

Da teoria à prática no Laboratório Experimental de Design Gráfico (Lexdesign)

Luiz Claudio Gonçalves Gomes

Introducción

Al ingresar en un curso superior, con alguna frecuencia, el alumno poco sabe respecto a la nueva facultad que escogió y a la vez desorientado abandona el curso sin al menos haber tenido la oportunidad de saber lo que de hecho el profesional de aquella área realiza o puede realizar.

Hablando de un curso nuevo de un área nueva, como es el caso del Diseño Gráfico, ese fenómeno puede ser aún más devastador.

Es de fundamental importancia que una institución de enseñanza, en nuestro caso pública, realice acciones internas para garantizar que su alumnado disponga de informaciones al respecto de el área que él escogió, así como cree condiciones de mejor asistirle durante el tiempo en que permanezca en el curso, proporcionando, así, condiciones estimulantes para que su curso sea concluido y con buen rendimiento.

Preparando el profesional

Algunas investigaciones recientes, realizadas para conocer el universo del diseño y de los diseñadores comprueban la importancia de una enseñanza eficiente que fornezca subsidios a los alumnos para que logren entrar y mantenerse en el mundo del trabajo.

En la investigación realizada por alumnos del curso de Diseño Industrial de la UniverCidade - Centro Universitário da Cidade, orientados por Monteiro (*apud* Abramovitz e Monteiro, 2002), fueron entrevistados 70 diseñadores de Rio de Janeiro, con el objetivo de obtener informaciones referentes al mundo del trabajo y a los requisitos necesarios para ingresar en la profesión.

Más de la mitad de los entrevistados dijo que es necesario tener creatividad para mantenerse en el mundo del trabajo. Mitad de los entrevistados declaró también que tener responsabilidad es fundamental para solucionar problemas operacionales relacionados al diseño. Pensando en esa responsabilidad de formación que la institución debe tener con sus alumnos, de modo a contribuir con la formación de ese nuevo profesional creativo, capaz y consciente de su función política y social, fue creado el Laboratório Experimental de Design Gráfico.

La inserción de la proyectación creativa y el hacer profesional contextualizado en el espacio académico es de naturaleza extracurricular y así la propuesta del laboratorio no se constituye de contenidos específicos, como las asignaturas que componen el currículo. Su hilo conductor es la exploración de conocimientos y técnicas relacionadas a la creatividad, oriundos de los enfoques psicológico, pedagógico, artístico y tecnológico. Así, conforme escribió Heidrich (2002), “eso no significa que tales enfoques inexistan en las asignaturas curriculares, pero el hecho de participar en proyectos de esta naturaleza, constituye una vivencia particular-

mente significativa y estimulante en el escenario académico”. La conexión de estos enfoques se realiza a través de la formación de un grupo de profesores / investigadores con formación y actuación diferenciadas. Buscando democratizar su participación y dar su contribución social en nivel extensionista el Laboratório Experimental de Design Gráfico viene fortaleciendo informalmente sus actividades no campo do proyecto visual gráfico desde finales do ano de 2003.

El Laboratorio surgió de la necesidad de la construcción del saber académico articulado con el mundo del trabajo, atendiendo a una demanda interna del propio Cefet, de las empresas y de la sociedad civil como una totalidad.

Después de estos dos años de trabajo surge la necesidad de su establecimiento formal dentro de las actividades educacionales del Cefet Campos, más específicamente dentro del curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, lo que finalmente se concretiza en mitad de 2005.

Nuestras propuestas

El objetivo general del Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico es la atención técnico-pedagógica, individual y colectivo a la comunidad del Centro Federal de Educação Tecnológica e Campos (Cefet), a lo que se refiere al estudio del lenguaje visual y al uso del imagen en diferentes niveles, en la búsqueda del fortalecimiento de la complementariedad del conocimiento en el área profesional del diseño gráfico.

Los proyectos del Laboratório Experimental de Design Gráfico visan atender la demanda interna del Cefet Campos así como la comunidad externa, sea al empresariado o a grupos sociales sin fines lucrativos.

Más propuestas

Propiciar condiciones materiales a los alumnos de modo que ellos puedan ampliar su aprendizaje fuera del salón de clases, con o sin el acompañamiento directo de profesores.

Enriquecer el proceso de enseñanza y del aprendizaje de diseño gráfico posibilitando una atención diferenciada y de calidad al alumno y al profesor.

Metodología y actividades para más allá del salón de clases

El trabajo pedagógico desarrollado por los profesores del curso en el Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico coge como referencia, en su diseño y ejecución, el proyecto pedagógico del curso. Considerando las necesidades del curso, la disponibilidad de alumnos, profesores y técnicos, es desarrollado un conjunto de acciones que visan, básicamente, la atención y la capacitación técnico-profesional, individual y colectiva, de los estudiantes de diseño gráfico, referente a la investigación, al conocimiento de los proyectos gráficos y a una demanda social.

El educador en diseño debe tener la conciencia de la creación de oportunidad para llevar el alumno a descubrir que la proposición del nuevo empieza con una inquietud, con un problema, una cuestión a ser desa-

rollada, una duda, lo que comporta la construcción de nuevas formas de reflejar sobre un mismo problema (Marinho e Lupinacci, 2004).

Con su perfil inter y multidisciplinario el Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico (Figura 1, p. 111) mantiene una relación plural entre enseñar y aprender.

Con un grupo previamente definido de ocho alumnos y cuatro profesores, la acción integrada entre estos participantes es de fundamental importancia para el éxito de la acción social y educativa pretendida. El número fijo de integrantes no impide de ninguna manera la participación de otros miembros.

Otros alumnos pueden y deben participar de proyectos que, por alguna razón, sean especiales, ó por su volumen ó particularidad requerida. El mismo vale para otros profesores orientadores que, por su interés y formación, atenderá determinado proyecto, lo que no significa que no deba haber la participación efectiva de otros profesores en tales proyectos.

La integración ente proyectos y personal es, por lo tanto, la principal característica de Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico.

El Laboratório Experimental lleva adelante una política de relaciones con el mundo del trabajo e institucional que tiene generado frutos en un conjunto de trabajo. Entre estos destacamos la propuesta de organización de concursos internos, incentivo a la participación en concursos externos, la organización de reuniones y encuentros facilitando el alumno tener contacto directo con el mundo productivo. Resultado de eso, la apertura de puertas y diálogo entre la empresa, la escuela y los futuros profesionales.

Nuestra experiencia ha demostrado que los alumnos responden favorablemente a iniciativas de la naturaleza de un espacio que va más allá de los salones de clases, pues tiene conciencia de la necesidad de complementar su formación académica. Principalmente cuando hablamos de diseño, un área de actuación donde la innovación es singularmente valorada. Heidrich (2002)

cree que la capacidad de innovar se relaciona directamente a la capacidad de asociar ideas, lo que ocurre de acuerdo con el repertorio, con las lecturas de mundo de cada individuo.

A partir de la formalización del Lexdesign –hace menos de un año– varios trabajos ya fueron desarrollados, tanto para la clientela del propio Cefet, como para clientes externos. (Figura 2, p. 111).

Auto-evaluación

Semestralmente es hecha una evaluación para definir metas y proponer “nuevos modelos” de trabajo, además de ser pauta frecuente en las reuniones semanales de la coordinación del curso.

Las evaluaciones iniciales apuntaban fuertemente para las dificultades en que se encontraba el Laboratorio por la inexistencia de un espacio físico definido. Por supuesto que eso no contribuía para el avance de otros proyectos más grandes, más complejos, o más importantes.

Hoy el Laboratorio tiene su espacio físico consolidado, lo que estimula sobremanera el grupo en sus nuevas investidas.

Después de dos años de existencia la evaluación hecha por el grupo es muy favorable sobretodo cuando se considera su crecimiento y reconocimiento por parte de la propia institución.

Ejercitando el mundo del trabajo

La importancia de la enseñanza profesional en la formación del diseñador puede definir la calidad del desempeño del futuro diseñador. Las experiencias acumuladas por alumnos durante la facultad, tanto cuanto a los conocimientos adquiridos como la capacidad creativa, pueden influenciar en la valoración de esto nuevo profesional en el mundo del trabajo.

En investigación coordinada por Monteiro (*apud* Abramovitz e Monteiro, 2002), ella encontró una



Figura 1.
Laboratório
Experimental de
Design Gráfico.



Figura 2. Algunos
trabajos
desarrollados en el
Lexdegra.

respuesta que “antes de cualquier cosa se espera la creatividad” de un diseñador recién graduado. Y aún: “Pienso que el mercado de tiempos en tiempos se torna muy repetitivo. Es lógico que es imposible generar conceptos nuevos todo el tiempo, pero es importante que los nuevos diseñadores no se acomoden con lo que ya existe. Estar pendiente con lo que sucede en su área ya es un gran inicio para quien no quiere crear lo que ya fue creado”. Para otro entrevistado, “además de interesado y creativo, el profesional debe ser responsable y saber cumplir sus obligaciones”.

Para casi 30% de los diseñadores entrevistados, el dominio de la metodología de proyectos es un requisito necesario para la empleabilidad del recién graduado. Sydney Freitas espera que el nuevo profesional sea “persona de iniciativa, tenga un buen control sobre el propio trabajo, sea participativo en la toma de decisiones, tenga un buen dominio metodológico y una buena cultura general. Que sea también capaz de mantener el foco de la actividad proyectual in perder la visión de la totalidad, además de mantener un diálogo gerencial con los equipos y profesionales con los cuales venga a trabajar” (*ibidem*). Quien trabaja con educación en esta área sabe que uno de los grandes desafíos del educador es encontrar estrategias para que el alumno construya su independencia intelectual y que, cuando formado, pueda no solamente sobrevivir, pero actuar efectivamente en el mundo del trabajo que lo espera, sin ser arrebataado por los modismos y por las tendencias circunstanciales (Marinho e Lupinacci, 2004).

Si entendemos que la formación del diseñador pasa por el encuentro de método y la construcción de un modo de pensar y actuar, a partir de un lenguaje específico, encontraremos en la universidad un lugar apropiado

para eso. Un lugar de encuentros y personas singulares (*ibidem*).

Más que un entrenamiento para adoptar soluciones rutineras, aquellas que encontramos en los manuales, los alumnos deberán ser preparados para enfrentar la dinámica de las situaciones reales que, como egreso, va encontrar en su ambiente profesional.

No bastará la capacidad de identificar los problemas; la formación profesional deberá capacitar el estudiante para trabajar con foco en las soluciones (Rocha, 2003). Para Heidrich (2002), “crear oportunidades de experiencias que rehabilitan a creatividad implica en disminuir los obstáculos perceptivos, es decir, potencializar el mirar / pensar, íntimamente ligado a la ampliación de los repertorios culturales, de la sensibilidad (conciencia) social, de las capacidades y conocimientos técnicos de los sujetos involucrados en el proceso en cuestión”.

Bibliografía

- Abramovitz, José; Monteiro, Valéria Alvim (2002) *Reflexões sobre o ensino de design*. In *Anais do P&D*. Brasília: UnB.
- Heidrich, Regina et al (2002) *LabCria, um laboratório de Criatividade*. In *Anais do P&D*. Brasília: UnB.
- Marinho, Claudia Teixeira; Lupinacci, Ana Lúcia Gimenez Ribeiro (2004) *Uma experiência pedagógica em design*. In *Anais do P&D*. São Paulo: FAAP.
- Rocha, Ari Antonio da (2003) *Renovação da educação na área tecnológica: aproveitar competências na melhoria do ensino e da pesquisa*. Rio de Janeiro: In: *Anais do 2º Congresso Internacional de Pesquisa em Design*.

Luiz Claudio G. Gomes. Mestre; Centro Federal de Educação Tecnológica de Campos. Brasil. luizggomes@gmail.com

Quilombo y apuesta

Un abordaje etnográfico de las narrativas de los diseñadores acerca de la crisis argentina de fines de 2001.

Bárbara Guerschman y Patricia Vargas

Introducción

Tanto la opinión pública presente en los medios masivos de comunicación, como los intelectuales provenientes de diferentes medios académicos¹, así como la gente en general, contribuyeron a que los eventos ocurridos a fines del 2001 en la Argentina fueran concebidos como la crisis más profunda de la historia del país. Dicha crisis fue narrada y performada día a día a través de versiones que combinaron dimensiones económicas, políticas, sociales y morales como casuísticas explicativas del derrumbe de todas las certidumbres que hacen de la vida cotidiana un marco de previsibilidad; resultando dominante la visión del evento y del proceso en términos de caos, hecatombe, desastre y devastación. Las narraciones realizadas por periodistas y columnistas, expertos en economía e intelectuales que fueron

publicadas en los medios², hacen referencia a la condición económica de la crisis a partir del denominado viernes negro, cuando el gobierno decide inmovilizar los depósitos bancarios de los ahorristas. Esta medida – conocida posteriormente como corralito – entra en vigencia a partir del 1º de diciembre de 2001 y tiene por objeto imponer restricciones a la extracción de los depósitos con vistas a detener la fuga de dinero de los bancos. La misma es interpretada como presagio de la inminente caída del modelo económico³. Sumada a la lectura económica, los eventos mencionados comienzan a ser concebidos asimismo en términos de crisis política a partir de la designación de un miembro del partido opositor al gobierno –el peronista Ramón Puerta– en la presidencia del Senado; lo cual –según lo marca la ley– lo transforma en virtual vicepresidente, al haber renunciado a su cargo el vicepresidente electo Carlos Chacho Álvarez. Este evento es significado como una señal de la debilidad presidencial y de una posible conspiración por parte del peronismo, cuyo resultado posible sería la imposibilidad del Presidente Fernando De la Rúa –proveniente del radicalismo– de no poder concluir su mandato. A ello se le agrega un escenario en el cual se destacan –a través de los medios de comunicación– los índices