

## Diseño Gráfico participativo: Un estudio de caso

Haenz Gutiérrez Quintana

*El presente trabajo se propone discutir el proceso de concepción de la identidad visual y del material didáctico desarrollado para el Curso de Licenciatura a distancia de "Letras/Lengua Brasileña de Señas" de la UFSC - Brasil. El equipo de Diseño Gráfico tuvo la tarea de prefigurar la identidad y el material didáctico ponderando las necesidades y deseos de los profesores y alumnos sordos. En consideración a la cultura sorda, fue utilizado un método de diseño participativo.*

La implantación del curso a distancia de "Letras/lengua brasileña de Señas" (Letras/Libras) en la Universidad Federal de Santa Catarina (UFSC) - Brasil, demandó la participación de un equipo de diseñadores gráficos con la tarea de prefigurar la identidad visual del curso y proyectar su material didáctico. Fueron desarrollados, durante el primer semestre de 2006, la identidad visual, el sitio web de aprendizaje en línea, las guías de aprendizaje impresas para profesores, tutores y alumnos, los cuadernos de estudio y la interfaz y cubiertas para los DVDs didácticos.

El trabajo fue pautado por requisitos de diversa índole. Se procuraba una forma de representación y comunicación visual adecuadas al tipo de conocimiento que sería brindado en el curso, se buscaba un lenguaje gráfico capaz de integrar el perfil de los distintos públicos, se postulaba una identidad visual capaz de expresar la cultura sorda es decir, enunciar valores, creencias y costumbres de la comunidad de sordos del Brasil. Delante de estos desafíos y en virtud del parco conocimiento del equipo de diseñadores sobre el mundo de los sordos se optó por un método de diseño participativo.

El diseño participativo como método para solucionar los problemas relacionados con el hábitat humano viene siendo utilizado desde los años 70 por arquitectos y urbanistas como una respuesta al fracaso del paradigma habitacional del Movimiento Moderno. Esencialmente, en el diseño habitacional participativo, «se concibe que la construcción de las ideas sobre los modos de habitar es parte de un proceso social, en el cual las determinaciones fundamentales las toman los sujetos mismos a través de su participación en las decisiones cotidianas individuales y colectivas» (Colectivo CYTED Red XIV.F). De esa manera, en el método participativo, se concibe el acto de diseñar como un diálogo en el que la interacción social desempeña un rol determinante en la toma de decisiones consensuadas.

El diseño gráfico como acto comunicativo implica necesariamente el ejercicio de la alteridad. Sin embargo, algunos diseñadores propalan la sujeción de cliente y/o usuarios, «legos en comunicação visual», a la creatividad y al conocimiento técnico del diseñador. Luego, toman decisiones unilaterales y presentan soluciones gráficas unívocas.

Contra esa postura, relataremos en este trabajo la gestión del proceso de concepción y realización de la identidad visual y del material didáctico del Curso de Letras / Libras como un ejemplo de diseño gráfico participativo. Mostraremos como la inclusión de las diversas partes interesadas, especialmente los sordos, durante el proceso de concepción y en la toma de decisiones fue fundamental para la realización y el suceso del proyecto. Describiremos las etapas del proceso así como las técnicas de participación empleadas.

Esta conferencia fue dictada por **Haenz Gutiérrez Quintana** (Universidad Federal de Santa Catarina, Brasil) el jueves 2 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## Cuerpo vs. moda. Asunto clave en la construcción de prendas de vestir

Lucy Alejandra Gutiérrez Rengifo

*Se presenta al ser humano como el objeto y razón de ser del diseño de moda, para analizar la Importancia de la exploración y comprensión del cuerpo en los procesos de diseño de vestuario y replantear las técnicas tradicionales de construcción de prendas (patronaje o moldería). Enfocado a fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje de las mismas, desde la experiencia trabajada en el aula.*

La moda es un fenómeno destacable que invade por doquier la esfera de nuestra vida cotidiana, atrae a todas las capas sociales, a todos los grupos de edad, todos los sexos y contexturas físicas, situándose en la inmensa duración de la vida y de las sociedades. La moda no

puede ser identificada con la simple manifestación de las pasiones vanidosas o distintivas, sino que se convierte en una institución excepcional, altamente problemática, una realidad socio histórica característica de occidente y de la propia modernidad.

A través de los años la moda se ha presentado como un problema vacío de pasiones y de compromisos teóricos. Pero realmente la moda se ha dibujado en el transcurrir de la historia como una manifestación esencialmente estructurado por lo efímero y las fantasías estéticas, dejando ver el reflejo de los acontecimientos de cada momento y por ello ocupando un destacado lugar en la historia humana.

La historia nos muestra como a través del tiempo, el traje ha cubierto, protegido, engalanado, identificado y hasta mimetizado su contenido esencial "el cuerpo" pero es este mismo contenido quien ha tenido que sufrir consecuencias de todo tipo gracias al las formas caprichosas e inestables que se han impuesto en algunos periodos.