

DICCIONARIO DE DISEÑO Y CREATIVIDAD

Gonzalo Orosco Arce

Alfredo Velásquez Milán

La presentación y disposición del Diccionario de Diseño y Creatividad, son propiedad de los autores. Quedan reservados todos los derechos de acuerdo a ley. Autorizada su reproducción citando la fuente

DICCIONARIO DE DISEÑO Y CREATIVIDAD

Autores:

Gonzalo Orosco Arce
Alfredo Velásquez Milan

Primera edición:

1000 ejemplares

Editor:

Gonzalo Orosco Arce
E-mail: gonzalo-orosco@hotmail.com

Alfredo Velásquez Milán
E-mail: alfie1965@hotmail.com

Impresión coauspiciada por:

- COLEGIO DE ARQUITECTOS DE BOLIVIA
- COLEGIO DE ARQUITECTOS DE CHUQUISACA
- COLEGIO DE ARQUITECTOS DE COCHABAMBA

Diagramación:

Ramiro Cuevas C.

Diseño Tapa:

Vidal Carrasco
Ramiro Cuevas C.

Impresión:

Industrias Gráficas Qori Llama

Depósito legal:

3-1-2383-07

Sucre – Bolivia
2007

INTRODUCCIÓN

El **DICCIONARIO de DISEÑO y CREATIVIDAD** presenta términos relativos al proceso creativo y diseño en general, con cierto énfasis en el diseño de bienes muebles e inmuebles. Se ha buscado establecer las definiciones desde un aspecto genérico, para terminar particularizando los mismos en las áreas del diseño de productos, diseño arquitectónico y la creatividad. De manera complementaria al tema del diseño, se indican las principales corrientes o movimientos artísticos del siglo XIX y XX, además de definiciones relativas a la educación, percepción, inteligencia y psicología ambiental; aspectos ligados a los dos principales temas del diccionario. Un aspecto novedoso constituyen los diversos principios de diseño que son de reciente data, como resultado de la investigación realizada por diversos especialistas, en las últimas décadas.

El diccionario presenta un mayor énfasis en diversas técnicas y métodos "intuitivos" y heurísticos que no son utilizados generalmente en las instituciones educativas y productivas como herramientas para lograr mejorar sus procesos creativos y productivos. Sólo se indican de manera referencial métodos considerados "científicos", pues éstos son desarrollados en centros educativos o libros especializados.

El libro está dirigido principalmente a estudiantes, técnicos y profesionales, del área del diseño y la producción de bienes muebles e inmuebles: arquitectos y constructores; aunque también gran parte de los conceptos pueden ser de utilidad para los artesanos, comunicadores, artistas, diseñadores gráficos y profesores de colegios, y en general a todas aquellas personas que de una u otra manera crean, recrean, inventan y reinventan a diario objetos, construcciones, imágenes, literatura y todo aquello que denominamos producción cultural (lo hecho por el hombre).

Como antecedente bibliográfico, la gestión 2002, el grupo "RESTAURO", elaboró un DICCIONARIO ARQUITECTÓNICO ILUSTRADO, con énfasis en los espacios y elementos de la arquitectura histórica, dirigido a estudiantes y profesionales que trabajan en la Conservación del Patrimonio Arquitectónico. Con posterioridad se pretende editar otros volúmenes; dos de ellos relativos a la temática de la conservación del patrimonio mueble e inmueble; otros tres diccionarios, estarán referidos a la planificación, diseño urbano, medio ambiente, paisajismo y ecología urbana.

Las principales fuentes bibliográficas de propiedad privada utilizadas, son: Principios universales de diseño, Creatividad, diseño y tecnología, La gestión del diseño en la empresa, Creativamente, Cómo nacen los objetos, Guía para el desarrollo de productos y El mundo del arte. El diseño del siglo XX y la Enciclopedia del Diseño, fue gentilmente proporcionado por la Biblioteca Salvador Espriu; los volúmenes de Historia Universal del Arte, fueron prestados por el Colegio de Arquitectos de Chuquisaca.

Nuestro agradecimiento al Arq. Fernando Iriarte, PRESIDENTE DEL COLEGIO DE ARQUITECTOS DE BOLIVIA; Arq. Vladimir Achá, PRESIDENTE DEL COLEGIO DE ARQUITECTOS DE CHUQUISACA; y al Arq. Fernando Dipp, PRESIDENTE DEL COLEGIO DE ARQUITECTOS DE COCHABAMBA, colegas y representantes de instituciones, que apoyaron la edición del Diccionario.

Gonzalo Orosco Arce

GRAFFITI

Inscripción o dibujo hecho sobre diferentes superficies de dominio público, como las paredes de un edificio o los vagones de un ferrocarril. Por lo común se realizan con aerosoles, brochas y otros instrumentos que permiten espontaneidad y rapidez. La temática de los *graffiti* suele ser de tres tipos: *política e ideología*, *exhibición personal o colectiva* y *decorativa*.

GRAVEDAD

Sensación referida al diseño, psicológica y no visual, con tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas o grupos de formas, individuales.

H

HABITAT

Medio en el que se habita, entorno* o medio natural de vida sostenible. // Sitio geográfico en donde se determinan los factores condicionantes que permiten las adaptaciones de las actividades vitales de los organismos, así como su modo de sobrevivencia. Dentro de él se dan una serie de reacciones de los organismos, que van produciendo cambios, que traen a su vez, una red de interrelaciones nuevas (Camacho, 384). Ver AMBIENTE.

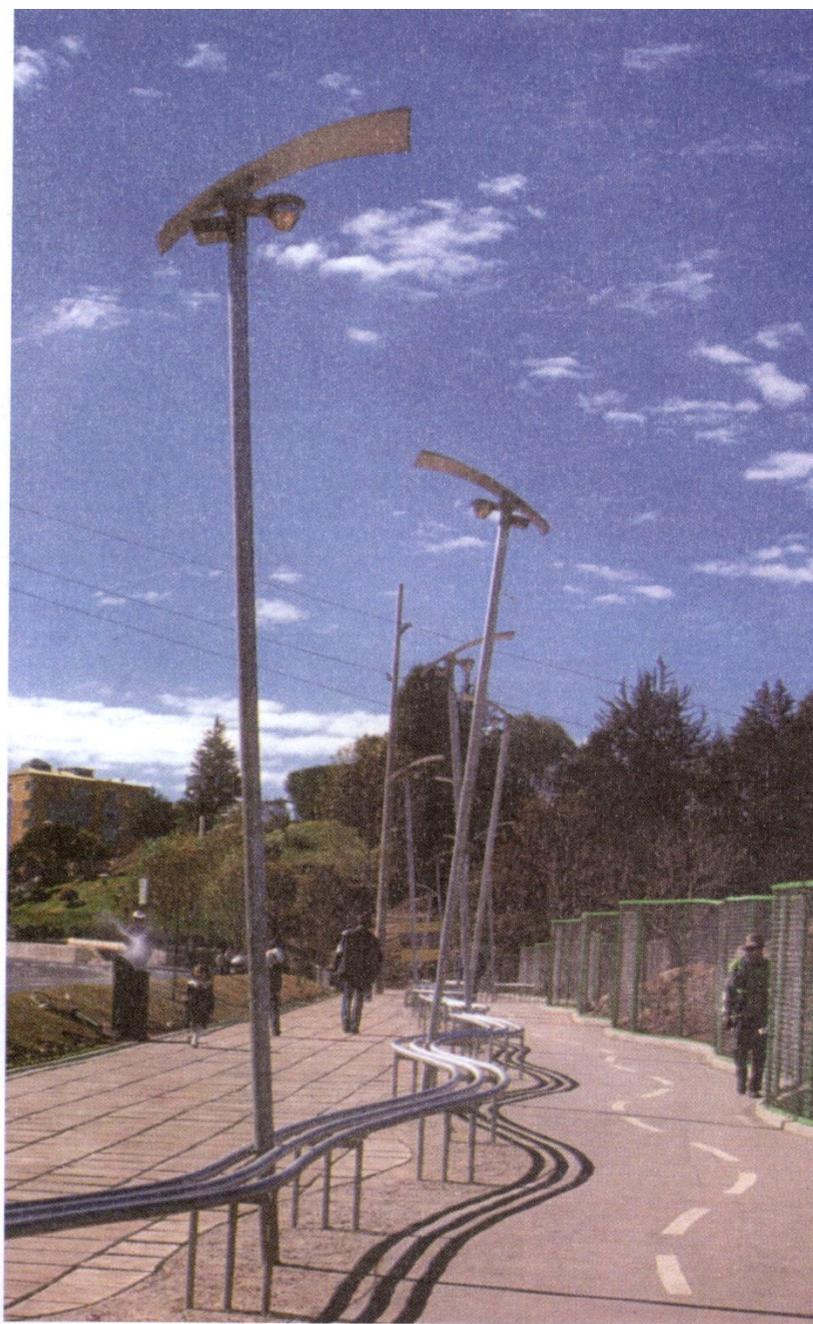
HAPTICO

Relativo o basado en el sentido del tacto. // El tacto constituye uno de los sentidos desarrollados de manera ampliada en personas privadas de la visión (Ching, 1997, 86).

HEURÍSTICA o CASUÍSTICA

Verdad circunstancial no verificable, es decir, no demostrable. La solución se da a través de prueba y error. Las experiencias con el tiempo forjan una sabiduría popular, sin más demostración que el azar de las circunstancias. Simonsen y Duailibe, entienden la creatividad como un proceso mucho más heurístico que algorítmico (El algoritmo es una ley o verdad aplicable siempre a premisas conocidas, produce resultados esperados, es la lógica formal). Consideran factible establecer leyes heurísticas que son aplicables; estas reglas son contradictorias entre sí y responden más bien a situaciones fortuitas. Así la heurística puede expresarse a través de las siguientes leyes empíricas:

- **LEY DE LA PARSIMONIA.** Determina que entre dos soluciones es probable que la correcta sea la más sencilla. Ver PRINCIPIO DE SENCILLEZ.
- **LEY DE FRIEDRICH.** Parte del concepto de que la criatura humana miente. También LLAMADA LEY DE LA MENTIRA HUMANA advierte que nunca se debe aceptar nada a priori.
- **LEY DE LA SOBERANÍA DE LAS INFORMACIONES.** Jamás luchar contra informaciones, recomienda esta regla. Como es típico en la heurística, esta ley contradice lo anterior. El refrán popular reza: "*Si el río suena; es que agua lleva*".
- **LEY DE LA DESPERSONALIZACIÓN.** Es necesario salir de nuestro ambiente para poder percibirlo. La percepción de nuestro entorno mejora si se tienen referencias comparativas.



HABITAT

Hábitat natural, parcialmente transformado en hábitat urbano.

Parque urbano central, 2002

CECILIA SCHOLZ

EQUIPO MULTIDISCIPLINARIO GOBIERNO MUNICIPAL DE LA PAZ

La Paz, Bolivia

de caos, una excesiva uniformidad puede generar ambientes monótonos o aburridos. La repetición de determinados elementos (formas, colores, texturas) y/o diferenciación entre ellos puede permitir un ambiente agradable. Ver PERCEPCIÓN.

VERISMO

Movimiento artístico de la segunda mitad del siglo XIX que se fundamenta en un realismo extremo (El mundo del arte, 357).

VIÑETA

Dibujos de adornos o de referencia a cierto grado de alusión temática, que se ubica a principio o fin de libros o de sus capítulos y en algunos casos entre las páginas.

VOLUMEN

Tamaño o extensión de un objeto o espacio tridimensional que se mide en unidades cúbicas. // Recorrido de un plano en movimiento (en dirección distinta a la suya). Es tridimensional, tiene longitud anchura y profundidad pero no peso. Define la cantidad de espacio contenido en el volumen o desplazado por el mismo.// Ver ELEMENTOS PRIMARIOS DE LA FORMA.

VOLUMETRÍA

Conjunto y expresión de la forma tridimensional, forma del objeto arquitectónico tridimensional.

Y

YUXTAPOSICIÓN

Acción y efecto de estar una cosa contigua o adyacente a otra, de forma y manera que permita establecer una comparación o contraste.

Z

ZONA DE CONFORT PERSONAL

Situación variable y subjetiva que cada individuo establece con respecto a su interlocutor, en la cual se siente confortable hablando. Ver ESPACIO PERSONAL, SOCIOMETRÍA y TERRITORIALIDAD.

ZONIFICACIÓN

Distribución de áreas para la generatriz del diseño funcional en base a organigramas y esquemas funcionales

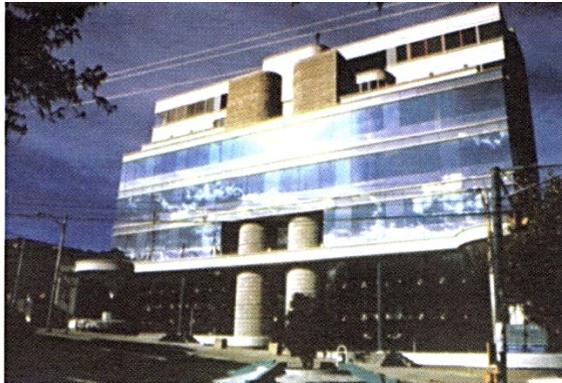
ZOOMORFISMO

Estilo de diseño que imita o representa formas animales (Tambini, 277).

VOLUMETRÍA

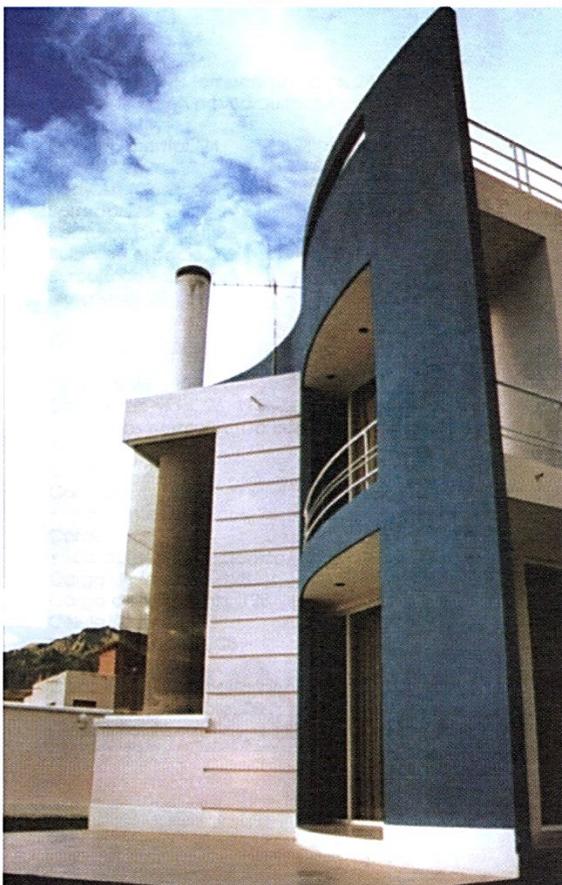
Volumetrías de formas cilíndricas, insertadas en un volumen cúbico

Edificio Gisbert, 1997 -1998
JUAN CARLOS CALDERÓN
La Paz, Bolivia



Vivienda Escobari, 1995
CECILIA SCHOLZ
JUAN CARLOS ARANIBAR
La Paz, Bolivia

Combinación de volúmenes de formas
circulares y ortogonales y planos verticales
curvos



no. La abstracción esta ligada a la creación de símbolos* que se condicionan a la forma natural. BELLAS ARTES Obras de arte universales. Síntesis formales que son: TEMPORALES. Pueden ser figurativas y no figurativas. Las figurativas son: el urbanismo, la arquitectura del paisaje, el cinematógrafo, etcétera (Camacho). El fortalecimiento del clima para generar confort humano*, uso adecuado de la luz y lo posible, ayudando a crear un desarrollo sostenible que no agote al planeta. La armonía y proporción. // CLÁSICO. Que perdura o no pasa de moda. La armonía y la compatibilidad formal entre componentes visuales de un producto. // MODERNO. Se incide en un cuerpo, y de esa forma de incidencia se dan diferencias de formas. // Tiene la serie cromática, que integra varios colores, los cuales se caracterizan por su pureza. Los colores se dividen en: PRIMARIO. Color del espectro solar que no puede mezclarse con los secundarios. NEUTRALIZADO. Color que lleva mezcla de blanco y negro. (PSICOLÓGICOS Y FISIOLÓGICOS) El color puede afectar el estado de ánimo y la salud (como la presión arterial y el ritmo de la respiración). Los efectos indirectos del color se aplican con éxito para el tratamiento de ciertas enfermedades psicológicas y físicas. // El acabado mate no refleja la luz, a diferencia de los acabados brillantes. // no necesariamente figurativo, que perfila, explica o clarifica la organización del espacio. Es la relación (esquema) funcional del programa de partes. // En el diseño de actividades a resolver, según las necesidades estudiadas. Se plantean las relaciones que cada línea de relación sólo puede tener dos sentidos, bi-direccional, y cada espacio puede conectarse con varios, pero siempre dentro de la regla anterior. // La gráfica del mundo visual o de algún concepto o alguna idea. El elemento gráfico en un objeto, escena o idea sobre una superficie, que puede ser realizado por el diseñador. // AL. DISEÑO GRÁFICO Término genérico que aglutina a la fotografía, el dibujo

El diseño creativo busca mejorar las capacidades y oportunidades de artesanos, pequeños y medianos empresarios, técnicos y profesionales que trabajan en la creación y la fabricación de bienes culturales.

La Prefectura del Departamento de Chuquisaca, el Colegio de Arquitectos de Bolivia, Colegio de Arquitectos de Chuquisaca y Colegio de Arquitectos de Cochabamba, coauspician el Diccionario de Diseño y Creatividad, con la convicción de que el mismo está destinado a elevar la calidad de diversos productos, aumentar sus ventas y de esta manera elevar la calidad de vida de las familias bolivianas, en beneficio del desarrollo humano y social.

Lic. David Sánchez Heredia
 PREFECTO Y COMANDANTE GENERAL
 DEL DEPARTAMENTO DE CHUQUISACA

La aplicación correcta de las limitaciones facilita la utilización de diseños y redondeados que ancho y transmite una sensación de delgadez. // LINEAS REGULADORAS. Se encuentran las formas reguladas en la geometría. // FUNCIONES PRAGMÁTICAS. // TÉCNICA. NAIF Tendencia que se caracteriza por la aplicación de formas elementales a los seguidores. // GIGIO (El mundo de la parte, 343). NECESIDAD. El elemento de un grupo de elementos adecuadamente dispuesto con relación a los demás. // del siglo XX. Se caracteriza por la acción de los funcionales. // característica de los diseños que se refieren al alma. // Generando desarrollo. // La estructura del sistema digestivo, se representan mejor con dibujos y diagramas. // embargo es improbable que alguno hubiese sido adiestrado en él durante su vida. // general. La información puede representarse de diversas maneras. // de forma detallada y objetiva. // En el siglo XIX, el término "diseño" se usó para denotar el mundo de 1945, que comenzó con el realismo cuando llenó de detalles. // El mundo de las oficinas tomaron los signos propagandísticos. (Tambini, 1945). Elemento gráfico para denotar los signos designados. // no es una línea, es un símbolo, o, simplemente, por alguna semejanza o correspondencia, o, simplemente, por atribución. // símbolos más utilizados en el diseño gráfico son los LOGOTIPOS. // TIPOLOGÍA. // Elementos de la tipología corporativa que se utilizan en el diseño gráfico. // en los espacios o estructurales. La tipología no siempre indica cronología secuencial.



ARTE
 SUAVES
 COLOR
 DISEÑO
 TALLER
 JE
 FORMA
 EOMETRÍA
 HABITAT
 IDEA
 ERARQUÍA
 EN
 LINEA
 MÍNIMA
 AIF