Programa Protagonistas DC

Relatar experiencias pedagógicas significativas / Ficha Modelo /Ejemplo

---

El profesor interesado en participar en la Opción **Relatar Experiencias Pedagógicas Significativas** del Programa Protagonistas DC debe completar la siguiente ficha:

Esta experiencia se presenta en el Foro de Cátedras Innovadoras 2020

a. Título de la Experiencia Pedagógica
   El diseño gráfico como dispositivo de la argumentación

b. Breve resumen (100 palabras para publicar)
   Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Introducción al Lenguaje Visual de la carrera Diseño Gráfico. Se trata de indagar en el aspecto comunicativo del diseño en general y de la imagen en particular, oponiéndolo, deliberadamente, a otras concepciones tales como la estructural o la perceptual.
   Se aborda la dimensión argumentativa y persuasiva del diseño ya que en tanto discurso social, el lenguaje visual intenta incidir en las decisiones del decodificador en el momento de la enunciación. Por lo tanto, el estudio de ciertos procedimientos argumentativos es fundamental para crear estrategias eficaces de comunicación, así como de producción de piezas pregnantes.

c. Dedico a esta actividad (dos módulos) correspondiente a los siguientes días / horarios de mi asignación horaria:

   d.1 Mes… Día …..Horario……..

   4 de marzo de 2020. De 14 a 17.15

   d.2 Mes…. Día….Horario……

   11 de marzo de 2020. De 14 a 17.15

g. Observaciones / notas complementarias...

Ver Presentación Modelo de la Opción Relatar Experiencias Pedagógicas Significativas

Modelo de Experiencias Pedagógicas Significativas.

El Diseño Gráfico como dispositivo de la argumentación

Introducción

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Introducción al Lenguaje Visual de la carrera Diseño Gráfico. Se trata de indagar en el aspecto comunicativo del diseño en general y de la imagen en particular, oponiéndolo, deliberadamente, a otras concepciones tales como la estructural o la perceptual.
Se aborda la dimensión argumentativa y persuasiva del diseño ya que en tanto discurso social, el lenguaje visual intenta incidir en las decisiones del decodificador en el momento de la enunciación. Por lo tanto, el estudio de ciertos procedimientos argumentativos es fundamental para crear estrategias eficaces de comunicación, así como de producción de piezas pregnantes.

Los objetivos de esta experiencia son :

- Reconocer al lenguaje visual como un discurso que interactúa con otros y genera sentido y abstracción.
- Indagar sobre los procedimientos retóricos que pueden desplegarse en los discursos visuales.

La comunicación visual es considerada, por algunos, como desprovista de concepto. Se le reconoce, por un lado, una capacidad polisémica y rica en percepciones, pero se la restringe a nivel abstracto. ¿Cómo se puede decodificar una imagen sin generar pensamiento propio o sin interpretar el pensamiento de otros? Sería imposible, salvo que la imagen esté vista por fuera de la cultura, postulado que se considera imposible. Argumentativamente la imagen genera presencia del tema o de la estrategia durante todo el acto de la enunciación; esto refuerza cualquier argumentación ya que influye directamente sobre la sensibilidad. El ser humano valora más aquello sobre lo que centra su mirada. En este sentido la imagen genera presencia sin necesidad de la repetición o de la redundancia, sino sólo permaneciendo.

El acto de producir o de leer imágenes es tan cultural e intelectual como el de escribir o el de leer un texto lingüístico. El lenguaje visual, al igual que el resto de los lenguajes, es una construcción social de determinada época para ciertos usuarios y desde esta concepción se relativiza el carácter universal de la imagen. Como todo lenguaje construye un contexto situado social, cultural y temporalmente.

Según ciertos discursos más tradicionales que circulan, el Diseño Gráfico genera piezas que causan algún impacto visual basado en la novedad estética y en la percepción del usuario. Este impacto deseado se logra a través del uso de una determinada sintaxis visual, de un orden compositivo y de los elementos visuales que juntos y relacionados entre sí forman un todo que

es mucho más que la suma de sus partes. Sin embargo, existe una línea de pensamiento del diseño que sostiene que el Diseño Gráfico como parte de la cultura es un dispositivo que sirve para persuadir y argumentar. Es por este motivo que se propone incluir en el currículum de la carrera de Diseño gráfico el estudio de la teoría de la argumentación. Tapia sostiene que "la acción comunicativa del diseño no es objetiva o formal sino siempre persuasiva" (2010, p. 57).

La propuesta pedagógica de esta experiencia es indagar y analizar el marco teórico apropiado para generar categorías de análisis y de producción de piezas gráficas. Los contenidos argumentativos y retóricos sobre los que se reflexiona son: concepto de "tópico" (Perelman) como lugar común y punto de partida de la argumentación en todo mensaje visual; el signo según Peirce; los niveles de interpretación (denotativo, connotativo y asociativo); grado percibido, grado concebido y grado cero; la metáfora lingüística y la metáfora visual y las figuras retóricas como estrategia de producción de imágenes.

Propuesta pedagógica y metodológica

Esta experiencia pedagógica tiene una duración de cinco clases. En la primera, luego de un debate con el grupo acerca de lo que es la comunicación visual, se presenta tres piezas gráficas. Se analiza la imagen y el texto creativo e informativo (titular, slogan, copy). Se analizan las relaciones establecidas entre la imagen, los textos, el tema y los contextos sociales. Entre todo el grupo con el liderazgo del profesor se descubre de qué concepto se parte para generar la argumentación, se lo explicita y se lo vincula con el concepto "tópico" de Perelman. Lo mismo se hace con cada una de las imágenes. Luego del análisis se deduce la definición de tópico o lugar de partida y se los clasifica (tópicos de lo real, de lo preferible, por la autoridad).

En grupos de 3 o 4 personas se discuten y se analizan otras piezas aportadas por ellos mismos. En este análisis se introduce la variable soporte visual, es decir la imagen como composición de algunos elementos visuales. Luego del trabajo en grupos pequeños, se hace una puesta en común de los hallazgos y de la coherencia o no encontrada en cada pieza.

En la segunda clase y, partiendo del análisis de las imágenes de la clase anterior, se centra la reflexión en la imagen en tanto signo. Se construye entre todos el concepto de signo y se lo compara con la definición propuesta por Peirce. Los grupos pequeños realizan un relevamiento de signos de sus ejemplos y en el marco del grupo clase se los clasifica, según la relación que se establece entre representamen (r) y objeto (o) en: símbolo, ícono e indicio. Se analiza la relación del uso del signo según la estrategia argumentativa. Para reforzar el concepto y la estrategia de clasificación, se trabaja con el texto *La Ciudad y los Signos 1* del *libro Las ciudades invisibles* de Ítalo Calvino.

En la tercera clase se trabaja la distancia que existe entre las instancias de producción del mensaje por un lado y en la instancia de interpretación por el otro. Se analiza qué parte del significado está brindada por las propiedades del signo (nivel denotativo) y cuáles son aportadas y atribuidas por el grupo social (nivel connotativo). Se analiza asimismo la importancia de conocer el grupo social al que está dirigido el mensaje visual, de manera de poder prever e imaginar las posibles connotaciones.

En la cuarta clase se trabaja la metáfora como dispositivo y artificio retórico. Para abordar este tema se utiliza una vía de acceso narrativa (categoría propuesta por el proyecto Zero, de la Universidad de Harvard, denominada Enseñanza para la Comprensión). Se utiliza como punto de partida y abordaje de la metáfora el cuento de Jorge Luis Borges *La busca de Averroes*. Se extraen dos metáforas propuestas en el cuento, se las analiza y se las adapta al contexto argentino. A partir del ejemplo se deduce la estructura general de la metáfora propuesta por Elena Oliveras: "El Sujeto es el Modificador (S es M)". El juego de tensiones que implica el uso de la metáfora se incrementa con la relación entre el modificador y la composición de la imagen en el mensaje visual. Los grupos aportan ejemplos de metáforas visuales y se estudian algunos casos particulares tales como la metonimia, la prosopopeya, la sinécdoque, la hipérbole, entre otros.

Proyecto propuesto a los estudiantes

El proyecto consiste en la realización grupal de una publicación llamada Diseñar es argumentar donde se presentan los análisis de piezas y las nuevas categorías propuestas por los grupos. Al final del cuatrimestre se le agrega una segunda parte con las producciones de piezas gráficas (afiches para la vía pública) realizada por los estudiantes.

En grupos de tres alumnos se seleccionan 12 piezas gráficas. Se analizan desde el marco teórico de la argumentación y de la retórica: tópico, signo, niveles de interpretación y metáfora.

Se propone a los grupos que establezcan al menos tres categorías de análisis combinando las variables teóricas estudiadas. Cada categoría debe estar justificada por un texto que fundamente los conceptos puestos en relación.

Una vez establecidas las categorías se eligen cuatro ejemplos para cada una y se justifica la clasificación.

En la instancia del trabajo con el grupo clase, cada grupo explica y fundamenta la categorización conceptual y la clasificación de los ejemplos. Cada uno de los grupos pone a consideración de la clase su propuesta conceptual. Esto significa que una vez realizada la evaluación por parte del docente, la evaluación entre pares y la autoevaluación puede haber una instancia de regulación y de intervención sobre lo propuesto.

Una vez realizada esta intervención basándose en la devolución del grupo clase se las presenta nuevamente, haciendo énfasis en lo modificado. Si el grupo clase acepta la propuesta se procede a diseñar la publicación. Se propone una estructura y una identidad editorial, se diseña la portada, la contratapa, el sumario y todas las variables editoriales.

El resultado de esta experiencia es un libro denominado *Diseñar es argumentar*. Esta publicación, en papel y en formato digital, queda disponible como recurso pedagógico para abordar la problemática del diseño, la argumentación y la retórica.

Modos de evaluación

Se evalúa la conceptualización y la producción en cada una de las etapas.

Los criterios de evaluación son: conceptualización, terminología disciplinar, capacidad para relacionar los conceptos, creatividad en la producción, argumentación y discurso para presentar la propuesta, capacidad de autoevaluación, alcance y profesionalidad del proyecto final de la experiencia.

La presentación en el grupo clase se realiza a través de la metodología Foro Interno de Cátedras. A través de ciertas estrategias se promueve este dispositivo para generar evaluación entre pares e intercambio que enriquezca la devolución.

Asimismo cada alumno individualmente y cada grupo completa la Guía de Autoevaluación.

De este modo, se despliegan las tres modalidades de evaluación: evaluación por parte del profesor, autoevaluación y evaluación entre pares.

Recursos pedagógicos

Se utilizan los siguientes recursos pedagógicos:

-Piezas gráficas (aportadas por el profesor y otras aportadas por los estudiantes)

-Textos literarios (*La busca de Averroes* de Borges y *Las ciudades y los signos* de Calvino)

Proyecto Integrador

El Proyecto Integrador de la asignatura Introducción al Lenguaje Visual es un afiche para la vía pública acompañado de una memoria conceptual. El afiche está pensado para ser presentado en formato A3 (puede presentarse opcionalmente impreso y montado y de manera obligatoria en digital a través de la plataforma PortfoliosDC online).

La carpeta conceptual es un recurso que sirve para fundamentar las decisiones que se evidencian en el afiche. Esta carpeta debe tener -como mínimo- fundamentaciones retóricas y argumentativas, fundamentaciones gráficas (explicitar la relación de los elementos visuales con las fundamentaciones argumentativas y retóricas); análisis de los niveles de interpretación (denotativo y connotativo); el afiche como signo (ícono, símbolo e indicio), antecedentes y bocetos.

El tema del afiche es un **homenaje a la banda argentina de rock Patricio Rey y sus redonditos de Ricota (o Los Redonditos o Los Redondos).** Cualquiera de estas posibilidades es el titular. Se debe agregar un slogan que refuerce y sintetice la estrategia argumentativa.

Relación de la experiencia con el Proyecto Integrador

Durante el desarrollo de la experiencia pedagógica se trabaja en instancia individual sobre el afiche. Se proponen tópicos o lugares de partida, se plantean diferentes metáforas, se redactan los textos creativos del afiche, se plantea una hipótesis de imagen, se analiza el uso de los signos y de los niveles de interpretación.

La clase siguiente a la presentación de la publicación *Diseñar es argumentar*, se realiza una presentación individual del avance de definición visual, y de las propuestas argumentativas y retóricas del afiche.

Esta presentación es previa al Momento 2 (Evaluación de Medio Término). De este modo, utilizando como estrategia el Foro Interno de Cátedra, la evaluación entre pares y la autoevaluación se logra un mejor avance de la producción y se propicia un enriquecido trabajo en colaboración.

La segunda parte de la publicación *Diseñar es argumentar*, es la producción de los estudiantes que se agrega al finalizar el cuatrimestre. De este modo la publicación tiene una parte de análisis, reflexión y conceptualización y una segunda parte de producción.

Ejemplos de Proyectos Integradores que cumplen con las pautas planteadas en la experiencia

En los ejemplos presentados se evidencia la propuesta retórica-argumentativa y su relación coherente con la resolución gráfica de la pieza.

Los alumnos trabajaron en las categorías conceptuales de la retórica, la argumentación y las vincularon con la problemática propia del lenguaje visual y con la problemática particular del recorte temático.

lo difícil, lo simple.

HOMENAJE A PATRICIO REY Y SUS REDONDITOS DE RICOTA

La Ricoterización
HOMENAJE
PATRICIO
REY
Y SUS
REDONDITOS
DE
RICOTA

Referencias bibliográficas

Borges, J.L. (2016). “La Busca de Averroes” en *El Aleph*. Buenos Aires: de bolsillo.

Calvino, I. (1998). “Las ciudades y los signos 1”, en *Las ciudades invisibles.* Madrid: Siruela

Donis, D. (1990*). La sintaxis de la imagen. Introducción a la alfabetidad visual*. Barcelona: Gilli.

Oliveras, E. (2007). *La metáfora en el arte. Retórica y filosofía de la imagen*. Buenos Aires: Emecé

Peirce, C. (1999). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva visión

Tapia, A. (2010). *El diseño gráfico en el espacio social*. Buenos Aires: Nobuko