

te- no los vemos asumiendo vestidos de etiqueta, sino con un traje de calle igual al que se usa todos los días. Pero la simbología es la misma. Toda reunión humana tiene una «manera» de realizarse, en sus formas y en sus contenidos; los que critican al Ceremonial aludiendo a una «leyenda negra» que se tejó sobre aquel en algunos momentos, no hacen más que atribuirle sentido a la razón misma de esta actividad pues siempre los hombres vamos encontrarnos, reunirnos, hablarnos y evocar cualquier situación de una forma determinada, sea ésta más compleja o bien muy simple.

El problema -a mi juicio- es cuando solo se mantienen las formas sin un contenido, sin una «materia» que las sustente. Desde el arte, asiste con razón a esta postura cuando vemos los períodos marcados como «manieristas» en los cuales pudo habernos llamado la atención sobre lo que puede ocurrir, al mantenerse solo las formas exteriores sin el contenido «real» de la inspiración del artista: lo genuino, único o creativo está ausente en este caso y lo único que se copia repetitivamente es la formalidad del gesto, nunca el sentimiento natural que los debió preceder.

Las culturas son distintas entre sí y a la vez son similares y tienen puntos de contacto. Pero la búsqueda en mi planteo se orienta a poder esbozar en lo que llamo estudio de ceremonial comparado a una forma de interrelacionar pautas, modos en común: lo idéntico y lo diverso se pueden ver -creo- en las distintas formas de la cultura, en lo cambiante de los pueblos, y hasta en los gestos y formas del saludo de una persona. También tienen áreas comunes de estudio que son las que deseo plasmar recopilando sistemáticamente y en detalle de las maneras que tienen los pueblos y naciones de conmemorar, celebrar, saludar o festejar: que distinto y que similar puede ser el motivo de una ceremonia pública o privada. Ver en cada caso la participación de cada integrante y que rol se le asigna y que forma debe desempeñar.

Tratar en este caso de marcar tiempos, de encontrar pequeños momentos comunes que nos puedan acercar a aquello que genuinamente constituye el sustrato de la relación que hay entre un grupo de personas: «... Ni el ceremonial ni la cortesía pueden ejecutarse sobre la base de esquemas rígidos; ambos tienen fundamentos profundos. No es posible tratar asuntos tan delicados sin su conocer su significado, su auténtico sentido. Convertir al Ceremonial y a la cortesía en reglas taxativamente enumeradas sería deshumanizarlos. El ceremonial también sirve y quizá sea su mayor valor para perfeccionar al hombre o la mujer que siguen las normas; De ahí que concuerdo plenamente con la definición del Ceremonial que lo expresa como una ‘moral de la actitud’.²

La intención de establecer los estudios de ceremonial comparado se cierra sobre una actitud que podremos comprobar en la aplicación de las distintas formas, normas y modos que tienen los pueblos: en una de las clases del cuatrimestre último pasado, planteé ante los alumnos que comparasen las similitudes y diferencias de la asunción del mando de un presidente de ficción en nuestro país tomado de un corto televisivo, con el documental que narra los actos y festejos de la entronización del emperador en el Japón: obviamente que las diferencias son abismales, los tiempos - allí los actos en forma total llegan a durar una semana o más- las formas y atributos que se usan son también distintos; pero hay elementos comunes, desde traslados por las calles y los tradicionales saludos al pueblo, sin dejar de lado algún discurso dado por ese emperador -recién asumido en su trono- desde los balcones del palacio imperial, en el cual acompañado por su esposa dirige

unas palabras a la multitud reunida en la plaza: una cuestión que se me ocurre no como cierre, sino como inicio de ordenamiento del tema: ¿Son distintos los pueblos o son similares, cuando se ve la escena que acabo de relatar del emperador Japonés hablando al pueblo reunido en la plaza? A colegas y alumnos los llamo a que podamos iniciar este estudio.

1 Tristany, Rogelio y Schroeder de T, Marta. Ceremonial práctico, Ed. El Ateneo, Buenos Aires, 1995.

2 Blanco Villalta, Jorge. Ceremonial, filosofía, ciencia y arte de la convivencia, Ed. Lugar Editorial, Buenos Aires, 1996.

Diseño centrado en el usuario (DCU).

Diego Montenegro

Durante los últimos 30 años, y más también, varias técnicas para el manejo de proyectos se han desarrollado y documentado. Mientras que estas técnicas han ayudado a grandes proyectos a resolverse en tiempo y forma, no han tratado directamente problemas de usabilidad -entendamos a la usabilidad como simplicidad en la utilización de los objetos-.

La mayoría de los sistemas que se desarrollan hoy son interactivos; las metodologías de desarrollo se deben ampliar para incluir el diseño de interfaz de usuario. El diseño centrado en el usuario fue desarrollado para cubrir esta necesidad.

El fin es obtener un producto que pueda ser usado, y esto parece ser muy lógico. Tomemos como ejemplo una videograbadora, el objeto por excelencia imposible de utilizar en su totalidad. Sus funcionalidades son reproducir y grabar. La primera muy sencilla, la segunda no tanto. Para grabar debo aprender a utilizar algunos botones, pero todo se complica cuando quiero salir de casa y dejar el aparato funcionando solo. Configurar hora, día, comienzo de grabación, canal a grabar, etc., etc., etc. no es para cualquiera.

¿Qué lleva a los diseñadores a crear interfaces complicadas y procesos tan difíciles de realizar?

Este caso no habla de incapacidad de los ingenieros y diseñadores encargados de esa ardua tarea, sino de los procesos utilizados en la planificación y producción del mismo. Cuando decidimos «llevar adelante la producción de un objeto» lo hacemos desde nuestro conocimiento, desde aquello que nos fue inculcado en colegios y universidades; en muchos casos, la experiencia laboral que hayamos obtenido durante años de profesión hará que tomemos decisiones que influirán positiva o negativamente en un producto final.

Estos conceptos hacen que en el momento de implementar un plan de trabajo lo hagamos sobre la base del modelo mental que cada uno lleva consigo. Es aquí donde cometemos el error: no somos nosotros quienes utilizaremos el producto que estamos desarrollando, ni siquiera lo hacemos en el contexto de uso en que un usuario lo haría. El desafío que plantea el diseño centrado en el Usuario es incluir a éste en todos los procesos de construcción, desde el planeamiento y la producción, hasta el lanzamiento y su posterior venta.

El primer paso que debemos dar es reconocer que nosotros no tenemos la misma forma de ver las cosas que los usuarios y que debemos trabajar para ellos. La propuesta que planteo para la materia Comunicación Universitaria tiene que ver con todos estos procesos de construcción de diferentes productos, sin importar de qué tipo sean.

Realmente importa que podamos tener una metodología de trabajo donde estar seguros que lo que realizamos es correcto: procesos metodológicos que ayuden a realizar trabajos en tiempo y forma, testeos que hagan cada vez más profesional nuestro trabajo y sobre todo, objetos que cumplan su función. Trabajar bajo una metodología habla de un orden, de una forma de hacer las cosas, habla de profesionalismo, de respeto por el usuario, el cliente y de uno mismo.

Como conclusión podemos decir que el aprendizaje de una metodología de trabajo bajo el concepto de diseño centrado en el usuario redundará en un producto diseñado en el contexto de tareas y en el ámbito de trabajo, basado en actividades del usuario y empleando la lengua y el contexto del usuario. El modelo de diseño cabe en el modelo mental de él, y no en el modelo de implementación técnica.

Arte e interactividad

Carlos Morán

El inicio del ciclo lectivo 2002 tuvo características particulares, ya que a las familiares expectativas respecto del perfil de alumnos que tendríamos a nuestro cargo, se agregó el componente de incertidumbre ante un año que se nos presentaba, en el mejor de los casos, como arduo, difícil y plagado de desafíos.

Y casi como una metáfora materializada de ese año a estrenar, tuve una coincidencia con las mismas características. Superpoblada, difícil (la constituían alumnos de casi todas las carreras de la universidad) y con expectativas difíciles de definir (carreras nuevas como Ingeniería y Sonido y e-Design congregan a alumnos con intereses diversos, o lo que es peor, con ninguno detectable).

Habitualmente en el dictado de esta materia, pongo énfasis en contenidos teóricos, dejando la acción de taller a cargo de la experiencia vivencial del hecho estético.

Esto parecía, a priori, menos adecuado para establecer, con este grupo tan heterogéneo, una comunicación donde se produzca un intercambio enriquecedor de ideas propicio para la reflexión artística, tal lo que el nombre de la materia sugiere.

La estrategia utilizada fue potenciar los aspectos prácticos de la materia. Pero el problema de priorizar el taller al aula fue la disparidad en el nivel de destrezas que presentan los alumnos al comienzo de la carrera.

Mi intención con esta materia (y eso quedó planteado en las jornadas de Agosto), es que los alumnos se «ensucien las manos» es decir que toquen en contacto con las prácticas artísticas desde el hacer artesanal y no recurrir a la computadora para producir imágenes era simplemente vistosas, similares a las que circulan por diferentes medios y que fatalmente terminan pareciéndose, ya que son generadas con el mismo programa.

La dificultad para expresarse gráficamente (lo que es motivo de una reflexión adicional, ya que se trata de alumnos de carreras de Diseño, que se supone tienen a la imagen como centro de su quehacer profesional) produce un serio desbalance en la ejercitación: resumiendo, lo que para algunos es elemental para otros resulta inalcanzable.

Esta intención de retomar las prácticas tradicionales (trabajos con lápiz, témpera, etc.), motivó el rechazo de algunos («es como volver a la escuela») pero finalmente fue aceptada por la mayoría. Creo que en este caso la insistencia de que lo importante era la experiencia en sí y no tanto los resultados, terminó por convencerlos y vencer su resistencia que en la mayoría de los casos tenía que ver con inhibiciones que se remontan al período escolar.

Una vez animados e inclusive ante la opción de traducir por medio de la computadora las características del ejercicio, cosa que fue concedida a los más reacios, la mayoría de los alumnos prefirió los métodos tradicionales. Esto es especialmente alentador, ya que por la estructura curricular, no vuelven a tener la oportunidad de experimentar con técnicas artísticas tradicionales en el resto de la carrera y contaría la tendencia (que vemos en los medios de comunicación y en la vida misma) de darle, sobre todo a los más jóvenes «mas de lo mismo» para no crearles angustia ante la dificultad.

Viendo en retrospectiva y objetivamente estos trabajos de ejercitación iniciales, queda en claro que no son o más que un tímido intento, pero de todos modos, valió la pena el esfuerzo. En algunos alumnos se verificó un interés para continuar esta búsqueda y en algunos pocos, un inesperado talento que queda en ellos desarrollar por cuenta y riesgo.

La experiencia se cerró cuando planteamos el tema del examen final.

La idea fue aprovechar las posibilidades técnicas que presentan los programas multimedia poniéndolos al servicio de una necesidad varias veces planteada en diversas Jornadas Académicas; la virtual inexistencia de material didáctico audiovisual, especialmente de arte, no sólo en la Universidad de Palermo sino en nuestro medio.

La intención del examen final en su parte práctica fue materializar los contenidos teóricos de la materia en un proyecto de CD interactivo.

Los alumnos eligieron el tema y la estética sobre la que trabajarían, el docente los orientaba en la búsqueda bibliográfica y la producción se materializaba en un trabajo que podía presentarse en forma de monografía convencional, video o CD interactivo usando el programa Flash.

Y aquí se pudo poner en práctica lo que al principio de la cursada fue un mero intento.

La experiencia adquirida en el manejo artesanal de los medios permitió un abordaje más sensible hacia los artistas seleccionados con la utilización de texturas hechas a mano y luego digitalizadas que fueron utilizadas como soporte de imágenes que dialogaban con textos y música.

El recorte temático que propone nuestra materia (Vanguardias del Siglo XX) resultó adecuado para cruces temporales, estilísticos y disciplinarios.