

EL DISEÑO GRÁFICO DESDE LA EMPATÍA. UNA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA.

DG. GONZALEZ, GABRIEL

• Cátedra: Taller de Diseño Gráfico 1. Carrera: Lic. En Diseño Gráfico y Multimedia. Facultad: Arte, Diseño y Comunicación. Sede: Posadas.

• **E-mail:** gonzalezgabriel_pos@ucp.edu.ar / gabrielhgonzalez@gmail.com

Palabras Claves

- Diseño
- Empatía
- Lectura Inicial
- Público Objetivo
- Cuentos

Introducción

El presente trabajo es la comunicación de una experiencia de cátedra llevada a cabo en la asignatura *Taller de Diseño gráfico 1*, del primer año de la carrera de Lic. En Diseño Gráfico y Multimedia, ciclo 2016. Para la elaboración del proyecto se trabajó con la Asociación Civil “Creación” de la ciudad de Posadas. Se trata de una Asociación que brinda ayuda a pacientes oncológicos del Hospital de Pediatría de la Ciudad de Posadas, y también a sus familiares. En este texto se relata la experiencia de la cátedra Taller de Dise-

ño Gráfico I, orientada a la elaboración un cuento para chicos, con apoyatura de la asignatura *Introducción a la Tipografía*, también se contó con una invitada del personal técnico de la Asociación, y una visita al hogar de día “La Casita de Creación”. Los temas desarrollados en esta experiencia tienen que ver con elementos claves de la disciplina del Diseño como ser el concepto de público objetivo –en este caso lector objetivo-, tipografía, sistemas visuales, y proceso de diseño. No se presenta una indagación exhaustiva sobre esos temas, si algunas experiencias y sus resultados, los cuales permiten discutir tales nociones.

Desarrollo

En principio cabe destacar que la propuesta se desarrolló en el marco de la cursada, generando una serie de actividades tendientes al diseño de un cuento para chicos, la actividad fue individual, y tenía como meta la elaboración de un material colectivo que contara con varios cuentos, y que pudiera ser empleado por la asociación como parte de sus instrumentos de recreación con los pacientes. Para ello se definieron los siguientes contenidos curriculares a abordar: El lenguaje de imágenes; El código gráfico; Categorización; Modos de significación; Posibilidades compositivas; La composición como comunicación; Forma y contenido de la imagen; La comunicación de estructuras narrativas; Nociones de tipografía como código e imagen de comunicación; Elementos de un programa. Constantes y variables.

2.1 Los Objetivos de las actividades fueron.

Que el alumno:

Adquiera conocimiento acerca de los elementos que determinan una narrativa gráfica en una imagen fija.

Desarrolle las simulaciones que permitan el comportamiento eficaz y original en una propuesta comunicacional.

Desarrolle y aplique una metodología de diseño considerando las

partes analítica, creativa y ejecutiva.

Descubra, interprete y manipule las variables intervinientes en la generación y la comunicación visual.

Adquiera los conocimientos básicos para la construcción de un programa visual.

2.2 Las actividades de los alumnos fueron:

2.2.1 Etapa analítica.

En principio la actividad proponía entrar en tema sobre la problemática planteada, para eso se inició con una charla de sensibilización en la modalidad de invitado de cátedra, de la Prof. Especial Nadia Chaves, representante de "Creación". Sobre la Asociación comprendimos que dirige un hogar de día para niños con Cáncer, recibe pacientes que asisten al hospital. El hogar ofrece de manera gratuita servicio de desayuno, juguetes y material didáctico para los niños, y agua caliente, refrigerios y baño para los familiares. También implementa un kit de internación para los pacientes que ingresan a terapia. Ese kit se compone de juguetes, juegos, libros de cuento, y material para recortar, dibujar y pegar, entre otros. La Prof. nos guió sobre qué tipo de imágenes y temas son más recomendables para fortalecer el estado de ánimo de los chicos, también qué características tiene la internación, y qué problemáticas surgen para los niños y los familiares durante ese proceso. Nos brindó datos valiosos sobre el lugar de residencia de esas personas, puntualmente de quienes son asistidas por la asociación. También sobre los imaginarios de los niños y el tipo de actividades que llevan a cabo en el hogar y en el hospital.

2.2.2 Etapa Creativa.

En ésta etapa los alumnos se ocuparon de las siguientes actividades: A partir de un cuento para niños elaboraron placas ilustrativas de momentos claves de la historia narrada. Trabajaron la temática del cuento definiendo el contenido a comunicar visualmente y las definiciones de elementos tipográficos.

Para ello generaron una lista de conceptos (palabras clave) a representar con relación directa con el mensaje. Luego analizaron

piezas gráficas relacionadas señalando el lugar común en este tipo de producciones. Posteriormente realizaron un análisis semiótico de referentes –en este caso de otros libros de cuento-, identificando elementos claves de producción de sentido de la pieza. Ésta última instancia, se compone de tres partes: A partir de la sintáctica, descubrir las leyes de ordenamiento que sustentan el mensaje comunicativo. (Relación parte-todo. Ejes estructuradores, ubicación en el plano, leyes de composición, técnica de representación, etc.); A partir de la semántica, analizar y descifrar el discurso visual tratando de identificar el mensaje a transmitir; A partir de la pragmática, evaluaron la relación de la pieza con el contenido del mensaje y con el contexto de recepción. Hacia el final, exploraron modos de enunciación posibles de sus cuentos, bocetando opciones con textos e imágenes. El análisis semiótico es sugerido de la planificación general de cátedra del Taller de Diseño Gráfico 1 del Titular Dg. Garófalo Alcides.

2.2.3 Etapa Ejecutiva.

Consistió en principio, en establecer pasos del proceso de diseño especificando las etapas de justificación, implementación y evaluación. Posteriormente se desarrolló una propuesta de 12 páginas de un libro de cuentos para niños. Trabajando con imágenes originales de producción propia y definiendo un estilo gráfico para el sistema del cuento. Hecho esto, a partir de una actividad colaborativa desarrollaron una propuesta gráfica para niños con instancias instructivas, lúdicas/ocupacionales. En suma se obtuvo una pieza, a modo de cuadernillo, con un cuento representado de principio a final con serie de actividades didácticas al final del cuadernillo.

2.3 Las actividades de los Profesores fueron:

- Elaborar las consignas propuestas.
- Gestionar las invitaciones y salidas de cátedra (visita al establecimiento).
- Proponer intercátedras con otras materias afines: Intercátedra realizada con el Prof. Esp. Sebastián Motta, de introducción a la Tipografía, sobre lectura inicial y tipografía para niños.



- Establecer Parámetros teóricos y prácticos para acompañar la producción.
- Dictar los contenidos teóricos que acompañan la implementación.
- Dirigir las instancias de presentación y corrección de los prácticos.

2.4 Discusión y Evaluación de las actividades:

En primer término, se destaca el alto nivel de motivación que ha despertado el tema en los estudiantes, por un lado desde la propuesta pedagógica y el perfil social de la actividad. Desde ese lugar se entiende a ésta actividad como una propuesta de enseñanza significativa recalcando el compromiso que se ha logrado con el conocimiento y la producción en diseño.

Además, se ha explorado sobre una noción de la empatía en diseño, no solo como actividad solidaria sino como una herramienta para la elaboración de la comunicación en diseño, y como una propuesta proyectual orientada a fines específicos. Sobre éste punto nos detenemos en la discusión para analizar la perspectiva de la empatía y su relación con la definición del *público objetivo* en el proceso de diseño.

La concepción del diseño desde la empatía es propuesta por la rama del diseño denominada *design thinking* que implica al pensamiento del diseño para mejorar procesos de creación y producción de objetos y/o servicios. Refiere a la implementación de una observación empática del destinatario/a de esa pieza de diseño o servicio elaborado. La empatía se comprende como esa capacidad humana de participar en una realidad ajena a la propia. En el proceso de diseño implica entender que el producto final está destinado a un *otro* diferente, particular, diverso, y a veces limitado.

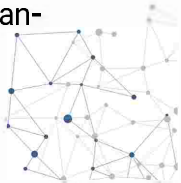
Usualmente la temática del *Proceso de Diseño* se aplica como un elemento clave de la instancia curricular de las carreras de diseño. Implica a la práctica matizando el carácter proyectual que tiene la disciplina, y desde ese lugar, la capacidad que tiene el Diseño de elaborar respuestas a problemáticas puntuales. Pero la definición de un *Público Objetivo* de esa pieza de diseño en proceso, se suele dar en las cátedras de diseño de una manera superficial debido a

los tiempos de cátedra. De hecho una correcta implementación profesional del hacer del diseño requeriría un uso exhaustivo del tiempo de cátedra solo para el estudio del público objetivo, de sus características, intereses, etc. Sumado a esto, comprendemos que los principales públicos objetivos definidos por los alumnos están planteados desde la expectativa de un público ideal, y desde el prejuicio: usualmente son personas imaginarias de 25 a 35 años de edad, profesionales, de alto nivel adquisitivo y cultural, entre otras características ideales. Trabajar el diseño desde la empatía tiene que ver con repensar esa idea de *público ideal*, para plantear un *anti-público ideal*. Se propone entonces observar a una persona en su dificultad y en íntimo contacto con el objeto que se está elaborando. Hay una búsqueda de reconocer, a partir de una experiencia de observación, aquellos puntos de contacto que tiene un público real –no ideal- con el elemento que se está diseñando, observar sus inquietudes, necesidades y limitaciones.

También ésta perspectiva implica un alto grado de compromiso con el hacer, y una apertura hacia romper con los estándares pre-establecidos del *cómo deben ser las cosas*, para pulir el camino a mejor experiencia del usuario. Notamos, por ejemplo, en una observación que hicimos en el hogar que uno de los niños maltrataba a un muñeco de felpa de un cocodrilo dispuesto en el salón, la Prof. Especial presente nos comentó que ésta podía ser una vía de descarga de los pacientes luego de un largo día de visitas médicas. Esto dio la idea a algunos estudiantes de trabajar el concepto del villano de una manera particular, generando juegos con los lectores tendientes a proponer experiencias expresivas en el usuario. Como éste caso, hubieron otros que buscaban aplicar el conocimiento adquirido en las observaciones.

2.5 Actividad Final. Presentación

Los estudiantes del taller propusieron un proyecto estratégico en el que sintetizaron los datos que relevaron sobre el tema, recortaron el tema, plantearon un problema y elaboraron una propuesta de diseño. A continuación desarrollaron un sistema gráfico definiendo constan-



tes y variables que serán parte del sistema. Por último entregaron el material en la cátedra, acompañado de una presentación oral. Los cuentos fueron presentados impresos y digitales con las correspondientes actividades didácticas que elaboraron al final de la pieza. Se realizaron discusiones en clase sobre los resultados obtenidos.

2.6 Análisis de la producción:

En éste ítem se presentan tres casos interesantes de producción con perfiles particulares.

Caso 1: *Silvana Herrera*

Se trabajó con el planteo de lo oculto, con la propuesta de apelar a la imaginación del usuario, presentando una historia con ilustraciones que buscaban ocultar parte de las escenas o personajes. Hacia el final del cuento se elaboraron actividades que proponían al lector representar aquellas partes ocultas de la historia, de esa manera poder proponer instancias expresivas y ocupacionales en los niños.

Ver anexo 1: Caso 1 Silvana Herrera.

Caso 2: *Agustina Sosa*

El caso 2 escoge una estrategia relacionada con la memoria. La diseñadora del caso apeló a texturas que le recordaron a momentos de su niñez, generó una propuesta basada en la técnica del collage, y desarrolló composiciones que le recordaron a momentos infantiles, logrando ambientes cálidos y reconocibles para su desarrollo del cuento. En las actividades pedagógicas propuso instancias de entretenimiento con elementos del cuento.

Ver anexo 2: Caso 2 Agustina Sosa.

Caso 3: *Florencia Tataryn*

Un tercer caso propone un partido desde la estimulación, se lograron ilustraciones con tizas pastel y cera, que proponían una estimulación del lector con colores vibrantes y presentación de personajes atractivos en su composición. Se elaboraron situaciones minimalistas para destacar esa búsqueda. En las actividades se propusieron juegos didácticos con todo el material elaborado.

Ver anexo 3: Caso 3 Florencia Tataryn.

Conclusión

A modo de conclusión, se podría decir que esta primera aproximación hacia ésta perspectiva de trabajo se destaca que el pensamiento del diseño desde la empatía permite democratizar la producción del diseño, promueve el pasaje de un diseñador que produce para un grupo reducido y estandarizado hacia un diseñador capaz de producir para un grupo diverso, complejo y mejor comprendido en su condición humana. En suma, la perspectiva implementada –desde una aproximación experimental– logró generar un proceso diferenciador y un mayor compromiso con el hacer. Por otra parte, se comprende que una profundización de la técnica promueve un pensamiento dinámico, crítico y asertivo, tendiente a la innovación. Esto último se condice con el posicionamiento pedagógico de la Universidad de la Cuenca del Plata, y con su perfil del egresado. Por todo esto es que se considera que en procesos futuros se intentará desarrollar y profundizar esta metodología, observando y registrando los resultados, y también por supuesto generando las adaptaciones necesarias para el ámbito local y los procesos pedagógicos.

Sobre las dificultades halladas en el proceso, en entrevistas con los alumnos se han detectado problemas en: el relevamiento de referentes, conocimiento técnicos, y de composición, manejo del programa, pasaje de lo analógico a lo digital. Las dificultades se consideraron como parte de un proceso inicial de aprendizaje, que será sorteado conforme avancen en la carrera. De todas maneras se han disparado acciones correctivas sobre esos temas, que implicaron clases especiales sobre manejo de software en casos específicos, sobre flujo de trabajo y también sobre técnicas compositivas y comunicación. Por otra parte los estudiantes han valorado el hecho de ser un tema real, y la posibilidad de ver la utilidad en los procesos de diseño estudiados.

Por último cabe destacar la interesante dinámica que se desarrolló con la asociación. Manifestaron estar interesados en avanzar en relaciones institucionales, y se mostraron abiertos a generar proyectos



conjuntos. Para profundizar esas relaciones se elaboró un convenio y un proyecto de extensión –en proceso de evaluación-, con el que se estima que se podrán realizar otros trabajos similares, además de la implementación definitiva del producto de ésta experiencia –impresión, encuadernado y entrega del material a la Asociación.-.

Fecha de Inicio de la Actividad: 05/09/16

Fecha de finalización de la Actividad: 28/10/16

Bibliografía:

Libros

- DONDIS, Dona A. 1997. “La Sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual”. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
- FRASCARA, Jorge. 1993. “ Diseño Gráfico Y Comunicación”. Ed. Infinito. Bs.As.
- LEBORG, Christian. 2013 “Gramática Visual” Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona.
- WONG, Wucius. 1979. “Fundamentos Del Diseño Bi y Tridimensional”. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Páginas web

- www.centrodeinnovacionbbva.com
- innodriven.com
- designthinking.es
- www.innovationfactoryinstitute.com