

donde las flores vuelan





UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA



TALLER C | 10 AÑOS | TALLER DE DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL C | FACULTAD DE BELLAS ARTES | UNLP

El Taller C nació de un deseo, la educación. Porque sentimos que enseñar y aprender, son un placer. En ese sensible lugar está todo lo que construimos en estos 10 años. Nuestra identidad es el entusiasmo convertido en ganas. Las ganas que hacen posible la educación.

El trabajo en el Taller siempre está orientado en este sentido: transmitir las ganas que nos motivan, permanentemente transformadas en compromiso, a través de una propuesta pedagógica innovadora y movilizante.

El compromiso, creemos, no solo asegura la formación de mejores profesionales en lo académico, sino también algo que trasciende lo profesional: la formación de mejores personas.

A través de publicaciones, muestras, presentaciones, clases, acciones, hay palabras que nos acompañan como luces que señalan el camino: mirar, escuchar, pensar, decir, compromiso, solidaridad, entre tantas otras. No son «palabra más, palabras menos». Están presentes en la práctica cotidiana: a través de la metodología y las técnicas innovadoras para la corrección colectiva en el aula, el trabajo en los criterios de evaluación, la formación docente, las temáticas y modalidades que proponen los trabajos prácticos, el énfasis puesto en la teoría como parte integrante de la práctica, la investigación, los programas extracurriculares, las muestras y eventos colectivos, la participación en acciones que permanentemente nos encuentren «por fuera» del aula, para fortalecer vínculos humanos y sobre todo, el vínculo de los alumnos y docentes con la realidad social... estas son sólo algunas de las propuestas mediante las que construimos el taller, y que intentamos reseñar hoy.

Creemos que el diseño es una práctica cultural que hoy asume un papel protagónico entre los discursos sociales. Pero no se agota en el mundo del consumo y el marketing. Sus posibilidades comunicativas trascienden ese servilismo y queremos indagar hasta dónde el diseño puede ser un lenguaje desde donde proponer formas revulsivas, o simplemente nuevas, de ver el mundo.

Queremos alumnos que comprendan esta dimensión del diseño. Personas entusiastas, sensibles al otro, serán personas sensibles a la realidad social y a la cultura. Y serán mejores diseñadores.

Para esto estamos educando, y esperamos que este libro, así lo muestre.

Gracias, a los alumnos que convierten la llanura de la realidad en ganas, entusiasmo, alegría.

Como construir es un trabajo colectivo, su desarrollo no depende del individuo, sino de los intereses de la comunidad.
Walter Gropius



taller[©]

TALLER 1-5 DE DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL | FACULTAD DE BELLAS ARTES | UNLP

TITULAR, Mercedes Filpe
ADJUNTAS
Sara Guitelman
Florencia Antonini

PRIMERO

Coordinadores

M. de los Angeles Lasala
Marina Calderone
Verónica D'Elía
Debra Murdock

Ayudantes diplomados

Juan Carlos Benvenuto
Paula Manolidis

Ayudantes diplomados ad honorem

Macarena Alaman
Lorena Cendra
Analía de Matteo
Claudia Echeverri
María Luz Grioni
Fernando Mochen
Mercedes Ortín
Paula Stopollo
Maximiliano Walter

Ayudantes alumnos

Marina Agostinelli
Mariana Arrillaga
celestina Allessio
Silvana Caraccioli
Paola Cortona
Darío Gordo
Matías Gutiérrez
Tatiana Inama
Mara Joalisa
Horacio Mason
Lucía Medina
Ramiro Moncany
Verónica Montero
Sánchez Micaela Morán
Guadalupe Negrete
Ayelen Oreste
Ana Perelli
María José Salvador
María Elena Zingoni

SEGUNDO

Coordinador, Leonel Vigier

Ayudantes diplomados

Fernanda Lanchares
Silvia Migoya
Cristian Stagno
Valeria Lagunas
Guadalupe Podestá
Paola Piroto

TERCERO

Coordinador, Silvio Somma

Ayudantes diplomados

Verónica D'Elía
Christian Silva
Andrea Malaspina
Soledad Quiroga
Martín Pujol

CUARTO

Coordinador, Silavana Castaño Saenz

Ayudantes diplomados

Vanina Bengardini
Roxana Lisa

Ayudantes alumnos

Vanesa González Freijo
Federico Paternó
Rafael Guerrero
Horacio Hernández Mason

QUINTO

Ayudantes diplomados

Claudia Di Paola
Andrés Brandoni
Damián Demaro
Angeles Navamuel
Diego Lunansky



FESTEJA

3. diez años

ACTÚA

5. diseño activo

PRODUCE

12. cultura

el rayo que no cesa

34. salud

me siento moiré

48. ocio

envolverme en agua salada

60. ongs

hay, hermanos, muchísimo que hacer

80. experiencia

nada se sabe, todo se imagina

EXPONE

28. c muestra

bellas artes, 1999

42. c despide el año

c.c. malvinas, 2003

56. c proyecta

casa curuchet, 2004

72. así fue

c.c. del sur, 2005

ESCRIBE

92. “Enseñar a pensar, aprender a comunicar”

100. “Hacer, pensar otro taller”

108. “Crítica del diseño”

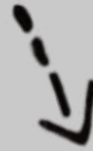


Diseño Activo es un programa que surgió en el 2001, como proyecto extracurricular, y a partir del desarrollo que tuvo en sus primeros años, se incorporó a los contenidos de la materia Taller de Diseño en Comunicación Visual I y II-V convirtiéndose en el eje de la propuesta pedagógica de la cátedra.

El sentido de esta incorporación se planteó cuando comenzamos a detectar, a partir de la investigación, que los lazos reales entre las necesidades sociales y la universidad como institución no podían ocupar un lugar complementario, "extra", sino ser constitutivos de las materias, y más ambiciosamente, del plan de estudio de las carreras.



No
EXISTE
MODELO
PARA QUIEN
BUSCA LO QUE
JAMÁS VIO



En la actualidad DISEÑO ACTIVO no se circunscribe a lo extracurricular sino que se integra al trabajo en el aula a partir de la realización de proyectos reales, de interés social. Las investigaciones, la adecuación a las necesidades y límites que plantea el problema abordado, son reales. El cliente es real y está comprometido con la posibilidad de implementar los proyectos desarrollados.

Algunos de los proyectos diseñados pertenecen al ámbito de la Universidad Nacional de La Plata, muchos para la comunidad en general. Se han desarrollado proyectos para Programa Calidad de Vida (Facultad de Arquitectura y Urbanismo); Programa Salud Bucal (Facultad de Odontología); Talleres del Observatorio (Facultad de Astronomía y Geofísica); PROIN, Programa Ida y vuelta (Facultad de Bellas Artes); Packaging para productos del Colegio Inchausti y de Samay Huasi de la UNLP; Programa Para mamá (Neonatología, Hospital de Niños Sor María Ludovica); Programa Progresá; CIDAD; ASE Medio Técnico para la Autogestión Social de la Economía; Plaza con Lectura -Tolosa-, ¡Hola! Obra de Teatro de padres de la Escuela Anexa; Programa Jóvenes y Memoria, de la Comisión Provincial por la Memoria.

Todos estos proyectos se realizan con el compromiso de la cátedra en facilitar la implementación de los mismos, la cual se ha concretado en muchos casos.



Objetivos

Repensar la relación universidad/comunidad no es solo un objetivo ligado a la necesidad de hacer una “devolución” a la sociedad, sino que para el taller se convierte en una herramienta metodológica fundamental, cuya finalidad es estimular el interés para el hacer y pensar en común.

DISEÑO ACTIVO se ha convertido en el eje del marco teórico metodológico del Taller de DCV, ya que sintetiza lo que consideramos debe ser el rol que debe cumplir la universidad en relación a la sociedad.

Metodología y resultados

En su primera etapa de proyecto extracurricular, las actividades se realizaban en horario extra cursada, y la asistencia de alumnos era voluntaria. Esta modalidad permitió detectar el escaso interés en participar de causas “gratuitas”, “sociales” por parte de los alumnos –y también de los docentes-, situación que encuentra algunas explicaciones en la crisis económica pero fundamentalmente, en la falta de conciencia social.

Con esta modalidad de trabajo se llevaron a cabo manifestaciones de protesta por la crisis de la educación pública, un diario mural en las calles de la ciudad, el equipo Diseño solidario para asistencia a instituciones de bien público, etc.

En el año 2004, frente al desgaste del pequeño grupo voluntario, se repensó la modalidad de la implementación del programa, integrándolo a la currícula y convirtiéndolo en el eje conceptual de la materia. De este modo sus objetivos se ampliarían al convertirse también en una herramienta concientizadora acerca del rol social de los profesionales universitarios.

Así, se ha trabajado durante el 2004 y 2005 en equipos integrados por docentes y alumnos, en la respuesta a necesidades de diseño de instituciones, incluida la propia universidad, favoreciendo el intercambio interdisciplinar al conformar equipos con la comunidad universitaria de otras unidades académicas.

Actividades desarrolladas en el 2004 /2005, se organizaron en torno a dos ejes:

1.Muestras.

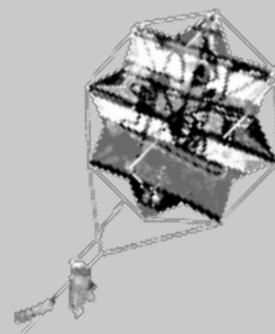
Diseño activo, en Casa Curutchet, diciembre de 2004

Zoológico de La Plata , 2005

Centro Cultural del Sur, 2005

2.Desarrollo de trabajos prácticos para instituciones.

Este eje se desarrolló como una derivación de lo que inicialmente denominamos DISEÑO SOLIDARIO (generación de grupos de alumnos y docentes que mediante la producción de diseño asistan a sociedades, instituciones, otros, en función de necesidades de interés social, conformando equipos voluntarios de trabajo).



De esta manera se concretaron los siguientes proyectos:

2004

Programas de identidad visual en el ámbito de la UNLP:

- * Programa Calidad de Vida, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNLP
- * Programa Salud Bucal, Facultad de Odontología, UNLP
- * Programa para el PROIN, Pro Industria Nacional, Facultad de Bellas Artes, UNLP
- * Talleres del Observatorio, Facultad de Astronomía y Geofísica, UNLP
- * Packaging para productos del Colegio Inchausti, UNLP
- * Packaging para productos de Samay Huasi, UNLP
- * Packaging para piojicida Standard XXI, desarrollado en la UNLP
- * Concurso de Afiches.
- * Comedia musical ¡Hola qué tal!

Realizada por los padres de los alumnos del Jardín de Infantes de la escuela Anexa Joaquín V. González. UNLP

Programas de identidad visual para instituciones de la ciudad de La Plata

- * Asociación Celíaca Argentina
- * CIDADAD. Centro de Tratamiento Integral para dependientes de alcohol y drogas.
- * ASE, Medio Técnico para la Autogestión Social y Económica
- * Asociación contra la bulimia y la anorexia
- * Para Mamá. Información para antes y después del nacimiento. Hospital de Niños.
- * Plaza con lectura. Programa de lectura en la plaza de Tolosa
- * Programa Redes solidarias para Equidad en Salud - PROGRESA
- * Programa Jóvenes y Memoria. Comisión por la Memoria
- * Derechos Humanos. Diseño de postal.

Se tomó como comitente a la ONU, cada alumno eligió un artículo y en base al análisis de este y corrección posterior, propuso su diseño.

2005

Programas de identidad visual en el ámbito de la UNLP:

- * Ciclo Básico del Bachillerato de Bellas Artes, UNLP
- * Programa Universidad Saludable, UNLP
- * Instituto de Educación Física de la UNLP
- * Escuela Graduada Joaquín V. González
- * Diseño de Sistema de Signos y Proyecto Señalético realizado para su posterior aplicación en la Conmemoración del Centenario de la UNLP.
- * Diseño de una Postal. En este caso se especificó la audiencia a la que serían dirigidas las postales, el alumno tomó una frase o cita significativa de diversos autores ligados a la fundación de la UNLP, y en base a esto se realizó el diseño de la pieza.

Programas de identidad visual para instituciones de la ciudad de La Plata

- * FAROS, programa centros comunitarios Municipalidad de La Plata
 - * Los dardos de Rocha
 - * Programa Jóvenes por la Memoria. Diseño de un Sistema de Comunicación
 - * Comisión Pcial. Por la Memoria de la ciudad de La Plata. Este programa impulsa la investigación en escuelas de nivel polimodal de toda la provincia de Buenos Aires sobre hechos ocurridos sobre la última dictadura.
 - * Zoológico de la Ciudad de La Plata. Diseño de Infografías
- El trabajo práctico consistió en realizar cinco infografías con las siguientes temáticas:
1. Misión del Zoológico
 2. Zona Selvática
 3. Zona Chaco Pampeana
 4. Zona Puna Patagónica.
 5. Zona Animales Exóticos.
- * Fundación Anahí. Diseño de sistema de comunicación.
 - * Campaña de Prevención – Programa P.P. SIDA
- Impulsado por el Ministerio de Salud de la Pcia. de Bs. As.
- Los trabajos seleccionados participaron de un concurso en el cual se eligió al que será implementado en la Pcia. de Bs. As.

IDEAS INCONCIBIBLES
SE EXPRESAN
EN FORMAS CONCIBIBLES.

CONCIBIBLES A TRAVÉS
DE NUESTROS SENTIDOS,

COMO ESTRELLA, TRIENIO, FLOR: COMO FORMA.

LA FORMA ES PARA NOSOTROS

UN MISTERIO

PORQUE ES LA EXPRESION

DE FUERZAS MISTERIOSAS



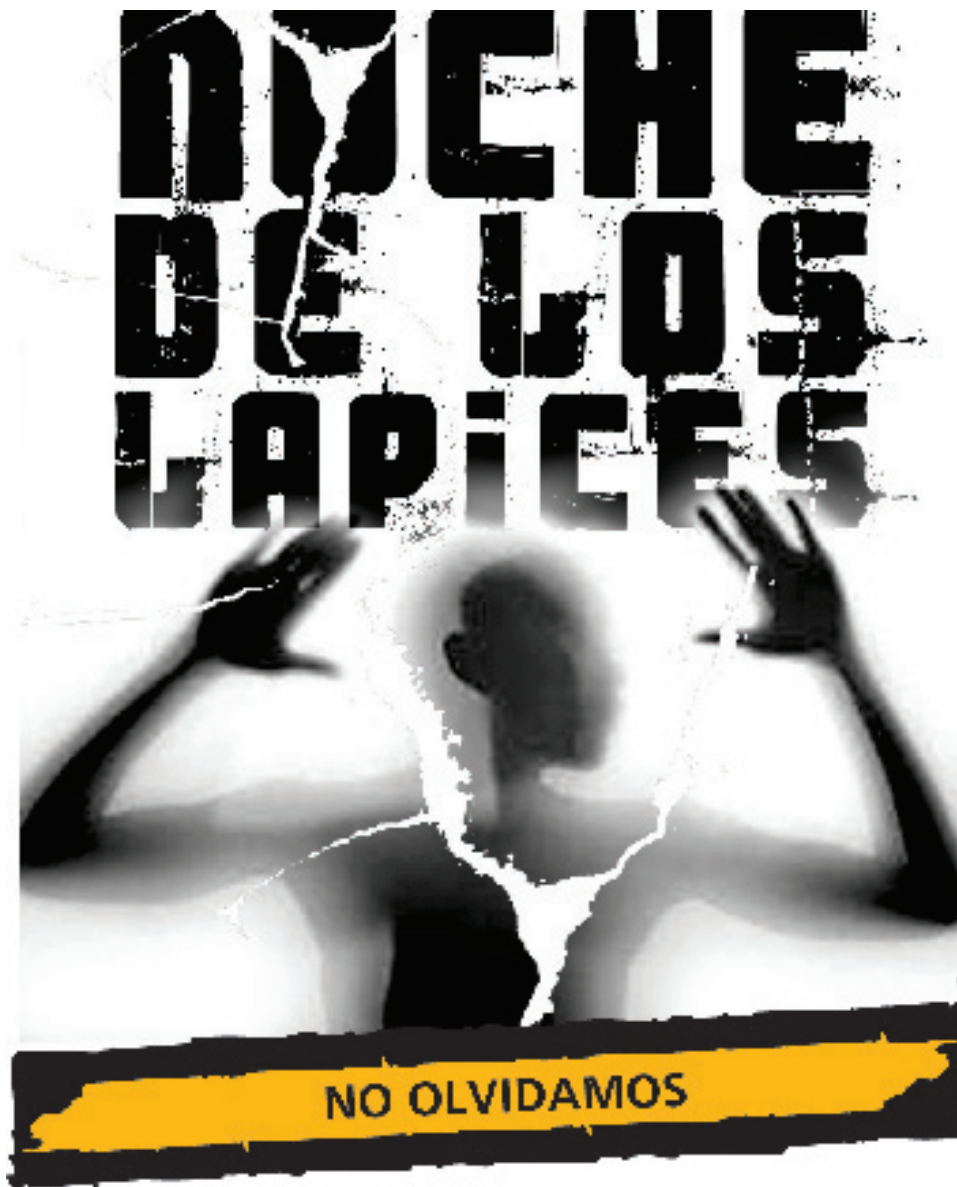


EL RAYO QUE NO CESA



4





marca urbana 2- tema: DESAPARECIDOS -
 Teatro de sombras - Obra: "A NO OLVIDARSE"
 Centro Cultural Islas Malvinas - 16 de septiembre 20:00Hs

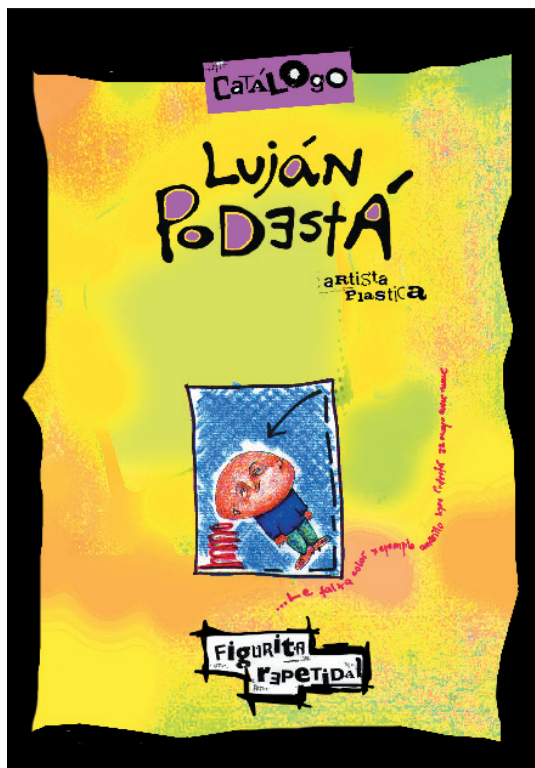


Espacio donde se trabaja en conjunto, creando soluciones o nuevas propuestas visuales que se adecuen a distintos problemas de transmisión de mensajes.

Paganini, Danese, Inama

5





Gracias
 Suerte aludido por el anhelo de volar ya que nos ha inspirado
 Lina María (por su dibujo del avepájaro) y la revista
 Arte Bizarro (por darnos las palabras a los locos)
 Así que no se nos que olvidemos a nuestro héroe y a su familia
 A todos así se merece que esta revista sea tan buena como tú no
 que sea tan buena como tú.



Dieron vuelo a esta publicación



Dirección editorial y creativa
 Florencia Reeves

Redacción
 Florencia Reeves
 Lucía y Rocío
 Sol Ordoñez
 Rocío Vialdo
 Dalila Merino de
 Carrasco
 Alicia Alcázar
 María Fariello

Fotografía
 Carlos Ferrer
 Lucía Goldberg
 Galo Sanguinetti

Diseño
 Rocío Fariello

Hombre de la Faja
 Sol Ordoñez

Director de arte
 Román Chelico

Coordinación general
 Sol de Fariello

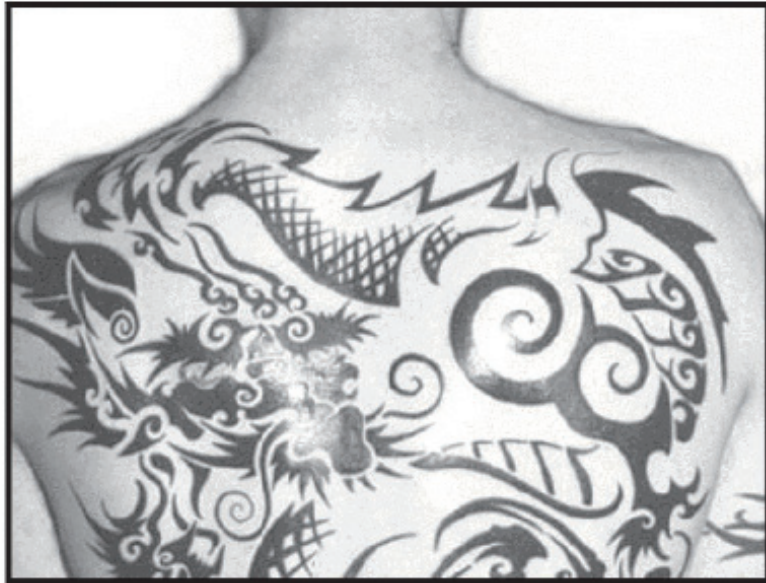
Arte Bizarro es una publicación mensual de revista de vuelo
 de la que se edita en la imprenta Arte Bizarro.
 Cada número tiene un tema especial y para saber más
 de cada uno de ellos
revista@artebizarro.com
 Si quieres que tu foto sea publicada en esta revista, envíala a:
arte@artebizarro.com

Arte Bizarro



Fernando Peña
 Fabricante de señoritas

La generación estampada



En la entrevista

CHARLY GARCIA

El rockero más adinerado de Argentina responde desde su "narcigama" loca y porfiria locca. Padres y hijos... Pág. 4



SENTENCIARON HOY

- Roberto Fontanarrosa Excmo. a la vez de la
- Leopoldo Edizula Licenciación Barabara
- Francisco Ungere Amico Alzako
- Das Caroline Suarezs Bebe sin de cine
- Walter Lugares Actor director dramaturgo
- Luzmila Legrengal Mujica y compositor
- Juan Martín Jarares Guy Minio y bailarín
- Fernando Peña Humorista actor y locutor
- Fabiana Fernandez Directora de cine
- Cecilia Rine Traductora y escritora
- Alejandro Urdapilleta Actor

OTROdiario

Complicado con la energía

Kirchner podría optar al nuevo sistema de premios y castigos



Azpiazu nuevo presidente de la UNLP

El ex gobernador de Tucumán fue elegido presidente de la UNLP



Lavagna ya tendría la propuesta final

El ministro de Energía ya tiene el proyecto final para el nuevo sistema de premios y castigos

Estación de trenes o sala de espera?

El gobierno quiere saber si la estación de trenes de la ciudad de Buenos Aires será una sala de espera o una estación de trenes

Victoria argentina en Roland Gamos

El equipo argentino ganó el torneo de Roland Gamos en el tenis







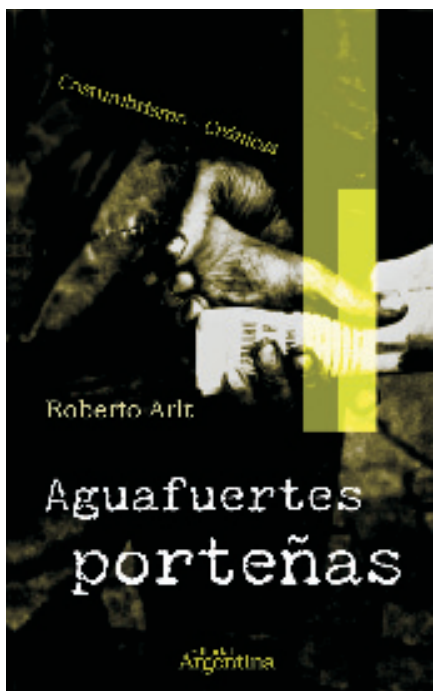
Un taller es un lugar donde se produce un diseño para generar una comunicación visual efectiva. Esto se hace en forma participativa y cooperativa, compartiendo diferentes ideas y opiniones.

Antonucci, Polich, Nieva

13









SU INFLUENCIA EN LOS OBJETOS

Construido para representar el concepto de diseño Bauhaus en un objeto cotidiano y funcional, el objeto de este número de la revista Concepto es un objeto de diseño que ha sido creado por un diseñador alemán. Este objeto es un ejemplo de la influencia del Bauhaus en el diseño industrial y el arte.

Bauhaus en Weimar

18
MAYO 2004



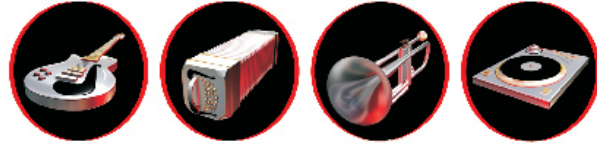


Es el lugar donde los alumnos
producen, analizan, crean
e investigan acerca de las
comunicaciones visuales...
para esto debe existir un clima
de trabajo participativo
en donde se obre conjuntamente.
Cuevas, Rumbo, Mulet



San Telmo Lounge
Identidad portefa

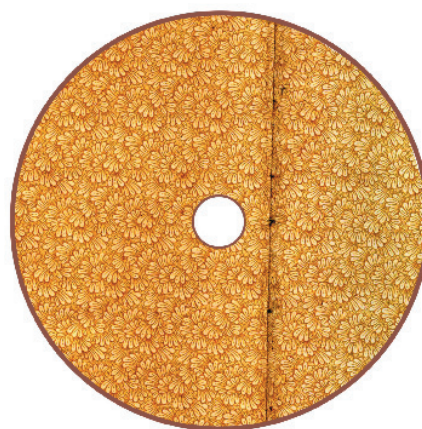
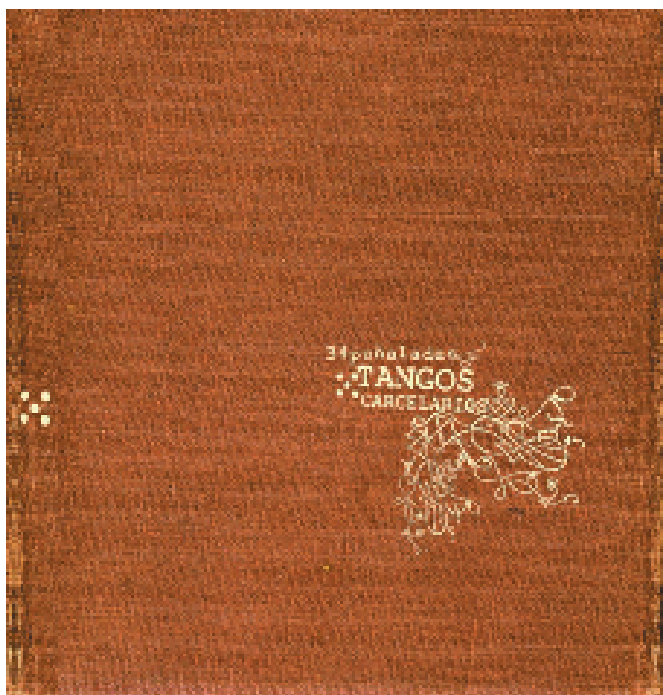




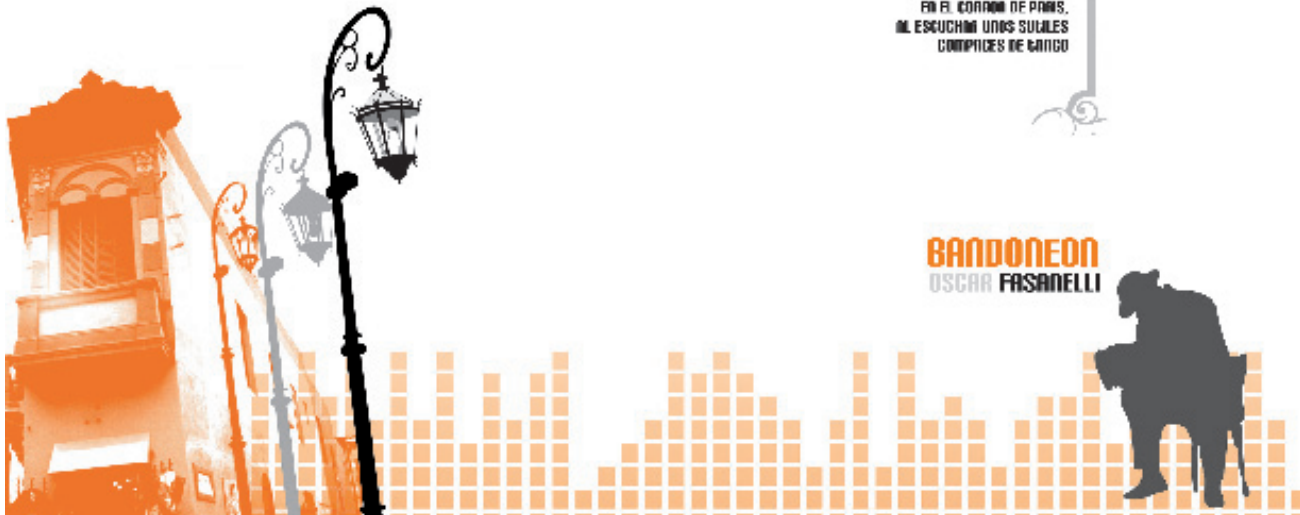




— DISCOS —
EL FUELLE



elFuelle



Lugar en el que se trabaja con el fin de ordenar los elementos básicos materiales y conceptuales de un objeto o estructura, realizando una distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos con el objetivo de lograr una eficaz comunicación visual.

**Ana Papoff, Pablo Parovina,
Alicia Podbielski**

ZONA LARGA ARCE EN FRANCIA,
A OMBLIGOS DEL AÑO SEÑAL
EN EL CORAZÓN DE PARÍS,
AL ESCUCHAR UNOS SILENCIOS
COMPLICES DE GAITERO

BANDONEON
OSCAR FASANELLI





SECO, SECO

De salerosas banditas en la introducción, al primer corte de cinta, se nos muestra a un hombre en un mundo de la ciudad de Vigo. El resto de la película es una sucesión de planos secuencia que nos muestran a los protagonistas en sus respectivos ambientes. El director, el propio Souto, consigue un ritmo de montaje muy interesante, dando un aire de vida a cada plano. El resultado es un curso de vida. Cada uno de ellos muestra un tipo de comportamiento frente a la vida cotidiana.

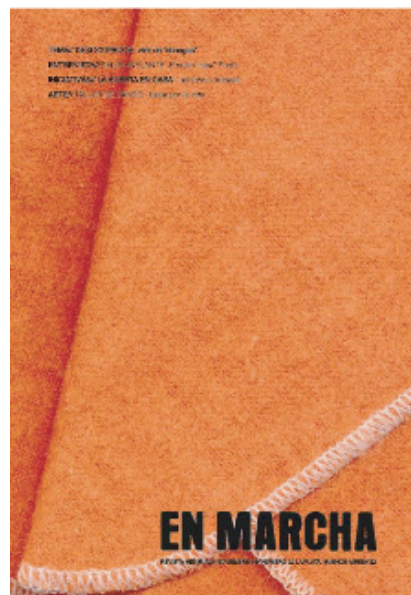


MULTIPLATAFORMA
 Formato DVD-RIP (700 MB) con audio
 en español (Dolby Digital) y en catalán.

Este vídeo documental se encuentra disponible en catalán y en español. El vídeo documental se encuentra disponible en catalán y en español. El vídeo documental se encuentra disponible en catalán y en español. El vídeo documental se encuentra disponible en catalán y en español.

El vídeo documental se encuentra disponible en catalán y en español.

4782/AL





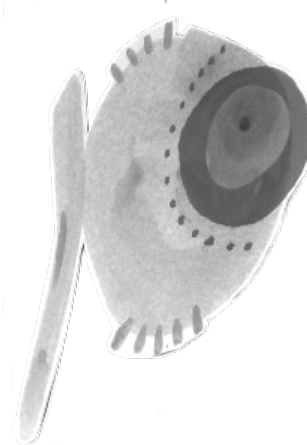
MONDO TRASHO



ASI FUE

Los casi límites de la ciudad fueron el entorno apropiado para esta puesta que vino a hablar de los tan escurridizos bordes entre diseño y arte. El diseño tímidamente vino a preguntar ¿existe un marco? Riéndose un poco, quien sabe, de aquello de la insularidad de la obra..

05 ASÍ FUE







..." el taller es un lugar donde se comparten ideas, analizando la mejor manera de producir comunicaciones visuales efectivas. Para lograr un buen diseño no solo hace falta creatividad, es necesaria la investigación, en la que participan y cooperan los miembros del taller.

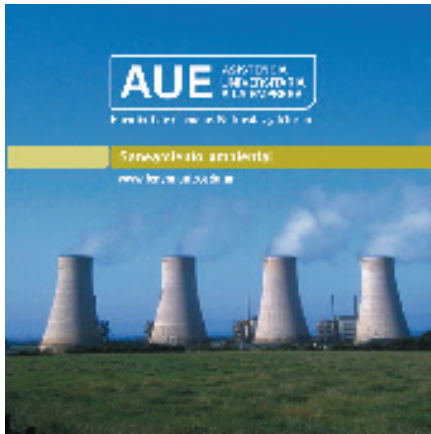
M. Scilironi/ C. Antonucci/ R. Di Biaggio

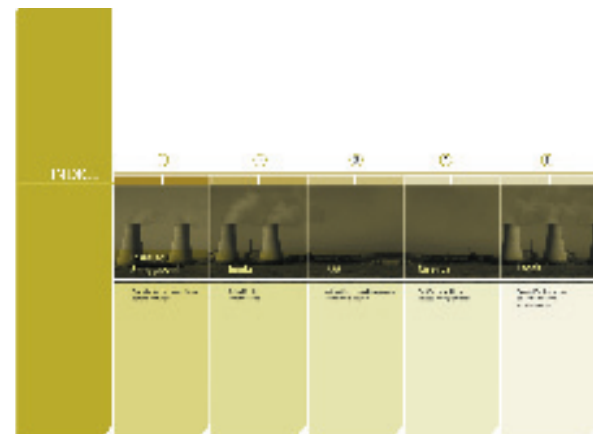






HAY, HERMANOS, MUCHISIMO QUE HACER







Bosque de Cerritos, Parque Nacional El Cerrito de las

+ CONCIENCIA
- INCENDIOS



**CAUSA DEL INCENDIO:
UN CIGARRILLO MAL APAGADO**

Asegurate de apagar bien
los fósforo y cigarrillos, nunca tirarlos
encendidos ni arrojarlos desde el automóvil.

www.forestas.gov.ar



**CAMPAÑA DE PREVENCIÓN DE
INCENDIOS FORESTALES**

Subsecretaría de Estado de Recursos Naturales
**DIRECCIÓN GENERAL DE BOSQUES
Y PARQUES PROVINCIALES DE NEUQUÉN**



Sumario		Editorial
Intervención de los Nuevos Servicios portuarios	P102	<p>Editorial</p> <p>Presidente Comisión Regional Puerto de Mar del Plata - Sergio Pavesi</p> <p>Este es el momento en que se reanuda el diálogo de la actividad portuaria y se reanuda a su vez la actividad económica y comercial marplatense. Desde luego, se reanuda un diálogo que se había interrumpido por un tiempo demasiado largo y que se había interrumpido en un momento crítico para la actividad portuaria y para la actividad económica y comercial marplatense.</p>
Restauración de albora	P108	
La feria de los buques	P112	<p>Captura 2004</p> <p>El día 20 de febrero se inició la campaña de captura de la temporada 2004. Este día se inició la campaña de captura de la temporada 2004. Este día se inició la campaña de captura de la temporada 2004.</p>
La Bonolacha	P126	
Captura 2004	P136	
Estimadamente habiendo	P148	
El problema de papero	P149	
Nuevas Instalaciones	P149	

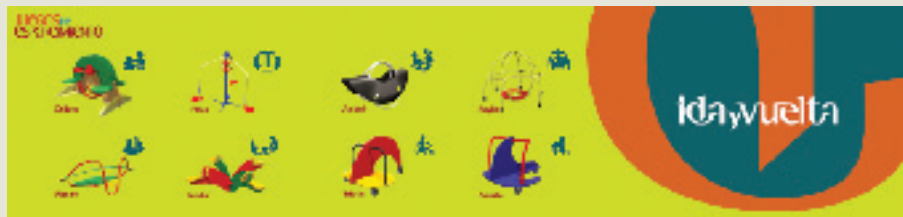
Captura 2004	
	<p>Captura 2004</p> <p>El día 20 de febrero se inició la campaña de captura de la temporada 2004. Este día se inició la campaña de captura de la temporada 2004.</p>



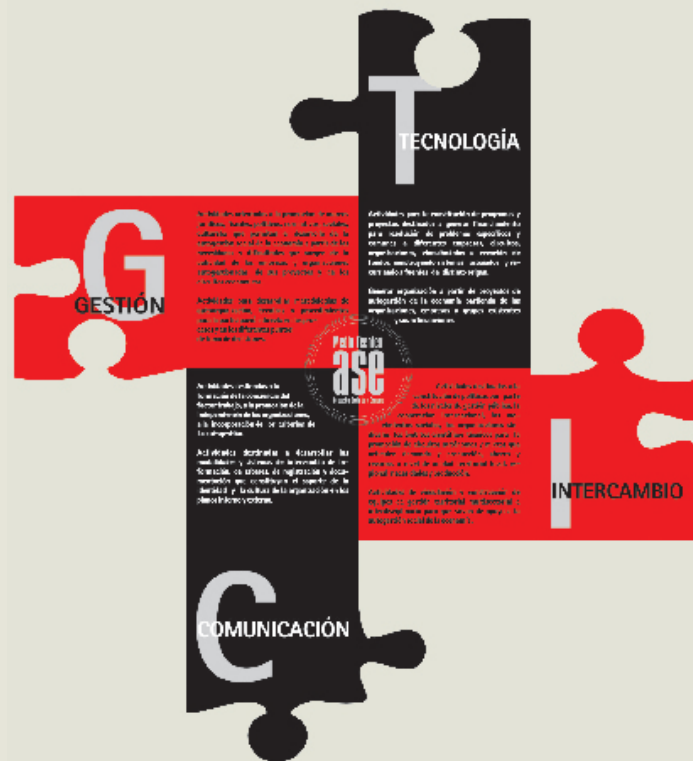
Celia 1 2 3 es un microemprendimiento avalado por la UNLP, de producción de alimentos para celíacos. Los alumnos trabajaron en el diseño de packaging primario para carnes, y bolsas para los mismos.



ida y vuelta



Ida y vuelta fue un proyecto desarrollado por el PROIN (Pro Industria Nacional), un equipo de docentes y estudiantes de diseño industrial de la UNLP. Desde Diseño Activo los alumnos del Taller C contribuyeron con el diseño de piezas de promoción de estos juegos infantiles para jardines de infantes.



ASE, Medio Técnico para la Autogestión Social de la Economía, es una ong que asesora y organiza empresas recuperadas. Se desarrollaron proyectos de diseño de campañas de difusión.

Ficha Técnica

101 - Lila (*Siringa vulgaris*). (1977).

Planta vivaz. Flores perfumadas en grandes panículas cilíndrica piramidal es.
Joven aromática.

Especie de lila, en sus variedades canchali e inca; porfirra pesones y ambientes, ayuda a ser más flexible en un mismo y en sus usos, ayuda a que sean más eficientes.



Lila



Ficha Técnica

90 - Jazmín Amarillo (*Jasminum Meznyi*). (1977).

Familia: Oleaceae

Cáspico: China

Arbusto apocante. Muestras más jazmines se togen más en. Drogas de los y agrarios por su. Propiedades y usos: aromático, insecticida y obtálicas



Jazmín
Amarillo





Samay Huasi es una finca que la UNLP tiene en La Rioja, que perteneció a Joaquín V. González. Allí, además de hacer viajes de estudio los alumnos de esta Universidad, se producen castañas, aceitunas y dulces que se comercializan en la comunidad universitaria y en el lugar. Los alumnos diseñaron packaging para estos productos, previendo la posibilidad de ampliar los canales de distribución y venta.



En la Escuela Agraria Inchausti, perteneciente a la UNLP y situada en 25 de mayo, los alumnos producen queso, dulce de leche y miel. Se realizaron proyectos de diseño de envoltorios y envases para estos productos.







**ETIQUETAS QUE INTENTAN
DEFINIR A LA MUJER**

**PONÉ FIN A LOS PREJUICIOS,
HACE VALER TUS DERECHOS.**



Del dicho al hecho.
Los derechos de la **mujer** hoy



¿SE QUE CREÉS CÓMO
PERSONA UNA SIENTE
EN DISCAPACITADA
SOCIEDAD ESTA?

(¿CÓMO CREÉS QUE SE
SIENTE UNA
PERSONA
DISCAPACITADA EN
ESTA SOCIEDAD?)



¿CÓMO SE SIENTE CUANDO ALGO
NO ESTÁ HECHO PARA USTED?

(¿CÓMO SE SIENTE CUANDO ALGO
NO ESTÁ HECHO PARA USTED?)

Olimpiadas Deportivas
para Personas Discapacitadas

Consejo Provincial
para Personas Discapacitadas

C PROYECTA

Diseño activo es un programa de la cátedra C que se convirtió en su marca de identidad. Este año en particular se desarrollaron muchos proyectos para instituciones de bien público. Por eso decidimos rendir homenaje, a través de una proyección en la terraza, al trabajo de alumnos e instituciones que convirtieron la llanura de la realidad en ganas, alegría.

C PROYECTA Es necesario recuperar la voz.
No hay conocimiento
sin voluntad de transformación



En la comunicación visual no sólo entra en juego lo que se percibe por la vista, sino que intervienen sensaciones táctiles al trabajar con texturas, sensaciones olfativas al trabajar con imágenes que den connotaciones aromáticas, sensaciones de temperatura a través del uso de los colores...La creatividad es un elemento esencial, pero se alimenta en base a la investigación, la comparación con otros ejemplos, el intercambio de ideas, etc.

Gustavo Serans, Juan M. Di Costanzo, Daniela Sciacio









ME SIENTO MOIRE



ser
o
no ser

¿vivís bajo presión?

ALUBA Asociación de Lucha contra la Bulimia y la Anorexia

ser
o
no ser

liberáte de las ataduras
mostráte como **SOS**

ALUBA Asociación de Lucha contra la Bulimia y la Anorexia

ser
o
no ser

sé **VOS...**

ser
o
no ser

el encanto está
en la **variedad**

ALUBA Asociación de Lucha contra la Bulimia y la Anorexia



Para ser felices, nuestros hijos necesitan salud...

Centro de Salud: 517 n° 1225 e/ 14 y 15. Tël (0221) 458 6654



Diseño Activo, a través del trabajo de varios equipos de alumnos, aportó una marca de identidad y un sistema gráfico de promoción para el Programa Redes Solidarias para Equidad en Salud.

en una sola jugada
ANOTA DOBLE



Con tu examen de sangre, pedí gratis el test de HIV en cualquier Hospital Público

Ministerio de Salud
Gobierno de la provincia de Buenos Aires

Consultas: <http://www.ms.gba.gov.ar/> 0800-444-333

en esta jugada, estamos
TODOS DEL MISMO LADO



Programa Provincial de prevención, tratamiento y asistencia de VIH-Sida/ITS

Ministerio de Salud
Gobierno de la provincia de Buenos Aires

Consultas: <http://www.ms.gba.gov.ar/> 0800-444-333

La salud de tu bebe
NO ES UN JUEGO



Con tu chequeo prenatal, evita el contagio vertical...cuidalo desde ahora

Ministerio de Salud
Gobierno de la provincia de Buenos Aires

Consultas: <http://www.ms.gba.gov.ar/> 0800-444-333



INFORMATE GRATUITAMENTE EN HOSPITALES PUBLICOS.
CONSULTAS 0-800-3333-444



REALIZATE EL TEST GRATUITAMENTE EN HOSPITALES PUBLICOS.
CONSULTAS 0-800-3333-444



Un taller es el lugar donde se comparten ideas, analizando la mejor manera de producir comunicaciones visuales efectivas. Para lograr un buen diseño no solo hace falta creatividad, es necesaria la investigación, en la que participan y cooperan los miembros del taller.

**Mariana Scilironi, Carla Antonucci,
Rodrigo Di Biaggio**



Para mamá fue el nombre que eligió el equipo que trabajó en el diseño, para denominar esta campaña de prevención en salud para embarazadas, que desarrolla el Servicio de Neonatología del Hospital de Niños de La Plata.



Todos los años los alumnos de Odontología de la UNLP realizan la Semana de la Salud Bucal, en la que se ocupan de difundir material de prevención en la comunidad de La Plata. Diseño Activo colaboró con el desarrollo de proyectos de campañas para promocionar esos contenidos.



Standard XXI es un piojicida cuya novedosa fórmula no tóxica fue generada en la Universidad Nacional de La Plata. El producto actualmente se encuentra en el mercado, comercializado por un laboratorio privado. La propuesta de este tema apuntó al rediseño de packaging, intentando que sea pertinente respecto de las cualidades del producto y su origen.



El diseño de identidad para Ciudad y el diseño de un sistema gráfico para la campaña de prevención sobre adicciones que realiza esta institución, fue uno de los proyectos de Diseño Activo que se implementó en el año 2004.

C DESPIDE EL AÑO

Videos. Música. Textos. Porque diseñar es también mirar, escuchar, escribir, leer, pensar.

Sobre uno de los clásicos soportes de nuestras producciones, la bobina de papel, esta instalación contaba el Taller C: su propuesta pedagógica, sus innovaciones. El montaje fue una experiencia inolvidable de solidaridad y trabajo en equipo.





En la comunicación visual no sólo entra en juego lo que se percibe por la vista, sino que intervienen sensaciones táctiles al trabajar con texturas, sensaciones olfativas al trabajar con imágenes que den connotaciones aromáticas, sensaciones de temperatura a través del uso de los colores...La creatividad es un elemento esencial, pero se alimenta en base a la investigación, la comparación con otros ejemplos, el intercambio de ideas, etc.

Gustavo Serans, Juan M. Di Costanzo, Daniela Sciacio









SOY DE PLUSH , SOY NARANJA

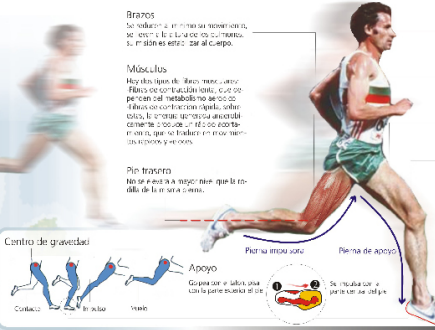
La maratón es la prueba reina tradicional de los Juegos Olímpicos

Corre Forest

Esta competencia se disputa el último día y es la que representa el mayor sufrimiento del atleta. Corre 42.195 metros, completamente. Entrenarlo es fácil, pero tener la capacidad y la inteligencia para correrlo representa un alto grado de dificultad.



Juegos en la antigüedad
Durante los juegos Olímpicos, de la antigüedad a los actuales, la maratón se disputaba en honor a los dioses de la victoria. En la maratón de Atenas, se utilizaba un cuenco de cerámica que se utilizaba para llevar el agua.

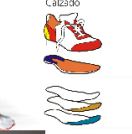


Respiración
Amplio ritmo y poca cantidad pulmonar, se lo promedia de 20 a 30 veces por minuto.

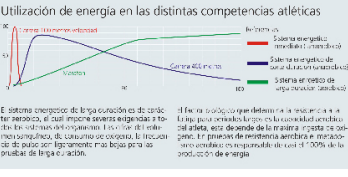
Tórax
Se mueve en un ritmo constante, pero con un poco de retraso respecto a la respiración.

Ritmo
El ritmo de la carrera se mantiene constante, pero con un poco de retraso respecto a la respiración.

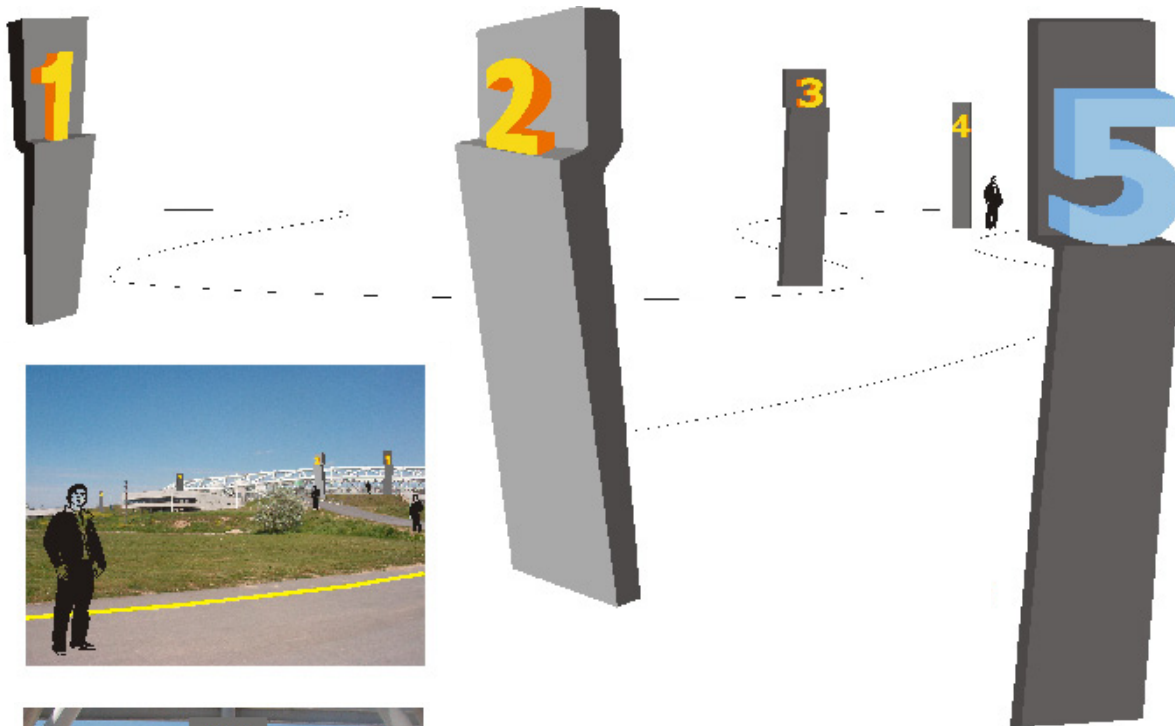
Movimiento de piernas
Se mueven en un ritmo constante, pero con un poco de retraso respecto a la respiración.



El momento
El momento de la carrera es crucial, ya que afecta al rendimiento.



El momento
El momento de la carrera es crucial, ya que afecta al rendimiento.



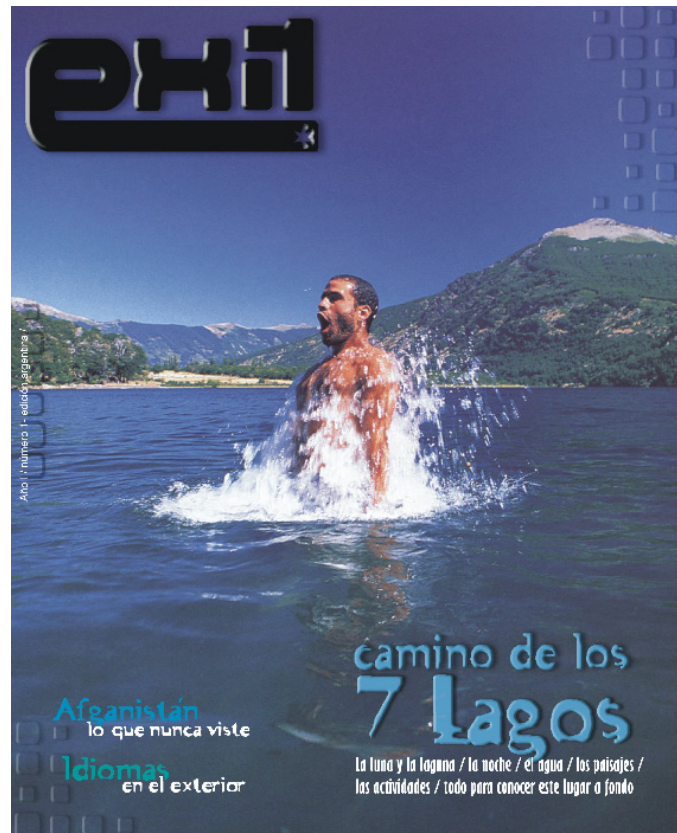


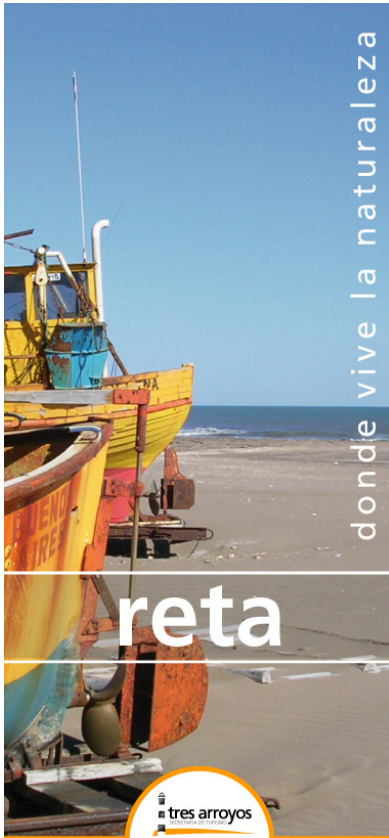




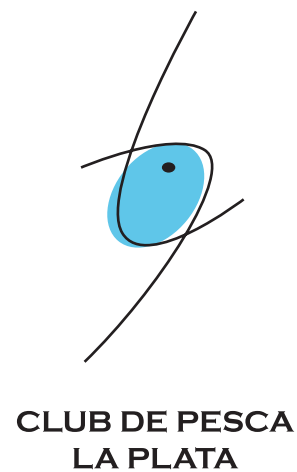
70





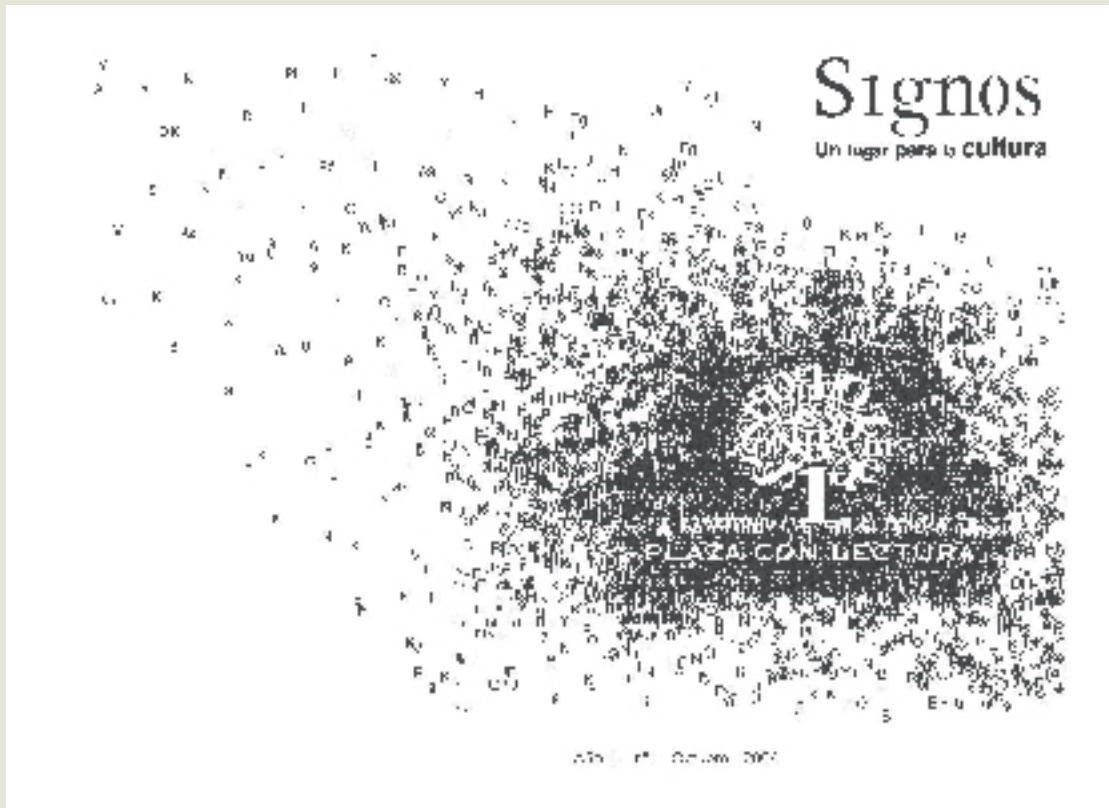




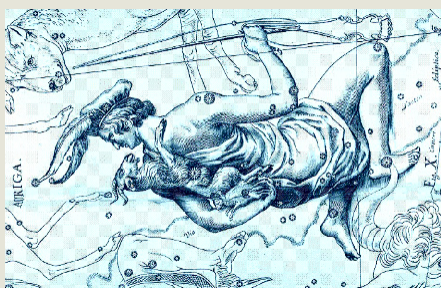




PLAZA CON LECTURA



Plaza con lectura es el nombre de un programa desarrollado por la Biblioteca de Tolosa, que promueve la lectura con diversas actividades en la plaza del barrio. Distintos equipos trabajaron en el diseño de marca y material de promoción.



Si vos no podés ir a la **Luna**,
hacemos que la Luna venga a **Vos**

Programa de Vacaciones de Invierno en el Observatorio
Talleres didácticos de Astronomía y Geofísica para niños de 6 a 12 años
Tel. 423-5678. Paseo del Bosque / La Plata

En las vacaciones de invierno, el Observatorio de La Plata ofrece talleres de astronomía para niños. Trabajamos en el diseño de un Programa de Identidad para estos talleres, que denominamos "De la tierra a las estrellas", en el marco del cual se diseñaron afiches, folletería, publicidad y otras piezas gráficas de promoción.



preventa \$5
doors \$10



DISEÑOACTIVO
dj nadin | viernes 15 de septiembre | quo 12 y 41
FIESTA



taller

no te quedas mirando sin hacer nada.

C MUESTRA

Una intuición nos decía que crear espacios de integración entre los alumnos, sus producciones y la gente, sería una herramienta generadora de entusiasmo. Fue la primera muestra y el comienzo de un camino inexplorado que aún seguimos transitando, siempre para encontrar nuevas cosas que el diseño tiene para decir.

Acá en el sur,
lasplayas
son de brea

muestra
museo de bellas artes 1999



Lugar donde se reúnen muchos a la común enseñanza para la realización de obras manuales. Para la realización de dichas obras debe haber previamente un procedimiento intelectual mediante el cual las ideas abstractas se materializan construyendo la comunicación visual

Pirrone, Pelayo, Schneider



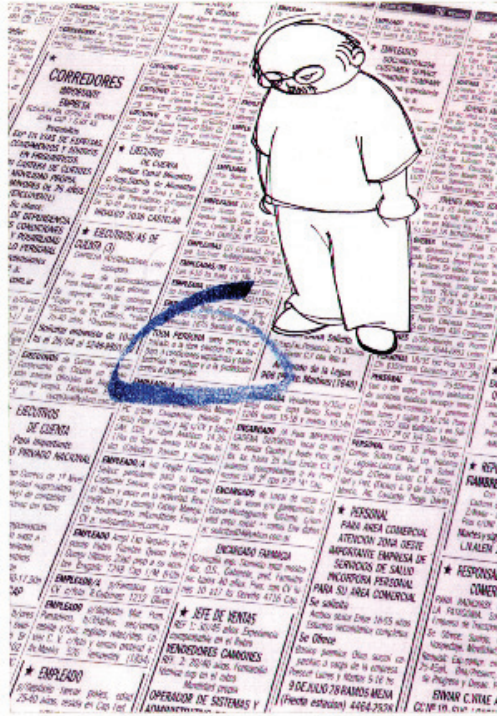
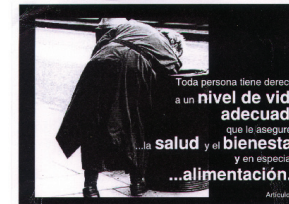
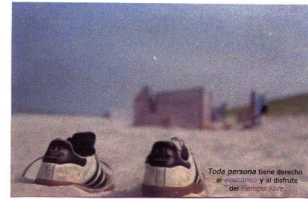
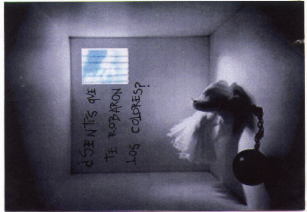
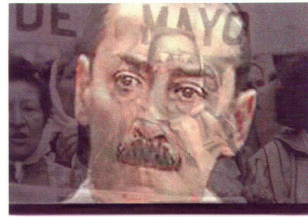
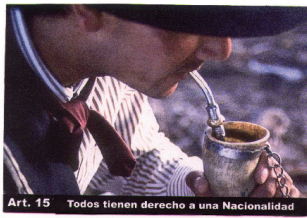
experiencias

LUIS CHAVEZ



NADA SE SABE, TODO SE IMAGINA

Chavez



DISEÑO DE UNA POSTAL. "Derechos Humanos". El ejercicio propone construir un mensaje visual que refuerce conceptualmente un artículo a elección de la Declaración Universal de Derechos Humanos. Se trabajan contenidos del área editorial y sistematización / Gabriel Visintin, Ricardo Pereyra, Oscar Michelod, Laura Viñame, Juan Sánchez, Julia Saborido, Natalia Varela, Natalia Sánchez, Federico Trevisan, Juan Manuel Sanchez Sueiro, Mariana Caro, Pablo Trejo, Federico Gutiérrez, Rocío Gioffre, Ariel Garay, Pablo González / 2004

Los Cardos

Croissant

EI
LADRILLO

عالمنا
الذي
هو
الذي
هو
الذي
هو
الذي
هو

ELAR
GEN
TI
NO

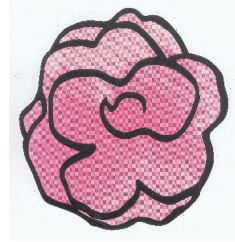
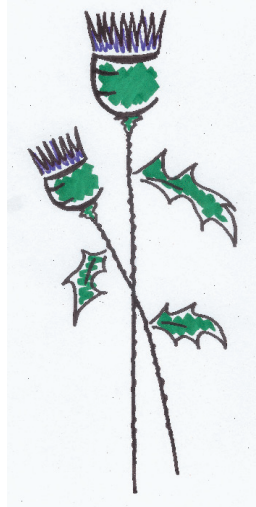
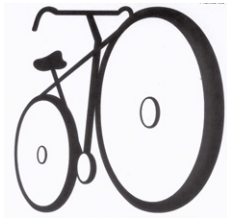
FideO
TECA

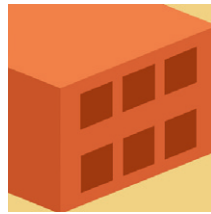
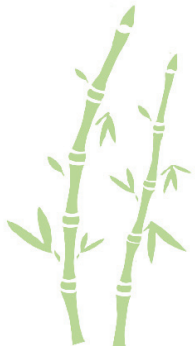
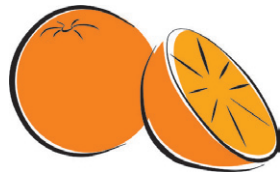
夕々夕又

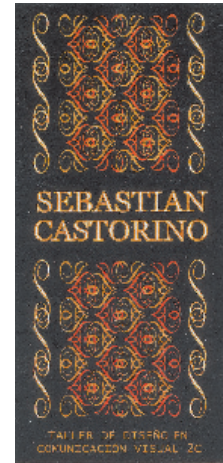
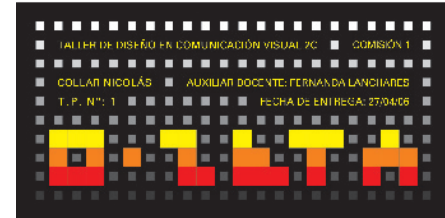
la enseña de las tres
ranas

El Sirio





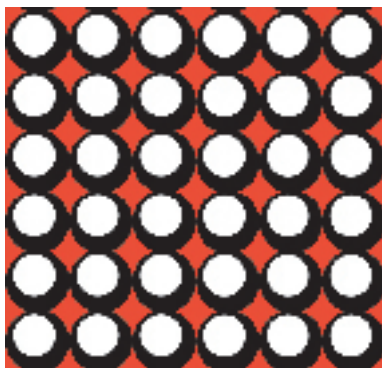
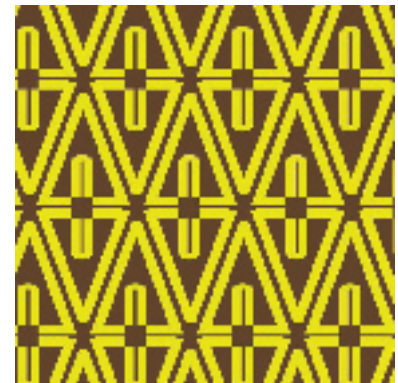




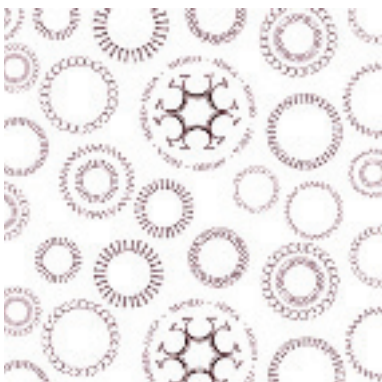
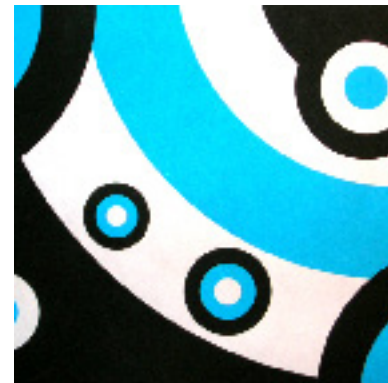
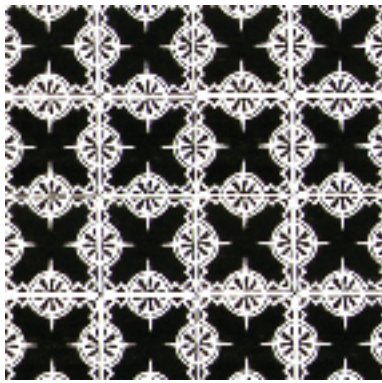
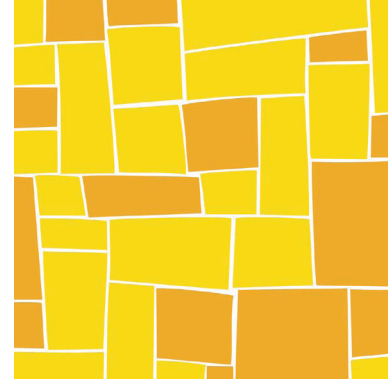
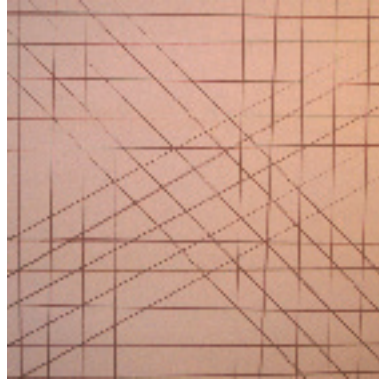
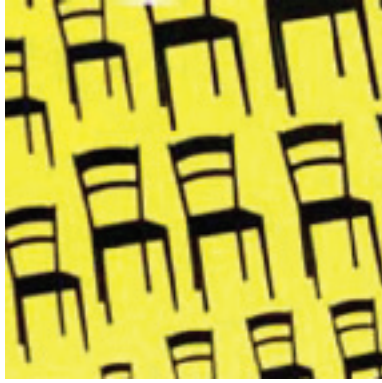


Lucas Portela, estudiante de Diseño 2C en la Universidad Austral, presenta un proyecto de diseño gráfico para la promoción de un taller de diseño en comunicación visual. El proyecto consiste en diseñar un cartel que invite a la inscripción al taller. El cartel debe ser atractivo y claro, y debe incluir la información necesaria para que los interesados puedan inscribirse. El cartel debe ser diseñado en un formato que sea fácil de imprimir y distribuir. El cartel debe ser diseñado en un formato que sea fácil de imprimir y distribuir. El cartel debe ser diseñado en un formato que sea fácil de imprimir y distribuir.

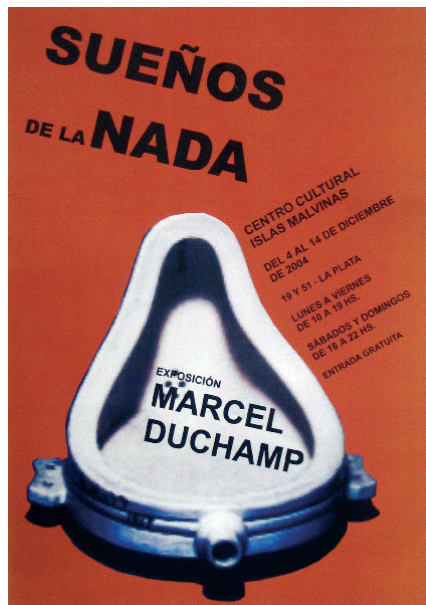


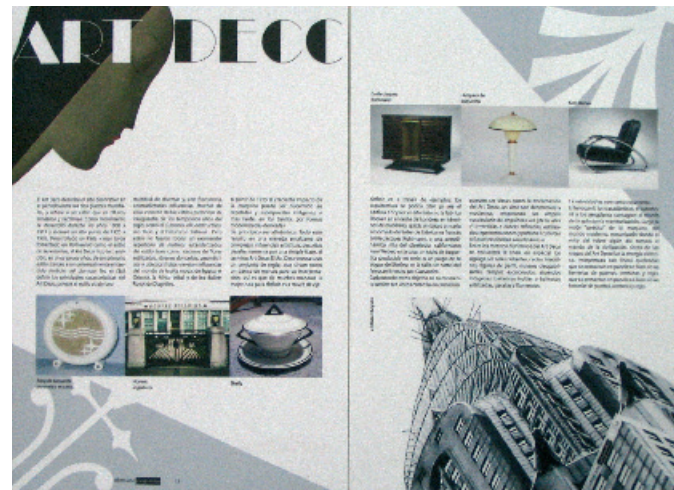


TEXTURAS. Ejercicio exploratorio en el marco del diseño de un sistema de identidad para el que previamente diseñaron marca y sistema de papelería / Eugenia Heredia (ECAS), Natalia Oggero (Parque Pereyra), Francisco Ullos (La Fabricuera), Lucrecia Coronel (Zoológico), Lucía Rodríguez Estevez (Sala 420), Julieta Muñoz (Unión vecinal), Adelaida Ganuza (Centro Cultural El Núcleo), Sabina López (El Almacén), César Núñez (Museo Azzarini) / 2006



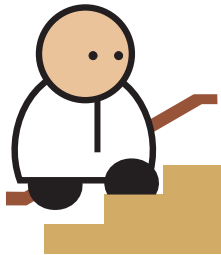
TEXTURAS. Ejercicio exploratorio en el marco del diseño de un sistema de identidad para el que previamente diseñaron marca y sistema de papelería / Ana Belén García (Teatro UNLP), Ana Paula Font (Museo Azzarini), Celina Splenger (Bachillerato Bellas Artes), Lucas Castillo (Casa del Tango), Soledad Rodríguez (El Faldón), Diego Silva (El Núcleo), Rosario Bustamante (Museo de Física), Analía Howgubey (La Fabriquera), Albertina Costa Juárez (Museo Azzarini) / 2006



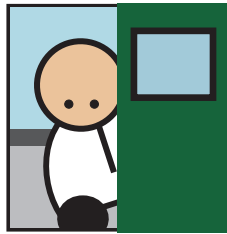


DOBLE PAGINA: Para analizar los aspectos comunicacionales de la pagina impresa el alumno reconoce las partes que la componen y los diferentes niveles de informacion, explora la relacion superficie impresa - espacios vacios y define posibles relaciones de texto con la imagen / Julia Saborido, Marina Pena, Valeria Buffone, Juan Pereyra Brédice / 2003-2004





Escalera



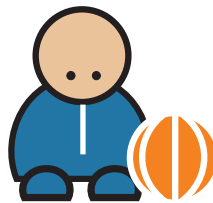
Salida



Salón de Actos



Baño niños



Gimnasia



Mascaras y titeres



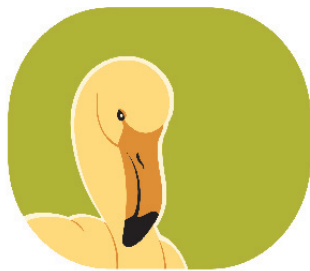
Plástica



Huerta y Jardinería



Periodismo





Lugar en el que se trabaja
con el fin de ordenar los elementos
básicos materiales y conceptuales
de un objeto o estructura,
realizando una distinción y
separación de las partes de un todo
hasta llegar a conocer sus
principios o elementos
con el objetivo de lograr una eficaz
comunicación visual.

**Ana Papoff, Pablo Parovina,
Alicia Podbielski**

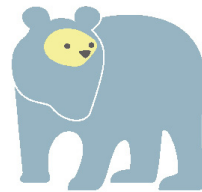
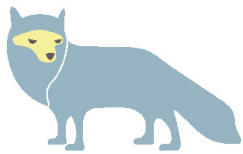
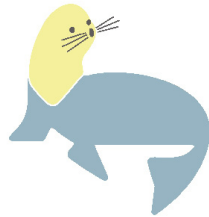
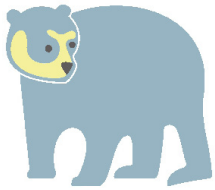


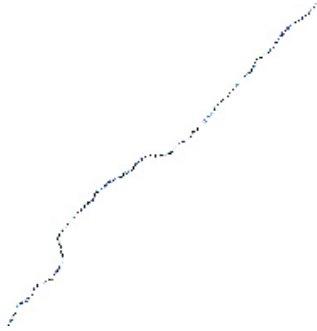




Es un lugar donde se practica una actividad orientada a descubrir conocimientos nuevos mediante un conjunto de operaciones ordenadas, un método, con los que se pretende hacer saber a alguien cierta cosa, representándola mediante imágenes y texto.

Fernando Millán, Marina Virili





FRONTERAS INÚTILES

un lugar
no digo un espacio
hablo de qué
hablo de lo que no es
hablo de lo que conozco
no el tiempo
sólo todos los instantes
no el amor
no
sí
no
un lugar de ausencia
un hilo de miserable unión.

Alejandra Pizarnik



COLD IN HAND BLUES

y qué es lo que vas a decir
voy a decir solamente algo
y qué es lo que vas a hacer
voy a ocultarme en el lenguaje
y por qué
tengo miedo.

Alejandra Pizarnik



LÍMITES

¿Quién dijo alguna vez: hasta aquí la sed,
hasta aquí el agua?
¿Quién dijo alguna vez: hasta aquí el aire,
hasta aquí el fuego?
¿Quién dijo alguna vez: hasta aquí el amor,
hasta aquí el odio?
¿Quién dijo alguna vez: hasta aquí el hombre,
hasta aquí no?
Sólo la esperanza tiene las rodillas nítidas.
Sangran.

Juan Gelman





Es un ámbito donde se estimula o desarrolla la creatividad del alumno a través de la investigación por diferentes métodos e intercambio de ideas y cooperación entre los alumnos para alcanzar un diseño que comunique visualmente un mensaje determinado.

**Altaparro, Altafini, Alonso,
Amengual**

E e

N n

B b

U u

G g

a b c d e f g h i j k
l m n o p q r s t u
v w x y z ' , : ! ;

A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W
X Y Z

a b c d e f g h i
j k l m n ñ o p q
r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

a b c d e f g h i j k
l m n o p q r s t u
v w x y z . , : ! ?
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W
X Y Z á é í ó ú

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z ' , : ! ;

**A B C D E F G H
I J K L M N Ñ O
P Q R S T U V W
X Y Z , ' " ! ? ()**

**A B C D E F G
H I J K L M N
Ñ O P Q R S T
U V W X Y Z**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
mnopqrstu
vwxyz
? ! " ' : , .**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
vwxyz ' , : ! ;**

**abcdefghijklmnop
ñopqrstuvwxyz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
¿ ? ! i " " : , . '**

puertas que
lo que **NIEGAN**
que esconden

Nuestra
vida es
un lecho
de cristal

como un suicida
al borde del precipicio
amontonando
maldiciones

NO dejes
que la rutina
destruya
TU VIDA

**Solo
los
muertos
han
visto
el fin
de la
GUERRA**

Platon

Se invirtió
la gravedad y me vi
proyectado
al cielo

Estoy cansado
de Hacer
lo que Ellos
Quiere

Lo eSeNCial
es invisible
a los ojos

grano a grano
grano a grano
grano a grano
grano a grano
grano a grano
grano a grano
grano a grano

se FORMAN
largas playas...

NO PUEDO
SOSTENERME
POR MI PROPIO
PIE

ES UN
MONSTRUO
Grande
y pis a fuerte

El hombre MUERE
TANTAS VECES
Como pierde a cada uno de los suyos

“La crítica del Diseño en Comunicación Visual en la enseñanza de la disciplina”

Mercedes Filpe, Sara Guitelman, Eleonora Langard

Cambiar la gramática del mundo, para así poder pensarlo de otro modo, y modificarlo.

Susana Villalba



“El lenguaje visual carece de diccionarios y/o vocabularios finitos y, consecuentemente, la dualidad lingüística significado/significante no es aplicable, sino que se complica con la presencia de un intérprete y con la mayor importancia significativa de los diversos contextos y las situaciones individuales que incrementan el nivel de incertidumbre en el manejo del lenguaje visual”.

Frascara, Jorge

Introducción

Algunos problemas que orientan el desarrollo de esta reflexión: ¿Por qué en la enseñanza del diseño no se logra conjugar el empleo efectivo de los aportes teóricos y críticos de que se nutre la disciplina para la producción de proyectos? ¿Qué es lo que hace que las materias teóricas en las carreras de diseño sean consideradas y permanezcan como materias contextuales a la práctica? ¿Cómo hacer operativa la teoría y volverla inherente al proceso de producción? ¿Son los talleres de diseño los espacios donde esto podría concretarse?

Intentaremos, aunque sea de manera parcial, dar algunas respuestas posibles a estos interrogantes, fruto de la experiencia en talleres de DCV en nivel de grado y la interacción con graduados y docentes de la carrera. En principio adelantaremos lo que creemos es la causa principal de esta distancia entre el pensamiento crítico y la producción de una pieza de diseño: los fundamentos teóricos no debieran ser sólo parte de las “teóricas”¹ sino integrarse al aparato metodológico de los talleres. Este planteo, contrariamente inclusive a lo que a veces se predica, cuenta con la resistencia sistemática de los diseñadores, y creemos que ello obedece a que el aprendizaje que han hecho en sus carreras universitarias ha tendido a separar estos dos ámbitos: cuando se diseña se hace algo distinto de lo que comporta la reflexión teórico/crítica.

Es que el taller es entendido, desde sus orígenes, como un lugar en el que se produce con las manos; se tiende a creer que en los talleres la producción que allí resulta es “material” o “tangible”, en desmedro de otro tipo de objetivos, como el de constituirse en un espacio de reflexión crítica sobre nuestro objeto de estudio. De algún modo, el término que designa esta modalidad operativa y de producción de “piezas de diseño” marcó profundamente la mirada sobre la disciplina en su conjunto.

Es cierto que ya desde la Bauhaus, existió la intención en muchas instituciones y cátedras en particular, de convertir a los talleres en espacios integradores de teoría y práctica, pero es un postulado que desde los años veinte del siglo pasado hasta hoy, difícilmente se ha concretado exitosamente. Los talleres han sido poco permeables, más allá de las declaraciones de principios, a la idea de “hacer” como producción de pensamiento, y el imperativo de la producción material fue en desmedro de la construcción de un espacio para la exploración teórico/crítica del diseño.

Los docentes diseñadores a cargo de los talleres han preservado ese espacio productivo como terreno propio y han sido reacios a volver operativas categorías provenientes de otros campos disciplinares, más allá de cierto acercamiento que hubo en algún momento – más o menos a partir de los años 70 – con los aportes de la semiótica, que no resultaron siempre experiencias positivas. Dice Anna Calvera refiriéndose al diseño gráfico en los ‘70: “la referencia a la comunicación como su objetivo prioritario lo conecta las corrientes teóricas por entonces en boga, la teoría de la comunicación y la semiótica”².

La crítica del diseño que reconoce, a nuestro criterio, mayor sustento teórico, no proviene del área del diseño, sino de especialistas y docentes formados en otras disciplinas, como ocurre por ejemplo con María Ledesma o Norberto Chaves, para citar algunos. La teoría producida por diseñadores es más bien del orden de la experiencia, y se basa, en el mejor de los casos, en conjeturas intuitivas o perceptivas, que no siempre presentan el perfil crítico que sería necesario para justificar las secuencias en el desarrollo proyectual, ni las interpretaciones posibles que ofrece el resultado de ese proceso. En todo caso esas producciones se encuentran legitimadas como de buena factura por el posicionamiento profesional del diseñador que la elaboró o el estatuto de docente de quien lo evalúa.

A lo que se suma que en estos últimos años, se ha deslizado una tendencia en las reflexiones sobre el diseño, por parte de diseñadores – docentes o no –, que consiste en desestimar la teoría en pos de un retorno a mirar al diseño desde su cualidad de “oficio”. Veamos un ejemplo de esto último en la siguiente cita de Norberto Chaves: “El diseño gráfico se ha olvidado de que es un oficio, se asume como profesión superior, prestigiosa y prestigiante, y cae en una suerte de delirio autorreferencial: un predominio abusivo del método sobre el producto, de la disciplina sobre el servicio, del dogma sobre los hechos, de la retórica sobre la semántica”³.

Diseño y semiótica: ¿Paralelas que se tocan en el infinito?

Para no quedarnos en un diagnóstico general, trataremos de ver qué ha ocurrido con el aporte de la semiótica como espacio de reflexión crítica para el diseño. También en esta instancia encontramos preguntas: ¿Sirve la crítica del diseño que se produce como para modificar los modos de concebir la disciplina? ¿Ha sido de utilidad para la formación de los diseñadores la incorporación de semiótica en el espacio curricular de las carreras académicas?

Creemos que su actual “desprestigio” en algunos ámbitos, es el resultado del uso inadecuado que durante décadas se hizo de las herramientas metodológicas que proporcionan la semiótica y las ciencias de la comunicación en términos generales. Entonces, se ha ido socavando la posibilidad cierta de emplear esos recursos críticos, cuando la realidad parece indicar que lo que ocurrió es que no se produjo una adecuada utilización de los mismos en la enseñanza del diseño.

En muchos casos, los docentes diseñadores hacen un intento autodidacta por incluir enfoques semióticos, de lo que terminan produciéndose transposiciones de categorías elaboradas para pensar otras formas de comunicación, al discurso del diseño. Consideramos que para ejemplificar esta observación el epígrafe de este trabajo resulta suficientemente elocuente (el subrayado es nuestro).

Sin embargo ya casi no es materia de discusión que el diseño se define en la actualidad – y esto es así desde hace al menos cinco décadas – como una práctica discursiva. Esto parece una realidad inobjetable. La designación de Diseño en Comunicación Visual como fundamenta Daniel Maldonado: “se refiere a un método de diseño; un objetivo, la comunicación y un medio, lo visual. La conjunción de estas tres coordenadas definen las líneas generales, las preocupaciones y el alcance de esta profesión”⁴. Pero a pesar de ello, la corrección cotidiana en los talleres olvida estas categorías teóricas, que están casi por completo ausentes. Ya desde fines de los ‘60 y principios de los ‘70, cuando los estudios semiológicos de los estructuralistas emprendieron sus análisis sobre discursos no verbales como la moda, el cine, la fotografía, la publicidad, entre otros, no sólo se inauguró la perspectiva de reflexionar analíticamente sobre el diseño como discurso sino también de generar diseño desde una nueva concepción. Esa renovadora influencia aunque presagiaba horizontes promisorios resultó ya entonces relativamente poco significativa en el campo de la producción del diseño. En todo caso fue, como bien lo define María Ledesma: “una suerte de “imperialismo lingüístico-semiótico” que había tomado por asalto al diseño y le había colgado todos sus conceptos que, sin procesamiento, se habían convertido en muletillas y clichés paralizantes”⁵. Por una parte, la influencia del estructuralismo se limitó en muchos casos a importar modelos analíticos en la mayoría de los casos improductivos y que fueron incorporados como “recetas” que había que seguir sin tener en cuenta las necesidades específicas de la disciplina. El actual rechazo por la teoría semiológica, proviene en gran medida de la banalización de algunos de los conceptos teóricos y modos de la aplicación práctica de los mismos, y de haber agotado en la semiología estructuralista de los 60 el aporte de las ciencias de la comunicación.



Sabemos que en realidad, el panorama de las ciencias sociales y en particular de las ciencias que estudian los signos y la comunicación, es mucho más amplio. Ya desde los años ‘20 cuando los escritos de Bajtin dan origen a la teoría del enunciado, otras vertientes teóricas empiezan a dar cuenta de categorías que consideran a los discursos como producciones sociales complejas, resultantes de interacciones contextuales de difícil síntesis. Aportes como la teoría de la discursividad, son casi completamente desconocidos para los diseñadores en comunicación visual. Lo mismo exactamente puede decirse de la semiótica peirceana que no ha sido tratada en profundidad, o la pragmática, o la sociolingüística.

La teoría semiológica de Saussure, el esquema de la comunicación de Jakobson, los escritos sobre retórica de Barthes o sobre publicidad de Peninou, son instancias casi ineludibles, pero todos sabemos que allí empieza, y no termina, el campo de los estudios sobre la comunicación. Sin embargo aún en el presente se siguen reproduciendo aquellos análisis, que aunque nos parece que constituyen una base ineludible y necesaria para introducir y comenzar a problematizar la producción de sentido, no son suficientes. Pero de esto no se deduce, como puede leerse en la siguiente cita de Frascara, que no estén disponibles en las ciencias sociales otras miradas, y que por eso debamos recurrir al marketing para cumplir el tan controvertida misión de la “eficacia”: “La insuficiencia operativa que afecta tanto a la semiótica como a la retórica consiste en que no ayudan en el proceso de toma de decisiones más allá de la exposición de

posibilidades. Esta es la dimensión en que la pragmática de la comunicación debe recurrir a la sociología, a la psicología y al marketing en busca de la información requerida para construir comunicaciones eficaces”⁶.

Algunos autores en lugar de detenerse en el motivo por el cual la semiótica y otras disciplinas que convergen en el campo del análisis cultural se vuelven cada vez más importantes para quienes analizan fenómenos sociales contemporáneos, directamente se desentienden de su pertinencia, y tal es el caso de Chaves, alegando que “hay personas que, por ejemplo, creen seriamente que de la semiología puede derivarse una rama operativa que genere métodos y normas de producción de mensajes. En el fondo, esta desviación sólo se sostiene sobre las bases de un pensamiento crudamente reduccionista, mecanicista...”⁷.

Seguramente que para quienes consideran al diseñador en un rol que es exclusivamente técnico y servil a las demandas del mercado, una mirada reflexiva sobre el hacer parece no tener sentido. Lo cual es paradójico, porque muchos de los docentes y escritores que plantean que cierto tipo de teoría no generadora de métodos es accesoria e innecesaria, tampoco derivan de su propuesta teórica, ninguna metodología.



Pensar en el taller

Las discusiones acerca de la condición actual del diseño en comunicación visual, que como intentamos mostrar oscila entre la consideración del mismo como una disciplina académica o como un oficio, parecen lejos de encontrar una resolución. Sabemos que para que se imponga la primera opción es necesaria una sostenida reflexión crítica sobre las producciones y los modos de circulación de las distintas piezas diseñadas y las interpretaciones que de ellas se hacen en la sociedad.

Poder dar cuenta de cómo se llega a una determinada producción desde la instancia de boceto hasta su forma final, necesariamente implica explicar la metodología que se empleó en el proceso, ya que la hubo – más allá de que pueda ser explicitada –, y la teoría desde la que tal proyecto fue posible. Todos estos aspectos contribuirían, creemos que indudablemente, para facilitar las estrategias pedagógicas de los docentes diseñadores. Pero a su vez la enseñanza – y por lo tanto el aprendizaje – del diseño se encuentra frente a la dificultad de poder acercar esa reflexión, que de ninguna manera se encuentra más o menos sistematizada, sino que presenta todavía como un corpus que se halla disponible pero aún poco frecuentado por docentes y estudiantes.

Un primer paso quizás sea reaccionar frente las posturas que proclaman posiciones que promueven el facilismo, o el “matrimonio” del diseño con el marketing u otras técnicas de mercado. Por supuesto reivindicamos lo que el diseño tiene de oficio, pero creemos que abandonar el pensamiento teórico/crítico en la formación universitaria es una renuncia que sólo resulta conveniente a los intereses de un pensamiento neoliberal. Un modelo que promueve la pereza⁸ intelectual. Y sabemos también quienes son los beneficiados; no precisamente nosotros.

Para nosotras el taller de diseño tiene que ser un espacio productivo en un sentido amplio, producir reflexión, para producir objetos de diseño. Lo que nos conduce a la necesidad del andamiaje que proporciona la teoría. No es que creamos que sea sencillo revertir los modos de producir diseño en los ámbitos académicos, prácticas que luego se trasladan al terreno profesional, somos conscientes de que ha habido y sigue habiendo intentos, pero también consideramos que no son suficientes los esfuerzos reales para transformar esta situación.

Resulta interesante comprobar en los talleres, cómo la incursión en textos y reflexiones provenientes de diversas corrientes de la teoría del discurso y de la comunicación y, en términos generales, de los "estudios culturales", parecen tener entre los alumnos una mayor aceptación, que creemos se relaciona con el anclaje de estas teorías en la vida social.

Aportes como los de Eileen Hooper-Greenhill, que trabaja sobre comunicación en el ámbito de los museos, con valiosos apuntes acerca de interpretaciones culturales o la semiótica de la imagen en un enfoque peirceano como el que proponen Santaella y Nöth, para mencionar sólo dos pueden empezar a acortar esa distancia de la hablábamos al principio entre teoría y práctica. Estos enfoques aunque diferentes son complementarios y pueden ayudar al acercamiento entre las producciones de diseño y la mirada crítica que toda producción de significado en una cultura necesita.

Nuestra propuesta apunta a la exigencia de construir otro modelo de taller donde se revalorice el pensamiento, donde la integración de teoría y práctica deje de ser un postulado vacío de contenido o una expresión de deseo y donde las categorías que aportan las ciencias sociales resulten efectivamente operativas, para formar mejores diseñadores.

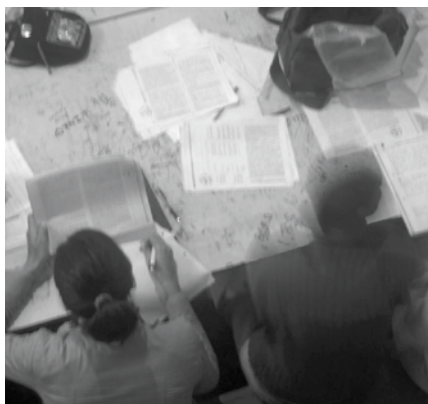
De tal modo que, mientras están quienes plantean la disyuntiva antitética "enseñar a diseñar o enseñar a comunicar", nosotros creemos que es posible hacer una propuesta no muy innovadora pero al parecer muy utópica, y definitivamente superadora: "enseñar a pensar para aprender a comunicar".

Enseñar a pensar para aprender a comunicar

Mercedes Filpe, Sara Guitelman

“Los estudiantes aprenden mucho los unos de los otros... eso indica las ventajas de la vida académica: un área cada vez más amplia de acuerdos, la experiencia de compartir, de cooperar y resolver problemas.”

Norman Potter



Introducción

Algunas cuestiones que nos planteamos los docentes de diseño: ¿Por qué en la enseñanza de esta disciplina no se logra conjugar el empleo efectivo de los aportes teóricos y críticos de que se nutre la misma para la producción de proyectos? ¿Qué es lo que hace que las materias teóricas en estas carreras sean consideradas y permanezcan como contextuales a la práctica? ¿Cómo hacer operativa la teoría y volverla inherente al proceso de producción? ¿Son los talleres de diseño los espacios donde esto podría concretarse?

Empezar por la definición del problema, diría Munari.

Planteamos aquí la necesidad de refuncionalizar la modalidad operativa taller como espacio común -comunitario-, como ámbito propicio para la síntesis entre pensar/hacer y como lugar de convergencia de saberes.

Adelantaremos lo que creemos es la causa principal de esta distancia entre el pensamiento crítico y la producción de diseño: los fundamentos teóricos no debieran ser sólo parte de las "teóricas" sino integrarse al aparato metodológico de los talleres. Este planteo cuenta con la resistencia sistemática de los diseñadores, y creemos que ello obedece a que el aprendizaje que han hecho en sus carreras universitarias ha tendido a separar estos ámbitos. Y el taller se entiende, literalmente, como un lugar en el que se produce algo con las manos: lo que resulta es "material", "tangible", en desmedro de otros objetivos, como constituirse en espacio de reflexión crítica sobre nuestro objeto de estudio.

Aunque desde la Bauhaus, existió la idea de taller como espacio integrador de teoría y práctica, ese postulado, desde los años veinte hasta hoy, se ha concretado con poco éxito. Los talleres han sido bastante impermeables, más allá de las declaraciones de principios, a la idea de "hacer" como producción de pensamiento, y el imperativo de la producción material fue en detrimento de la construcción de un espacio para la exploración teórico/crítica del diseño. Y hasta en la estructura educativa de la Bauhaus, persistió el antiguo modelo, a pesar de la propuesta socializadora de esta escuela de vanguardias.

La mayoría de los programas de las escuelas están arraigados en la Bauhaus y en su modelo del diseño, poniendo énfasis en los aspectos formales y en las técnicas manuales (...) estaban empapados de la tradición de la escuela técnica, que vio a la investigación no aplicada y a la pesquisa intelectual como entretenimiento de los ricos y los aristócratas. (Winkler 1997: 11)

Hoy, no es materia de discusión que el diseño se define como práctica discursiva. Pareciera una realidad inobjetable. La designación Diseño en Comunicación Visual, “se refiere a un método de diseño; un objetivo, la comunicación y un medio, lo visual. La conjunción de estas tres coordenadas definen las líneas generales, las preocupaciones y el alcance de esta profesión” (Maldonado 2001: 33) Pero a pesar de ello, la corrección cotidiana en los talleres olvida estas categorías teóricas, que están casi por completo ausentes.

Seguramente, para quienes consideran al diseñador como técnico servil a las demandas del mercado, una mirada reflexiva sobre el hacer, no resulta de interés.



Pensar en el taller

Las discusiones acerca de la condición actual del diseño en comunicación visual, que oscilan entre considerarlo una disciplina académica o un oficio, parecen lejos de encontrar una resolución.

La búsqueda permanente de metodologías y didácticas para el taller, signa la tarea docente de quienes consideramos que la reflexión sobre la acción debiera ser una constante que oriente esta práctica educativa.

Construimos una metodología y una didáctica desde la acción espontánea, cuando no programada a partir de la reflexión sobre la práctica.

Taller: en su acepción más común, “obraje”. Definición que lo acerca a los talleres de artesanos medievales, y también al “atelier” de artista. Estas modalidades establecían, además, roles jerárquicos muy marcados entre maestro/discípulo, en una relación personalista de transmisión de un saber sobre el hacer a partir de la experiencia.

Poder dar cuenta de cómo se llega a una determinada producción desde la instancia de boceto hasta su forma final, implica explicar la metodología que se empleó en el proceso, ya que la hubo –más allá de que pueda ser explicitada–, y la teoría desde la que tal proyecto fue posible. Todos estos aspectos contribuirían a facilitar las estrategias pedagógicas de los docentes diseñadores. Pero a su vez la enseñanza del diseño -y por lo tanto el aprendizaje-, se encuentra frente a la dificultad de poder acercar esa reflexión, que se presenta como un corpus disponible pero aún poco frecuentado por docentes y estudiantes.

Un primer paso quizás pueda ser reaccionar frente a las posturas que proclaman posiciones que promueven el facilismo, o el “matrimonio” del diseño con el marketing u otras técnicas de mercado. Reivindicamos, claro, lo que el diseño tiene de oficio, pero creemos que abandonar el pensamiento teórico/crítico en la formación universitaria es una renuncia que sólo resulta conveniente a los intereses del pensamiento neoliberal. Un modelo que “promueve la pereza intelectual” (Berger 1999: 5). Sabemos quiénes son los beneficiados.

El taller de diseño debiera ser espacio productivo en un sentido amplio. Producir reflexión, para producir objetos de diseño. Lo que nos conduce a la necesidad del andamiaje que proporciona la teoría.

En este camino, es necesario descentrar la atención del profesor hacia el alumno. Norberto

Chaves hace esta propuesta que resulta muy reveladora del tipo de vínculos que se establecen en el aula, y que evidencia que en la práctica, los talleres de diseño están más cerca de estos tradicionales modelos que de una concepción que centre el eje en el alumno y en las relaciones entre las personas, que el taller como modalidad pedagógica, debiera estimular.

Las ciencias de la educación se han ocupado ampliamente durante el siglo XX acerca de la modalidad del taller como espacio de aprendizaje activo: de transformación recíproca de sujeto y objeto a partir de la interacción de un grupo.

Qué se aprende en el trabajo grupal: se aprenden contenidos, experiencias ajenas, se aprende la tolerancia, a respetar al otro; se aprende a escuchar, a consensuar, a resolver problemas, a expresarse. Es en este sentido que se habla de la productividad pedagógica del grupo. (Prieto Castillo 1999: 104)

Sin embargo las reflexiones teóricas de la pedagogía, que han influenciado en forma decisiva otros niveles educativos, y sobre todo la llamada "educación popular", parecen no haber tenido mayor incidencia, difusión y menos aún aplicación, en los talleres de disciplinas proyectuales, como diseño o arquitectura.

El taller es una modalidad didáctica valiosa en la enseñanza universitaria por dos cuestiones: Es un escenario o entorno de aprendizaje rico para enseñar y aprender aquellas cuestiones que no ocupan un lugar específico en las disciplinas científico-tecnológicas y que son necesarias para adquirir el "buen hacer profesional". Es una estrategia que contribuye a democratizar las relaciones educativas. Es un espacio que permite experimentar alternativas de enseñanza respetando las características de los docentes y de los alumnos. (Abate 2003: 2)

Trabajar sobre las potencialidades del taller como práctica, implicaría entonces repensarlo desde estos ejes:

- A. Como espacio productivo: de síntesis entre pensar/hacer.
- B. Como espacio comunitario: hacer común, comunicar.
- C. Como espacio integrador de saberes.

Reflexiones iniciales

- a. ESPACIO PRODUCTIVO. Producir objetos / producir conocimiento

La necesidad insaciable de éxito que tienen las empresas ha conducido a una suerte de campeonato mundial por la eficiencia y el rendimiento.

(Chamorro 2003: 3)

Los cambios tecnológicos de los últimos veinte años, transformaron sustancialmente el trabajo de producción en el taller. En diseño, y en el caso particular de los alumnos que cursan en universidades nacionales, por la falta de infraestructura y equipamiento idóneo, es frecuente que casi no se "produzcan" piezas gráficas en el taller, por la dependencia de las computadoras.

Coincidentemente, el imperio del eficientismo y el prejuicio de que producir es producir objetos, convirtió en apariencia, al taller, en un espacio improductivo. Pareciera que perdió uno de sus aspectos centrales, quedándole la tarea de ofrecer periódicamente "correcciones" sobre las producciones que los alumnos desarrollan en forma individual, por fuera del aula.

Ante esta "supuesta" limitación que ha sido tema de debate recurrente en encuentros de diseñadores -y que en gran medida tiene que ver con las particularidades del estado de la Universidad en la Argentina-, algunos docentes de taller consideramos fundamental volver sobre la pregunta qué es producir / qué es lo que se debería producir en el taller/los talleres de diseño.

La imposibilidad de producir la totalidad de las piezas gráficas en el ámbito del taller ¿es un impedimento para que el taller cumpla sus objetivos pedagógicos? ¿puede seguir siendo un taller? ¿el producir objetos es lo que hace que el taller merezca llamarse taller?

Esto se traduce en el ámbito académico universitario, en un imperativo de eficiencia, rendimiento, resultados tangibles, medibles a corto plazo. Y en una devaluación del pensamiento. Algo tan intangible como el desarrollo de la capacidad de comprensión puede parecer un pobre sustituto ante los logros de una gran producción de proyectos de diseño, a pesar de lo engañosos o insustanciales que puedan ser. (Potter 1999: 32)

Si la Universidad existe para la formación de profesionales comprometidos con la generación de conocimientos que contribuyan a la construcción de un modelo de país independiente, estaremos de acuerdo en que no es suficiente la transmisión de un saber acerca de habilidades y destrezas, entonces la pregunta acerca de qué sentido tiene el taller, o qué debiera producir, adquiere significativa relevancia.

El fundamento más profundo del taller como espacio privilegiado para el intercambio y la puesta en común, debiera ser producir ideas y conocimiento, producir sentido. Y si existe para producir pensamiento/conocimiento, tal vez no sea imprescindible la producción de objetos en el aula. Sabemos que el discurso visual no es puramente visual, no se construye solo con imágenes, con lo visible; subyace a él algo intangible: la palabra, el sentido. Con esto señalamos que hay mucho para trabajar sobre el discurso visual, apenas bocetando.

La enseñanza del diseño tiene, por su naturaleza, que escarbar debajo de la superficie y sentirse desde el principio más implicada en clarificar intenciones que en conseguir resultados. (Potter 1999: 32)

b. ESPACIO COMUNITARIO

Aprender a comunicar(nos)

Casi no existe una definición del diseño que no incluya la palabra comunicar/ comunicación. Hasta el nombre de la carrera y de nuestro título, lo incluye: diseño en comunicación visual. Nadie pone en duda hoy que LA función privilegiada del diseño es comunicar. Comunicar: "hacer común", porque la voz propia siempre está orientada a otro.

El diseño gráfico como toda práctica cultural es una práctica signifiante, que tiene, entre otras características, la voluntad explícita de comunicar. (Potter 1999: 32)

Un especialista en enseñanza del diseño, plantea que el trabajo inicial para un alumno que comienza la carrera debiera ser escribir y enviar una carta a un amigo, un familiar, su pareja. Un ejercicio para empezar a pensar el diseño desde su sentido primero: comunicar. Y agregamos: el ejercicio siguiente debiera enfrentar a los alumnos al concepto de comunicación para entenderlo en su complejidad y alejarlo de esquemas reduccionistas tan frecuentes en nuestra disciplina.

...el diseño gráfico, en su práctica y en su pedagogía, no incorporó el último deslizamiento del campo de la comunicación, y en general, salvo excepciones, al hablar de comunicación como práctica social, no fue más allá de las condiciones de eficacia, diseñadas por la teoría de la información y los primeros funcionalistas o de los planteos acerca de pensar "conscientemente" una estrategia comunicacional. (Ledesma 2003 : 9)

Replantear el concepto de comunicación escapando a las simplificaciones, es una necesidad. Para ello consideramos que la experiencia de trabajar sobre el sentido y la complejidad del concepto comunicación en la práctica misma del taller, tal vez sea un buen comienzo.

Para aprender a comunicar creemos imprescindible aprender a comunicarnos. El taller como ámbito de aprendizaje del diseño es el primer espacio sobre el que los diseñadores debiéramos trabajar para reestablecer vínculos/diálogos que -por motivos que excede en este trabajo describir- están deteriorados, si no rotos. Difícilmente podrán diseñar comunicaciones complejas para destinatarios no alocutarios, quienes tienen enormes dificultades para algo tan simple como establecer comunicación con sus propios compañeros.

Una disciplina cuyo eje es la comunicación debería tener como responsabilidad primaria, desarticular



..." el taller es un lugar donde se comparten ideas, analizando la mejor manera de producir comunicaciones visuales efectivas. Para lograr un buen diseño no solo hace falta creatividad, es necesaria la investigación, en la que participan y cooperan los miembros del taller "

M. Scilironi/ C. Antonucci/ R. Di Biaggio

las conductas de desinterés hacia los otros que son tan frecuentes en las aulas: el desinterés por los demás y la entronización de valores como la eficiencia instalan un clima de competencia que lejos de estimular el intercambio, conspiran contra el sentido mismo del taller, que es la comunidad. Destruyen la co-operación y el espacio reflexivo.

c. ESPACIO INTEGRADOR

Convergencia de saberes

El taller de diseño, como materia troncal de la carrera, se propone como un núcleo integrador de saberes, por una parte; y como espacio de síntesis teoría/práctica.

En nuestra carrera, como en todas las disciplinas proyectuales, conviven en permanente tensión, asignaturas de carácter teórico - teórico práctico - práctico.

¿A qué llamamos teóricas? ¿a qué llamamos prácticas? Existen ciertos prejuicios generalizados, como la idea que el campo de la práctica es el lugar de aplicación de lo teórico, o cierto ordenamiento según rango académico en la organización de las cátedras, donde los titulares y/o adjuntos se responsabilizan de los teóricos y los Jefes de Trabajos Prácticos y/o auxiliares docentes de los trabajos prácticos, por citar sólo algunas modalidades conocidas por todos. Así, generalmente los prácticos se restringen a la aplicación de lo dado en el teórico, o los auxiliares planifican desarrollos paralelos inconexos con lo teórico, desaprovechando el sentido productivo de una verdadera articulación teoría/práctica.

La solución a esta problemática no se encuentra fácilmente y es aquí donde debiera profundizarse la idea del docente como investigador de su propia práctica. El punto de partida para buscar esta integración, creemos, está en entender el aprendizaje como un proceso reflexivo, en el que no sólo se incorporan contenidos sino modos de aprender a pensar. El taller no es nunca absolutamente práctico. En el taller que queremos, teoría y práctica conforman un proceso único de diálogo interactivo de docentes/alumnos con la situación, para recrearla y descubrir aspectos que generen nuevas miradas sobre nuestro objeto de estudio y los problemas a los que nos enfrenta.

43

Pensar y construir otro taller

Es necesario construir "otro" taller, que revise sus prácticas.

1. Si PRODUCIR es producir COSAS pero también CONOCIMIENTO, proponemos promover la reflexión a partir de experiencias para descentrar el eje de atención de los objetos materiales/formales hacia las miradas / reflexiones / conexiones / diálogos que éstos motorizan.

La vivencia se constituye en experiencia en tanto accede al plano de la reflexión, decía Dewey.

2. Si la CO-OPERACIÓN, el HACER COMUN dar sentido al taller como práctica, proponemos facilitar experiencias comunitarias. Desterrar la relación a veces paternalista, otras demagógica, pero siempre verticalista, entre docente/alumno.

3. Si la INTEGRACIÓN DE SABERES y la SÍNTESIS TEORIA/PRACTICA son fundamento del taller, proponemos modalidades donde esto se concrete. Educar para la sensibilidad, para abrir caminos a la exploración de formas inéditas y audaces de decir, que pongan en cuestión los discursos hegemónicos, instalados. Aunque esto signifique correr ciertos "riesgos" al transitar zonas inexploradas.

Necesitamos construir otro taller donde se revalorice el pensamiento, donde la integración de teoría y práctica deje de ser un postulado vacío de contenido o una expresión de deseo y donde las categorías que aportan las ciencias sociales resulten efectivamente operativas. De tal modo que, mientras están quienes plantean la disyuntiva antitética "enseñar a diseñar o enseñar a comunicar", nosotros creemos que es posible hacer otra propuesta, al parecer muy utópica, y definitivamente superadora: "enseñar a pensar para aprender a comunicar"

Bibliografía

- ABATE, Stella Maris. (2003) En colaboración Abadie, Paula; Tocci, Valeria en colaboración. "El taller en la Universidad Nacional de La Plata. Experiencias de las cuales aprender".
- ARFUCH, Leonor, N. CHAVES y M. LEDESMA. (1999) Diseño y comunicación, Buenos Aires, Paidós.
- BERGER, John. (1999) "La intensidad de la mirada". En: Clarín Cultura y Nación, 19 septiembre. Buenos Aires.
- BOURDIEU, Pierre. (1988) Cosas dichas. Gedisa, Buenos Aires.
- BUXARRAIS, María Rosa. (1998) "Educar para la solidaridad". Las Segovias, ACSUR.
- CALVERA, Anna. (1997) «La idea en diseño gráfico». En: Tipográfica N° 31, Buenos Aires.
- CHAMORRO, Fernando. (2003) "Educación en Valores como sustento de la Democracia". Publicado por Organización de Estados Iberoamericanos. Sala de lectura.
- CHAVES, Norberto. (2001) El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan, Barcelona, Gustavo Gili.
- FRASCARA, Jorge. (1996) Diseño gráfico y comunicación, Buenos Aires, Infinito. (1997) Diseño gráfico para la gente, Buenos Aires, Infinito.
- LEDESMA, María. (2003) El diseño gráfico, una voz pública. Buenos Aires, Argonauta.
- LLOVET, Jordi. (1979) Ideología y metodología del diseño, Barcelona, Gustavo Gili.
- MALDONADO, Daniel. (2001) Diseño & Comunicación Visual, Buenos Aires, Ñ Ediciones.
- POTTER, Norman. (1999) Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes. Barcelona, Paidós.
- PRIETO CASTILLO, Daniel. (1999) La comunicación en la educación. Buenos Aires, La crujía.
- SCHON, Donald. (1998) El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan. Barcelona, Paidós.
- VOLOSHINOV, Valentin. (1989) 'El discurso en la vida y el discurso en la poesía'. Trad. Jorge Panesi, Fac. de Humanidades, La Plata, UNLP.
- VV. AA. (2001) Fundamentos del Diseño Gráfico. Buenos Aires, Ediciones Infinito.
- WINKLER, Dietmar. (1997) "La educación y la práctica del diseño se han visto históricamente afectadas por la falta de una sólida base de información y conocimiento...". En: Revista Tipográfica N° 32, Buenos Aires.

Porque nos interesa fomentar el espíritu de indagación, exploración y búsqueda.
Porque creemos en lo que hacemos y estamos felices de poder hacerlo.
Porque lo que nos une es el entusiasmo y la búsqueda de la calidad.
Para recrear en un instante el placer de aprender y enseñar.

Notas

- 1 Se designa habitualmente de este modo a las intervenciones explicativas con fundamento teórico de los docentes en el ámbito del taller.
- 2 CALVERA, Anna., 1997. p. 33
- 3 CHAVES, N., 2001. p. 136. Esta cita que consideramos de enorme influencia tratándose de un prestigioso referente en la teoría del diseño también pone en evidencia las “licencias” en el uso de la terminología proveniente de otros campos disciplinares.
- 4 MALDONADO, D. 2001.
- 5 LEDESMA, M., 2003. p. 35
- 6 FRASCARA, J., 1997. p. 95.
- 7 CHAVES, N., 2001. p. 136.
- 8 Al respecto: “...me parece que el pecado de nuestro tiempo es la pereza. Y es obvio que no estoy hablando de los desocupados que “no trabajan por pereza”, como se dice por ahí, sino de la enorme tentación del hombre contemporáneo a no comprometerse. Probablemente porque se lo ha despojando de futuro.” Berger, John. “La intensidad de la mirada”. En: Clarín Cultura y Nación, 19 septiembre 1999, p. 5

Bibliografía

- ARFUCH, Leonor, N. CHAVES y M. LEDESMA, Diseño y comunicación, Buenos Aires, Paidós, 1999.
- CALVERA, Anna. «La idea en diseño gráfico». En: Tipografía N° 31, Buenos Aires, 1997.
- CHAVES, Norberto. El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan, Barcelona, Gustavo Gili, 2001.
- FRASCARA, Jorge, Diseño gráfico y comunicación, Buenos Aires, Infinito, 1996.
- , Diseño gráfico para la gente, Buenos Aires, Infinito, 1997.
- HOOPER-GREENHILL, Eileen, The Interpretation of the Visual Culture. London and New York, Routledge, 2000.
- LEDESMA, María, El diseño gráfico, una voz pública. Argonauta, Buenos Aires, 2003.
- LLOVET, Jordi, Ideología y metodología del diseño, Barcelona, Gustavo Gili, 1979.
- MALDONADO, Daniel, Diseño & Comunicación Visual, Buenos Aires, Ñ Ediciones, 2001.
- SANTAELLA, L. y NÖTH, W., Imagem. Cognição, semiótica, mídia, San Pablo, Iluminarias, 1998. Traducción al castellano de Roque Graciano.
- MARTY, Claude y Robert MARTY, La semiótica. 99 respuestas, Bs. As., Edicial, 1995.
- PARRET, Herman, Semiótica y pragmática. Una comparación evaluativa de marcos conceptuales, Buenos Aires, Edicial, 1993.
- VERÓN, Eliseo, La semiosis social, Baelona, Gedisa, 1993.
- VV. AA., Fundamentos del Diseño Gráfico, Buenos Aires, Ediciones Infinito, 2001.
- VV. AA., Ensayos sobre diseño, Buenos Aires, Ediciones Infinito, 2001.

Entendemos que lo que da sentido a la formación universitaria es la posibilidad de construir con, y la concreción de esto es posible en la medida en que los alumnos estén comprometidos profundamente con su propia formación, y tengan una real comprensión de lo que significa ser profesionales universitarios.

Hacer, pensar otro taller

Mercedes Filpe, Sara Guitelman

“Los estudiantes aprenden mucho los unos de los otros... eso indica las ventajas de la vida académica: un área cada vez más amplia de acuerdos, la experiencia de compartir, de cooperar y resolver problemas. En una palabra, la posibilidad de participar en la acción y estímulos de una comunidad determinada con objetivos compartidos” (1)



Empezar por la definición del problema, diría Munari. Y el problema que planteamos aquí es la necesidad de refuncionalizar la modalidad operativa taller como espacio común - comunitario-, como ámbito propicio para la síntesis entre pensar/hacer y como lugar de convergencia de saberes.

La búsqueda permanente de metodologías y didácticas específicas para el taller de diseño en comunicación visual signa la tarea docente de quienes consideramos que la reflexión sobre la acción debiera ser una constante que oriente esta práctica educativa.

Nos encontramos una y otra vez con la carencia de desarrollos teóricos acerca de didácticas específicas para el diseño en comunicación visual, menos con la reseña de técnicas concretas orientadoras acerca de las modalidades que garanticen cierto éxito en su implementación.

Construimos una metodología y una didáctica desde la acción espontánea, cuando no programada a partir de la reflexión sobre la práctica.

Los talleres de diseño tienen una historia casi centenaria, sin embargo es muy escasa la documentación que sistematice estas experiencias y construya un corpus específico. Del mismo modo, pareciera que el funcionamiento de los talleres no ha tenido una evolución que los oriente respecto de sus vicios primeros y de las fuertes marcas de antiguos modelos educativos que contradicen el concepto mismo de taller.

Taller significa en su acepción más común, "obraje", lugar donde se hace algo con las manos. Definición que lo acerca a los talleres de artesanos medievales, y también al "atelier" de artista. Estas modalidades establecían roles jerárquicos muy marcados entre maestro/discípulo, en una relación personalista de transmisión de un saber sobre el hacer a partir de la experiencia.

Hasta en la estructura educativa de la Bauhaus persistió este modelo, a pesar de la propuesta socializadora de la escuela de vanguardias, en la que el trabajo comunitario, de intercambio democratizado, se planteaba como una significativa innovación.

Hoy es ampliamente reconocida la impronta de la Bauhaus en la enseñanza de la arquitectura y el diseño, tanto en los programas y sus contenidos como en la metodología.

La mayoría de los programas de las escuelas están arraigados en la Bauhaus y en su modelo del diseño, poniendo énfasis en los aspectos formales y en las técnicas manuales (...) estaban empapados de la tradición de la escuela técnica, que vio a la investigación no aplicada y a la pesquisa intelectual como entretenimiento de los ricos y los aristócratas. (2)

Más allá del nombre "taller" y de las apariencias que podrían sugerir prácticas democratizadas,

en los talleres de diseño pervive la modalidad maestro/discípulo del antiguo modelo. En los hechos, lo que hay es una/s voz/ces autorizada/s que “corrige/n” las producciones de los alumnos.

Es necesario descentrar la atención del profesor hacia el alumno. Norberto Chaves hace esta propuesta, que resulta muy reveladora del tipo de vínculos que se establecen en el aula, y que evidencia que en la práctica, los talleres de diseño están más cerca de estos tradicionales modelos que de una concepción que centre el eje en el alumno y en las relaciones entre las personas, que el taller como modalidad pedagógica, debiera estimular.

Las ciencias de la educación se han ocupado ampliamente durante el siglo XX acerca de la modalidad del taller como espacio de aprendizaje activo: de transformación recíproca de sujeto y objeto a partir de la interacción de un grupo. En este contexto, es imposible concebir hoy la educación del diseñador a partir de la transferencia de conocimientos e información del docente hacia el alumno.

Qué se aprende en el trabajo grupal: se aprenden contenidos, experiencias ajenas, se aprende la tolerancia, a respetar al otro; se aprende a escuchar, a consensuar, a resolver problemas, a expresarse. Es en este sentido que se habla de la productividad pedagógica del grupo (3)

Sin embargo las reflexiones teóricas de la pedagogía, que han influenciado en forma decisiva otros niveles educativos, y sobre todo la llamada “educación popular”, parecen no haber tenido mayor incidencia, difusión y menos aún aplicación, en los talleres de disciplinas proyectuales como diseño o arquitectura a nivel universitario.

El taller es una modalidad didáctica valiosa en la enseñanza universitaria por dos cuestiones: Es un escenario o entorno de aprendizaje rico para enseñar y aprender aquellas cuestiones que no ocupan un lugar específico en las disciplinas científico-tecnológicas y que son necesarias para adquirir el “buen hacer profesional”. Es una estrategia que contribuye a democratizar las relaciones educativas. Es un espacio que permite experimentar alternativas de enseñanza respetando las características de los docentes y de los alumnos. (4)

Trabajar sobre las potencialidades del taller como práctica, implicaría entonces repensarlo desde los siguientes ejes:

- A. Como espacio productivo: de síntesis entre pensar/hacer.
- B. Como espacio comunitario: hacer común, comunicar.
- C. Como espacio integrador de saberes.

Reflexiones iniciales

a. ESPACIO PRODUCTIVO.

Producir objetos / producir conocimiento

Los cambios tecnológicos de los últimos veinte años, transformaron sustancialmente el trabajo de producción en el taller. En diseño, y en el caso particular de los alumnos que cursan en universidades nacionales, por la falta de infraestructura y equipamiento idóneo, es frecuente que casi no se “produzcan” piezas gráficas en el taller, por la dependencia de las computadoras.

Coincidentemente, el imperio del eficientismo y el prejuicio de que producir es producir objetos, convirtió en apariencia, al taller, en un espacio improductivo. Pareciera que perdió uno de sus aspectos centrales, quedándole la tarea de ofrecer periódicamente “correcciones” sobre las producciones que los alumnos desarrollan individualmente, por fuera del aula.

Ante esta “supuesta” limitación que ha sido tema de debate recurrente en encuentros de diseñadores –y que en gran medida tiene que ver con las particularidades del estado de la Universidad en la Argentina-, los algunos docentes de taller consideramos fundamental volver sobre la pre-

gunta qué es producir / qué es lo que se debería producir en el taller/los talleres de diseño. La imposibilidad de producir la totalidad de las piezas gráficas en el ámbito del taller ¿es un impedimento para que el taller cumpla sus objetivos pedagógicos? ¿puede seguir siendo un taller? ¿el producir objetos es lo que hace que el taller merezca llamarse taller? La necesidad insaciable de éxito que tienen las empresas ha conducido a una suerte de campeonato mundial por la eficiencia y el rendimiento. (5) Esto se traduce en el ámbito académico universitario, en un imperativo de eficiencia, rendimiento, resultados tangibles, medibles a corto plazo. Y en una devaluación del pensamiento. Algo tan intangible como el desarrollo de la capacidad de comprensión puede parecer un pobre sustituto ante los logros de una gran producción de proyectos de diseño, a pesar de lo engañosos o insustanciales que puedan ser. (6)

Si la Universidad existe para la formación de profesionales comprometidos con la generación de conocimientos que contribuyan a la construcción de un modelo de país independiente, estaremos de acuerdo en que no es suficiente la trasmisión de un saber acerca de habilidades y destrezas, entonces la pregunta acerca de qué sentido tiene el taller, o qué debiera producir, adquiere significativa relevancia.

El fundamento más profundo del taller como espacio privilegiado para el intercambio y la puesta en común, debiera ser producir ideas y conocimiento, producir sentido. Y si existe para producir pensamiento/conocimiento, tal vez no sea imprescindible la producción de objetos en el aula. Sabemos que el discurso visual no es puramente visual, no se construye solo con imágenes, con lo visible; subyace a él algo intangible: la palabra, el sentido. Con esto señalamos que hay mucho para trabajar sobre el discurso visual, apenas bocetando.

La enseñanza del diseño tiene, por su naturaleza, que escarbar debajo de la superficie y sentirse desde el principio más implicada en clarificar intenciones que en conseguir resultados. (7)

57



b. ESPACIO COMUNITARIO.

Aprender a comunicar(nos)

Casi no existe una definición del diseño que no incluya la palabra comunicar/comunicación. Hasta el nombre de la carrera y de nuestro título, lo incluye: diseño en comunicación visual. Nadie pone en duda hoy que LA función privilegiada del diseño es comunicar. Comunicar: "hacer común", porque la voz propia siempre está orientada a otro.

El diseño gráfico como toda práctica cultural es una práctica significativa, que tiene, entre otras características, la voluntad explícita de comunicar. (8)

Un especialista en enseñanza del diseño, plantea que el trabajo inicial para un alumno que

comienza la carrera debiera ser escribir y enviar una carta a alguien significativo para esa persona -un amigo, un familiar, su pareja-. Un ejercicio para empezar a pensar el diseño desde su sentido primero: comunicar. Y agregamos: el ejercicio siguiente debiera enfrentar a los alumnos al concepto de comunicación para entenderlo en su complejidad y alejarlo de esquemas reduccionistas tan frecuentes en nuestra disciplina.

...el diseño gráfico, en su práctica y en su pedagogía, no incorporó el último deslizamiento del campo de la comunicación, y en general, salvo excepciones, al hablar de comunicación como práctica social, no fue más allá de las condiciones de eficacia, diseñadas por la teoría de la información y los primeros funcionalistas o de los planteos acerca de pensar “conscientemente” una estrategia comunicacional. (9)

Replantear el concepto de comunicación escapando a las simplificaciones, es una necesidad. Para ello consideramos que la experiencia de trabajar sobre el sentido y la complejidad del concepto comunicación en la práctica misma del taller, tal vez sea un buen comienzo.

Para aprender a comunicar creemos imprescindible aprender a comunicarnos. El taller como ámbito de aprendizaje del diseño es el primer espacio sobre el que los diseñadores debiéramos

trabajar para reestablecer vínculos/diálogos que -por motivos que exceden este trabajo describir- están deteriorados, si no rotos.

Difícilmente podrán diseñar comunicaciones complejas para destinatarios no alocutarios, quienes tienen enormes dificultades para algo tan simple como establecer comunicación con sus propios compañeros.

Una disciplina cuyo eje es la comunicación debería tener como responsabilidad primaria, desarticular las conductas de desinterés hacia los otros que son tan frecuentes en las aulas: el desinterés por los demás y la entronización de valores como la eficiencia instalan un clima de competencia que lejos de estimular el intercambio, conspiran contra el sentido mismo del taller, que es la comunidad. Destruyen la co-operación y el espacio reflexivo.

c. ESPACIO INTEGRADOR.

Convergencia de saberes

El taller de diseño, como materia troncal de la carrera, se propone como un núcleo integrador de saberes, por una parte; y como espacio de síntesis teoría/práctica.

En la carrera de diseño, como en todas las disciplinas proyectuales, conviven en permanente tensión asignaturas de carácter teórico - teórico práctico - práctico.

¿A qué llamamos teóricas? ¿a qué llamamos prácticas? Existen ciertos prejuicios generalizados, como la idea que el campo de la práctica es el lugar de aplicación de lo teórico, o cierto ordenamiento según rango académico en la organización de las cátedras, donde los titulares y/o adjuntos se responsabilizan de los teóricos y los Jefes de Trabajos Prácticos y/o auxiliares docentes de los trabajos prácticos, por citar sólo algunas modalidades conocidas por todos.

Así, generalmente los prácticos se restringen a la aplicación de lo dado en el teórico, o los auxiliares planifican desarrollos paralelos inconexos con lo teórico, desaprovechando el sentido productivo de una verdadera articulación teoría/práctica.

La solución a esta problemática no se encuentra fácilmente y es aquí donde debiera profundizarse la idea del docente como investigador de su propia práctica. El punto de partida para buscar esta integración, creemos, está en entender el aprendizaje como un proceso reflexivo, en el que no sólo se incorporan contenidos sino modos de aprender a pensar. El taller no es nunca absolutamente práctico.

En el taller que queremos, teoría y práctica conforman un proceso único de diálogo interactivo de docentes/alumnos con la situación, para recrearla y descubrir aspectos que generen nuevas miradas sobre nuestro objeto de estudio y los problemas a los que nos enfrenta.

Pensar y construir otro taller

A partir de las observaciones precedentes, consideramos necesario construir “otro” taller, que revise sus prácticas.

1. Si PRODUCIR es producir COSAS pero también CONOCIMIENTO, proponemos promover la reflexión a partir de experiencias para descentrar el eje de atención de los objetos materiales/formales hacia las miradas/reflexiones/conexiones/diálogos que éstos motorizan. La vivencia se constituye en experiencia en tanto accede al plano de la reflexión, dice Dewey.

2. Si la CO-OPERACIÓN, el HACER COMUN dan sentido al taller como práctica, proponemos facilitar experiencias comunitarias. Desterrar la relación a veces paternalista, otras demagógica, pero siempre verticalista, entre docente/alumno.

3. Si la INTEGRACIÓN DE SABERES y la SÍNTESIS TEORÍA/PRACTICA son fundamento del taller, proponemos modalidades donde esto se concrete. Educar para la sensibilidad, para abrir caminos a la exploración de formas inéditas y audaces de decir, que pongan en cuestión los discursos hegemónicos, instalados. Aunque esto signifique correr ciertos “riesgos” al transitar zonas inexploradas.

El temor al fracaso frecuentemente paraliza y contribuye a la persistencia de un statu quo mediocre pero que en apariencia “funciona”.

Estos tres ejes conceptuales orientan muchas de las experiencias que hemos propuesto desde la cátedra, y que se concretan en las siguientes prácticas, implementadas en los últimos cinco años:

1. Experiencias innovadoras en la metodología de corrección en el aula que desarticulan la corrección individual propiciando el intercambio entre comisiones.

Entre otras: Cruce de comisiones con producción de crítica escrita sobre un trabajo de diseño, de un compañero. Una comisión “visita” los trabajos de otra comisión. El docente a cargo de la comisión visitada “se queda” a cargo, para informar sobre los trabajos a partir de los interrogantes que planteen los críticos visitantes. A partir de estas observaciones, cada alumno debe escribir una crítica de diseño sobre uno de los trabajos observados, a elección, y entregarla al realizador del trabajo.

Hemos evaluado que este tipo de prácticas: estimula el desarrollo de la capacidad para observar, cuestionar, preguntar y reflexionar acerca de producciones de diseño ajenas. Contribuye a que los alumnos puedan autoevaluarse y optimizar las propias producciones a partir de su crítica.

Educar en la “crítica del diseño” es formar observadores reflexivos, por eso mejores diseñadores. Este tipo de prácticas integran teoría/práctica además de generar vínculos que exceden las relaciones endógenas de la “comisión” que muchas veces impiden ciertas miradas, por sus propios vicios.

2. Teoría/práctica

TRABAJOS ALTERNATIVOS MENSUALES, SOBRE TEMÁTICAS NO ESPECIFICAS

Música, arte, literatura, actualidad social, política, son algunos de los temas propuestos. Todos los meses cada alumno elige un producto cultural de su interés (o a partir de un listado sugerido por la cátedra) y realiza una crítica.

El sentido de este trabajo alternativo se fundamenta en la convicción de que no solo el hacer, el oficio, nos hará mejores profesionales, sino también la educación de la sensibilidad: personas más sensibles, serán mejores personas, y por tanto, mejores diseñadores. Aunque en un primer momento de la implementación, esta propuesta tuvo resistencia (¡esto no es diseño!), del mismo modo que ocurre si se les pide que escriban una carta como primer trabajo de “comunicación”, evaluamos como positivo el descubrimiento a posteriori del sentido de esta práctica, así como la aceptación a partir del disfrute del contacto con nuevos discursos.



“Es el espacio donde se concretan proyectos, ideas, apeando a ña creatividad y a diversos métodos, por ejemplo investigaciones y análisis para la elección de los medios adecuados para lograr una perfecta comunicación.

Guastavo Tincani, Guillermina Stuhldreher

AGENDA

Asimismo la cátedra publica semanalmente a través de una agenda mural en el aula, los eventos culturales de interés que se ofrecen en la ciudad, en Buenos Aires y otros lugares cercanos. La combinación del trabajo de crítica cultural con la facilitación de información produjeron según la evaluación realizada, interesantes e inesperados resultados.

PARCIALES

Por otra parte se toman anualmente dos exámenes parciales que integran teoría y práctica.

CLASES ESPECIALES

Nuestra actividad profesional se practica desde la inter y la transdisciplina. Sostenemos la defensa de la actividad interdisciplinaria y por esto promovemos la invitación y organización de clases especiales con profesionales graduados en otras áreas en algunos casos específicos que consideramos realizarán aportes sustanciales para la materia, así como visitas a empresas y estudios.

3. Revertir los aspectos negativos de la “masividad”, capitalizando sus cualidades positivas. Aprovechar la masividad para la realización de experiencias comunitarias (ver Diseño Activo). Generación de proyectos en común: muestras de cierre de cursada, preparación colectiva de presentaciones de la cátedra. Formación de equipos para la producción de estos eventos. No solo desde lo estrictamente disciplinar sino desde otras formas de expresión propias y valiosas para los estudiantes. Por ejemplo en el 2003 la muestra de despedida del año incluyó un recital, armado por bandas de alumnos de la cátedra.

4. Horizontalidad de la estructura docente

Ruptura del verticalismo “adjunto / jefe de trabajos prácticos / ayudantes”. Todo el cuerpo docente coordina el trabajo en el aula reduciendo al mínimo necesario la diferenciación de roles. Es un aspecto fundamental para desarticular el esquema jerárquico que establece diferentes niveles de autoridad a las voces que participan en el taller. Democratiza el diálogo, legitima las voces de todos y promueve la familiaridad de un clima propicio para “animarse” a participar.

5. Entrecruzamiento temático horizontal

Los cinco niveles integran horizontalmente “casi” todas las temáticas concernientes al taller, como una unidad. Los contenidos de la cátedra se articulan por su complejidad y no por una separación temática.

Entendemos que en la medida que el alumno actúa sobre el proceso de Diseño, será creador de ese conocimiento, y dará lugar a la significatividad del aprendizaje. Para mediatizar este proceso de construcción de conocimientos, es que se propone una profunda innovación en cuanto a la organización de los contenidos de los niveles, con respecto a lo vigente y a las propuestas “instaladas”.

Los contenidos han sido organizados contemplando la articulación entre los niveles desde menor complejidad hacia mayor complejidad, a medida que el alumno transcurre y promueve los ciclos anuales.

La problemática comunicacional no se aborda a partir de referenciar el nivel a una temática determinada, sino desde el diseño de sistemas simples de comunicación hasta sistemas complejos. Esta innovación propone pensar al diseñador como un operador de estrategias y políticas institucionales - públicas y privadas -, no como un productor gráfico, sí como un estratega comunicacional, entendiendo al diseñador como un operador cultural.

6. Propiciar la comunicación y la solidaridad a través de

DISEÑO ACTIVO

Programa extracurricular que comenzó a implementarse en el año 2001 y que generó espacios



“ Lugar en el que se trabaja con el fin de ordenar los elementos básicos materiales y conceptuales de un objeto o estructura, realizando una distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos con el objetivo de lograr una eficaz comunicación visual.

Ana Papoff, Pablo Parovina, Alicia Podbielski

Citas

1. Potter, Norman. Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes. Paidós, Barcelona, 1999. p. 31
2. . Winkler, Dietmar. "La educación y la práctica del diseño se han visto históricamente afectadas por la falta de una sólida base de información y conocimiento...". En: Revista Tipográfica N° 32, Buenos Aires, 1997 pp. 11-12
3. Prieto Castillo, Daniel. La comunicación en la educación. La crujía, Buenos Aires, 1999. p. 104-105
4. Abate, Stella Maris. Abadie, Paula; Tocci, Valeria en colaboración. "El taller en la Universidad Nacional de La Plata. Experiencias de las cuales aprender". 2003 p.2
5. Chamorro, Fernando. "Educación en Valores como sustento de la Democracia". Publicado por Organización de Estados Iberoamericanos. Sala de lectura. 2003
<http://www.campus-oei.org/valores/salalectura.htm>
6. Potter, Norman. Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes. Paidós, Barcelona, 1999. p. 32
7. . Ibidem. p. 32
8. Ledesma, María del Valle. El diseño gráfico, una voz pública, Argonauta, Buenos Aires, 2003. p. 9
9. Ibidem. p. 34
10. Potter, Norman. Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes. Paidós, Barcelona, 1999. p. 31

Bibliografía

- Abate, Stella Maris. Abadie, Paula; Tocci, Valeria en colaboración. "El taller en la Universidad Nacional de La Plata. Experiencias de las cuales aprender". 2003
- Bourdieu, Pierre. «L'économie des échanges linguistiques», en Langue française 34.
- Bourdieu, Pierre. Cosas dichas. Gedisa, Buenos Aires, 1988.
- Bourdieu, Pierre. «El mercado lingüístico» en: Questions de sociologie. Ed. de Minit, París, 1980. Trad. Mabel Piccini, Carrera de Com. Soc. UAM.
- Bourdieu, P./Eagleton, Terry. «Doxa y vida corriente» En: El cielo por asalto N° 5, Buenos Aires, 1993
- Buxarrais, María Rosa. "Educar para la solidaridad". ACSUR, Las Segovias, 1998.
- Calvera, Ana. «La idea en diseño gráfico». En: Tipográfica N° 31, Buenos Aires, 1997
- Chamorro, Fernando. "Educación en Valores como sustento de la Democracia". Publicado por Organización de estados Iberoamericanos. Sala de lectura. 2003
<http://www.campus-oei.org/valores/salalectura.htm>
- Chaves, Norberto. El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- Ibáñez-Martín, José A. "Educar para una ciudadanía solidaria". Universidad Complutense de Madrid. Paideia Project at Boston University. 2004
<http://www.bu.edu/wcp/index.html>
- Ledesma, María del Valle. El diseño gráfico, una voz pública, Argonauta, Buenos Aires, 2003.
- Potter, Norman. Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes. Paidós, Barcelona, 1999.
- Prieto Castillo, Daniel. La comunicación en la educación. La crujía, Buenos Aires, 1999.
- Schon, Donald. El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan. Paidós, Barcelona, 1998.
- Voloshinov, Valentin. 'El discurso en la vida y el discurso en la poesía'. Trad. Jorge Panesi, UNLP, Fac. de Humanidades -Prof. en Letras-. 1989.
- Winkler, Dietmar. "La educación y la práctica del diseño se han visto históricamente afectadas por la falta de una sólida base de información y conocimiento...". En: Revista Tipográfica N° 32, Buenos Aires, 1997

Se incentiva el trabajo en equipo, que prepara al alumno en su tarea profesional, ya que el Diseñador aporta soluciones comunicacionales a diversidad de áreas y por lo tanto debe trabajar en forma mancomunada e interdisciplinaria.

