

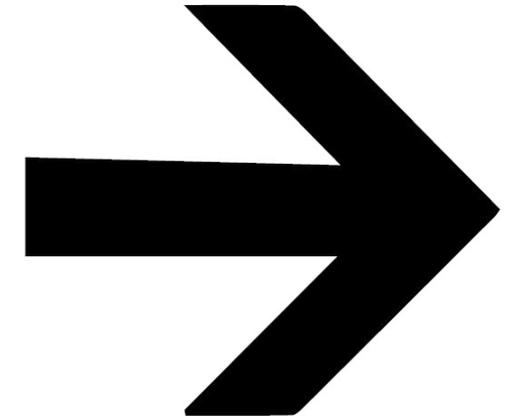
Image, DCV, fotógrafa profesional) y Javier De Ponti (Titular de Cátedra) hablaron sobre cuestiones relacionadas a la fotografía, dando inicio a las jornadas de capacitación que se realizarán durante las semanas del mes de noviembre y diciembre. Las mismas cuentan con 3 clases que se brindarán los días 17 y 26 de noviembre y 3 de diciembre de 16 a 18hs.

Consultada acerca del área de la fotografía de productos, Mariela Díaz comentó sus notables experiencias laborales dando a conocer cuáles son sus métodos de trabajo a la hora de insertarse en el campo de la imagen de alimentos.

Cabe destacar que dentro de la charla hubo la posibilidad de ver fotografías realizadas por Díaz, lo que permitió generar comparaciones e interactuar con las personas que estaban sumadas a la charla. Igualmente se conversó sobre el trabajo con el cliente, el armado del set, el trabajo en equipo, la producción, la iluminación, los especialistas, los roles específicos y el plan de trabajo.

También se destacaron contenidos y metodologías relacionadas al trabajo de la cátedra de Tecnología CV 3 de la mano de De Ponti.

En otro pasaje de la charla, Díaz contestó de forma muy concreta y cordial las preguntas que iban surgiendo dentro de la reunión, permitiendo un acercamiento al público virtual. Finalmente se pudo observar el gran cúmulo de personas que acompañaron la charla, las cuales demostraron su interés por las jornadas que se brindarán en las próximas semanas.-



Sumario

234 Tecnología

Objetos tecnológicos. Investigación de proyecto

Valeria Miccio

239 Reseña

Disertación sobre fotografía de alimentos

Néstor Velázquez

Tecnología

Objetos tecnológicos. Investigación de proyecto

Valeria Miccio

Objetos tecnológicos

El objeto de diseño es tecnológico en cuanto a que es un producto de la vida cotidiana y surge desde la necesidad del hombre de mejorar su calidad de vida.

El mundo en el que vivimos es más artificial que natural, fue modificado por el hombre, quien ha transformado todo lo que lo rodea según sus necesidades. Ese mundo artificial está integrado por relaciones sociales, técnicas y artefactos.

Es un mundo en donde la tecnología condiciona nuestras actividades, nuestro comportamiento, y como consecuencia nuestra cultura. La cultura es una unidad organizada que incluye artefactos de todo tipo, materiales e inmateriales, cuyo objetivo es satisfacer las necesidades básicas y espirituales del individuo siguiendo un sistema de hábitos y costumbres relacionado con la lengua, las ideas, las creencias y los valores. Esto tiene que ver con formas de vida, con formas de relacionarse con los objetos que nos rodean.

Gran parte de los productos de la vida cotidiana son tecnológicos. Muebles, sillas, televisor, radio, teléfono, entre otros, son objetos que involucran actividades del hacer cotidiano, construidos por el ser humano para un fin determinado y como respuesta a una demanda de la sociedad, el diseño se orienta a las prácticas de la vida cotidiana (Bonsiepe, 2011, 2). Muchas de estas cosas resultan de la producción seriada y pertenecen al campo de lo que se conoce como tecnología.

Según el análisis de Aquiles Gay, esta palabra surge asociada a la idea de progreso planteando un nuevo enfoque de la técnica, a partir de la

sistematización, racionalización y mecanización de los métodos de producción (Gay, 2010, 18). Por lo tanto, la palabra tecnología se vincula con la producción industrial en donde hay una diferenciación entre la concepción y la realización. Cuando se proyecta el producto se apoya en un diseño que, por el contrario de la producción artesanal, donde se va configurando el artefacto a medida que se va realizando –lo denominamos producto técnico- está pensado para la producción siguiendo una metodología racional. Gay define a la tecnología como “el conjunto de conocimientos y procesos asociados, que tienen como objetivo la producción de bienes, procesos y servicios que son respuestas a las necesidades o deseos de la sociedad, teniendo en cuenta los aspectos económicos, productivos y socioculturales involucrados. Los productos resultantes de estos procesos son los que deben contribuir a mejorar la calidad de vida” (2010, 20). Entonces la tecnología tiene un carácter social ya que la sociedad plantea necesidades, demanda soluciones que se resuelven tecnológicamente. Los artefactos no solo están vinculados a los procesos productivos, sino también a los de consumo, generando la existencia de nuevas necesidades y por lo tanto nuevos objetos. Así la tecnología marca el crecimiento material de una sociedad en ciclos, pues con el propio crecimiento se generan nuevos cambios tecnológicos que a su vez generan nuevos hábitos socioculturales. Se plantean nuevas formas de pensar, de razonar, de actuar y de producir. El objeto material y semiótico, representa valores y creencias acordes al momento, carga con significado en cuanto que almacena, procesa y recibe información. Según Michel Serres éstas son las tres funciones que cumple el sujeto social (2015, 3).

Aquiles Gay, ingeniero, especializado en tecnología, fue impulsor de la carrera de diseño en la Universidad de Córdoba.

Michel Serres, pensador de la tecnología.

Gui Bonsiepe, diseñador egresado de la HfG Ulm es un referente que conoce en profundidad la problemática del diseño en América Latina.

Materialidad

El objeto material es real, tangible, tiene peso, interactúa con todo lo que pasa a su alrededor. Los objetos de uso cotidiano están destinados a cumplir un propósito específico: resolver acciones, comunicar mensajes complejos.

La materialidad no solo tiene que ver con lo simbólico y funcional, sino también cuenta con un valor estético, el cual no debe imposibilitar la percepción del objeto o información. Entonces un objeto tiene una naturaleza dual por su estructura (relacionada con los materiales e información) y por su intención de uso. La resolución del objeto tecnológico no necesariamente tiene relación con muchos factores. Una misma forma puede contener diferentes usos y allí está el territorio del diseño. Su función es importante ya que se encuentra, como señala Bonsiepe, entre el producto o información y el usuario, está en el lado de la proyectualidad (Bonsiepe, 2011, 3). el diseño se refiere a cómo se vincula el usuario con el objeto y su utilización, qué lugar ocupa en el espacio, educa al usuario y en consecuencia modifica sus hábitos.

El diseñador tiene esa mirada proyectual –analiza, planifica y crea soluciones a las demandas que se plantean - interpreta el sentido y funcionalidad de los objetos materiales y semióticos, insertados en una sociedad, en una cultura. Por esto, los objetos resultantes del diseño parten de una demanda concreta, se reproducen tecnológicamente y circulan socialmente una vez que son aceptados por los usuarios.

¿Qué hay del espacio?

Siguiendo lo que hemos planteado podemos pensar que el espacio que habita el hombre es un producto cultural material, ha sufrido transformaciones de su

estructura original para ser habitado. Como se ha dicho, a su vez esos cambios han transformado las formas de relación con artefactos, alterando la percepción del propio espacio. Entonces el ambiente es un sistema de signos, es resultante de una fusión entre el elemento formal y su significado .

Las ciudades se han transformado notablemente desde la segunda Revolución Industrial y lo han hecho a la par del desarrollo de la tecnología. Hoy en día, la señal entendida como objeto material inserto en un espacio es una parte constitutiva de la imagen del entorno. Es un elemento más en la determinación de la estructura perceptual del espacio urbano. En un proyecto en curso enmarcado en el predio universitario de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, se analiza desde esta perspectiva el espacio con el objetivo de la implementación de un nuevo sistema señalético. Este análisis alcanza niveles estructurales, funcionales y relacionales.. El estudio de las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos ante ellos es lo que se denomina como señalética (Costa, 2007).

Objetivo

Presentar el proyecto de señalética de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

Objetivos secundarios

Tipificar el espacio donde se aplicará la señalética.
Leer las señales como objetos tecnológicos, materiales y semióticos

Metodología

› se realiza una reseña sobre la historia del predio y su significado como lugar de memoria.

- › se estudia cómo está conformada la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación para entender su funcionamiento y los grupos sociales que la habitan;
- › se analiza el predio como espacio, sus formas, estructura, cómo se organiza y reorganiza contantemente con sus diversas funciones,
- › se describen sus componentes, reconociendo recorridos y usos que hacen los diferentes grupos de personas que lo habitan (docentes, no-docentes, alumnos, externos);
- › se estudian las señales mediante el sistema de lectura del objeto que propone Aquiles Gay, observando la totalidad de sus dimensiones: utilidad, estructura, funcionamiento, materiales, otros.
- › se analiza el espacio, en base a las propuestas de Milton Santos y Kevin Lynch
- › se estudian las señales mediante lectura del objeto que propone Aquiles Gay, observando al objeto como tal en tanto estructura, función, funcionalidad, materiales, etc..

Fragmento del trabajo final del seminario de posgrado “Diseño. Del objeto tecnológico a la cultura material y semiótica. Lecturas” dictado por Javier De Ponti, Secretaría de Posgrado, FDA, UNLP.

Referencias

- BONSIEPE Gui (2019) *Diseño y crisis*, UAM, México.
 COSTA Joan (2010) *Señalética corporativa*, La Biblioteca, Barcelona.
 GAY Aquiles (2010) *La tecnología como disciplina formativa*, Tec, Córdoba.

Milton Santos, geógrafo brasileiro. Kevin Lynch, urbanista estadounidense.

SANTOS Milton (2000) *La naturaleza del espacio*, Ariel, Buenos Aires.

SERRES Michel (2015) *Las nuevas tecnologías, revolución cultural y cognitiva* en youtube.com/watch?v=8qh4YFcz4o
 consulta octubre 2020.

LYNCH Kevin (2008). *La imagen de la ciudad*. GG: Barcelona.

Reseña

Disertación sobre fotografía de alimentos

Néstor Velázquez

Jornadas-taller

FOTOGRAFÍA DE ALIMENTOS

Mariela Díaz/DCV

especialista en el área

Charla-disertación: Presentación de las Jornadas “Fotografía de alimentos.”

Mariela Díaz (Titular de MD/Image), Javier De Ponti (Prof. titular de Tecnología CV 3). Organiza Tecnología CV 3 y Proyecto de investigación 11/B381. En el marco de la Semana del Diseño organizada por el Departamento de Diseño en Comunicación Visual. FDA. UNLP. Miércoles 28 de octubre. A distancia. Zoom.

El miércoles 28 de octubre de 2020, a las 14:30 hs. se llevó a cabo la charla de presentación sobre las jornadas de Fotografía de alimentos organizada y coordinada por la Catedra de Tecnología en Comunicación Visual 3 de la Facultad de Artes. La convocatoria fue planteada como parte de la Semana del Diseño mediante la plataforma virtual zoom. Los disertantes, Mariela Díaz (Titular de MD