

actualidad.

Avanzar para promover y facilitar, desde una perspectiva posiblemente mas fecunda, las acciones de creación producción e investigación para satisfacer demandas internas y externas, formular nuevas propuestas, avanzar en la formulación teórica y en una adecuada producción académica respecto de las nuevas carreras, de su fundamento teórico y del perfil de sus especificidades.

La propuesta es continuar para trascender la permanencia en los logros y resultados obtenidos. Profundizar el papel protagónico del campo académico y sus actores en la realidad actual, en la búsqueda y normalización de criterios de enseñanza novedosos, en la producción de nuevos conocimientos, y fundamentalmente en la concreción de una formación sólida, capaz de potenciar la inserción óptima y eficiente de nuestros estudiantes en la práctica profesional actual.

Carrera de Redacción Publicitaria

Ricardo Palmieri

A pesar de su trascendencia en la tarea creativa dentro de las agencias, la profesión del redactor publicitario no es totalmente visible. Esa falta de awareness está directamente vinculada con la inexistencia de una carrera universitaria específica.

A diferencia de los redactores, los diseñadores gráficos han sabido colocar su actividad en un primer plano destacado, en especial cuando en 1985 la principal universidad estatal de Buenos Aires inauguró la carrera correspondiente.

En las IX Jornadas de Reflexión Académica de febrero de 2001, el profesor Adrián Candelmi propuso la creación de una carrera de Dirección de Arte. Esta es una iniciativa imbricada perfectamente con la aquí expuesta.

En la nueva carrera de Redacción Publicitaria se podrían canalizar los deseos de personas que están interesadas en la escritura creativa y que, a falta de una opción de nivel superior, optan por otras afines como Letras y Periodismo.

Asimismo, esta carrera inédita se beneficiaría con un intercambio que involucre a los estudiantes de Dirección de Arte. Es bien sabido que la función del redactor no implica únicamente el escribir, sino también trabajar con imágenes y conceptos, no siempre expresables en unidades lingüísticas. Además, el estudiante de Redacción tendría la posibilidad de experimentar la tarea en equipo, algo habitual en el ámbito de las agencias. En esa modalidad, redactor y director de arte actúan en un mismo plano de importancia, y a menudo es el director de arte quien propone un titular para un aviso y, el redactor, la imagen correspondiente.

Finalmente, también los estudiantes de Diseño Gráfico podrían encontrar en la carrera materias útiles a la hora de desarrollar textos, tarea que a menudo deben asumir sin demasiadas herramientas prácticas ni bibliografía.

La práctica como determinante del concepto de la enseñanza del diseño

Mabel Parada

El filósofo estadounidense Donald Schon, observa en sus escritos sobre la preparación de profesionales cuya práctica requiere desarrollar competencias para enfrentar situaciones cambiantes y singulares, que

tanto el docente como el estudiante se encuentran con dilemas para el cumplimiento del rol de cada uno en la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

Cualquier docente o estudiante de Diseño (cualquiera sea su especificidad: arquitectura, gráfica, indumentaria, audiovisual, etc.) se sentirá reflejado en los decires de Schon respecto a que las situaciones en que el docente hace propuestas de trabajo tendientes al aprendizaje de herramientas y mecanismos útiles para generar soluciones de diseño por parte del alumno, quien de todas maneras no sabe cómo llegar –ni a dónde– ya que la solución a la arriba cada alumno es diferente para cada cual, y además “choca” contra el docente que no sólo no lo da respuestas a sus incertidumbres sino que lo “ataca” señalándole sus errores, lo cual suele menoscabar su confianza en sí mismo: pero del otro lado, ese docente también se encuentra en una situación difícil como es la de saber que la metodología de pensamiento reflexivo necesaria para diseñar, aunque tenga algunas reglas básicas no se puede explicar porque “solamente pueden irse captando por medio de la experimentación del propio proceso de diseño”.

Por otra parte, y a raíz de la aparición de la computadora y su aprovechamiento a veces mal entendido por los estudiantes que creen que puede evitarles el esfuerzo de aprender a dibujar usándola como sustituto de su incapacidad para la comunicación gráfica y que a veces los obliga a tratar de describir verbalmente ideas visuales cuya formalización no pueden llevar a cabo, el docente, como en mi caso, necesita blanquear la situación explicándole al alumno que las cosas que necesita saber pueden ser aprendidas y me pongo a su disposición para ayudarlo a que las aprenda, pero para ello debo disponer ejercitaciones que le convienen y además debo contar con su disposición a realizar ese esfuerzo y su confianza en mí.

En el curso del ciclo lectivo 2001, y en el desarrollo de la asignatura Comunicación y Diseño Tridimensional II, cuyos contenidos contemplan el diseño de sistemas señaléticos, propuse a los estudiantes la formalización de una serie de pictogramas (representaciones muy usadas en las señales).

La dificultad a que apuntaba el ejercicio era conseguir imágenes con la iconicidad propia de los pictogramas: síntesis llevada a la abstracción, significado unívoco y pregnancia, además de leyes de estructuración formal que definan la pertinencia a una familia.

El camino obvio a recorrer para completar el proceso, debía pasar por la copia de fotografías, en este caso de especies animales y vegetales, en dibujos a mano alzada ya que la reproducción realista obliga a observar con el detenimiento necesario para empezar a conocer el todo y las partes que lo constituyen, pudiendo así descubrir sus relaciones estructurantes y por lo tanto las líneas básicas que permitan avanzar hacia la abstracción de manera de asegurar la comprensión correcta de cada pictograma por parte de los usuarios. Además, si se conoce la estructuración de cada tipo, se puede generar la serie utilizando formas adecuadas a todas las variantes necesarias.

El ejercicio llevó cuatro clases: búsqueda de imágenes; dibujo realista, sintetización: geometrización, abstracción: definición en líneas y planos sobre campo circular y cuadrado.

En la definición de los pictogramas, los alumnos podían descubrir por sí mismos los valores de línea o de color, las relaciones de tamaño y ubicación en el campo porque la experiencia de observación (“la reflexión en la acción”) los habilitó para conocer cuáles eran las formas que mejor caracterizaban a cada especie y para poder encontrar las similitudes que les permitieran crear las series pedidas.

Entre la información y el sabor del aprendizaje

Graciela Pascualetto

Los estudios que se vienen realizando sobre la juventud en estos tiempos, dan cuentas de cambios significativos en el proceso de socialización por la fuerte presencia de las tecnologías de la comunicación.

En la época del llamado Estado Moderno, en las familias, en las instituciones educativas y en los ámbitos laborales, se escuchaba un discurso similar ligado a una moral más o menos común, a una esperanza más o menos colectiva. En las últimas décadas, la pérdida de eficacia del Estado como regulador de la vida, las representaciones y las expectativas de la gente, y la potencia enunciativa de los medios, dio lugar a una pluralidad de discursos con formas y contenidos distintos que ocultan y develan, que generan coincidencias y contrapuntos, que persuaden, desafían, dan lugar a otro tipo de relaciones personales y virtuales, generan dudas, ilusiones y nuevas preguntas.