

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Carrera de Diseño Gráfico

Teoría y práctica del diseño
Cátedra: Prof. Jorge Bardelás

Tesis de la Cátedra

Los cambios producidos en los últimos años en los modos de producción y el impacto de las tecnologías de la información y de la comunicación han producido una complejización de los contextos de intervención de los diseñadores gráficos. Este contexto plantea que en la práctica los problemas no se presentan dados y a su vez se encuentran en un orden de complejidad creciente. Considerar a la práctica desde una perspectiva de resolución de problemas, puede ignorar el encuadre del problema (Schön, 1992), el proceso mediante el cual definimos la cadena de decisiones que en diseño debemos adoptar, los fines que se han de lograr y los medios necesarios que podrán ser elegidos.

Debemos en la actualidad construir los problemas a partir de los materiales provenientes de las situaciones problemáticas que en el actual momento histórico se presentan, a veces incomprensibles e inciertos, debemos entonces incorporar nuevas capacidades, que nos permitan en primer lugar definir y convertir con mayor exactitud un problema a partir de la lectura múltiple de una situación problemática.

Siguiendo la línea de D. Schön (1992), F. Flores y T. Winograd (1986), G. Bonsiepe (1993) que consideran al diseño como una conversación con los datos de la situación y que en un buen diseño, esta conversación con la situación es reflexiva.

Los diseñadores del área comunicacional deben reflexionar desde la acción a propósito de la construcción del problema, las estrategias para la acción, y las formas de pensamiento implícitas en cada uno de los pasos que forman parte de la cadena de decisiones que el diseño requiere.

Desde la perspectiva psicológica, el trabajo y el aprendizaje en el campo del diseño exige un pensamiento de orden superior (Vigotsky, 1979) y la utilización de estrategias intelectuales como: el análisis, la inferencia, el planteamiento, la resolución de problemas y la utilización de estrategias de comprensión. El mismo autor dirá que el mediador de dicho proceso es el lenguaje y su finalidad es establecer las marcas de comprensión (entendida como capacidad de generar e interpretar significados), es nuestro particular interés centrar la reflexión en el proceso proyectual e incorporar al mismo lecturas que permitan al futuro diseñador modelizar espacios de intervención fundamentando críticamente su actuación con un marco teórico actualizado a partir de enfoques inter y transdisciplinarios. Nuestra propuesta toma algunas ideas de la psicología cognitiva de carácter constructivista que trata de comprender las funciones mentales de orden superior en términos de proceso y de construcción simbólica [Lev Vigotsky (1979); Jerome Bruner (1990)] funciones que desempeñan en papel estratégico en como la mente se relaciona con la información y en cómo, mediante procesos de interacción social se transforma el conocimiento personal, siendo la dimensión reflexiva la que permita ir generando nuevas formas de conceptualizar al diseño, ya no como una especialización, sino como base sobre la cual asentar estructuras flexibles y adaptables que permitan propuestas a partir de realidades.

La asignatura pretende generar una investigación crítica como recurso metodológico en el abordaje analítico del proceso de diseño y de las condiciones que lo generan. Sobre la crítica Roland Barthes (1966) sostiene: "La crítica no es la ciencia; ésta trata de los sentidos, aquélla los produce."

"...La crítica desdobra los sentidos, hace flotar un segundo lenguaje por encima del lenguaje de la obra". La crítica no es el comentario, es el conocimiento de la estructura. Es la articulación con su grafía, su contextualización, reniega de las generalizaciones y va en búsqueda de la singularidad.

La Cátedra se propone a nivel de las estrategias, es decir en el lugar que el aprendizaje memorístico de datos y conceptos se entrelaza con el aprendizaje significativo.

La asignatura pretende:

- Generar la construcción de un espacio en el que el alumno reconozca sus estrategias de abordaje y resolución de problemas de diseño, a través de la reflexión sobre sus propias maneras de diseñar.

- Toma de conciencia de los procesos de aprendizaje involucrados y favorecer el hábito de reflexión sobre los propios procesos cognitivos y metacognitivos.

Al generar modos de reflexión sobre el cómo entendemos y cómo nos comunicamos, comienzan a ponerse de manifiesto los mecanismos de construcción de saber y su reconocimiento permite el manejo en función de la significación.

- Intervenir en el punto donde el mecanismo de automantenimiento de las propias hipótesis obtura el aprendizaje (repensar y modificar los patrones vinculados con el paradigma anterior) y proponer distintas estrategias para abordar un problema.

- Compromiso con un modelo pedagógico donde el vínculo posibilite al alumno conocerse, reconocerse y participe de su propio proceso de creación y de sus propias competencias.

Desde el planteamiento referido entendemos que el objetivo de todo aprendizaje es establecer procesos de inferencia y transferencia entre los conocimientos que ya poseen y los nuevos problemas-situaciones que se plantean a quién aprende. Se sostiene que la capacidad de transferencia vinculada con la comprensión, responde a dos factores: la organización mental de conocimiento que posee el sujeto y el nivel de autoconciencia que tiene sobre su propio conocimiento.

El conocimiento previo sobre el saber (teorías) y el saber-hacer (práctica), las estrategias que utiliza para aprender y utilizar ese saber y la disposición para el aprendizaje, son factores claves en tomo a lo que organizan los objetivos de la asignatura con un fuerte sesgo en la comprensión.

Objetivos que se pretenden:

- Integración de los contenidos vistos por el alumno en las asignaturas y los talleres anteriores.
- Recuperación de las matrices / redes conceptuales elaboradas previamente por el alumno (cuáles son las ideas y como están jerárquicamente ordenadas en nuestro pensamiento), y la evaluación de los mismos en calidad y organización con criterios de pensamiento sistémico.

- Transformación de este saber teórico-práctico en herramientas de análisis y diagnóstico de sus propios procesos productivos de los contextos posibles de actuación.

- Reflexionar sobre la funcionalidad de la retórica de la imagen como medio en el proceso de creación y como variable para el análisis del sentido en los proyectos comunicacionales.

- Incorporar elementos teóricos que le permitan reemplazar los pensamientos lineales en el proceso de diseño, por una comprensión global del funcionamiento de las pautas que conectan las unidades del sistema.

Si podemos modelizar un problema, descubrimos los múltiples factores que intervienen y sus relaciones, habremos hallado una información vital para el proceso de diseño que sin duda para este enfoque ya no va a haber una sola respuesta posible como consecuencia directa.

- Trabajar interdisciplinariamente tomando conciencia de las propias competencias, pensando su rol y el de la disciplina en la sociedad con sentido ético.

- Evaluar críticamente y desde el interior del proceso proyectual los aportes teóricos de otras disciplinas.

- Incentivar a la capacidad de lectura situado de diversas producciones visuales.

Módulos de contenidos:

Módulo I:

¿Cómo se define la actividad en un contexto de cambio?, ¿Puede el diseño en comunicación ser una potencialidad?

¿Qué tipos de paradigmas y modelos han determinado el desarrollo del diseño como disciplina proyectual?. Perspectivas con eje en la noción de complejidad, sistema y entorno.

Características del servicio de comunicación. Funciones de creación, de comunicación, de gestión de proyectos, de servicios.

¿Qué concepciones durante el siglo XX dieron lugar a cuestionamientos, a transformaciones tanto en materiales como en soportes y tecnologías?. Tecnología y sociedad. ¿Qué caracteriza al diseño en la cultura mediática actual?. Cambios en la concepción del objeto de diseño: la digitalización de la información visual.

Módulo II:

¿Qué es el pensamiento crítico y su utilidad en la actividad proyectual?. ¿Cómo se construyen la herramientas conceptuales y prácticas que permitan un análisis crítico de producciones de comunicación visual?. Construcción de materiales de evaluación.

Plan y programa de diseño. Análisis y evaluación. Retórica icónica y procesos de semiósis visual. Producción y desplazamiento del sentido.

Análisis del problema y de la competencia como toma de información para el proceso de diseño.

¿Cómo se pasa de la idea a la estrategia de comunicación?. Modelos y representaciones. Plan y programa de diseño. Planificación de estrategias y plan de acción. ¿Cómo evaluar los recursos disponibles?.

Módulo III:

Cuadro de situación: ¿Cómo analizar el contexto de actuación profesional?. ¿Cómo relacionar las capacidades y los recursos personales en el contexto profesional?.

Encuentro entre la instancia de aprendizaje y acción profesional. Aspectos comunicativos.

Análisis de contexto. Determinación de las dimensiones implicadas, los objetivos y puntos clave del encuentro. Gestión de situaciones.

Planificación de estrategias y plan de acción. ¿Cómo evaluar los recursos disponibles?.

Metodología de trabajo:

La asignatura tiene un carácter teórico-práctico.

Por las características de la disciplina se establece una modalidad de trabajo participativa de los alumnos en el seguimiento de las propuestas áulicas, generando una actitud crítica y reflexiva frente a los problemas o situaciones planteadas.

Se presentarán proyectos de diversa naturaleza a resolver en distintos niveles de complejidad, según el nivel y según los contenidos.

Los alumnos realizarán una experiencia de análisis intuitivo para imponer el problema, se expone luego en una clase teórica con ejemplos para llevar el análisis al nivel del sistema de conocimientos.

Trabajos prácticos:

Fase proyectual:

Los trabajos solicitados en esta parte podrán ser de carácter grupal o individual. Se desarrollarán actividades orientadas a la comprensión del tema. Se explicarán las demandas, las características y objetivos de los ejercicios. Seguimiento y atención docente en todas las fases. Colgadas grupales de análisis y crítica. Pre-entrega, entregas y evaluación.

Fase no proyectual:

El trabajo y las entregas de esta fase incluyen producciones individuales y grupales. La mayoría de los trabajos prácticos proyectuales incluyen esta fase. Explicación de las consignas del trabajo, según los casos los ejercicios podrán ejecutarse en varias clases (trabajos de investigación introductoria al tema, informes, relevamientos, etc.), tanto en clase como fuera del taller. Actividades orientadas a la comprensión del tema y actividades de aplicación y verificación de los contenidos.

Bibliografía

- Aicher, Olt; *Analógico y digital*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1ra. ed., 2001.
- Aparici, Roberto (coord.): *La revolución de los medios audiovisuales*, Madrid, De la Torre.1993.
- Beirut, Drentrel, Sélér & Holland (eds): *Looking closer. Critical writings on graphic design*; New York, Allworth Press (copublished with the American Institute of Graphic Arts), 1ra. ed. 1994.

- Bonsiepe, Gui: *Las 7 columnas del diseño*. México, UAM, 1993.
 - Breyer, Gaston; Doberti, Roberto y Pando, Horacio: *Bases conceptuales del Diseño*. Buenos Aires, Ediciones de la FADU, 2000.
 - Bruner, Jerome: *Actos de significado*. Madrid, Alianza Editorial, 1991.
 - Castells, Manuel: *La era de la información*, Madrid, Alianza, 3 Vols., 1997-8.
 - León, Orfello, Montero, Ignacio: *Diseño de investigaciones*. Madrid, McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A., 1993.
 - Margolín, Víctor y Buchanan, Richard (ed.): *The Idea of Design*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1ra. ed., 1995.
 - Mari Sáez, Víctor: *Globalización, nuevas tecnologías y comunicación*, Madrid, Ediciones de la Torre, 1999.
 - Marsack, Robyn (ed.): *Essays on Design*. London, Booth-Clibborn Editions, 1997. Edición en castellano *Ensayos sobre Diseño*. Buenos Aires, Ediciones Infinito. 2001.
 - Sanz de la Tajada, Luis: *Integración de la identidad y la imagen de la empresa. Desarrollo conceptual y aplicación práctica*, Madrid, ESIC Editorial, 1ra. ED., 1994.
 - Schön, Donald: *La formación de profesionales reflexivos*. Barcelona, Paidós temas de educación, 1992.
 - Vigotsky, Lev: *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires, Editorial La Pléyade, 1981.
 - Winograd, Terry, Flores, Fernando: *Understanding Computers and Cognition. A new foundation for design*. Norwood, New Jersey, Ablex Publishing Corporation, 1988.
 - Zimmermann, Yves: *Del diseño*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1998.
- Apuntes de cátedra.

Procedimientos de evaluación:

Para la evaluación de las actividades en el aula se discriminarán los siguientes aspectos:

En cuanto a las actividades proyectuales se tendrá en cuenta: el nivel de realización, el dominio de las habilidades técnico-instrumentales y la conceptualización del problema y la metodología de resolución empleada, y la calidad de la propuesta gráfica.

En cuanto a las actividades no proyectuales, se evaluará la capacidad de conceptualización que el alumno desarrolle en la explicación y justificación de las propuestas proyectuales y no proyectuales. Calidad en el proceso de búsqueda y tratamiento de la información. Formulación de hipótesis innovadoras.

Participación en la correcciones diarias y el cumplimiento de las pautas de entrega de los trabajos.

Reglamento de la cátedra:

Cumplimiento de 100% de los trabajos prácticos. Aprobados 80% y asistencia 75%.

Integrantes de la cátedra:

Profesor Titular: Lic. Jorge Bardelás

Jefe de Trabajos Prácticos: Lic. Nicolás Spolansky Calvo

Ayudante de 2da: Dg. Macarena Fernández

Plan de Trabajos Prácticos:

Trabajo Práctico N° 1

Tema: Introducción al análisis crítico en comunicación visual.

Objetivos: Interrelacionar los factores comunicacionales con el tipo de producto o servicio manifiesto en la pieza de diseño con la audiencia.
Recuperar intencionalmente las matrices y redes conceptuales vistas por el alumno en las distintas asignaturas y talleres anteriores.
Producir un documento que reconozca los factores compositivos, retóricos, ideológicos y comunicacionales.

Contenidos: Construcción de herramientas conceptuales y prácticas que permitan un análisis crítico. Análisis y evaluación. Retórica icónica y procesos de semiósis visual. Producción del sentido.

Duración: 3 clases.

Trabajo Práctico N° 2

Tema: Investigación de problemáticas histórico-sociales, económicas y tecnológicas vinculadas con desarrollo del diseño.

Objetivos: Relevar información pertinente a las diversas variables que participan en el diseño, tanto en el ámbito bibliográfico como del uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación

Comprender, estructurar y evaluar los datos para convertirlos en información.
Incorporar y utilizar metodología específica de investigación, acorde a la selección de temáticas y construcción de problemas en el área de la comunicación visual.
Formular tanto hipótesis iniciales como preguntas que orienten el trabajo.
Obtener conclusiones y defenderlas apropiadamente.

Contenidos: *Disciplinares:*

Concepciones durante el siglo XX dieron lugar a cuestionamientos, a transformaciones tanto en materiales como en soportes y tecnologías?. Tecnología y sociedad. El diseño en la cultura mediática. Cambios en la concepción del objeto de diseño.

Metodológicos:

¿Por qué investigar en diseño gráfico?, Como elegir un tema y centrar el proyecto de investigación. Formas y métodos de investigación. Organización de la bibliografía y de materiales para la lectura. Técnicas básicas de recolección, organización e interpretación de los datos. Desarrollo del argumento y las conclusiones.

Duración: 5 Clases

Trabajo Práctico N° 3

Tema: Diseño de un sistema infográfico con funciones didácticas.

Objetivos: Comprender, evaluar y utilizar las diversas variables que participan en el desarrollo del diseño de una imagen compleja con funciones informativas (infografía)
Incorporar y utilizar metodología específica de diseño acorde a los problemas de comunicación visual de alta competencia, como así los vinculados con la problemática de diseño gráfico en los nuevos soportes de comunicación.
Buscar, seleccionar, procesar y visualizar distintas informaciones con lenguajes y técnicas de producción pertinentes.

Desarrollar capacidades y procedimientos en la conceptualización de problemáticas vinculadas con las nuevas tecnologías de la comunicación.

Contenidos: Paradigmas actuales en el procesamiento de información visual. El cambio del objeto a la digitalización. Particularidades de la cultura mediática y la función del diseño en estos contextos. La información y los distintos tratamientos, las retóricas particulares. Iconicidad y esquematización.

Infografía: Decodificación de los elementos constitutivos. Tipologías.

Nociones de complejidad, sistema, paradigma y esquema.

Duración: 3 Clases.

Trabajo Práctico N° 4

Tema: Programa de diseño

Objetivos: Comprender las variables que participan en el proceso de diseño.

Utilizar metodología específica para la resolución de problemas de comunicación visual de alta competencia.

Reconocer estrategias metacognitivas utilizadas.

Argumentar las conclusiones privilegiando el lenguaje disciplinar y los técnicos correspondientes.

Contenidos: De la idea al proyecto. Plan, programa y proyecto. Formulación del programa y planificación del proyecto. Justificación, antecedentes, marcos involucrados, recursos, etapas. Estrategias involucradas. Evaluación de la cadena de decisiones.

Duración: 4 Clases.

