

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Asignatura Diseño Gráfico 1.2.3
Cátedra Mazzeo**

8 hs semanales

**Año
Curso Anual**

Propuesta de la Cátedra

El Diseño

El objeto de conocimiento de la disciplina, necesita ser revisado a la luz de un objetivo, el ser enseñado, para poder luego, ser propuesto como objeto de enseñanza.

Por lo tanto, la enseñanza de una disciplina implica el saber acerca del campo de conocimiento que le es propio, así como producir el análisis y sistematización necesarios para construir, a partir de él, un objeto de enseñanza, ya que de eso se trata la enseñanza de cualquier disciplina en un ámbito de formación profesional.

Es con este objetivo que creo pertinente exponer aquí mi punto de vista sobre una actividad que, como toda práctica cultural, involucra múltiples aspectos y que, por o tanto, puede ser mirada desde diferentes puntos de vistas. Las variadas propuestas que se han venido desarrollando en los talleres de diseño así lo evidencian.

Conceptos generales

En un primer acercamiento al campo disciplinar, podríamos decir que el Diseño es una actividad cultural cuyo fin es el de satisfacer, por un lado, aquellas necesidades primarias que surgen funcionalmente de nuestro habitar y, por otro, aquellas necesidades secundarias que surgen esencialmente de nuestro "ser" humanos.

En cuanto al Diseño Gráfico, sin querer aquí definirlo, podríamos decir que tiene como su campo de acción el de la comunicación, la Imagen y la palabra escrita son el medio del que se vale para significar y resignificar la realidad, para participar en la conformación de nuestro imaginario, para operar en nuestro habitar.

En este hacer, el Diseño Gráfico, satisface necesidades al significar nuestra realidad a la vez que, al resignificarla, su carga poética enriquece su hacer.

Es importante aquí, marcar el alcance del término "necesidades", ya que es un término sumamente amplio, incluyendo en él a "todas" las necesidades humanas, aquellas que se insertan en el contexto de la sociedad acompañando su desarrollo y aquellas que surgen como una voz que se contraponen, no tanto al desarrollo en sí, sino a los modos que ese desarrollo toma y sus consecuencias. Necesidades no siempre relacionadas con el consumo y que demandan de quien las satisface un compromiso social con su hacer que se replantee el significado del término eficacia, asociado casi siempre con el ámbito del mercado, para pensarlo más vinculado al aporte que este campo disciplinar puede hacer a la construcción de una sociedad madura y autónoma.

El amplio desarrollo de nuestro hacer ha permitido a los profesionales del diseño intervenir en diferentes áreas de producción cultural, muchas de ellas descuidadas en la formación de los futuros profesionales. Un recorte del campo disciplinar, al momento de pensarlo como objeto de enseñanza, fuertemente vinculado a las necesidades del mercado deja fuera otros campos de intervención del Diseño Gráfico. La reflexión de los estudiantes sobre producciones de diseño relacionadas con otras áreas de injerencia podría aportar a una formación más amplia y responsable. Con esto no se pretende negar la importancia que el mercado tiene como ámbito de desarrollo profesional en una sociedad capitalista como la que compartimos, si, su carácter excluyente.

Los nuevos desarrollos, en todos los ámbitos de actividad cultural, que han tenido lugar como consecuencia de los avances tecnológicos han ampliado el campo de injerencia para el Diseño Gráfico, así mismo los desarrollos teóricos en el campo de la comunicación y particularmente en el de la comunicación visual han permitido volver la mirada hacia el campo disciplinar desde otros campos de conocimiento. Estas otras posibles miradas son un valioso aporte, si entendemos que

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Asignatura Diseño Gráfico 1.2.3
Cátedra Mazzeo

8 hs semanales

Año
Curso Anual

el rol del diseñador trasciende el de mero productor de piezas gráficas, y se encuentra más próximo al de constructor de discursos visuales.

Construir un discurso implica conocer y entender el contexto en el que este se desarrollará, comprender los códigos que rigen ese entorno comunicacional y tener la capacidad de detectar sus mutabilidades.

Hoy es casi imposible predecir cuál es el rumbo que tomarán los medios y los modos comunicacionales, cuál será el contexto en el cual jugarán su rol, por lo tanto la formación profesional debiera tender más hacia una capacidad crítica capaz de analizar y comprender el entorno para poder luego intervenir en él y con él que a sostener un status quo profesional.

Los paradigmas de la gráfica están siendo cuestionados y reemplazados con una velocidad difícil de sostener desde el ámbito académico.

La formación de profesionales cuyo entorno de desarrollo profesional podemos, no sin cierto grado de incertidumbre, suponer pero cuyos posibles paradigmas desconocemos, debe poder colocarse por delante de los mismos, es decir, debe anticiparse a la vez que participar en su construcción.

Si entendemos al Diseñador como un "operador cultural" y no un mero "traductor" de mensajes ajenos podremos dimensionar la complejidad que implica su formación en un momento de cambio de paradigmas.

No se trata aquí de formar reproductores de tipologías sino de propiciar la formación de profesionales capaces de detectar nuevos ámbitos y modos de decir. Capaces, también, de comprender la complejidad de los diferentes géneros en los que la comunicación se desarrolla.

"Intentar clasificar los modos en que se organiza lo diseñado y diseñable deja de lado la diversidad de respuestas posibles en un contexto en constante transformación, en el cual, por la conjunción de la hipersaturación informativa con la hiperdesinformación histórica, las prácticas discursivas (y sus actores) están en constante transformación...Esta apreciación conduce a incorporar una alternativa que, desde hace tiempo viene siendo considerada: el concepto de "géneros discursivos" como modo de pensar las relaciones de interpretación del diseño fuera de su carácter tipológico."⁽¹⁾

Así mismo, es necesario para el profesional comprender el rol del usuario, de aquel que, lejos de una supuesta actitud pasiva, tiene un rol activo en la construcción de sentido y que leerá los textos en diferentes contextos y en relación con otros textos, que podrá optar por tomarlos, desecharlos, reinterpretarlos, refutarlos, recordarlos u olvidarlos, independientemente de los deseos y aspiraciones del diseñador. Un usuario que empieza a valerle de las producciones de diseño para construir sus propios discursos.

El rol profesional, por lo tanto, también está en revisión, el impacto de las nuevas tecnologías ha sido considerable y aún hoy no podemos medir su alcance. La disciplina se debe una mirada reflexiva sobre cómo y en qué medida este impacto trascenderá el medio en el cual y para el cual el diseñador trabaja, para producir cambios en el rol del diseñador.

Si consideramos el rol cada vez más relevante que tiene la comunicación visual, el espacio que va ocupando la imagen en nuestro contexto, entenderemos entonces la necesidad de formar un profesional que:

- sea consciente del rol que debería desempeñar para responder responsablemente a las demandas de la sociedad toda, en la cual se encuentra inserto y en cuya conformación participa.
- consciente de las reales implicaciones y trascendencias de su hacer, de las consecuencias de éste para la cultura en la que actúa.
- con capacidad de comprender aquello que trasciende la mera resolución de un problema visual, para convertirse en expresión, en decir.
- con autonomía intelectual para tomar posición frente a los acontecimientos sociales que surgen en su entorno.

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Asignatura Diseño Gráfico 1.2.3
Cátedra Mazzeo**

8 hs semanales

**Año
Curso Anual**

- con sólidos principios éticos, y un manejo consciente del producto de diseño como portador de significados, de su dimensión existencial y de su participación en la conformación del imaginario de la sociedad en la que se insertan.
- con una mirada cuestionadora hacia su entorno más, que complaciente.
- con capacidad para dar solución a problemas de Diseño de alta complejidad que demandan por una formación cuya profundidad permita trascender la mera resolución de la pieza gráfica e incursionar en las áreas de planificación y estrategia comunicacional.
- con flexibilidad para integrar equipos interdisciplinarios en una tarea de Diseño que se torna cada vez más compleja.
- con aptitud para incorporar reflexiva y responsablemente las nuevas tecnologías que aceleradamente invaden nuestra vida cotidiana y actividad profesional.

Así enunciados estos objetivos pueden parecer demasiado ambiciosos, pero creo que como "profesional" de la enseñanza de la disciplina no puedo resignar ninguno de ellos, aún sabiendo que los estudiantes, al igual que los usuarios con los productos de diseño, podrán optar por tomarlos, desecharlos, reinterpretarlos, refutarlos, recordarlos u olvidarlos, la enseñanza no implica el aprendizaje, son procesos separados que interactúan pero no son simétricos, mi compromiso es con la enseñanza en cuanto a la reflexión continua sobre el campo disciplinar y sobre las estrategias didácticas que me permitan acompañar a los estudiantes en su propia construcción del conocimiento.

(1) María Ledesma, El Diseño Gráfico, una voz pública, Ed Argonauta

Objetivos particulares por nivel

Diseño 1, 2 y 3

El taller se organizará según la estructuración vertical existente en la currícula actual, sin embargo cada taller tendrá su propio eje de desarrollo, conformando una unidad entre los tres, pero con la conciencia de que la modalidad de cursada de los estudiantes de Diseño se caracteriza por la movilidad por lo tanto se evitará la interdependencia excluyente y se propiciará la complementariedad entre los tres cursos. Cada nivel tendrá sus propios objetivos y contenidos con un hilo conductor ideológico común tanto con respecto al campo disciplinar como con respecto a sus modalidades de enseñanza.

Para el planteo de los trabajos prácticos se tendrá presente el concepto desarrollado por Lev Vygotsky, el de la Zona de Desarrollo Próximo, es decir "*la distancia entre el nivel de desarrollo real determinado por la resolución individual de problemas y el nivel de desarrollo potencial determinado por la resolución de problemas bajo la dirección de adultos o en colaboración con iguales más capaces*" (Vygotsky, 1978, pág. 86) proponiendo a los alumnos prácticas que los enfrenten con dificultades pero que estén en condiciones de encarar con el aporte de las estrategias didácticas pensadas para el taller, la interacción con los compañeros y con los docentes.

El equilibrio entre aquello que no presenta dificultad y aquello que es posible de resolver con reflexión y aportes constructivos debe ser el marco de referencia al momento de elaborar los trabajos de taller.

En los tres niveles se prevee el trabajo con bibliografía propia del campo disciplinar y de otros campos disciplinares que se consideren pertinentes (se adjunta Bibliografía Básica).

Se alentará la aproximación a otros campos de producción de Diseño así como a otras expresiones artísticas como la literatura y el cine, entendiendo que el profesional del Diseño debe

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Asignatura Diseño Gráfico 1.2.3
Cátedra Mazzeo**

8 hs semanales

**Año
Curso Anual**

ser un "hambriento" de todas aquellas producciones que establecerán diálogo con las propias en el entorno cultural compartido.

El conocimiento de los referentes disciplinares, propiciando el análisis contextual y estético, en el amplio sentido del término, de sus producciones, para entenderlas como productos culturales y no exclusivamente como paradigmas formales será, también, objetivo de los tres niveles.

Entendiendo que cada producto gráfico se constituye por la interacción de diversos sistemas, en los diferentes trabajos propuestos se operará teniendo en cuenta esta complejidad y, según el nivel, se desarrollará más intensamente la práctica sobre cada uno de ellos llegando, finalmente, a un trabajo integral en el último nivel de la materia en el que todos los sistemas deben ser desarrollados con igual grado de profundidad.

Diseño 1

El estudiante

Los alumnos ingresantes a la carrera poseen, en general, escaso conocimiento sobre el campo disciplinar, por lo tanto las instancias iniciales tendrán como objetivo presentar de forma teórico-práctica la disciplina.

Se tendrá en cuenta que, así como desconocen la proyección de la práctica profesional desconocen, también, las implicancias de una formación universitaria.

Las actividades con los alumnos tendrán como objetivo acompañarlos en esta nueva etapa de formación con un clima de trabajo que, conciente de las ansiedades que esta instancia produce, propicie la continuidad y no la deserción.

La asignatura

El primer nivel de la materia debiera introducir al estudiante en el contexto gráfico en el que desarrollará su trabajo profesional. Inicialmente en la práctica del desarrollo de discursos visuales, desde enunciaciones sencillas en los primeros trabajos hasta elaboraciones de mayor complejidad a medida que el año avanza. Los ejercicios propuestos, al ser introductorios al contexto gráfico no necesariamente responderán a tipologías específicas, si a géneros discursivos diversos. Es importante en este nivel inicial, incorporar la noción de que la tipología no antecede al género discursivo sino que es el medio de éste para su desarrollo.

Creo pertinente comenzar la práctica gráfica con el reconocimiento de los diferentes contextos comunicacionales en los que el diseñador interviene.

Es necesario, particularmente en este nivel inicial, tener siempre presente la complejidad que implica para los estudiantes el proceso de traducción que se produce inexorablemente entre las ideas y las imágenes que vehiculizan dichas ideas. Este proceso de traducción propio del proceso proyectual será tema central de preocupación en el taller con el objetivo de acompañar al alumno en su aprendizaje y desarrollar en éste la capacidad de producir dicha traducción de modo cada vez menos traumático.

Se alentará en los estudiantes la búsqueda de alternativas, propia del proceso proyectual y la indagación en técnicas gráficas y expresivas.

El análisis de producciones gráficas con el objetivo de comprender la lógica de su construcción, no su copia ni su constitución en paradigma de resolución, será también, parte de la tarea a desarrollar en el taller.

Alentar la observación de la realidad, el reconocimiento de contextos de comunicación, de prácticas de nuestro habitar, así como diferentes producciones de otros campos del diseño y la producción artística será, también, objetivo de este nivel inicial.