

naturales, la inclusión del agua, rocas, árboles, senderos, islas, puentes, imbuídos de simbolismo y recreando el complejo microcosmos del universo o el paso del hombre a través del mundo hacia la eternidad, permitieron incluir en los diseños, espacios en movimiento que invitaran a recorrer o espacios estáticos que invitaran a la pausa, el descanso, la reflexión y la contemplación. Dentro del paisajismo chino, se estudió el Feng Shui que es el arte de modificar el ambiente, seleccionando cuidadosamente la ubicación y dirección de los objetos que nos rodean, entendiendo las fuerzas de la naturaleza e interactuando con ellas de forma armoniosa.

Los alumnos optaron por trabajar con usuarios de distintas edades: Niños, adultos jóvenes y/o adultos pertenecientes a la tercera edad, intercambiando información sobre las diferentes actividades que cada grupo podría desarrollar en su camino hacia la rehabilitación. Asimismo, el tipo de afección y rehabilitación también fue motivo de un profundo análisis que resultó en una propuesta distinta para cada alumno. Dichas propuestas respondieron no sólo a las necesidades previstas para los pacientes sino que propusieron actividades a realizar por visitantes, administrativos, médicos y enfermeros trabajando en el centro.

Como parte del trabajo, la investigación involucró estudios sobre el comportamiento social del ser humano, en especial la obra de Clare Cooper Marcus y Carolyn Frances, ambas profesoras de la Universidad de California en Berkeley, que en su libro *People Places, Design Guidelines for Urban Open Space*, publicado en el año 1990, exploran el modo en que los usuarios pertenecientes a diferentes edades interactúan con su medio ambiente. El conocimiento sobre el comportamiento social de las personas fue utilizado por el diseñador para fomentar o no esa interacción humana. Por ejemplo, se sabe que la utilización de sillas individuales permite al usuario una mayor flexibilidad, adaptándose a diversas situaciones de uso. Las sillas pueden ser ubicadas al sol o a la sombra según las necesidades del momento, o ser colocadas en círculos para fomentar la interacción. Asimismo, el paciente puede optar por colocarla en un lugar aislado para poder leer o meditar. El mobiliario se diseñó teniendo en cuenta medidas antropométricas.

Las actividades a desarrollar en el predio fueron producto del análisis realizado por cada alumno e involucraron espacios destinados a fomentar trabajos motrices como natación, yoga y/o *tai chi*; zonas destinadas a masajes y spa; zonas en donde realizar actividades culturales como canto, lectura, alfarería, tango, etc. Con el fin de que tanto niños como adultos pudieran reinsertarse dentro de la sociedad, terapias con animales o trabajo en huertas fueron tenidas en cuenta al momento de diseñar. Las huertas fueron ubicadas en aquellos lugares del predio que recibían seis horas de sol como mínimo. Huertas elevadas fueron utilizadas para facilitar el trabajo a los pacientes y las dimensiones se calcularon en relación a las personas abastecidas por las mismas. Plantas aromáticas como lavanda, romero, salvia y ruda, fueron incorporadas en los diseños ya que sus esencias repelen ciertos insectos resultando en una asociación benéfica. El material vegetal seleccionado se utilizó para reforzar la idea central del proyecto. Enredaderas con hojas caducas, de rápido crecimiento y con flores perfumadas, fueron seleccionadas para cubrir pérgolas y solucionar la protección del sol durante los meses calurosos, permitiendo que el sol penetre durante el invierno y que el espacio se

utilice durante los meses fríos. Sonidos como la caída del agua al atravesar desniveles o el producido por el viento al atravesar el follaje de las plantas fueron incorporados en los diseños para apelar a los sentidos. La estimulación visual se logró combinando colores, texturas y formas, siempre acompañando y reforzando la idea generadora del proyecto. Algunas propuestas incorporaron plantas autóctonas, revalorizando nuestras raíces culturales y nuestra identidad y brindando protección y alimento a aves y mariposas que preferirán establecerse en los espacios diseñados.

Durante este ejercicio se utilizaron diversas técnicas de enseñanza y aprendizaje, tanto individuales como grupales para incentivar el interés, estimular y desafiar a los alumnos, intercambiar información aprendiendo con y de sus pares y permitiendo al docente monitorear la comprensión de los temas involucrados en el estudio. Frases, textos, diagramas conceptuales se utilizaron para apelar a conocimientos previos y lograr una participación activa de todos los miembros del grupo, logrando, de esta manera, un aprendizaje significativo. Los resultados sobrepasaron mis expectativas como docente y me comprometo a compartir este material gráfico con ustedes en un futuro inmediato.

Investigar investigando

Alicia Banchemo

“El fin último de las ciencias humanas no es constituir al hombre, sino disolverlo”. Claude Levi Strauss

A partir de mi experiencia en la asignatura Introducción a la Investigación, y habiendo dictado materias relativas a la indagación, me propongo seguir reflexionando sobre ese proceso.

El camino de Introducción a la Investigación está ligado al pensamiento, a lo nuevo, a lo viejo, a la posibilidad de crear sobre aquello que ya se sabe, que se conoce pero que a la vez se desconoce, a aquello que se sigue discutiendo y que no está acabado, ni nunca lo estará. ¿Cómo “enseñar” esto sin proponer el descubrimiento, la visión más allá de lo dado? Muchas veces se plantea que la realidad no es un telón que se corre y se descorre cada día de la vida. La realidad es un entramado de relaciones, de productos de esas relaciones, y por lo tanto inmensamente compleja. Investigando aprendemos de esa complejidad, la acotamos, la creamos, la recreamos, la disolvemos, para empezar de nuevo.

¿La metodología o la investigación?

A menudo intentamos transmitir una metodología para investigar. En algún punto allí se plantea una gran contradicción. “Es imposible enseñar metodología de la investigación sin acompañarla de la investigación misma”. Así Wainerman nos plantea el caso de aquellos científicos de las ciencias naturales que sólo aprenden a investigar investigando. En esos ensayos con sus errores es donde se incorporan los conocimientos para investigar, para indagar.

En el aula este proceso se desarrolla a partir de un proyecto de investigación de corte exploratorio cuya finalidad, por lo menos en mi caso, es la reflexión, el comienzo de un pensamiento metódico sobre los procesos que nos ligan como sociedad, sea cual fuere ella, y sea cual fuere la disciplina de

origen. Sin embargo no es sencillo el comienzo de esa reflexión, ya que la cultura de lo inmediato juega muy en contra a la hora de la distancia, de la abstracción. En este caso el esfuerzo es tanto del docente como del estudiante en el recorrido para develar partes de la realidad.

¿El objeto y el sujeto?

Si bien no sólo el comenzar a reflexionar es un problema, el caso particular de las ciencias sociales posee la problemática de la reflexión acerca de situaciones en las que estamos muchas veces incluidos, en tanto pertenecientes a una determinada cultura y sociedad. He ahí el problema de ser sujeto y objeto a la vez, problema que en el caso de la sociología intentaron resolver desde sus orígenes sus propulsores.

Jesús Ibáñez dijo que los sociólogos son (o deberían ser) dispositivos de reflexividad y no el sujeto sujetado, que olvida que pertenece a un orden social determinado y sólo hace preguntas. Por lo tanto la reflexión será sobre aquello que nos atañe como hombres dentro de una cultura y la posibilidad de mirar esa misma cultura y comprenderla, interpretándola. Hoy más claramente podemos decir que si bien no todo es discurso, lo social transcurre a través de él, sosteniendo a las prácticas. Por lo tanto circula, trascendiendo a los individuos.

Es quizás por esto que algunos sociólogos contemporáneos nos plantean que para conocer sobre la realidad hay que conocer aquello del orden de lo objetivo, relaciones materiales que se “dejan cuantificar” y por el otro lado aquello del orden de lo simbólico. Podríamos decir, una conjunción de las corrientes sociológicas que existen desde que existe la sociología, aquella dicotomía que Emile Durkheim y Max Weber sostuvieron en sus originales obras.

El comienzo como un fin en sí mismo

Si bien no creo que haya recetas para investigar en el ámbito de lo social, es cierto que en el aula es bueno reconocer adonde se quiere llegar y recorrer algún camino para ese fin. Pero ese comienzo es el más ligado a la creatividad, es aquel más confuso, en donde valen diferentes herramientas para definirlo, para acotarlo. Por lo tanto en general es aquel que implica mayores incertidumbres, mayores idas y vueltas hasta verlo más claramente y comenzar a andar.

Muchas veces no somos conscientes de todo lo que ya sabemos, lo que ya incorporamos, y que nos sirve para empezar a buscar ideas de investigación que nos valgan para crear un proyecto. Siempre indagando en aquello que nos gusta, que nos estimula, encontramos el mejor material para comenzar a andar en la investigación. Si se tiene una buena noción de una metodología a seguir, el camino será más allanado. Si no, un buen manual puede servir para guiarse, pero nunca un manual ayudará a encontrar aquella idea que vamos armando a partir de nuestros intereses, de nuestros gustos, de nuestra cultura.

El diseño gráfico ante el espejo

Victoria Bartolomei

Nuestro reiterado intento a lo largo de consecutivas jornadas de poner en claro el espacio y las funciones del Arte con respecto a la enseñanza del Diseño, no ha tenido otro objetivo, en consonancia con el propósito de nuestro trabajo en aula, que el de confrontar tales consideraciones a los prejuicios

que, desde el Diseño, parecen alimentar una dicotomía reduccionista y negativa para el desarrollo de ambas esferas. Consideramos ahora oportuno preguntarse cómo se representa el Diseño a sí mismo, con el fin de determinar las raíces de dichos prejuicios.

Para definir al Diseño Gráfico, se suele recurrir al análisis de los términos que conforman la locución. Leemos así en Frascara (1996) La palabra ‘diseño’ se usará para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales. La palabra ‘diseño’ se usará también en relación con los objetos creados por esa actividad. La palabra ‘gráfico’ califica [...] a la palabra ‘diseño’, y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos... Las dos palabras juntas: ‘Diseño Gráfico’, desbordan la suma de sus significados individuales y pasan a ser el nombre de una profesión [...]. En función de proponer una definición inicial, se podría decir que el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por los medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados» (Frascara, 1996: 19).

La concepción y concreción de comunicaciones visuales con fines sociales –“...destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”– es, en la bibliografía más difundida del área, la actividad que caracteriza al diseñador gráfico. No caben dudas de que la conexión entre el Diseño Gráfico y los objetivos sociales suele determinarse, desde el propio Diseño, en función de las demandas que diversos actores de la “realidad social” le impondrían a éste. De allí que la figura del “comitente” sea un factor decisivo en dicha actividad –entendida como acción comunicativa–. El *trabajo* del Diseño Gráfico, como el de la publicidad o las comunicaciones sociales en general, es el de *mediar* entre dos instancias –la *fuerza* del mensaje, generalmente una organización determinada, y el *destino*, el público-objetivo o los consumidores–; el diseñador sería así el profesional capaz de *encodificar* adecuadamente los contenidos que desean transmitirse –una “identidad”, una “imagen”, un conjunto de atributos, etc.– a través de un proceso en el que hace uso de lenguajes –símbolos gráficos–, medios y técnicas que definen también su especialidad.

El Diseño Gráfico surge y se concibe a sí mismo como un engranaje de la sociedad industrial y, con el devenir de los tiempos y de la división internacional del trabajo, de la post-industrial o de servicios.

Como herramienta de un mercado cambiante y fuertemente competitivo, el Diseño está obligado a proponer alternativas comunicativas que se adecuen a un universo socio-cultural cada vez más multiforme, signado por la sobreabundancia de información, la multiplicación de la experiencia histórica, la tensión entre lo local y lo global y la pérdida de referentes identitarios claros.

Un entorno tan inestable requiere, indudablemente, de profesionales de la comunicación sumamente atentos a los cambios y preparados para reconocer sus automatismos, esquematismos y prejuicios ideológicos y culturales a la hora de proponer soluciones para los problemas comunicativos que se les plantean; en el caso de las comunicaciones visuales y, dentro de éstas, de las gráficas en particular, el desafío