

tuviesen un alto grado de control sobre las decisiones que iban tomando y los pasos que iban recorriendo. En este sentido el proceso de investigación vehiculiza la adquisición de nuevos conocimientos pero al mismo tiempo supone un proceso de autoconocimiento. Más allá de la temática elegida en esta oportunidad, el objetivo consistía en hacer concientes los sucesivos pasos del proceso según se los fuese transitando. Por otro lado, el abarcativo eje de lo urbano debió ser acotado a partir de lecturas y puestas en común entre los integrantes del grupo y el docente. Partimos de considerar «la ciudad» como un conglomerado de materialidades representado por su arquitectura, sus calles, sus monumentos. De manera inescindible los sujetos que la habitan establecen entre sí y con esa materialidad relaciones que producen significado, un sentido que es social, dinámico e infinito. Otros elementos participan en esta relación: los textos que describen la ciudad, las imágenes que la pueblan y dan cuenta de ella, las canciones que la cantan. Para abordar este entramado partimos del reconocimiento de ciertos signos que estarían hablando de configuraciones sociales y culturales complejas. A lo largo del desarrollo del trabajo se buscó que los alumnos reflexionaran críticamente sobre lo observable para buscar intuir la complejidad de ciertos comportamientos sociales y hábitos culturales contemporáneos. Algunos de los tópicos sugeridos fueron el gusto y la elección de un tipo de vestimenta, la preferencia por un color o por un accesorio, el consumo de determinada música o literatura, la elección de ciertos lugares de interacción social y no de otros, todas cuestiones cercanas tanto a la experiencia personal de los estudiantes como al ámbito de intereses particular en relación a la carrera universitaria elegida. Otro de los requerimientos del trabajo tuvo que ver con la elección de universos accesibles desde la observación y el reconocimiento. La delimitación del problema de investigación giró en torno a dos temas generales. Buena parte de los grupos conformados optaron por el estudio de alguna «tribu urbana»: los ravers, los punks, los góticos. El interés se centró no sólo en observar y describir ciertas prácticas contemporáneas de los grupos de jóvenes, sino en problematizar la vigencia y significación de dichas prácticas, originarias de otros contextos histórico-sociales, y la posibilidad de su existencia hoy en la ciudad de Buenos Aires. Por otro lado, se eligieron problemáticas vinculadas a ciertas prácticas de consumo de los jóvenes hoy. Uno de los problemas analizados en este sentido fue el de la vinculación con el tabaco y sus consecuencias sobre la salud, apuntando a analizar las motivaciones que conducen a los jóvenes a iniciarse en el consumo. Otro de los temas fue el del tatuaje y su fuerte presencia dentro de las opciones de indumentaria y decoración del cuerpo. En este caso, el interés se centró en analizar qué papel juega el tatuaje en la imagen de los jóvenes hoy y cómo ha cambiado el lugar social de estas prácticas de ornamentación. En todos los casos los alumnos llevaron adelante la revisión bibliográfica como relevamiento de los antecedentes de otras investigaciones y estudios en torno al tema y en un momento posterior la recolección de datos en el campo mediante la utilización de diversas herramientas: la encuesta, la entrevista, la observación. En los distintos casos esta etapa supuso el acercamiento a grupos no conocidos por los estudiantes o, por el contrario, la participación en grupos conocidos desde una perspectiva novedosa respecto de experiencias anteriores o cotidianas. En ambos casos el proceso de recolección de datos supuso la revisión de ciertas

concepciones del sentido común o de supuestos prejuiciosos que fueron discutidos dentro de los equipos de trabajo.

La instancia de presentación oral en el marco de la Semana de Proyectos Jóvenes fue una experiencia de puesta en común que suscitó participaciones y debates por parte de la totalidad del grupo de alumnos. En el conjunto de casos correspondientes al período 2004, el desempeño de los estudiantes frente al grupo de pares y el docente no resultó problemático en términos de inhibición o nerviosismo, pero atravesar esa experiencia supuso una reflexión sobre la propia presencia frente a un auditorio, el uso de la voz, la gesticulación, la postura y las técnicas disponibles para la captación de la atención y el interés.

No todo lo que brilla es Helvética.

Ezequiel Hodari

Analizando diferencias entre diseños tipográficos, me encontré una vez más intentando conciliar mi visión de la revolución digital con la de mis alumnos. Y llegar a una explicación clara y útil para todos.

Tenía la sensación que al transmitir conocimientos preparándolos para el mundo real afectaba a la práctica del diseño gráfico y viceversa.

¿Pero como sobrevive la crítica/aprendizaje del Diseño?

Parece que las cosas deberían ser más fáciles, productos de rápida digestión. Pero lo que se busca también es reconocimiento, exposición y comunicación. ¿Logros con grandes resultados a corto plazo?. Eso no construye algo realmente redituable y exitoso. Es sólo gratificación instantánea.

La computadora está directamente relacionada con el dinero y el tiempo. Una idea básica de esta revolución. Una nueva manera de vivir para todos.

Entonces, se seguían uniendo más el mundo dentro del aula y la realidad circundante del mercado. Los alumnos, utilizando la tecnología generalmente para «ganar tiempo» y, las empresas para «ganar dinero», todo a corto plazo.

¿Y la calidad de la experimentación? El estilo se va percibiendo y aprendiendo y viendo, con el tiempo. Se identifican cosas con cosas. Se ve más de una idea, de un producto.

Más allá del análisis profundo de la cuestión, empecé a percibir detalles del día a día, respuestas y preguntas que se repiten en la educación y en la profesión. Explicaciones. Traducciones.

A pesar que muchos alumnos conocían la existencia de la Helvética, usaban consistentemente una fuente similar llamada Arial. Esta decisión tan reiterada me llevó a investigar. A tratar de entender porqué se producía este fenómeno, y qué efecto estaba teniendo en el crecimiento de ellos como estudiantes de diseño y futuros profesionales. Consecuentemente, esto también tiene un impacto luego en el mercado del diseño y en la formación visual de los empresarios.

Quise utilizar la diferencia entre estas dos tipografías como metáfora de nuestra profesión. Para explicarles que existen diferencias en un proceso de diseño y en sus resultados. Hay cosas que parecen iguales, pero debemos mirar mejor. Ser más críticos y aceptar más crítica. Esa crítica es un elemento fundamental en la creación de soluciones visuales.

Aprender a ver, antes que nada.

Porque la tecnología trajo mucha innovación (y bienvenida sea), pero también aparejado vinieron algunos vicios como la ilusión de que esta herramienta fenomenal podía acortar no sólo los tiempos de producción, sino los de creación. Una paradoja donde algo muy útil se puede convertir en el mayor impedimento para crear proyectos exitosos de mentes jóvenes y abiertas a una completa experimentación.

Para comprender esto mejor será bueno hacer una breve reseña histórica de esta desafortunada similitud tipográfica. O, podríamos decir, sustitución de algo importante por algo mucho menos importante.

La fuente Helvética fue desarrollada por la fundidora o casa de tipografías suiza Haas, en los años '50, a partir de la necesidad de rediseñar la Akzidenz Grotesk, una fuente de fin del siglo XIX. Su diseñador fue Max Miedinger. La fundidora Haas luego se unió a Linotype, compañía creadora de la primer máquina de composición tipográfica. Durante los años 60's, esta compañía adoptó a Helvética como logotipo para toda su línea de equipos, utilizando a la misma como sinónimo de actitudes modernas y progresistas.

Fue adoptada por ambos mundos, tanto del diseño como corporativo, como la tipografía perfecta para todo uso.

En los años '80, cuando la empresa de software Adobe desarrolló su lenguaje PostScript, adoptó a Helvética como una de sus cuatro fuentes básicas en cada interpretador de ese lenguaje que se licenciaba. Adobe compró los derechos de esas fuentes a sus dueños originales, demostrando respeto y apreciación por la tipografía y sus diseñadores. Pensaron que los profesionales del diseño no aceptarían imitaciones de una fuente popular y era clave satisfacer a este segmento del mercado.

A fines de los ochenta, para poder competir con Adobe que mantenía secreto su código para el uso de fuentes, aparecieron «clones» del lenguaje PostScript. Uno de estos clones incluía una tipografía desarrollada por la empresa Monotype para igualar las proporciones y peso de la Helvética. A primera vista y en pantalla parecían iguales. Pero observadas más de cerca, presentaban muchas diferencias. Esta fuente era Arial.

Como igualaba las características de la Helvética, era posible sustituir con Arial un documento a imprimir en un dispositivo PostScript «clon», cuando la fuente especificada era Helvética.

No se entiende bien porque Monotype, una empresa muy respetada con un pasado glorioso, querría usar esta nueva fuente, cuando en esa época existían diseños casi iguales a la Helvética que se usaban correctamente.

Parece ser que ellos no querían asociarse a la idea de este tipo de piratería y decidieron desarrollar un diseño «original» que compartiese las mismas características de una fuente ya existente.

Cuando Microsoft optó por un formato de fuentes para su sistema Windows 3.1, eligió a Arial sobre Helvética. Esto probablemente fue porque era más barata la licencia y la mayoría de sus usuarios no reconocerían la diferencia. Por otro lado, la empresa Apple eligió Helvética para su sistema operativo y pago los derechos correspondientes a su dueño.

Como Windows 3.1 fue muy exitoso, Arial se desparramó por todas partes hasta el día de hoy. Muchos estudiantes y usuarios la eligen porque está en su sistema operativo, y los clientes que ya la utilizan en sus elementos de identidad corporativa la eligen para realizar proyectos internos de diseño.

En conclusión, Arial siempre fue elegida porque es más barata, no porque es una gran tipografía.

Y así las piezas caen cada una en su lugar, armando una respuesta a mi inquietud inicial: que el uso equivocado de la computadora atenta contra «pensar» soluciones a partir de la experimentación, la investigación y la observación. Usar la tecnología para cristalizar ideas. No al revés.

Poder elevar la discusión en nuestra profesión a tópicos más relevantes. Compartir con estudiantes la información para formar diseñadores más completos, más cultos. Incluyendo el conocimiento de las herramientas que hoy están a nuestro alcance como un requisito complementario, no fundamental. Saber distinguir: el valor de la exploración de posibilidades para resolver problemas de comunicación visual, de atajos e ilusiones de algo que no es ni efectivo ni consistente.

No es lo mismo el análisis de un problema con sus condicionantes, la formulación de su solución y la puesta en práctica de esa solución a «probar» maneras rápidas y vacías de contenido para conseguir respuestas confusas y poco duraderas, que no son más que un engaño disfrazado de tendencia pasatista. Esta última más económica, pero a largo plazo mucho más cara.

Por eso, tanto a estudiantes y al mercado que emplea diseño gráfico les digo: no es lo mismo usar Arial que Helvética.

El juego de las sillas.

Vanesa Muriel Hojenberg

Murmullo

Cuando ingresé en mi rol de docente por vez primera a la que sería «mi» aula de la Facultad de Diseño y Comunicación la sentí claramente vacía. Allí estaba yo, sola, iniciando un primer día de clases, paradójicamente, con una hora de consulta, en la cual difícilmente alguien tuviera algo para consultar. La situación parecía asemejarse a la de un cura ingenuo listo para confesar a fieles que aún no creían en su Dios, ó tal vez en ningún otro...

Me llevó un rato recorrer cada rincón de un espacio pequeño que, por desconocido, se permitía aparentar una amarillenta inmensidad, un cierto eco y ninguna palabra.

La espera ansiosa y colmada de preguntas, se deslizó lánguida y perezosa; así como viscoso pasa el tiempo cuando la expectativa es dual, mezcla de ansiedad y vértigo.

Casi sin darme cuenta me encontré ante un desfile de estudiantes acalorados y anónimos que me escaneaban con sus miradas de superhéroes adolescentes, recién escurridos de algún cómic. Era evidente que intentaban aprovechar sus poderes para adivinar, descifrar, armar algún tipo de holograma de lo que yo podría llegar a decir ó hacer e imaginar así que les deparaba la cursada.

A la fecha en la que estoy escribiendo estas palabras han pasado ya seis meses de ese encuentro y aún puedo recordar dónde tomó asiento cada uno de ellos, que, como piezas de algún juego virtual se fueron acomodando, repartiéndose en ordenado caos con un murmullo suave que jamás volvió a repetirse.

Desde aquel primer día, las clases y los prácticos se transformaron en desafíos en cuyo proceso participamos todos. Durante este ecléctico e intenso primer cuatrimestre los he visto cambiar de asientos y de lugares, recorrer cada uno en su ritmo y a su compás, los distintos rincones del