

Palabras clave: pensamiento lateral – explorar – pesquisar – hipótesis – conceituar – perguntar – relevância – inovação, comparar – decidir.

(*) **María Luz Negri.** Diseñadora Gráfica (UBA). Docente de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Diseño Gráfico, expresión, experiencias y compromiso

Gabriela Feldman (*)

Fecha de recepción: julio 2011

Fecha de aceptación: septiembre 2011

Versión final: noviembre 2011

Resumen: El diseño de experiencias es parte de una postura del diseño y la edición hacia la construcción de conocimiento. Analizar estos actos nos servirá para entender nuevos procesos cognitivos, que integran descubrimiento, cercanía virtual u otras características. Es necesario para pensar en los contextos en donde se mueven los actores que integran el desarrollo y proceso de una pieza gráfica como por ejemplo el editor, el diseñador, el comunicador, etc.

Palabras clave: experiencias – proceso de diseño – productor de conocimiento – procesos cognitivos – estético – metodologías – cultura – percepción – instrumentos – contextos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 134]

No hay reglas para la buena escritura. Quienes rompen las 'reglas' con éxito son los verdaderos artistas. Pero primero aprenda, practique y domine las reglas. 'No se puede trascender lo que no se conoce.

Steven Goldberry (2008, 11 de febrero)

El diseño gráfico tiene el compromiso de la expresión, y es necesario que aporte experiencias de sentido si realmente quiere ser un espacio democrático para el intercambio de ideas y culturas. Sin ello, el diseño puede terminar en un mero producto de la moda.

El diseño de experiencias es parte de una postura del diseño y la edición hacia la construcción de conocimiento. Analizar estos actos nos servirá para entender nuevos procesos cognitivos, que integran descubrimiento, cercanía virtual u otras características, es necesario para pensar en los contextos en donde se mueven los actores que integran el desarrollo y proceso de una pieza gráfica como por ejemplo el editor, el diseñador, el comunicador, etc. La información útil está hecha de relaciones de conjunto. El tratamiento de la información por parte del diseño gráfico, aprovecha las potencialidades del ojo y la mirada convirtiendo al ícono visual en un instrumento de trabajo para organizar la reflexión y favorecer la decisión. En otras palabras el diseño gráfico organiza sus diferentes elementos visuales (gráficos, textos, tablas, infografías) transformándolos en instrumentos cognitivos. El diseño de una pieza obliga a desarrollar métodos, que en la mayoría de los casos resultan principalmente de la acumulación de experiencias.

Los recursos disponibles para la materialización de una idea, son tan abarcadores que por lo general, requieren de un pensamiento sistemático para poder dominarlos e integrarlos en la armonía de la comunicación. Como la tipografía, las líneas y columnas de texto, los forma-

tos de las imágenes y la estructura del espacio, son elementos que se expresan y necesitan ser regulados para configurar ciertos aspectos que nos darán los métodos necesarios para su desarrollo y programación.

Los condicionantes o limitaciones actúan siempre como estímulo para la resolución de un problema; son propios del oficio de diseñar la comunicación. Una de las primeras etapas de la tarea proyectual es la de acotar el campo donde se desarrollará la solución o propuesta es decir comprender y revisar las posibilidades y restricciones. En interacción constante están los condicionantes que determinan el emisor del mensaje, los que impone la relación con el receptor y la manera en que esa comunicación se insertará en el funcionamiento social. Dado que, tal como sucede con el emisor, la gráfica debe ajustarse y respetar los códigos del receptor. Se habla para él, para que él entienda.

Obtener una clara percepción es justamente la tarea del diseñador gráfico, que como sabemos tiene que transformar la información en un hecho visible, jerárquicamente ordenado y por ende, resolver los problemas de presentación de la información, volviéndola más cercana y accesible para sus receptores.

Cabe enfatizar que el conocimiento se nutre de información, pero la información no es solo datos, sino que ella misma ya es una toma de partido ante los datos.

Así es que el diseñador no sólo tiene la función de transmitir un mensaje sino que también está implicado en la producción de sentidos y la organización de los modos de lectura. No solamente es visto como un mediador estético sino también como responsable en la generación de contenidos, responsable por su pertenencia a la sociedad. Una sociedad que más allá de quedarse con la mera transmisión del mensaje, se propone como autor, crítico en cuanto a lo que transmite y como lo transmite. Al diseñar los modos de acceso a la información, le di-

seña los modos de lectura. Es cierto que no los determina, sólo diseña los modos en que ese hecho visible será apropiado por el ojo.

La organización de la información no es inocente. El gran desafío está focalizado en vislumbrar el nuevo modo de acceso a la información en un mundo caracterizado por la saturación informativa.

Respecto al campo de los diseñadores, Carla Hesse señala que con las nuevas tecnologías se ha transformado la infraestructura de intercambio del conocimiento y se pueden dejar de lado los caminos mecánicos tradicionales de la publicación y la comunicación. Por eso, ya no se piensa ni se construye el conocimiento en el lenguaje de las formas, sino como modos de pensamiento y expresión. Hay que situar al conocimiento no “dentro de” sino circulando.

Cada generación tiene nuevos modos de lectura, que corresponden a cambios profundos o más superficiales en torno a la cultura. Lowe justamente planteará esa estructura pensando en cómo se establecen jerarquías de los sentidos en las formas de percepción, que en definitiva es una forma del conocer, del aprendizaje cognitivo.

A lo largo de la historia de la humanidad, se han conocido infinidad de variantes y modos de legitimar el conocimiento y diferentes maneras de conservarlo para su uso. El sitio de la memoria pasó de la virtualidad mental a la solidez del objeto libro. En ese lugar la palabra quedó reservada hasta ser transferida a otros lugares de registro: la fotografía, el documental y finalmente, a la virtualidad de nuestra sociedad de la información, reunidos en la nueva versión de la memoria artificial.

Es relevante, entonces, el cuestionamiento que el diseñador debe plantearse, en cuanto al rol que ocupa su disciplina en la sociedad, ejerciendo la crítica mediante su práctica, ampliando su campo de acción y poniendo sus conocimientos no sólo al servicio del mercado, sino también en beneficio de la comunidad toda, contemplando con una mirada estratégica los cambios permanentes que atraviesan el ejercicio de su profesión.

Referencias bibliográficas

- Chartier, Anne-Marie, “Las revoluciones de la lectura”. En: Chartier, Anne-Marie, - Hébrard, Jean, *La lectura de un siglo a otro*, Barcelona, Gedisa, 2002, Conclusión (pp. 193-205).
- Hesse, Carla, “Los libros en el tiempo”. En: Nunberg, Geoffrey (comp.), *El futuro del libro*, Barcelona, Paidós, 1998, Cap. 1 (pp. 25-40).
- Cerezo, José María, “Estilo Digital” “Tipografía Digital, en *Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1999, Cap. 2 y Cap. 3 (pp. 68-165)

tal, en *Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1999, Cap. 2 y Cap. 3 (pp. 68-165)

- Ledesma, María (2003) *Diseño Gráfico, una voz pública*. Buenos Aires: Argonauta.

- Lowe, Donald, “La historia de la percepción”. En: Lowe, Donald M., *Historia de la percepción burguesa*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1999, Cap. 1 (pp. 11-34).

- Logan, Robert. “¿Qué es un libro? ¿Pasado, Presente y Futuro! De la Tabla de arcilla al Smartbook”, En Carlon.

- Pelta, Raquel, “Un nuevo humanismo sansserif”. En: Pelta, Raquel, *Diseñar Hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*, Barcelona, Paidós, 2004, Cap. 2 (pp. 125-165).

- Scolari (edit), *El Fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones, 2009, (pp. 15-32).

Abstract: The design of experiences is a part of a position of the design and the edition towards the construction of knowledge. To analyze these acts will serve us to understand new cognitive processes, which integrate discovery, virtual nearness or other characteristics. It is necessary to think about the contexts where there move the actors who integrate the development and process of a graphical piece as for example the publisher, the designer, the communicator, etc.

Key words: experiences – process of design – producer of knowledge – cognitive processes – aesthetic – methodologies – culture – perception – instruments – contexts.

Resumo: O design de experiências faz parte de uma posição de design e a edição para a construção de conhecimento. Analisar estes atos nos ajudará para entender novos processos cognitivos, que integram descoberta, a proximidade virtual ou outras características. É necessário para pensar nos contextos em onde se movem os atores que integram o desenvolvimento e processo de uma peça gráfica como por exemplo o editor, o designer, o comunicador, etc.

Palavras chave: experiências – processo de design – produtor de conhecimento – processos cognitivos – estética – metodologias – cultura – percepção – ferramentas – contextos.

(*) **Gabriela Feldman.** Diseñadora Gráfica (UBA, 1997). Postgrado en Diseño, Gestión, Comunicación. Intervenciones Complejas en la Imagen Institucional (UBA, 2005).

La práctica es la base del estudio

Candelaria Santillán (*)

Fecha de recepción: julio 2011
Fecha de aceptación: septiembre 2011
Versión final: noviembre 2011

Resumen: Este texto relata las dificultades que nos encontramos los profesores para que los alumnos incorporen la teoría de las asignaturas y de la importancia que posee la misma frente a la práctica. He evidenciado a través de vivencias personales de que los estudiantes culminan valorando la teoría frente a las contingencias de los trabajos de la cursada y de su futura vida profesional.