

muito bem aceita, pois na cultura ocidental esta cor tem conotações positivas como paz, calma, ordem e limpeza. Já na China e em outros países orientais o branco representa luto. Neste caso, a mesma vitrine não transmitiria uma mensagem positiva e não causaria uma boa sensação aos chineses.

Hoje existem inúmeras pessoas que estudam a cor e seu significado. O Feng Shui, por exemplo, é uma antiga arte chinesa que busca criar ambientes harmoniosos usando como um dos elementos para este fim as cores. A cromoterapia que já é utilizada em muitos hospitais é uma ciência que usa a cor para estabelecer o equilíbrio e a harmonia do corpo, da mente e das emoções. É notável que o uso das cores não é um processo tão simplório como alguns leigos pensam. Utilizar cores e harmonizá-las, sobretudo em uma vitrine não é uma tarefa medíocre,

ao contrário, requer criatividade, sensibilidade e muito conhecimento. Assim como as cores primárias que são fundamentais para a existência das outras, as cores harmoniosas entre elas e em harmonia com o todo são primárias para a composição de uma vitrine e não é prudente ignorar isso. É necessário um estudo minucioso de todos os aspectos que envolvem a cor e a influenciam; estudando os livros de física, passando pelos de história e sociologia até os de design e arte e possível desenvolver um trabalho belíssimo e que exercerá grande fascínio sobre o consumidor em potencial transformando-o em um consumidor assíduo e satisfeito.

**Maria Emmanuele Rodrigues do Nascimento.** Universidade Federal do Ceará - UFC Fortaleza, CE, Brasil.

## Las pedagogías del diseño

Una reflexión crítica a la pedagogía de diseño tradicional y moderno

Ma. Eugenia Sánchez Ramos

### Introducción

La enseñanza del diseño gráfico necesita en la actualidad el enriquecimiento de sus conceptos teóricos que sean congruentes con su propia epistemología, y auxilie al diseñador a la solución de problemas y la instrumentación para realizar formatos. La investigación documental y la evaluación de las experiencias docentes han arrojado consideraciones teóricas en el diseño de sus estrategias didácticas, las cuales coinciden en la necesidad de ampliar la discusión sobre los aspectos que definen la enseñanza del diseño gráfico, incorporando el pensamiento complejo, ético, sistémico, singular y dinámico, por un lado, y por otro la importancia del aspecto cultural donde el diseñador estructura sus mensajes y objetos de diseño, siendo el diseñador una parte de esa misma cultura.

Es por esto, que el diseño gráfico requiere enseñarse bajo las premisas siguientes: como acto comunicativo, la orientación fundada en la pertinencia social, el diseño como proceso y acontecimiento, el diseño gráfico como disciplina que conjuga saberes: multidimensionales, complejos y totalizadores, la temática transdisciplinar en las estrategias docentes y el diseño como práctica reflexiva.

La educación universitaria enfrenta el gran reto de educar para la formación de ciudadanos líderes en los cambios de la sociedad en este nuevo siglo. El diseñador gráfico, como comunicador debe tener el conocimiento técnico, contextual y global y la creatividad para poder informar, persuadir, educar y conmovir, con un sentido de responsabilidad social, y así ayudar a la comprensión, coexistencia y coparticipación de todos los individuos en la sociedad. Es imperante entonces, la revisión de los diversos métodos tradicionales y modernos apli-

cados al diseño gráfico así como abrir la discusión y la crítica sobre la actividad de diseñar.

“Se requiere trasladar el enfoque de la enseñanza del diseño gráfico del objeto a la situación comunicacional, así como lograr la pertinencia de estrategias docentes que reflejen una conciencia razonada y afectiva sobre la responsabilidad social del diseñador en nuestra sociedad y la coordinación de esfuerzos a lo largo del eje que sumen hacia la construcción de saberes significativos en el estudiante.”<sup>1</sup> La docencia del diseño gráfico debe resaltar la importancia del potencial del diseñador gráfico, como factor que puede contribuir a la disminución de la degradación ambiental y social.

### Aprender a diseñar

La especificidad del diseño se ha perdido en las generalidades de la interpretación histórica, se piensa erróneamente que el diseño se explica desde parámetros de generalidad tan amplios como las determinaciones y condiciones prevaletentes en la totalidad del complejo social. Las generalidades que someten al proceso de diseño le otorgan una calidad de fenómeno social.

Se ha repetido falsos dilemas que tratan de que el diseñador elija entre lo general y lo particular del diseño, sin atender que ambos niveles le pertenecen; sin embargo se tiene que recalcar que las condiciones individuales y sociales específicas determinan los niveles de representación de la realidad involucradas en el proceso de diseño. La generalización permite comprender y corroborar la realidad, pero el diseño requiere ser explicado en base a lo que pasa en los procesos internos, los que son particulares, específicos y esenciales.

Ahora bien, el diseño no puede explicarse ni comprenderse si no es a partir de la disciplinabilidad. Es urgente actualizar la crítica del diseño rescatándola de los discursos generales, integrando al diseño como parte constitutiva de la cultura, manteniendo las diferencias entre el carácter positivo, normativo e histórico.

“Aprender a diseñar con un alto grado de responsabilidad social es romper la apropiación ideológica que se hace de la ciencia, desde cualquier punto de vista. Cual-

quier concepción del mundo que sostenga al diseño, es y sigue siendo una construcción mental, de ninguna otra manera se puede demostrar su existencia”<sup>2</sup>. El proceso de diseño involucra la subjetividad, ya que contiene en sí al diseñador como su propio sujeto, observador o descriptor; y este a su vez basa sus juicios de verdad en los campos de la subjetividad y la objetividad.

El conocimiento de la realidad a través del diseño no puede ignorar el hecho de que el diseñador es quien promueve su conocimiento, ya que es quien transforma el mundo a partir del hecho de hacerlo suyo; es decir objetiva lo subjetivo y a la inversa. La eficacia del proceso creativo radica en la capacidad de condensación de atributos de los términos y conceptos que el diseñador cuenta en el momento de su incubación; la retórica en este sentido, ofrece infinitas alternativas para la representación de los objetos.

“Conocer el diseño implica seguir construyendo a partir de lo construido. Se parte entonces, que la base es enseñar a diseñar es contribuir a la reconstrucción del sujeto diseñador-alumno; en la medida en que el proceso involucra a las partes más profundas de su consciencia: el inconsciente, plano donde se realiza la interestructuración de los objetos de diseño en sus fases conceptuales más esenciales”<sup>3</sup>.

### **Las pedagogías tradicionales y las pedagogías modernas**

“El contexto laboral del diseñador es el mundo, tanto el entorno físico primario como el complejo entramado conformado por la cultura humana, sin olvidar el determinante entorno emocional, personal e intransferible de quien diseña. De esa envoltura surgen de manera constante referentes que inevitablemente se disponen en la tarea del diseño”<sup>4</sup>. Cada expresión en su medio habitual requiere de una segunda lectura, reflexionar sobre lo que el diseñador ve, lee, gusta o escucha. Esta nos da la posibilidad de que el diseñador profundice y conozca, desde su sensibilidad las razones de su creación, sus estructuras, sus vínculos visibles o sugeridos, sus antecedentes, influencias, zonas fuertes y débiles, es decir sus capacidades comunicacionales.

Estos estímulos configuran conocimientos y llevan al diseñador a descubrir otros, es una cadena infinita de relaciones y enriquecimiento cultural. El diseñador por tanto, al momento de diseñar pone en juego la capacidad de despertar las fibras sensibles del espectador, lo guía mediante referencias culturales, imágenes, colores, significados y significantes, que integran nuestro mundo.

El conocimiento del diseño es causa y efecto de conductas que generan otras y que expresan el carácter reproductivo o de originalidad del diseño como un acto creativo. La enseñanza del diseño requiere de nuevas prácticas docentes y estructuradas por lineamientos integrales, para lo que se requiere identificar el objeto de diseño como un objeto de conocimiento.

La organización creativa depende de diversas funciones y estructura de pensamiento, tales como: La percepción, la función simbólica, la función de síntesis, la función del lenguaje, la disociación, la disociación, etc. El problema central radica en la falta de consideración

del suficiente número de variables en un problema tan complejo como es el diseño, o bien en la pobreza de las aproximaciones pedagógicas al momento de solucionar los problemas.

La necesidad de actualizar las formas de la enseñanza del diseño obliga a la importación de formas pedagógicas actuales, éstas serían las opciones modernas, de las cuales un gran número parece ser opuestas a la tradición. Los términos tradicional o caduco parecen ser sinónimos. Se debe revisar en primera instancia, la confrontación entre la educación tradicional y la moderna; en la primera, el saber se organiza desde el exterior, y la educación consiste en una especie de injerto en el alumno con base en las producciones externas destinadas a formarlo. A esta opción se le llama heteroestructuración. Por el contrario, cuando el alumno o diseñador, es el protagonista de su propia construcción se le nombra autoestructuración, y a la variable interiorizada de este interestructuración.

En la heteroestructuración, el maestro de diseño ejerce su acción pedagógica en el alumno por medio de una determinada materia. Sin embargo, no afronta la responsabilidad que conlleva referirse al proceso de diseño como un fenómeno integral de conocimiento. El conocimiento se va construyendo durante este proceso, es divisible y particular, por lo que el maestro incluso puede no ser diseñador lo que representa ya un problema, tal vez no teórico pero sí pedagógico.

La autoestructuración es donde el diseñador es quien efectúa acciones y se transforma por ellas mismas. Es la educación del alumno por su propia acción, e interviene en sus objetos que sirven al alumno en la formación, en esta variable quien domina es el sujeto. El objeto determina la acción que ejerce el docente en el alumno, y no como sucede en los métodos de heteroestructuración que se caracterizan por la supremacía del objeto.

### **El conocimiento en el proceso de diseño**

El conocimiento en el proceso de diseño se define por la acción efectiva o simbólica, material o mental, que nos permite realizar. Esto es generado de acuerdo a las estructuras mentales, esquemas o sistemas, que constituyen la forma como el diseñador estructura los objetos. Una educación de tipo cognoscente tiene como finalidad la organización y la enseñanza-aprendizaje de esas estructuras; todos los métodos planteados a lo largo de la historia ayudan a esta tarea, todos son valiosos para incrementar y desarrollar el conocimiento específico del diseño. Todos ellos persiguen la acción efectiva del alumno y del docente al momento de configurar sus objetos de conocimiento, el conocimiento llega al alumno por lo que hace, complementándolo con lo aprendido, esta es la razón de preservar el taller en la estructura curricular del diseño.

El conocimiento del diseño es el redescubrimiento de su realidad, pero también es la invención y recreación de esa misma realidad; esto marca una diferencia sustancial en las modalidades de la organización cognoscitiva para aprender a diseñar. Se debe reflexionar que es necesaria una instrumentación pedagógica que no únicamente conciba el aprender a estructurar o concebir no

ciones o conceptos, sino a aprovechar la existencia del alumno para hacer que este construya respuestas a las necesidades, tal como lo aparecen en la vida cotidiana. Dentro de las variables que definen los aspectos de la noción del objeto de diseño, se ha establecido primordialmente la idea del lugar como punto de partida para garantizar su óptima inserción contextual. La actividad del diseñador es el desarrollo y la aplicación de la inteligencia y la razón para representar o reproducir el universo concreto de su práctica. Esta actividad está regida por un universo discursivo, con significaciones y símbolos, congruentes con sus límites de su cultura, pero que se realizan en el campo de la significación y de lo simbólico. La responsabilidad de constituir las condiciones más adecuadas para el desarrollo y comprensión de ese universo corresponde a los recursos pedagógicos de las instituciones encargadas de enseñarle al diseñador a diseñar.

“Enseñar diseño es una cosa seria, como también lo es aprenderlo. Significa muchos años de formación, reflexión y práctica. Más años de curiosidad, búsqueda y audacia son elementos comunes para ambas partes del proceso educativo en diseño. Es la interiorización de la mirada, del mirar midiendo ya no centímetros o milímetros en elementos que utilizamos, sino capacidades de comunicación, para las que no hay, o al menos no se conocen, unidades de medida”<sup>5</sup>.

La enseñanza es para el estudiante y para el maestro, significa intercambio de experiencias e inexperiencias en el aprendizaje más universal de los lenguajes, y como tal necesita al mismo tiempo de una inmersión profunda en los medios útiles, información precisa y reforzamiento de valores. La acción de comunicar requiere de la imaginación por un lado, y del libre albedrío del diseñador en el momento de seleccionar los signos que mejor comuniquen.

## Conclusión

Cualquier método para enseñar y diseñar, por sí mismo, no tendría mayor efecto si no llevara aparejadas otras cuestiones tales como la naturaleza racional de su origen. Sabemos que un método es un discurso ordenado, sistematizado y programado, pero la razón rebasa al método por el límite de lo específico.

En el discurso del diseño convergen lenguajes códigos y señales, es un resumen de la cultura que tiene una complejidad al momento de su tratamiento y explicación. Las condiciones específicas para que el proceso de diseño se realice, incluyen la acción significativa de mecanismos sociales e individuales que deben considerarse para generar las posibilidades explicativas y que garanticen la pertinencia del quehacer del diseñador. La descripción que inicia el rito de garantizar y vencer a una cultura que no tiene más camino que reiterarse, ratificarse y demostrarse a sí misma. Es la lógica del diseño, de la parte material de una sociedad moderna y contradictoria, esa misma lógica que forma el lenguaje de la libertad.

## Notas

1. Zavarce, Elsy. “Consideraciones conceptuales para la enseñanza del Diseño Gráfico; hacia una epistemología de la enseñanza del Diseño Gráfico. Universidad de Zulia, Maracaibo, Venezuela. 2005. Pág. 1.
2. Castillo Irigoyen, Francisco. Filosofía y Diseño. Edit. UAM. Pág. 280
3. Ibídem, Pág. 284
4. Fuentes, Rodolfo. La práctica del diseño gráfico. Edit. PAIDÓS. Barcelona, España. 2005. pág. 147
5. Fuentes, Rodolfo. Op. Cit. 141.

**Ma. Eugenia Sánchez Ramos.** MAV. Doctorante del Doctorado Inter-institucional en Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Guanajuato. Escuela de Diseño.

## Desenvolvimento de website sobre história do design no Brasil: Uma atividade pedagógica multidisciplinar

José Guilherme Santa-Rosa y Ana Maria Rebello

Este artigo relata um projeto multidisciplinar, no qual os alunos do Curso de Design Gráfico da Universidade Estácio de Sá do Rio de Janeiro, Brasil trabalharam cooperativamente na criação de *websites* sobre a história do design no Brasil

O ensino de *webdesign* baseia-se no design de interfaces, em linguagens de programação e na manipulação de *softwares* gráficos e de autoria. Contudo, muitas vezes, deixa de fora questões de projeto tais como definição de objetivos, pesquisa de conteúdo, usabilidade e design. Buscou-se através da metodologia empregada, uma visão mais holística sobre a atividade de *webdesign*, que proporcionasse melhor integração entre alunos e maior assimilação do conteúdo teórico-prático das disciplinas em questão.

A especialidade em *webdesign*, inserida na área de design, requer a formação de equipes multidisciplinares, para o desenvolvimento de *websites* de modo a lidar com especificidades de disciplinas tais como fotografia, diagramação, estética, ergonomia, organização de conteúdo, bem como questões específicas de linguagens de programação e utilização de ferramentas de apoio ao desenvolvimento de aplicações multimídia para a internet. Três objetivos nortearam a estratégia de ensino-aprendizagem e metodologia de desenvolvimento relatada nesse estudo:

- Melhorar a qualidade das relações no trabalho cooperativo.
- Estimular um pensamento holístico sobre o projeto (que contemple não só aspectos tecnológicos como também de conteúdo, estética e de interação)
- Atuar como preparação para o projeto final, formação de equipes e realização de projetos no âmbito profissional.

A história do design, especialmente a que se refere ao design no Brasil deve proporcionar ao aluno de Design Gráfico, conhecimentos mais profundos sobre elementos estéticos e técnicos nos quais irá apoiar o processo