

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.

La inestabilidad de la moda muestra como la apariencia ya no está sujeta a la legislación de los antepasados, sino que procede de la decisión y del puro deseo humano. Que se rige por las lógicas que gobiernan la moda: la de lo efímero y la de las fantasías estéticas.

Actualmente lo importante es agrandar, sorprender, confundir, parecer joven. Se ha impuesto un nuevo principio de imitación social, el del modelo joven. El culto de la juventud y del cuerpo avanza al unísono. En busca del ideal joven nuevamente se lacera la forma natural de cuerpo, esta vez no solo a cargo del vestuario, el auge de las cirugías estéticas hacen que soñar que el cuerpo ideal sea aterrizado en lo posible.

Es por eso que en la loca y desenfrenada carrera por la complacencia de estas lógicas, se olvida al ser humano físico, para evocar el culto a los ideales estéticos poco probables naturalmente y fortalecer los modelos de imitación y de apariencia de las personas.

Las prendas de vestir son instrumentos para la satisfacción de las diversas lógicas y necesidades, pero pese a la evolución y cambio en las estéticas, la construcción de dichas prendas no ha evolucionado con la misma velocidad. Aun se sigue recurriendo a métodos antiguos que nos presentan las bases de la arquitectura de prendas por medio de fórmulas "mágicas" lejanas a la comprensión del cuerpo. El cuerpo visualizado como un producto similar a cualquier otro existente en el mercado, con sus características, fortalezas, debilidades y especificaciones. Permite

explorarlo de manera más eficiente y alcanzar fácilmente procesos de construcción desde el análisis de las formas naturales, para poder ser planteadas técnicas sencillas. En la facultad de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, se ha venido trabajando desde hace varios años en la adaptación de este proceso de manera experimental bajo el marco de la investigación denominada pedagogos del patronaje y apoyados en la experiencia de enseñanza de los docentes, retroalimentada con las apreciaciones estudiantiles y de egresados. Se han logrado cambios radicales y altamente eficaces en los procesos de enseñanza aprendizaje de los procedimientos y prácticas para la realización de la arquitectura de prendas de vestir.

Como un paso más dentro de la investigación que a nivel personal se ha adelantado, surge la idea de presentar este trabajo en el próximo encuentro de diseño. Este producto aun en evolución pretende además retomar en este tipo de eventos el área técnica específica del diseño de modas, actualmente relegada por otras áreas. En espera de recibir retroalimentación del auditorio que permitan la mejor estructuración y fortalecimiento del mismo.

Esta conferencia fue dictada por **Lucy Alejandra Gutiérrez Rengifo** (Universidad del Área Andina, Colombia) el martes 31 de julio en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Artesanía diseñada o diseño artesanal

Ana María Jaramillo Bernal

Cuál es la causa del valor de la artesanía diseñada, y del diseño artesanal?: el modo de producirlas; el peso de la intervención humana; el esfuerzo de una familia o comunidad aglutinada alrededor de su producción, o de una persona altamente calificada; el material del que están elaboradas; la unicidad o singularidad de cada pieza o por el contrario el volumen que irrumpe en el mercado; el patrimonio cultural regional que transmiten y la identidad de una sociedad en la que se recoge la tradición de ellas o la creatividad inserta en su diseño; la vinculación con un contexto geográfico; su uso o destino; el peso de su estética; la modelación; el valor agregado del diseño que se le añade propio de un pueblo en movimiento; o el que socialmente sea concedido tal valor?

La distinción entre el diseño centrado en el uso, diseño centrado en el usuario, y diseño participativo no es un problema simplemente semántico; pertenece a la naturaleza misma del proceso de diseño: en el Diseño centrado en el uso el diseñador se enfoca en las tareas del usuario, dejando a un lado a éste y su contexto, sin involucrar al usuario en el proceso de diseño.

En el diseño centrado en el usuario el diseñador comprende ampliamente el contexto del usuario, su entorno.

Toma entonces en cuenta al usuario, al principio y al final (como sujeto de requerimientos y de uso).

Cuando éste tiene presencia activa durante el desarrollo del diseño, se llama entonces diseño participativo. Consiste por tanto, en una labor de participación e integración entre el usuario y el diseñador en la totalidad del proceso.

Para obtener este conocimiento certero, íntegro y profundo, y al mismo tiempo hacer que se respete la flexibilidad y dinámica del diseño, el diseñador en el proceso de desarrollo, debe contar con expertos en factor humano, ergonomía, y en el estudio del uso, y con directores de empresas que por intereses de eficacia, no vayan en detrimento del desarrollo de los productos tangibles o intangibles y su diseño. Es necesario que haya diálogo e interacción abiertos entre esos actores.

Todas estas posturas vienen a convergir en el parecer de que lo importante en el diseño es el estudio del modo en el que el usuario interactúa o usa un prototipo de producto, servicio, proceso, programa, sistemas, etc.

Inicialmente la Artesanía estaba ligada directamente a la nación y sus derroteros políticos, como patrimonio folklórico, como parte del archivo nacional, concepción que fue un poco estática. Poco a poco (Ro) se da una progresiva ampliación de la noción de patrimonio cultural asumiendo por ejemplo parte de la "cultura popular", hecho que evidencia, tanto la apertura conceptual y de protección del estado y con ella la ampliación de criterios culturales y económicos acerca de la Artesanía, como su