos, juguetes, figuras que recuerdes de tu infancia.

Variación: Crear una composición a partir de línea, contrastando figuras sobre un fondo.

Técnica: Crayones, lápices blandos, tizas, fibras.

Claves: Dibujar y crear líneas y formas que puedan pintarse.

TEMA 3: "Figuras planas recortadas"

Recortar dos o tres figuras planas, realizar una composición creando un fondo con líneas o manchas que contraste con las figuras.

TEMA 4: "Objetos recortados". Recortar dos objetos, realizar una composición creando un fondo con líneas o manchas que contraste con los objetos

Variación: Buscar una relación diferente de figura y fondo. Dibujar líneas siguiendo el contorno de las figuras y los objetos en otro boceto

Técnica: Collage y micro fibras, fibras, marcadores

Claves: Controlar las formas, comparar proporciones. Dibujar en una línea continua sin levantar el lápiz

TEMA 5: "Diseño de letras" Escribir letras en diferentes tipografías, espesores y tamaños, mayúsculas y minúsculas,

TEMA 6: "Diseñar una firma" Escribir en cuatro tipografías diferentes, mayúsculas y minúsculas.

Variación: Diseñar cuatro alternativas para la firma personal.

Técnica: Birome o lapiceras roller

Claves: Investiga firmas de diseñadores, artistas, personalidades destacadas

TEMA 7: "Líneas y marcas en las personas" Dibujar una síntesis de tres o cuatro rostros con expresiones diferentes.

TEMA 8: "Líneas y marcas en las personas" Dibujar una síntesis de tres o cuatro personas, de distintas edades

Variación: Dibuja un grupo de personas: caminando, tocando música, dibujando

Técnica: Lápiz, micro fibra o birome

Claves: Tomar fotografías en un bar, un concierto, un aula y encontrar su síntesis

TEMA 9: "Líneas y marcas en la naturaleza" Observar la estructura de un árbol, su contorno y dibujarlo. Ampliar detalles

TEMA 10: "Líneas y marcas en la naturaleza" Observar la estructura de un fruto o flor, su contorno y dibujarlo. Detalles

Variación: Contrastar en un dibujo comparativo las formas de cuatro ejemplos o modelos

Técnica: Lápiz. Lápiz de color

Claves: Observar representaciones de formas naturales

TEMA 11: "Componer. Hacer composiciones con imágenes de revistas"

TEMA 12: "Líneas y marcas en los objetos". Dibujar con líneas expresivas tres objetos en una composición.

Variación: Expresar la composición al estilo de los artistas del cubismo

Técnica: Collage. Lápiz. Lápiz de color

Claves: Explorar el collage y el fotomontaje. Investigar las representaciones cubistas de objetos y sus técnicas

TEMA 13: "El color en las líneas" Representar perfiles de dos o tres paisajes naturales caracterizándolas por líneas de color.

TEMA 14: "El color en las líneas" Representar perfiles de dos o tres ciudades caracterizándolas por

líneas de color.

Variación: Combinar con técnica del collage

Técnica: Lápiz de color. Crayones. Rotuladores

Claves: Comparar imágenes representativas de paisajes naturales y urbanos en el Arte

TEMA 15: "El color en las manchas" Representar una escultura bajo la acción de la luz. Expresar su forma y materialidad.

TEMA 16: "El color en el plano" Dibujar un lugar de juegos infantiles a través de la síntesis de líneas y manchas de color.

Variación: Representa publicidades de objetos con manchas de color. Representa un juguete antiguo y uno moderno contrastados

Técnica: Lápiz. Lápiz de color. Rotuladores

Claves: Visitar un museo o galería de arte y observar esculturas. Expresar con color el significado de un lugar, el movimiento y los objetos

TEMA 15: "Imagen fija y secuenciada" El objeto en un lugar. Dibujar una secuencia de aproximación en tres cuadros de un objeto de iluminación urbana.

TEMA 16: "Imagen fija y secuenciada" Story board para el video de presentación de un objeto de escritorio. Dibujar una grilla de 3 x 4 cuadros.

Variación: Representar una publicidad de un objeto en una secuencia de tres cuadros. Dibujar el story board de una película, un tema o un video de música.

Técnica: Lápiz, micro fibra o roller. Soporte de color, lápices de color, pasteles.

Claves: Selección de escalas de aproximación. Forma abierta y cerrada. Observar story boards de películas.

TEMA 17: "Exploración de medios" Bocetar un folleto para una muestra de diseño de un autor. Seleccionar gráficos, tipografía.

TEMA 18: "Exploración de medios" Dibujar alternativas de imágenes: realista, fantástica, expresiva, simbólica de un auto.

Variación: Comparar con otro autor o diseñador y expresar gráficamente las diferencias. Seleccionar fotografías representativas

Técnica: Técnica libre

Claves: Analizar bocetos de diseño gráfico. Explorar los múltiples significados de la imagen

CONCLUSIONES

La propuesta se amplía a estudiantes y profesionales de múltiples disciplinas del diseño y la creación, que deseen mantener activa la mente creativa, recuperar los medios expresivos y hábitos de estudio que formaron a los creativos que nos precedieron y mantener vivo el espíritu de exploración e investigación para expandir horizontes.

La conocida crisis frente al papel en blanco cambia, se predispone a un crear sin restricciones ni obligaciones, disponer de materiales económicos en un tiempo informal con medios cotidianos que inducen a lo creativo sin juzgar el resultado, solo dibujando lo que viene a la imaginación.

Se recuperan hábitos de estudio, de conocimiento, de compromiso con el trabajo que un creativo necesita, permitirá explorar, experimentar el crecimiento personal a partir de ejercicios secuenciales diseñados para motivar la creatividad y la representación de ideas a través del dibujo y el hacer del arte, explorando medios, motivando la observación de objetos y el entorno con una visión diferente, En el blog, como en un foro, se podrán valorar propuestas diferentes para formar en el juicio crítico que permita tomar decisiones futuras, o simplemente disfrutar de otras visiones de los participantes.

Creemos firmemente que el trabajo sin limitaciones, sin condicionamientos de evaluación o demandas de trabajo profesional mantendrá activa la capacidad de crear a partir del dibujo, de pensar en imágenes que se expresan en un diario artístico interdisciplinario.

REFERENCIAS

- [1] MARIO ALBORNOZ Y CLAUDIO ALFARAZ
La Universidad y los conocimientos emergentes en el espacio tiempo de las Tic.
Pag 161. Ester Chialvo
Redes de Conocimiento., construcción, dinámica y gestión. 2006
- [2] JUAN MARTIN PRADA
Estudios Visuales. CENDEAC. Vol. 5 .2010.
La creatividad de la multitud conectada EN EL CONTEXTO DE LA WEB 2.0
<http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/>
- [3] VERONICA LAWLOR
One Drawing a Day. Exploring Creativity with Illustration and Mixed Media. 2011