

materializada en la narración, configura el espacio-tiempo ficticio que permite un intercambio continuo pretendiendo una aprehensión más acabada del mundo.

La nueva manera de leer el mundo tiene su origen en la innovación semántica que se manifiesta en el discurso, en los actos del lenguaje, en el relato oral, en el decir del docente. Aristóteles sostenía que metaforizar bien es percibir lo semejante (Ricoer, 1995). Ciertamente, dicha afirmación explica como la metáfora instaura la semejanza acercando términos alejados en principio que luego se aproximan. El acercamiento entre ciertos términos se debe a la intervención de la imaginación creadora. La imaginación permite producir innovaciones semánticas, a pesar de, las resistencias que presentan no sólo los usos cotidianos del lenguaje sino la interpretación literal de los mismos.

En el aula, se configura un doble espacio-tiempo que permite atravesar el sentido común, presente en los usos cotidianos del lenguaje, aspirando a superar el conocimiento y la sensibilidad inicial del alumno. En consecuencia, el uso de la metáfora y de la narración en

el acto del decir del docente tiene como propósito no sólo la transmisión de contenidos sino la conformación de un sentido otro. La pertinencia semántica en el aula anhela a producir ficción, es decir, a redescubrir la realidad establecida.

Referencias bibliográficas

- Díaz, Esther (1996). Metodología de las Ciencias Sociales. Buenos Aires: Biblos.
- Fernández, Lidia (1992). El análisis de lo institucional en la escuela. Buenos Aires: Paidós.
- Jackson, Philippe (1975). La vida en las aulas. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Javier, Francisco (1998). La renovación del espacio escénico. Buenos Aires: Leviatán.
- Pavis, Patrice (2000). El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza. Barcelona: Paidós.
- Ricoer, Paul (1995). Tiempo y narración. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Ricoer, Paul (1982). Hermenéutica y acción. Buenos Aires: Editorial Docencia.

Arte y Técnica en contraste con los problemas educativos y profesionales del Diseñador Gráfico

Patricia Alexandra Núñez Panta

Sinopsis

Es nuestro entender que la mayoría de los problemas profesionales del Diseñador Gráfico (DG.), de los cuales haré referencia solo por dar un contexto, podrían ser abordados desde el proceso formativo del mismo, dando un impulso a la parte humana y artística que nutrirá a la técnica.

Desarrollo

Los dilemas profesionales que afronta el DG. son similares a los de todas las profesiones, sin embargo en nuestro caso entra de por medio el arte con una fuerza que pocas áreas del conocimiento tienen más aún, cuando está de moda lo técnico sumado a lo instantáneo. Sin contar que los artistas son catalogados muchas veces como seres asociales.

Razón por la cual lograr que los DG. en Ecuador puedan sustentar sus ideas, argumentar su trabajo, explicando con poder de convencimiento, a consciencia y con pruebas reales de tipo artístico y científico porque una imagen corporativa o una presentación tienen determinada apariencia. Es vital. Desde la forma hasta el significado.

Para sustentar lo expuesto hay muchos casos, sin embargo para no iniciar una discusión Bizantina las referencias serán muy generales. Por ejemplo la realidad de que pocos logotipos o imágenes corporativas de nuestro país tengan como base nuestra cultura, historia, idiosincrasia, etc.; o que por factores económicos o de tiempo se recicle un

logo antiguo añadiéndole algún efecto del computador para dar una imagen de todo nuevo; lo que es falta de criterio artístico o de formación profesional de quien pide el trabajo, como de quien lo presenta.

Además profesionales mal pagados, no agremiados, rebajados a operaciones mecánicas, sin derecho a la opinión, mucho menos a la creatividad; son ejemplos que enmarcan el punto de inicio del presente trabajo.

La idea es formar un profesional del DG., no solamente educado en Arte y Técnica sino también en Valores, liderazgo, trabajo en equipo, etc.; al hacer esto tendremos una notable diferencia porque nuestro educando tendrá cuando sea profesional, la base suficiente para ser, hacer, presentar y convencer, no solo a quien pide el trabajo, sino también al público que lo admirará.

Este escrito no es del todo altruista, ya que en un futuro cercano estaremos abocados a la actualización de nuestra malla curricular y es por eso que a través de estas líneas no solo se comparte criterios o realidades sino que comienza a esbozar un punto de equilibrio para como lo dice el título, desde el ámbito educativo fortalecer el accionar del profesional del DG.

El DG. no es una herramienta, debe ser técnico y artístico en su totalidad. Debe aplicar eficientemente los recursos tecnológicos, literarios, pictóricos, etc.; junto con la capacidad de expresar e interpretar signos (semiólogos) ideales para sustentar gráficamente cada trabajo a desarrollar. De modo que sea para este mucho más sencillo explicar al cliente lo que es correcto para él, y no este último –falta de experiencia o talento– el encargado de escoger a tientas lo que supone podría funcionar.

Para lo cual el DG. debe tener un balance perfecto y controlable entre la estética del nivel artístico y la preparación tecnológica, de modo que le sea familiar y agradable

diseñar para todo propósito sin recibir influencia de tipo negativo de ningún factor externo.

Pero creemos que la esencia del problema, no es la parte formal artística o técnica que ya desde hace mucho tiempo atrás, ha sido abordada apropiadamente por las instituciones educativas de nuestro medio; tampoco queremos caer en la retórica de posibles fallas de la educación básica o del entorno familiar o social.

Queremos: potenciar ideas, métodos, procedimientos, técnicas, tácticas que incentiven la carrera vista desde un punto de vista tradicional con ejes transversales y con formación humana, para que se vuelva innovadora y así nuestros profesionales sepan como respetar, hacerse respetar a ellos y su trabajo para ganarse por mérito propio su lugar.

El centro de esta ponencia es preparar al Diseñador Gráfico para que: “cree su propia identidad”, a través de un “saber pensar” para lograr un “saber hacer”

Para saber pensar, se necesita nutrirse no solo en Arte (concepción clásica) o en artes gráficas o técnicas, sino en Cultura; con diversidad mundial y profundidad local. Para lo cual lo más acertado es:

- Cultivar la lectura, para ser influenciado por diferentes corrientes y así poder tener insumos para sus creaciones.
Todo DG debiera por ejemplo conocer a Umberto Eco (*El nombre de la Rosa*) por sus novelas donde le gustaba jugar con los signos; quien a su vez admiraba a Sir Arthur Conan Doyle (Autor de *Sherlock Holmes*) o a Julio Verne con *George Orwell* por la Ciencia Ficción.
- Conocer la cultura popular, para estar al tanto de las tendencias y cambios sociológicos para así lograr ser

pertinentes con sus propuestas y éstas sean plenamente entendidas y respetadas por el mercado objetivo a la vez que se educa o se afianza valores.

- Tomar como un reto a la creatividad las limitaciones de tal o cual producto de software o hardware para buscar soluciones que incentiven la habilidad y lograr propuestas que de otra forma no se darían. Consideramos que una limitación se puede convertir en una Musa que dispare nuestro ingenio creador o por lo menos nuestro ingenio mecánico.

Es una realidad palpable que habiendo sido nuestro educando formado en un producto, cuando ingrese al mercado laboral encontrará u otro o tal vez el mismo pero en una versión anterior o posterior; esto es motivo suficiente para buscar el desarrollo de la capacidad de adaptación y descubrimiento; para no caer en el error de enseñar muchos productos pero poco de cada uno, o enseñar pocos productos pero mucho; lo importante no es el producto son las habilidades que se desarrollan con él. Además de con el creciente precio del software es poco probable que algún ente educativo posea todos los programas que se usan en el mercado, tal vez los más usados, pero no siempre en las últimas versiones.

Y por último y no por eso no menos importante

- Crecer en valor de bien, lo que se refiere a ser un profesional con valores no solo profesionales, sino también humanos, familiares, comunitarios, solidarios o sea un ser integral a carta cabal; considerando que muchas veces se da a situación que más convence la persona que la idea.

Patricia Alexandra Núñez Panta. Directora Carrera de Diseño Gráfico Multimedia. Tecnológico Espíritu Santo. Guayaquil - Ecuador.

Aciertos y dificultades en la enseñanza del diseño gráfico

María Bernabela Pelli, Alberto Alegre Jiménez Et. al.*

Estrategias de enseñanza y evaluación

Partimos del hecho fundamental de que una de las finalidades de la Universidad es la formación de profesionales capaces de configurar nuevas y mejores concepciones del mundo.

A partir de esta premisa y desde el enfoque que se pretende dar en la formación de los profesionales del Diseño Gráfico, ponemos especial énfasis en el desarrollo del pensamiento, como eje principal del proceso de enseñanza / aprendizaje.

Dentro de este enfoque, el Taller de Diseño Gráfico 1 es, para el estudiante, el primer espacio dentro de la carrera, donde comienza a descubrir, a tomar contacto

con los elementos y relaciones básicas de la disciplina. Se comienza por el cambio de “mirada”, empezar a “ver” de un modo diferente, desde el simple hecho de la observación intencionada y motivada por los nuevos intereses generados a partir de estímulos pedagógicos, hasta el descubrimiento de la temática central del diseño gráfico, la Comunicación Visual.

Datos de contexto

El Taller de diseño Gráfico es una de las Asignaturas troncales de la carrera ya que en ella el estudiante debe articular todos los conocimientos adquiridos en el resto de las asignaturas del nivel. Corresponde al primer año de la carrera –ciclo básico–.

El alumnado

Cantidad de estudiantes promedio por año: 300.

Edad promedio de los estudiantes: 18 años.

Ingreso: directo desde el nivel medio de enseñanza.