

Para la creación de un sistema de signos tan complejo y polifuncional como lo es un alfabeto, es necesario en primera instancia, preguntarse entre otras cosas, ¿Para qué? ¿Cuál espera ser su función? ¿Qué pretendemos lograr con nuestro proyecto?

¿Adosando luego preguntas más vinculadas con lo personal, cómo, qué estoy dispuesto a entregar? ¿Qué grado de compromiso puedo adoptar? ¿Cuáles son las herramientas de mejor dominio? ¿Cuáles las más adecuadas a mi propio proyecto?

Lo urbano brinda posibilidades casi infinitas, expresiones caligráficas de vanguardia como el *graffiti*, o los *tags*, hasta históricas o personales, impresos de todo estilo y función, carteles, marquesinas, decenas de sistemas de reproducción de textos nos invitan a leer palabras, números, y entonces, por que no, a disfrutar de la visión ampliada de esos simples signos, admirando sus proporciones, relaciones de trazos, estructuras, diferencias y similitudes para entenderlos, y comenzar a elaborar las respuestas a esas primeras preguntas que todo diseñador debe realizarse cuando inicia un proceso de trabajo.

La recuperación de esta información se vuelca en los *concept boards*, paneles con detalles gráficos variados y en donde se ponen de manifiesto las principales características formales detalladamente analizadas y ejemplificadas. En el análisis de los proyectos se busca la extracción de grafismos que marquen la unidad y variedad al que todo alfabeto obedece, principal sustento desde lo visual para lo conocido bajo el término de “sistema”.

Unidad formal que lidera la construcción de al menos 80 dibujos, en donde no debe sobresalir uno por sobre el otro, volviendo la mancha lo más homogénea posible, y variedad a partir de la obvia concepción que los signos difieren fuertemente entre ellos en su morfología.

Debemos sumarle a esto un ingrediente no menos destacado, sobretodo si nos detenemos a pensar que nuestra creación deberá ser funcional, y eso implica la posibilidad cierta de lograr una decodificación de esas formas como signos alfabéticos, sin traicionar el espíritu original de la propuesta conceptual que rige la creación del mismo.

La currícula de la asignatura Taller 2 correspondiente al 2º cuatrimestre del primer año en la carrera de Diseño Gráfico, está confeccionada con contenidos que se refieren a historia, evolución y desarrollo de la escritura y la tipografía como forma para comprender el hoy desde una visión retrospectiva, situándose en los diferentes contextos destacados y posibilidades técnicas de la época.

Estudios generales de la forma y su relación con el signo, teoría de sistemas gráficos y ejercicios relativos a la noción de estructura. Mancha tipográfica. Aire entre signos. Clasificación tipográfica por estilos. Variables visuales. Trazos y dibujos de signos con diferentes herramientas aplicadas en puestas en página forman parte de la producción permanente de los estudiantes de este curso, delineado por acciones metodológicas de taller en donde el trabajo y la reflexión son protagonistas de este logrado proyecto pedagógico, quien es el que hoy expone su resultado en la presente publicación.

Proceso y no resultado

Para la creación de proyectos de carácter complejo, como los que aquí se reproducen, es necesario adoptar un modelo educativo de amplio horizonte, tangente con el placer, y asociado al compromiso y deseo de éxito.

Es indicada la aplicación de un modelo de investigación y desarrollo, proceso generado como una secuencia racional de fases, tanto teóricas como prácticas en la cual el abordaje acerca de la solución a un problema existente, la búsqueda de algo novedoso o diferente, o el desarrollo de algún camino ya trazado con antelación por otros, contemple la producción de piezas sustentables, incorporadas al inicio de todo proyecto en donde ideas, teorías y datos son transformados en signos en la fase de evolución ya netamente gráfico.

El proceso concreta así su resultado, iniciado por la planificación y apoyado en el conocimiento científico básico, transformando la investigación en conocimiento práctico, lo que a partir de su desarrollo mutará en alguna de las posibles ofertas para ser utilizadas por un usuario.

Este modelo innovador apoya sus creencias y habilidades en algunos parámetros como la toma de conciencia, el interés, la evaluación, el ensayo y la adopción de ideas que vinculadas a diferentes saberes adquiridos previamente posibilitan la producción de piezas, en este caso de alfabetos, con alto carácter sistémico, aceptables niveles de legibilidad y agradable factura visual.

Sería pertinente aquí recuperar la cita de Cicerón respecto a la creación: “yo critico la creación, no el defecto”, anticipándonos así, a posibles expresiones sobre el presente trabajo.

Estos resultados de carácter innovador son la suma de una dedicada selección de contenidos, habilidades en el proceso, herramientas y estilo utilizado tanto por el educador como por el educando.

El docente se presenta aquí como un facilitador de la creatividad y el desarrollo de lo producido por el curso, considerando como elementos fundamentales para facilitar este proceso la motivación, los conocimientos previos y la constancia.

Frente a la actitud de construir y no de destruir, la exagerada victoria del pensamiento crítico diluye la posibilidad de éxito, volviendo pernicioso la tendencia de observar los aspectos negativos por sobre los positivos, y anulándose así posibles caminos de solución.

Jornadas de Reflexión Académica 2008

Victor Peterle

Frente a una nueva convocatoria realizada a los profesores, para presentar escritos para la próxima edición de las Jornadas de Reflexión Académica, y tomando en cuenta los temas planteados, decidimos desarrollar algunas de las experiencias vividas durante este último año. En lo que respecta a experiencias académicas, el 2007 ha sido un año con logros que llevan al análisis y a la reflexión. En principio queda claro que la confianza en nuestra tarea docente se renueva cuatrimestre a cuatrimestre, permitiéndonos experimentar nuevas técnicas

de enseñanza en el dictado de los conceptos teóricos, como en la resolución de los trabajos prácticos.

Las relaciones interpersonales han ido cambiando y hoy día los roles que participan dentro de un aula se han ido acercando. Nos es muy interesante ver como desde el *feedback* que se establece entre el rol docente y el del alumno surgen proyectos que no solo involucran cuestiones académicas vinculadas a las materias dictadas, sino también a la experimentación a nivel profesional por parte de toda la comisión. En virtud de lo antes expuesto, relataremos algunas de las experiencias

Vinculación, formación universitaria y campo profesional

Dentro de esta línea, una de las experiencias desarrolladas, se enmarca en la realización de un trabajo práctico dentro de la materia Materiales y Procesos II de la carrera de Diseño Industrial. El objetivo consistía en el diseño de una luminaria de mesa, a través del cual incorporar y utilizar los conceptos teóricos vistos durante la cursada. La complejidad del presente ejercicio, se basaba en el correcto uso del material sobre el cual estuvimos trabajando, que en este caso era vidrio y en la resolución del prototipo de dicho trabajo.

Siendo concientes de la complejidad productiva que implica la resolución de un producto realizado en este material, el desafío se centró en la búsqueda de los conceptos que permitieran desarrollar dicho prototipo.

Esto dio lugar al surgimiento de conceptos tales como: refuncionalización, reuso, maximización de recursos, etc., permitiendo que se desarrollaran productos a partir de botellas de vino, *scrap* de vidrierías, vasos, etc.

Si bien el trabajo fue netamente conceptual, los resultados obtenidos fueron de una calidad estética y funcional muy interesante. Vale como experiencia, que uno de los alumnos incluso, decidió encarar una pequeña autoproducción de 30 unidades, de las cuales 4 han sido comercializadas en un local de iluminación.

Seguramente se podrá cuestionar si corresponde o no que esto suceda. Desde nuestro punto de vista, que el alumno pueda a través de un trabajo práctico, experimentar el desarrollo de un proveedor, tomar la decisión de invertir o no en un proyecto y lograr acercarse a la complejidad que implica comercializar un producto, es muy válido en su formación como profesional.

Experiencias en la dinámica áulica

Fruto de la relación que se establece con algunos alumnos que cursan nuestras materias, surge por primera vez el ofrecimiento por parte del docente, de integrarse a las mismas como asistentes. Como requisito indispensable, el alumno seleccionado ha debido cursar la asignatura en nuestra comisión.

Esto permite que el asistente esté al tanto en cuanto a la metodología de trabajo y los parámetros de evaluación que se llevan a cabo, generalmente apoyado por una fluida relación personal con el docente.

Ahora bien, ¿Cómo surge el interés por incorporar asistentes a nuestras comisiones? Simplemente por la necesidad de dar oportunidad a aquellos alumnos que demuestran estar comprometidos con su formación profesional y que teniendo un perfil adecuado al lineamien-

to que se da desde la comisión, se sienten capacitados y a gusto en este nuevo rol.

De hecho estamos convencidos en pensar que posiblemente estos alumnos puedan llegar a convertirse en algún momento no muy lejano, en futuros docentes de nuestra universidad, reflejando fielmente el perfil profesional de la institución.

En los casos analizados, es muy interesante ver como los alumnos asumieron con total responsabilidad, el rol de “ayudantes de cátedra”, convirtiéndose en una fuente de consulta por parte de los alumnos, que en mucho de los casos son compañeros en otras materias.

Lo positivo de esta experiencia para ellos, es ver como van afianzando los conocimientos adquiridos durante la cursada, debido a nuevas dudas que surgen de los alumnos, que los obliga a pensar, analizar y en muchos casos profundizar en ciertos temas.

Por otra parte, el compromiso que han demostrado por la materia y frente al docente, hace que, si bien fue la primera experiencia, estemos pensando en renovar la convocatoria en caso que se nos conserve en dichas materias.

De las experiencias vividas durante este año, cabe destacar las realizadas en Materiales y Procesos IV y Diseño de Producto II. La posibilidad de trabajar con asistentes con el nivel de compromiso demostrado por estos, permitió generar cambios en la forma de dictar las materias, llegando incluso a rever la temática de resolución de los trabajos prácticos finales.

En el caso de la primera asignatura nombrada, la continuidad que se viene teniendo en el dictado de la misma (mas de dos años), permite buscar nuevas alternativas pedagógicas que hacen que la incorporación de conocimientos por parte de los alumnos sea mas accesible y entendible.

En una materia con fuerte carga teórica y sobre todo con un vocabulario muy específico, una de las problemáticas que se genera, es la creación de un material didáctico que sirviera de apoyatura para la mera exposición oral por parte del docente.

Es por esto, que la función que se le encomendó al asistente se centró, guiado por el titular, en la generación de todo aquel material multimedial que complementara la parte teórica de la materia. Es así como surge la idea de crear una especie de “videoteca” compuesta por pequeños videos y animaciones que permita a los alumnos visualizar cada uno de los temas desarrollados.

Algunos de esos videos han sido generados por el asistente a partir del análisis realizado de trabajos de campo que efectúa.

En el caso de cada trabajo práctico planteado, como así también en el trabajo final, el rol desempeñado por el asistente, permite intensificar el nivel de correcciones, permitiendo que se pueda pasar de un trabajo final que consistía en el análisis de un producto, a diseñar aunque sea de forma teórica, toda la cadena cinemática del mismo, viendo como incide esto sobre el diseño exterior.

Esto permite desmitificar el concepto de “caja negra”, que en muchas ocasiones no solo resta importancia a la resolución técnico-funcional, sino que también implica pensar que la innovación no se puede obtener desde la mecánica del producto que se esta desarrollando.

En Diseño de Productos II, la intervención de la asistente

permitió agilizar las correcciones, con lo cual se pudo, luego de una corrección general, comenzar a particularizar en cada uno de los proyectos.

Así también, fue muy satisfactorio para los alumnos, conocer todas aquellas experiencias metodológicas y técnicas de trabajo transmitida por la asistente, que según comentó en alguna oportunidad seguía utilizando en la actualidad, como alumna avanzada en la carrera.

En conclusión, experimentar la incorporación de asistentes a nuestras comisiones, se suma a las prácticas metodológicas que venimos aplicando, tales como la realización de visitas a fábricas y realización de prototipos.

Estas son las herramientas pedagógicas que utilizamos y seguiremos utilizando, en pos de mejorar nuestra tarea docente para lograr que nuestros alumnos se conviertan en los profesionales que pretendemos.

El pensamiento dialéctico y la relación figura-fondo

María Rosa Pfeiffer

La unidad y lucha de los contrarios, concepto hegeliano, permiten la generación de lo nuevo.

Marta Zátonyi

La figura y el fondo constituyen una dicotomía dialéctica. Son opuestos en el mundo de la percepción, pero no pueden existir una sin el otro, y viceversa.

En el aprendizaje de las artes visuales hay una marcada tendencia a exaltar la figura. El fondo suele ser el “relleno”.

Será objetivo de esta propuesta revertir ese esquema, adjudicando al fondo la jerarquía que le corresponde, estableciendo además, paralelos con otros pares dialécticos. A modo de comienzo, sirva el relato de uno de mis recuerdos de infancia: Dentro de los límites del pueblo en el que nací, había espacios contenidos unos dentro de otros, estaba el espacio entre mi casa y la escuela, entre mi casa y la casa de mi abuela, entre mi casa y la casa de mi amiga elegida para jugar... Dentro de esos espacios estaban las otras casas, que eran fondo, porque yo las convertía en fondo. Se borronaban. El vacío de contenido las desdibujaba. Emergían, convirtiéndose en figura cuando yo las significaba: la casa de mi tía, la de tal vecina, el almacén. Y volvían a desaparecer cuando mis necesidades se desplazaban.

Esta percepción, no consciente en aquel momento, sino ahora, desde la distancia del tiempo y de las experiencias vividas, constituye un juego dialéctico.

¿Qué es la dialéctica?

Livio Sichirolo, en su libro *Dialéctica* nos dice: “La dialéctica nació en el mundo griego. Una primera definición nos habla de “el arte de la conversación entre dos”. Es sobre todo, técnica de discusión, retórica, pero también defensa de las exigencias de la razón y de la ciencia frente a un orden fundado, o supuestamente fundado, en la fe.

Para Kant la dialéctica pertenece a la razón, es la propia razón, pero a su vez es la dialéctica de la realidad, el

signo de la existencia de un mundo que obliga a considerarlo como contradicciones y antítesis.”

Marta Zátonyi en su libro *Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido* sostiene: “La dialéctica puede existir sólo y exclusivamente si hay una aceptación de la opinión, de la realidad del otro, es decir, aceptando la alteridad”.

“Uno es porque es su propio otro, dice Hegel. El hombre es en cuanto es parte de la sociedad, por ejemplo. Si el individuo no acepta eso, y niega la existencia de la sociedad, antes o después también se destruye así mismo”.

“El individuo es tal cuando alguien, en base a sus condiciones únicas, articulándolas con las condiciones exteriores, logra constituirse de tal manera, que pueda responder al mundo existente desde su lugar, no eliminándose ni diluyéndose, pero tampoco destruyendo o negando lo que existe fuera de él.”

“La unidad y la lucha del sujeto y del objeto permiten la construcción de ambos, y al mismo tiempo, el cambio de ambos. No hay uno sin el otro, uno existe porque es su propio otro.”

Ateniéndonos a estos conceptos, podríamos establecer paralelos, intentar una cadena de pares dialécticos, encontrando correspondencias con el par figura-fondo:

La figura – el fondo; el individuo – la sociedad; lo interno – lo externo; el sujeto – el objeto; lo inconsciente – lo consciente.

Las consabidas clasificaciones de relación figura-fondo, que durante mucho tiempo fueron utilizadas en el estudio sintáctico de las obras de arte (figura simple-fondo simple; figura simple-fondo complejo; figura compleja-fondo simple; figura compleja-fondo complejo) han perdido vigencia ante la posibilidad de nuevas lecturas que ha abierto la Semiótica.

De todos modos, sigue en pie, para el análisis de cualquier obra, uno de los principios de la Gestalt: “La figura no existe sin un fondo que la construya. Así como el fondo no puede percibirse como tal, si una figura no lo estructura.”

Vayamos ahora al caso puntual de la “ambigüedad”.

¿Cuándo hablamos de ambigüedad? Cuando la figura y el fondo pierden alternativamente su calidad de tal, según la focalización de la mirada del receptor.

Tomemos como ejemplo una de las obras de Escher: “Estudio de un relleno periódico de un plano con dos ángeles y dos diablos”.

Es el receptor quien decide qué mirar y cómo ver. Si centra su mirada en los ángeles, los diablos pasarán a constituir el fondo, perdiendo definición. El mismo fenómeno se dará a la inversa: diablos-figura, ángeles-fondo. Una obra con estas características inviste al receptor de un carácter participativo mayor. Es el ojo del receptor el que acomoda las formas haciéndolas retroceder o avanzar en el plano. De todos modos, unos sostienen a los otros. Unos no pueden existir sin los otros, porque sus contornos son coincidentes. Desde un aspecto semántico podríamos señalar el par dialéctico “el bien - el mal”.

Pero hay un artista que se ha preocupado particularmente por las relaciones figura-fondo, trascendiendo su ubicación como “surrealista”: René Magritte. La mutua convertibilidad entre lo interior y lo exterior, entre los