

UN RECORRIDO POR EL TALLER

Pablo Tesone

Metal (N.º 3), pp. 86-93, julio 2017. ISSN 2451-6643

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/metal>

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata

UN RECORRIDO POR EL TALLER

A TOUR OF THE WORKSHOP

PABLO TESONE

pablotesone@gmail.com

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Abstract

Frequently, communication in public spaces is related with signage, defined by Joan Costa (2007) as the action and effect of placing signals in the public environment. In the course of my performance as a teacher in the field, this vision has changed and become more complex with the incorporation of new contents and ways of approaching them. This writing is an attempt to reflect those modifications from my experience in Taller de Diseño en Comunicación Visual 4A.

Keywords

Teaching; design; visual communication; public spaces

Resumen

Frecuentemente, la comunicación en espacios de uso público se relaciona con la señalización, definida por Joan Costa (2007) como la acción y el efecto de disponer señales en la vía pública. En el transcurso de mi desempeño como docente en el área, esta visión mutó y se complejizó con la incorporación de nuevos contenidos y modos de abordaje. Este escrito es un intento de reflejar esas modificaciones a partir de mi experiencia en la cátedra de Taller de Diseño en Comunicación Visual 4A.

Palabras clave

Docencia; diseño; comunicación visual; espacios públicos

Recibido: 10/02/2017 | Aceptado: 15/05/2017



Esta obra está bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercialSinDerivar
4.0 Internacional

El diseño es, por antonomasia, mayormente práctico. Existe una conciencia bastante extendida de que la práctica profesional y docente simplemente se ejerce. Quizás por eso no se evidencie una aproximación teórica que se proponga establecer parámetros para pensarla y repensarla, más allá de los planes de estudio o de los programas de las materias.

La carrera de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) posee las siguientes incumbencias profesionales: 1) imagen visual de instituciones, empresas y productos; material didáctico en sus aspectos gráficos y comunicacionales para toda forma y nivel de enseñanza; 2) medios gráficos; medios audiovisuales de comunicación, televisión y cinematografía en sus aspectos gráficos; 3) gráfica aplicada, señalización, generación de códigos visuales, paneles de información (Departamento de Diseño en Comunicación Visual, 1997). Si bien no es el propósito de estas líneas poner en discusión la currícula, desde que el plan de estudios de la carrera tuvo su última reforma sustancial, en el año 1997, los avances tecnológicos, la práctica profesional y lo que ella implica han sido objeto de numerosos cambios y han provocado un desfase entre la formación y las características del ámbito de inserción de los graduados.

En la búsqueda por formar profesionales que se incorporen al ámbito laboral desde una perspectiva contemporánea y actualizada, el programa de Taller de Diseño en Comunicación Visual 4A sufrió la revisión de sus enfoques, sus metodologías, sus contenidos e, incluso, de la denominación de su área de incumbencia. Actualmente, la materia aborda el fenómeno del *diseño de información* y el planeamiento integral de la *comunicación en espacios públicos*. Este escrito es un intento de reflejar las modificaciones tanto desde el plano de los temas a tratar como desde la metodología utilizada para abordarlos en las clases.

Contenidos de la materia

Los contenidos mínimos del cuarto año de la carrera incluyen la gráfica aplicada, la señalización y la generación de códigos visuales y de paneles de información. Estos alcances pueden ser resumidos por el concepto de *diseño de información*, cuya amplitud hace necesario delimitar el enfoque. En este caso, el término se refiere al proceso que implica planificar el contenido de la comunicación destinada a resolver problemas que se les presentan a las personas al tratar de orientarse a lo largo de su recorrido en un espacio (Passini, 2000). En palabras de Romedi Passini, el diseño de información supone que «entender cómo las personas resuelven problemas provee a los diseñadores el criterio necesario para determinar qué información es requerida y dónde o cuándo tiene que ser accesible» (2000: 86). Puede ser considerado como una pieza clave en el resultado final de una intervención en espacios de uso público, a la vez que puede estructurarse los temas a abordar durante el año lectivo. Sin embargo, al tratarse de un concepto que atraviesa transversalmente distintos contenidos, es menester acotar aquellos que se introducen en las ejercitaciones.

El primer término con el que los estudiantes toman contacto es el de *orden*¹ en el entorno urbano. Aquí la importancia radica en el reconocimiento de los criterios de organización presentes, en su relación con las personas que lo habitan y con sus alrededores y las pautas comunicacionales que los evidencian o los solapan. En este primer ejercicio, los alumnos se ven comprometidos a analizar el espacio con una mirada crítica y no como meros usuarios potenciales. Si vamos desde el todo hacia las partes podemos decir que las ciudades están conformadas por un gran número de estructuras portadoras de sentidos diferenciables a simple vista y clasificables mediante criterios formales o funcionales. La identificación casi inmediata de los distintos rasgos constitutivos es el resultado de procesos cognitivos pasibles de ser deconstruidos. De esta manera, los alumnos observan las relaciones entre los significantes para detectar los distintos tipos de espacios que conviven en una ciudad.

Después de haber abordado cuestiones generales de la temática relacionadas con la arquitectura, el urbanismo y la comunicación se dirige la atención a temas que se vinculan particularmente con el diseño. Al hablar de *comunicación en espacios de uso público* es útil reconocer y comprender las tipologías de información. Esta ejercitación se puede llevar a cabo a partir de uno de sus elementos esenciales: el *contenido*, que dará indicios más claros para poder definir el tipo de dato analizado. Sumado a él, el *continente*² y el *contexto*³ y, sobre todo, las articulaciones entre estos componentes, permitirán identificar los parámetros que rigen los tipos de mensajes. Además, este primer acercamiento puede introducir

al fenómeno de la *sistematicidad* entre las tipologías con lo que ello lleva consigo —concepto de sistema, desglose de sus componentes, entorno y estructura y los lineamientos sistémicos o mecanismos que lo rigen (Bunge, 2005)—.

Dentro del esquema tradicional de comunicación (emisor-mensaje [medios]-receptor) sólo resta analizar la parte del receptor. Esta entidad puede considerarse como una persona o como un grupo con determinados intereses, motivaciones y experiencias, capaz de vivenciar los espacios públicos. Se incorpora al usuario como alguien que *hace uso de y*, a la vez, *se empatiza con él* para ayudarlo a orientarse o para mejorar su experiencia.

Una vez que se abordaron particularmente las secciones que componen la generalidad del área de incumbencia se realiza un trabajo que tienda a unirlos. El uso de modelos operativos, tengan o no material apto de ser rediseñado, es una alternativa al rediseño total y al diseño desde cero y suele otorgar resultados muy provechosos para evaluar las producciones de los alumnos.

La investigación sobre un entorno complejo y sus características debe perseguir el reconocimiento, la descripción y el diagnóstico de la situación actual. Para ello, es necesario incorporar variables que enriquezcan y que sistematicen el estudio. Estas pueden dividirse en tres: variables del espacio/entidad, variables del usuario/destinatario y variables de la situación actual. Las primeras hacen referencia a las cuestiones relacionadas con el entorno y con su razón de ser —qué es, de quién depende y cómo se compone (administrativamente), qué actividades se desarrollan, con qué servicios cuenta y cómo se distribuyen en el espacio físico—. Las segundas son aquellas que buscan indagar sobre las personas que transitan por el lugar —¿qué personas recorren el espacio y cuáles son sus características?, ¿conforman solamente un perfil o se diferencian en varios grupos?, ¿cómo recorren el lugar? ¿En qué lugares la circulación se torna problemática?—. Por último, las variables de la situación actual, las terceras, ponen el foco en aspectos que tienen relación con lo que el alumno encuentra una vez que comienza su trabajo en el espacio.

Estas variables, si son bien utilizadas, pueden organizar la búsqueda y facilitar la confección de un diagnóstico que probablemente condicionará el resultado de la realización posterior. Más aún si se considera que el *diseño de información* se evalúa a partir de su resultado en términos de satisfacción del usuario ante la tarea cumplida y no sólo como producto del diseño. Por eso, para que la respuesta a un problema solucionable desde la disciplina sea provechosa en esos términos, se debe poner especial énfasis en el planeamiento, ya que es la parte del proceso que permite que los cimientos de la futura intervención sean lo suficientemente sólidos como para perdurar en el tiempo.

Este hincapié en la prefiguración de los distintos componentes se evidenciará en el análisis que se realice, pero también en los aspectos que sea necesario resolver antes de que la propuesta adquiera su forma definitiva. Es aquí donde ingresa el *diseño de información* en su sentido estricto: la planificación, la designación, el delimitamiento y la disposición de los distintos elementos que, de manera más o menos explícita, regirán y se reflejarán en la propuesta futura: jerarquías, hitos y nodos (Lynch, 1960), puntos de información y de conflicto, contenidos, idea conceptual, toma de partido, objetivos de la intervención, materialidad, condicionantes, entre otros. Algunos de estos ítems surgirán directamente del estado de situación generado en la instancia de análisis y otros, de una lectura del espacio, de sus características y de su impronta simbólica. El solo hecho de listar los campos empleados durante la etapa de planeamiento y de diseño de información revela su importancia en el desarrollo y en el resultado posterior, si tenemos en cuenta que la intervención que lleven a cabo los alumnos no será más que un medio para la resolución de problemas en torno al espacio —y por ende, al comitente— y a las personas que lo vivencian cotidianamente.

Una vez concluida esta etapa, la expectativa es que los alumnos se encuentren en condiciones de trasladar todo aquello que analizaron y planearon a un anteproyecto para que comiencen a materializar cuestiones concretas y para que apliquen —de forma más o menos evidente— los contenidos abordados en el año.

En relación con lo analizado en este apartado, una de las aristas que quedan sin tratar es la calidad de las producciones de los estudiantes, medida por sus usuarios potenciales. Es necesario, en este punto, ser realistas y decir que sería prácticamente imposible prototipar, testear y evaluar la totalidad de las realizaciones fuera del ámbito académico. Más aún si se piensa en la alta complejidad de los entornos y de las soluciones propuestas.

Metodología

Con el término *metodología* se hace referencia a los modos en los que se abordan las temáticas a trabajar durante el ciclo lectivo. A partir de aquí se describen las herramientas utilizadas para que los alumnos incorporen los contenidos durante su paso por la asignatura.

El trabajo de campo es quizás la opción más común a la hora de encarar proyectos de diseño de alta complejidad. Podría decirse que este modo de aproximarse a los distintos objetos de estudio es una constante en la totalidad

del ciclo lectivo, sobre todo si se considera que la meta es que los estudiantes, además de cumplir con las tareas planteadas en cada etapa, adquieran una mecánica de trabajo para observar la realidad que rodea a los casos de estudio. Las unidades de análisis pueden estar pautadas por el cuerpo docente o por los alumnos con el foco puesto en los objetivos de la ejercitación. De esta manera, pueden tomar contacto con matrices analíticas y de recopilación de datos para aplicarlas en la situación que estén abordando.

Otra de las técnicas utilizadas es la realización de *esquicios*. El desarrollo de ejercicios de ejecución simple y de corta duración se erige como una opción útil para la incorporación de algunos conceptos. El hecho de que se den en un lapso acotado de tiempo no implica que su complejidad sea baja o que su mero uso disminuya la calidad de aquello que se enseña. Por el contrario, requiere de una clara planificación por parte de los docentes, tanto en los contenidos a tratar como en que su dificultad sea acorde al tiempo que se dispone para hacerlo. A partir de este tipo de abordaje se podrá trabajar sobre temas que atraviesan transversalmente al diseño de información y dar un primer acercamiento a aspectos que se verán con mayor profundidad posteriormente.

Por su parte, el llamado *pensamiento de diseño* hace referencia a una manera de ponerse al frente de problemas de diseño y de encaminarlos hacia su resolución. Según el Consejo Británico de Diseño (2015) (Design Council), está compuesto por cuatro fases: descubrimiento, definición, desarrollo y entrega. En la primera de ellas se empatiza con las personas a las que se ayudará, pero sobre todo se efectúa un entendimiento profundo del problema a solucionar. La segunda etapa se enfoca en la delimitación clara del área donde el diseño va a actuar para mejorar la situación actual. La fase del desarrollo incorpora la generación de soluciones potenciales, para lo cual se realiza la ideación y el prototipado de esas ideas y su posterior evaluación. Por último, la entrega hace referencia a la materialización y a la implementación de ideas que funcionan y que solucionan el problema planteado en un inicio del proceso.

Esta mecánica de trabajo tiene otro punto significativo: las fases de descubrimiento y de desarrollo se consideran divergentes, ya que en ellas será necesario contemplar un gran número de opciones, mientras que la de definición y la de entrega se establecen como convergentes por tratarse de momentos del proyecto donde ese cúmulo de alternativas debe reducirse para dar la solución correcta.

La utilización de estas herramientas tiene el objetivo de generar empatía con las personas a las que se intenta ayudar y con el problema a solucionar; se busca generar el convencimiento de que el proceso de diseño incluye idas y

vueltas compuestas por ensayos, y por materialización de ideas y de pruebas. A ello se suma la aceptación de que lo propuesto puede no funcionar y de que el único camino posible es reformular las ideas en caso de que no sean completamente útiles para resolver el problema, volver a probarlas e implementarlas solo cuando se haya comprobado que no existe —por el momento— una solución mejor.

Apreciaciones finales

La revisión de los contenidos y de sus modos de abordaje, enunciados hasta aquí con mayor o menor grado de detalle, llevó consigo una postura reflexiva respecto de lo que estos implican y también —de manera más contundente— con relación a la práctica profesional. Esa perspectiva abrió una serie de ideas que tienen que ver con la separación entre la teoría y la práctica del diseño, al menos en países de habla hispana.

En la actualidad, la escasa oferta de material teórico en castellano hace que se tomen modelos extranjeros que funcionan muy bien en sus lugares de origen pero que no contemplan las realidades que se dan por estas latitudes, tanto en el terreno de la formación académica como en el laboral. Esto puede deberse a un desarrollo menor en el aspecto disciplinar —en la variedad, en la profundidad y en la amplitud de los alcances de las intervenciones—, vinculado con cuestiones socio-económico-culturales propias de países emergentes entre cuyas prioridades principales no suelen estar las relacionadas con el área de incumbencia. No obstante, no es el fin de este escrito ponerlas en cuestión.

Resulta más relevante pensar en qué medida la teoría y la práctica son tan fácilmente segregables o si, por el contrario, se retroalimentan constantemente. Una de las razones que aportan a la idea de que la profesión tiene un desarrollo menor en nuestra región es que en otros lugares del mundo aquellas personas dedicadas a resolver problemas de diseño desde la realización también se ocupan de pensar y de investigar sobre lo que hacen, sobre cómo mejorarlo y sobre cómo hacerlo crecer. El fin secundario de estas líneas es reflexionar acerca de la práctica profesional y docente y hacer un modesto aporte para pensar la disciplina.

Referencias bibliográficas

Bunge, Mario (2005). *Diccionario de Filosofía*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
Lynch, Kevin (1960). *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press.

Passini, Romedi (2000). «Sign-Posting Information Design». En Jacobson, Robert (ed.). *Information Design* (pp. 83-98). Cambridge: MIT Press.

Referencias electrónicas

Departamento de Diseño en Comunicación Visual (1997). «Incumbencias Profesionales» [en línea]. Consultado el 8 de mayo de 2017 en <http://dcv.fba.unlp.edu.ar/?page_id=599>.

Design Council (2015). «The Design Process: What is the Double Diamond?» [en línea]. Consultado el 7 de febrero de 2017 en <<http://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>>.

Notas

1 El concepto de orden hace referencia a la disposición de los distintos elementos en el espacio en el que se encuentran.

2 El continente es soporte de la información. Incluye a la materialidad, las tecnologías de reproducción, las dimensiones y las escalas, entre otros.

3 En este caso, el término contexto hace referencia a la relación de una pieza de comunicación con su entorno inmediato: emplazamiento (sobre un acceso, por ejemplo) y modos de fijación.