

Incursionando en la práctica del diseño gráfico

Demone, Silvana Gabriela

Resumen

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller I de la carrera Diseño Gráfico materia asistida por ingresantes en su mayoría por lo que nos ubica en los primeros pasos de los alumnos acercándolos al diseño en general.

Se abordó trabajo basado en una temática elegida acorde a intereses personales de cada estudiante donde debía implementar cada tema aprendido a través del incentivo que esto genera.

A partir de diferentes elecciones se llevó a cabo un acercamiento real a los lineamientos básicos del diseño a través de argumentaciones profesionales al momento de la creación de piezas gráficas pregnantes e interesantes.

Introducción

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller I de la carrera de Diseño Gráfico. En este caso en particular se abordaron los primeros pasos en el diseño a través de aplicar una idea, bajarla al papel, traspasar la comunicación, acompañándola con un lenguaje visual atractivo y capaz de transmitir un mensaje, un contenido que llegue al espectador.

Por lo tanto se deben aplicar todos los temas abordados durante la cursada a través de manera pregnante y tomando decisiones a la hora de sentarse a diseñar.

Los objetivos que se debían alcanzar fueron los siguientes:

- Pensar una idea desde cero, en base a una temática elegida por gustos e intereses personales.
- Aplicar esas ideas y bajarlas en un sistema visual, gráfico, que logre comunicar la idea rectora que se quiera transmitir.

Cada idea debe formarse de manera conceptual, sin ser meramente una decoración sino que el mensaje debe saber transmitirse a través de líneas, trazos, colores, sensaciones.

Elegir una forma morfológica adecuada ya que es una de las claves para generar un diseño que hable por si solo.

El resultado de estas actividades ha sido altamente satisfactorio ya que cada alumno se sintió atraído e interesado en varias temáticas en las que pudieron indagar. El lenguaje visual y morfológico de cada pieza ha sido preponderante y resultó ser un elemento disparador para que cada estudiante vea realizada y materializada su idea hasta lograr un primer paso en la incursión del diseño.

En mi caso, siempre mi propuesta pedagógica parte de la base de una investigación previa, donde el conocimiento nos sirve y apoya a la hora de disparar ideas previas. Conocer sobre qué vamos a trabajar es clave y fundamental, ya que todo comienza con un punto y una línea; de acuerdo a Kandinsky “el punto procede del choque del instrumento con la superficie material, con la base” (2003, p. 24), es decir que se da cuando una herramienta pictórica (pincel, lápiz, lapicera, estilógrafo o incluso un lápiz de una tableta digitalizadora, entre otros) toma el mínimo contacto con la superficie (un papel, una tabla, un lienzo o incluso la tableta digitalizadora –provocando que en pantalla se visualice ese contacto–, entre otros).

Se busca acercar al estudiante a confiar en sus propias ideas y abordarlas desde un lado práctico pero también sabiendo fundamentarlas de manera tal que el mensaje llegue directo y sin confusiones.

Construir un lenguaje a partir del diseño gráfico suele ser el primer paso en esta carrera y una de las dificultades a tener en cuenta. Por lo tanto el incentivo es un punto clave a desarrollar en el aula y el rol de docente-alumnos-compañeros resulta ser significativo a la hora de la exposición y argumentación al exponer cada trabajo.

Un punto de encuentro es el aula taller donde se explayan saberes y se puede generar un feedback entre los presentes dejando abierta la puerta al intercambio de ideas, y porque no, hasta de roles.

Como dijo alguna vez Piaget:

El constructivismo propone un paradigma donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el «sujeto cognoscente»). El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción.

Por lo tanto, nuestro deber como docentes es crear un ambiente creativo, flexible, abierto para la apertura de conocimiento e interacción entre compañeros y docente.

El intercambio de ideas se basa en la estimulación a través de múltiples herramientas, materiales, técnicas, y acercamiento a un compromiso de manera directa de cada integrante en el aula.

Propuesta pedagógica y metodológica

Durante la cursada se vive esta experiencia pedagógica a lo largo de las varias clases de tres (o más) horas de duración. En la primera clase, cada alumno tiene la posibilidad de seleccionar el tema con el que se sientan identificados o por intereses personales a trabajar durante todo el cuatrimestre. Las temáticas a elegir son varias, dejando así, a total elección del alumno para que pueda sentirse cómodo e incentivado al momento de trabajar.

Para ello deben realizar una investigación previa, de manera conceptual y presentan un escrito fundamentando el porque de su elección (por qué se eligió, qué clase de vínculo se tiene con esa elección, cuál es la motivación para trabajarlo, entre otros justificativos).

Dentro de las diferentes opciones deben elegir una temática que aborde los siguientes temas: Naturaleza (mascotas, plantas). Actividades recreativas (*hobbies*, deportes, entre otras). Elementos autóctonos (paisajes, objetos cotidianos, actividades culturales, entre otros). Causas sociales (ecología, alimentación, en contra de la discriminación, entre otras).

A partir de la elección deben plasmar una serie fotográfica variada, explorando el concepto elegido (entre 8 y 16 fotos). Y por último desarrollar un texto justificando la elección conceptual a través de sus propias palabras.

En este momento es donde se genera no solo una interacción de diferentes temáticas, sino también resulta ser una excusa para empezar a conocer gustos y vivencias personales relacionadas directamente con la elección libre del tema.

Ya en la segunda clase empezamos a darle forma al aula taller con la utilización del aula virtual en este caso, y hacemos colgadas o enchinchadas (vía online) en la plataforma y

compartimos un momento donde se escuchan unos a otros y fluye una significativa comunicación e interacción entre todos.

En las clases siguientes comenzamos a abordar las diferentes propuestas y ya van presentando pequeños bocetos para su Proyecto Integrador.

Basándonos en la planificación académica comenzamos a trabajar ya sobre el tema seleccionado de manera individual y comienzan a aplicar los primeros conocimientos a los trabajos prácticos. Los mismos deben estar en su mayoría dibujados a mano, sin implementación de herramientas digitales que más adelante podrán utilizar.

Luego de seleccionar una imagen significativa relacionada con el tema elegido aplican las diferentes técnicas y lenguajes visuales tales como el punto, la línea, el plano. Para ello comienzan con los primeros trazos decodificando ideas y plasmándolas al papel.

Allí aparecen los contornos lineales. Dondis determina que “tanto si se usa flexible y experimentalmente (...) como si se emplea con rigor y mediciones (...) la línea es el medio indispensable para visualizar lo que no puede verse, lo que no existe salvo en la imaginación” (1990, p. 57). Esta es una de las ventajas fundamentales de la línea, ya que puede utilizarse para sintetizar la forma de un objeto o concepto y poder transmitirlo o comunicarlo efectivamente sin necesidad de recurrir a otros recursos visuales.

Mientras avanzamos con la cursada abordamos la síntesis gráfica y la construcción de pictogramas, lo cual resulta altamente productivo ya que a partir de este tema deben construir una trama (o pattern) para el interior del porta laptop luego de la construcción de 3 pictogramas o figuras sintéticas que tengan que ver siempre con la idea rectora elegida.

Investigamos sobre el mundo de los pictogramas a través de videos y teoría y este es uno de los momentos de mayor interés a través de los alumnos ya que se genera una interacción y conocimiento en base a lugares o eventos donde se aplican dichos pictogramas y comienzan a aprender como fueron pensados, construidos y aplicados.

Acercas de la función de los mismos, Cossu establece que “no pueden correr el riesgo de ser interpretadas erróneamente por aquellos que no hablen la lengua del lugar. Su representación depende de una asociación semántica común del símbolo con el espacio que representa” (2010, p. 77).

Avanzando llegamos a una de las temáticas más interesantes en el mundo gráfico que es el Color. Desde la concepción del círculo cromático, pasando por las composiciones de armonía, contraste, el uso del color de manera comunicacional, expresiva, como así también un indicador visual de alta importancia a la hora de aplicar las mismas a un diseño.

Evaluar y comprender las diferentes clasificaciones de las paletas cromáticas que establece Costa (2008, p. 58), en la que determina que las paletas de colores de una composición gráfica, de ilustración o artística poseen una iconicidad y sus respectivas variables: realista, fantasiosa, sígnica, etc.

Proyecto Integrador

El proyecto consiste en la realización del diseño exterior de un porta laptop y su adaptación a porta celular. También pueden ser diferentes diseños dentro del mismo estilo gráfico. Se suma el diseño de la trama que va en el interior del porta laptop creado a través de síntesis gráfica exploradas anteriormente. El trabajo final es individual y cada estudiante presenta su propuesta realizada a través de una propuesta interesante y creativa fundamentada de manera conceptual.

Llega el momento de la evaluación

En el mismo se hincapié en que se valora tanto el resultado final como el proceso íntegro de la producción en cada una de las etapas: estampillado de cuatro (4) ideas, bocetado una vez elegido el camino a trabajar mediante corrección, utilización y aplicación de técnicas y materiales diversos y realización y presentación de diseño final. Los criterios a la hora de la evaluación son: conceptualización, terminología disciplinar, capacidad para transmitir ideas y conceptos claros, creatividad en la producción, utilización de materiales, argumentación y discurso para presentar la propuesta, y avance y aprendizaje de manera profesional del proyecto final de la cursada.

La presentación se realiza en la plataforma a través del Aula virtual donde se presentan individualmente cada estudiante, presenta su proyecto y es escuchado por sus pares y su docente donde se genera un ambiente de aprendizaje y evaluación final.

Proyecto Integrador

El Proyecto Integrador de la asignatura Taller I consiste en la presentación de las siguientes piezas: un (1) o una serie de diseño exterior de porta laptop, (1) o una serie de diseño interior de una trama o pattern como complemento y por ultimo (1) o una serie de diseño de porta celular.

En la metodología online el formato a ser presentado es en hoja A4 y se presenta digitalmente o escaneado a través de la plataforma PortfoliosDC online.

Relato de la experiencia con el nuevo Proyecto Integrador

Durante varios años de dictar la materia Taller I el final de la materia se basaba en el diseño de una estampilla y sus reducciones. Hace un año aproximadamente decidí proponer a la Universidad un cambio de temática ya que me parecía que la estampilla quedaba como elemento obsoleto no concordando con la visión a futuro y con un paso adelante que siempre tiene la Universidad.

Por lo que propuse un Proyecto Integrador más acorde a los tiempos actuales y presenté la idea de cambiar la estampilla por el diseño de porta laptop y porta celular lo cual fue aprobada con mucho éxito.

Desde este cambio de temática, han sido altamente satisfactorios los resultados obtenidos, ya que los estudiantes sienten que al finalizar la cursada tienen una pieza pensada, diseñada y creada por ellos y ven hasta un posible acercamiento a su futuro profesional y emprendedor al contar con estas piezas de uso personal y comercial.

Ya no ven un trabajo de final de cursada sino lo ven como los primeros pasos a plantearse su aprendizaje viendo en concreto aplicado el mismo en estas piezas contemporáneas.

Referencias bibliográficas

Kandinsky, V. (2003). "Punto y línea sobre el plano". Buenos Aires: Paidós.

Dondis, D. A. (1990). "La sintaxis de la imagen". Barcelona: Gustavo Gili.

Costa, J. (2008). "Diseñar para los ojos". Barcelona: Costa Punto Com Editor.

Cossu, M. (2010). "Usted está aquí. Diseño de señalética". Barcelona: MaoMao.

Referencias visuales

Olympic (2018, 26 de junio) México 1968 | Design Focus [archivo de video].

Recuperado de: <https://youtu.be/iWyYGo5-Kho>

Olympic (26/06/2018). Múnich 1972 | Design Focus [archivo de video]. Recuperado de: <https://youtu.be/JZSajtrVxo0>

Olympic (26/06/2018). Pictogramas | Design Focus [archivo de video]. Recuperado de: <https://youtu.be/-188cpa6ZAc>