

Introducción

Este trabajo analiza la experiencia de transferencia de los desarrollos de investigación realizados en la FADU-UBA, desde el área específica de investigación hacia el trabajo y la reflexión productiva con alumnos de grado del taller de Diseño Gráfico de la cátedra Pujol, nivel 2. El presente proyecto de transferencia es parte de las actividades de vínculo con la enseñanza de grado del Proyecto de Investigación SI-FADU "El Infodesign en la producción y la presentación de conocimientos. Aplicación y desarrollo de un caso de estudio en redes académicas de investigación", dirigido por Esteban Javier Rico, co-dirigido por Nicolás Pinkus, e integrado por Carolina Borrachia y Mariano Benassi. Pasantes: Mercedes Pigretti, Fernando Carretoni, Juan Ignacio Visentin y Sandra Vega. Secretaría de Investigaciones de la FADU-UBA (Resol. CD 276/04).

Datos, Información, Conocimiento, Sabiduría

Datos e información parecen ser en nuestra cultura palabras intercambiables, pero como dice Richard Wurman "si no informa, no puede ser información". Analizando esta idea desde el diseño de la información, nos acercamos al concepto de "cadena lingüística progresiva", que describe el proceso que va desde el dato aislado, hacia el dato procesado también llamado información, que luego sigue con la concreción de una experiencia donde se integra esa información para producir conocimiento y, finalmente, sabiduría.

Para la explicitación y abordaje de este tema hemos adoptado una estructura realizada por Nathan Shedroff, un diseñador de experiencias, como el mismo se define, para dar una vista general de la comprensión y como se produce la experiencia del conocimiento. (Figura 1)

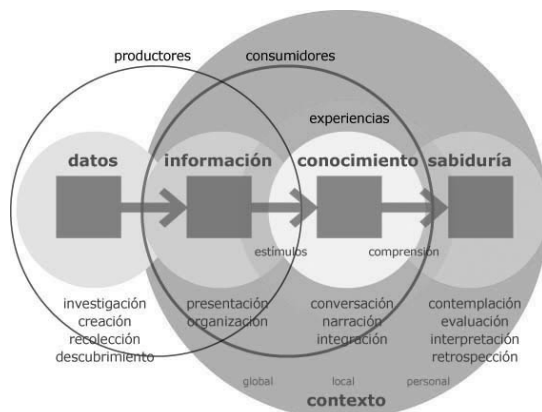


Figura 1

Pedagogía de los Aspectos Tecnológicos y Comunicacionales del Infodesign. Experiencia de Transferencia de Investigación Académica a Cátedras de Grado de la Carrera de Diseño Gráfico

Esteban Javier Rico,
esteban.javier.rico@redinfodesign.org;
Nicolás Pinkus,
nicolaspinkus@gmail.com;
Facultad de Arquitectura, Diseño y
Urbanismo, Universidad de Buenos Aires
(FADU-UBA), Argentina.
[http:// www.redinfodesign.org](http://www.redinfodesign.org)

This text discuss the experience of transferring the preliminary results of a Research on Infodesign produced within the institutional frame of the Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-UBA), towards the undergraduate students attending the Workshop Taller de Diseño Gráfico (Pujol). This idea was based in the Research Project "The Infodesign in the production and presentation of knowledge. Development and application of a study case related to the Academic Research Networks", conducted by Esteban Javier Rico and co-directed by Nicolás Pinkus. In the Research Team also collaborate Carolina Borrachia and Mariano Benassi. The experience made the students -as a requirement of the course- plan and generate infographics about several aspects of the Universidad de Buenos Aires. The students discovered and worked the communicational and representational challenges and problems of this specific field of the Design.



Este desarrollo revela que sin contexto la información no existe, es imprescindible mirar el entorno del dato, (su origen, presentación y organización). Es ese mismo contexto que permitirá - o dificultará- la apropiación de ese dato. Entonces la información se produce en el instante en que se materializa una forma de captura, valuación, jerarquía y conexiones de un dato, cuando disponemos de él y lo presentamos de maneras distintas.

La presentación de la información crea sentidos, destaca y jerarquiza, pero siempre basada sobre intervenciones visuales o hasta audiovisuales previamente organizadas. Entonces la organización de los datos cambia la interpretación de los mismos porque crea una forma para su apropiación: organizando relaciones y creando las posibilidades de una "experiencia". El diseño de estas "experiencias de comprensión" deben ser la preocupación clave del infodesign abordado desde una visión interdisciplinar.

Lo que diferencia a la información del conocimiento es la complejidad de la experiencia usada para comunicarlo. La sabiduría es un nivel superior de comprensión, condicionada por el contexto, las relaciones, las jerarquías. Es un proceso personal, íntimo, porque opera dentro de nosotros.

El campo del diseño de experiencias está surgiendo para aportar estos espacios donde el conocimiento pueda ser vivido como un camino a la sabiduría. El diseño de información se ocupa de diseñar estas acciones, estos actos de compartir conocimientos con diferentes audiencias.

El Analisis Del Caso

"Comprendiendo a la UBA" es una iniciativa que surge a partir de estar investigando sobre las implicancias del Infodesign y comprenderlo como un dominio indispensable en el proceso de comunicar y construir conocimiento en los contextos científicos, educativos y sociales.

Como fuente de inspiración para este emprendimiento pedagógico en torno al Infodesign, nos centramos en el trabajo interdisciplinario de Richard Saul Wurman, "Understanding USA". Ese proyecto materializa la noción de que "comprender la información es poder". Wurman intenta visualizar la compleja realidad (social-política-económica) de Estados Unidos de Norteamérica, a través de preguntas que organizan la comprensión de los temas públicos.

Estimulados por la apuesta del Infodesign hacia la democratización informativa, generamos este desarrollo basado en información pública, con preguntas que conciernen a los ciudadanos, preguntas cuyas respuestas no sabíamos que no teníamos, preguntas cuyas respuestas les pertenecen a la ciudadanía y por tanto los afectan. Es desde este punto de partida que pensamos en lograr hacer más comprensible y accesible la estructura y la importancia de la institución universitaria que nos alberga, para toda la sociedad.

Siguiendo ideas rectoras de Richard Wurman, la información es un elemento fundamental para la democratización y el ejercicio de los derechos ciudadanos; en definitiva, la información es poder. Esta idea- trabajada por sociólogos como Pierre Bourdieu y Manuel Castells- se perfila de manera no solo diagnóstico-ideológica, sino técnica, tecnológica y proyectual en la perspectiva de este pensador estadounidense.

La experiencia de transferencia de investigación al grado consistió en generar -como consigna de cursada- la planificación y producción de piezas infográficas sobre la Universidad de Buenos Aires, sobre sus distintas áreas (infraestructura, presupuesto, población, datos estadísticos generales, etcétera). Diseñamos entonces una propuesta teórico-práctica que incluyó clases, material de consulta, asesoramiento docente y seguimiento del ejercicio para las cátedras de Diseño Gráfico que tuvieran como objetivo desarrollar capacidades en los alumnos y que logren acercarse al diseño de información como un "proceso proyectual" que transforma los datos complejos, no organizados, ni estructurados, en información útil y utilizable, o sea que desarrollen indagación y articulación de datos, con la conciencia que estarán interactuando sobre el significado y sobre el mapa que hará que otros puedan hacer uso de cierta información de manera más comprensible.

Este acercamiento de la investigación hacia la enseñanza realimenta dos ámbitos que necesariamente tienen que estar estrechamente ligados. La propuesta posibilitó el acercamiento de un área de especialización como lo es el infodesign a la práctica del diseño gráfico. Durante el transcurso de la actividad con los alumnos y docentes se generó un ámbito donde proyectar fue un proceso de convergencia de conocimientos tecnológicos y la apropiación del conocimiento (enfáticamente, cómo lo tecnológico y lo representacional influyen en la posibilidad de comprender y enriquecer la experiencia humana).

Cada grupo trabajó con la necesidad de trasponer a lenguaje infográfico -dentro del marco teórico-práctico del infodesign- un caudal importante de información estructural de la Universidad de Buenos Aires.

Detalle de los contenidos sobre los cuales se desarrolló el diseño de infografías para responder a las siguientes preguntas:

- La estructura de la Universidad
¿Como esta conformada y gobernada la UBA?
¿Que se puede cursar?
Facultades, Colegios, forma de gobierno, carreras, institutos, etc.
- Los números de la Universidad
¿cuál es el presupuesto de la UBA y de cada facultad?
¿Qué cantidad de alumnos tiene? ¿Que cantidad de docentes tiene?
¿Que cantidad de personal no docente tiene?
¿Qué relación de inversión tiene la Educación superior respecto de PBI en la región y en el mundo?
- La Investigación en la Universidad
¿Que mantiene la UBA en materia de investigación?
¿Que recursos online brinda?
- La Investigación en la FADU
¿Cómo es la estructura de investigación de la FADU?
¿Que recursos y servicios brinda? ¿Cuáles son los fondos de financiamiento?
Centros, institutos, proyectos, etc.

Además cada grupo de alumnos tuvo que trabajar e indagar sobre contenidos disciplinares del Diseño Gráfico, como lo son entre otros:

- Estructuras compositivas, relación de imagen, texto, campo;
- Los lenguajes gráficos como vehiculizadores de sentido;
- Los géneros discursivos, en su tríada de estructura, estilo y temática (Bajtin)

A partir de estos contenidos disciplinares profundizamos sobre cómo son las estructuras y las formas de intercambio de información desde el enfoque del infodesign; sobre los tipos de información, el concepto de eficiencia y el de esclarecimiento. Así, reflexionamos conjuntamente sobre las diferentes formas de intercambio de información como son las

conversaciones, las transacciones, los intercambios, las preguntas y las interacciones (estos géneros fueron una guía para que cada proyecto fuera abordado con la lógica de poder generar aprendizaje o esclarecimiento a través de la respuesta de preguntas). Por esto, podemos afirmar que la información no puede ser diseñada, lo que puede diseñarse son los modos de transferencia y las representaciones de esa información (Raskin).

Es sobre esta experiencia pedagógica-disciplinar que queremos analizar y documentar para visualizar cuales fueron los vectores que orientaron esos modos de transferencia y representación y cuales fueron las dificultades del proceso considerando que los grupos solo se conformaban de alumnos de diseño gráfico, y que estos proyectos de diseño de información deberían ser abordados de manera interdisciplinaria, o con profesionales especializados en este enfoque disciplinar.

Hacia La Creación Del Interés.

Aprender y comprender son dos conceptos muy cercanos a la adquisición de información, pero es necesario lograr entonces diseñar los modos de transferencia y es aquí donde el infodesign trabaja en la organización y presentación para lograr captar el interés, para motivar la curiosidad y que estos estímulos generen una experiencia de comprensión. Este ha sido sin duda uno de los desafíos y problemas que los alumnos tuvieron que resolver en la práctica del diseño de estas infografías.

Este camino es complejo y se vieron experimentaciones donde tuvieron que centrarse en el diseño de las conexiones de la información a través de preguntas sobre el tema planteado. Estas conexiones de interés pueden estar planteadas en formas diversas, de senderos, de narraciones, de conversaciones, de instrucciones, pero lo fundamental es lograr que el lector-usuario no se pierda en el camino, y aquí el tema de la eficiencia toma valor.

“Una buena pregunta es mejor que la respuesta más brillante” ésta afirmación del maestro arquitecto Louis Khan ha sido fuente de inspiración para trabajar los estímulos necesarios que generen ese espacio experiencias propio de la adquisición de la información hacia el conocimiento.

El interés se construye desde la estructura y desde lo representacional, lo que ha sido también un problema al abordar el diseño y para el cual tomamos como aporte el manifiesto de Ramana Rao:

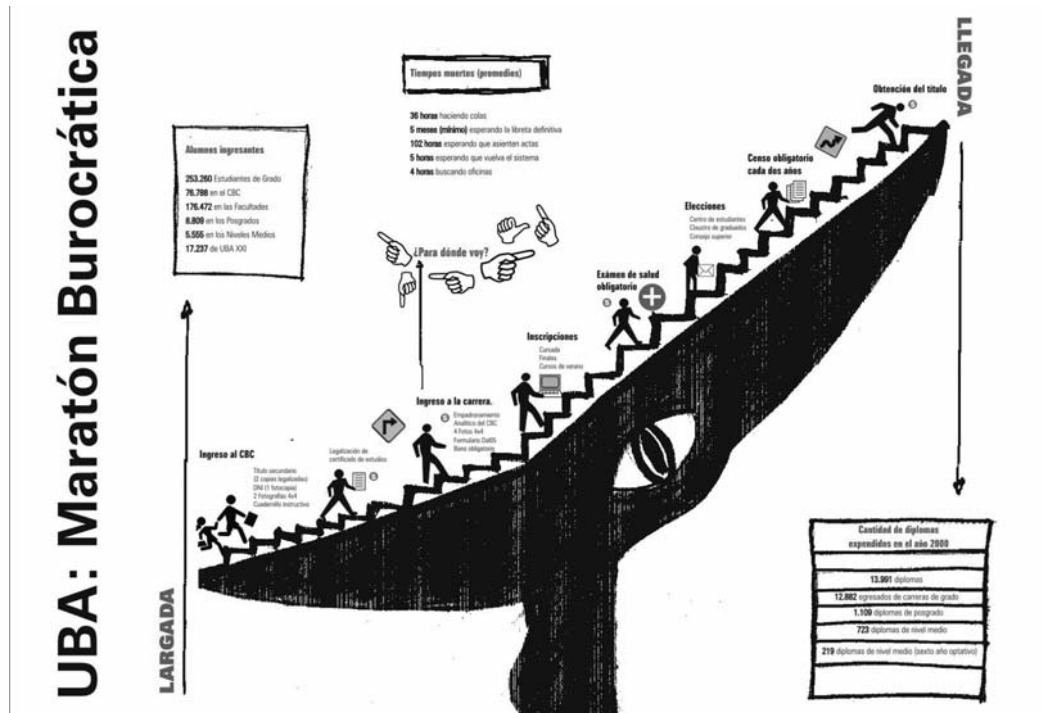


Figura 2

- 1. La importancia de los gráficos:** ver gráficos es diferente a leer textos. Es por eso que aquellos datos que pueden ser presentados como gráficos lograrán ser mejor identificados y comprendidos, ya que cientos de números se verán mejor en un sistema de barras, de tortas, de comparaciones, entre otras variantes.
- 2. Suministrar un foco y un contexto:** el desafío es mostrar una estructura gráfica integrada donde se puedan percibir dos vistas: generales y detalladas. El foco se transforma en el área de atención actual y el contexto siempre actúa de referente para lograr interpretar el foco particular.
 - 3. Diseñar las transiciones:** Es necesario diseñar las conexiones entre una disposición de la información y la siguiente, de manera que el lector-usuario pueda conectar como un continuum. Los cambios de focos deben siempre reconocer el contexto general del diseño de información.

La Dinámica Productiva En El Taller De Diseño Gráfico

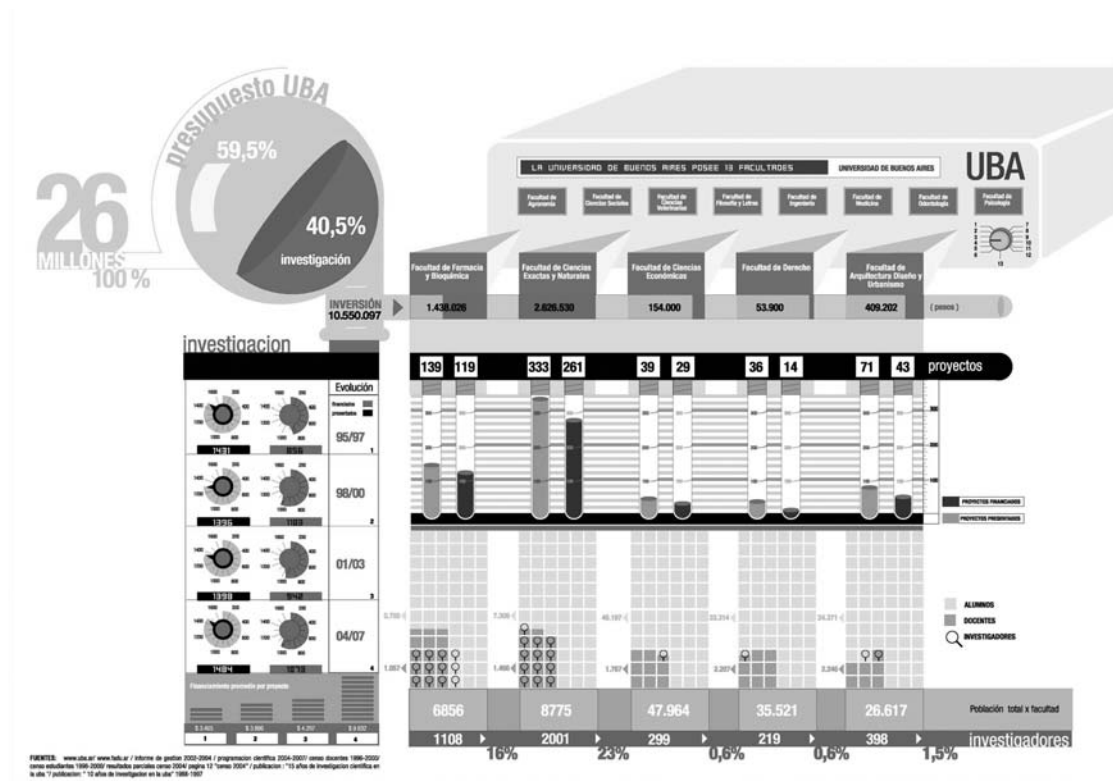
Con relación a la dinámica de la transferencia, los alumnos participantes revelaron distintos aspectos que revelan la complejidad productiva que presenta el infodesign. Siendo el objetivo de su trabajo producir piezas infográficas sobre la Universidad de Buenos Aires, los desafíos fueron

a. Comprender holísticamente el universo informativo.

Las primeras reacciones sobre el trabajo fueron de percibir el obstáculo de la vastedad de niveles informativos y la dificultad de contextualizarlos para pasar del mero dato aislado a relaciones entre elementos que aportaran significados contextualizados. Procesar gran cantidad de datos sin planificar los contextos en los que esos datos cobran relevancia generó confusión y necesidad de replantear los trabajos. De nada sirve saber cantidades brutas (cifras relativas a cantidades de alumnos, cifras brutas en cuánto a recursos de investigación, etcétera). Fue interesante cómo los mismos alumnos -en la discusión grupal- revelaban la necesidad de categorizar esos datos: ¿son muchos alumnos? ¿son demasiados? ¿Alcanzan los recursos de investigación? Pronto, los alumnos del Taller de Diseño Gráfico comprendieron -como parte de su propio trabajo- que los datos debían generar relaciones entre sí; comparaciones, causalidades, identificaciones de actores responsables de procesos, cronologías, las estrategias para la conversión de dato en conocimiento fueron variadas y sirvió a elevar la tasa de comprensión que las infografías comportaban.

b. Comprender las variables estilísticas desde el punto de vista afectivo y emocional (generación de empatía, credibilidad, aceptación de la autoridad del emisor). Algo que surgió pronto en el taller es que las connotaciones, las asociaciones significativas entre forma, color, las enciclopedias visuales a disposición debían implementarse con profundo cuidado. Algunas estrategias visuales, por ejemplo, implicaban un lenguaje "maquinico", representar a la universidad de Buenos Aires como "fábrica" de conocimiento. Aquí se vio claramente un escollo: aunque la metáfora era -en términos de descripción- procesualmente correcta; generaba una connotación negativa en cuanto a "máquina" como algo deshumanizado. Aunque esta propuesta no abandonó la metáfora de la "cadena de montaje" la fue re trabajando para evitar esa lectura. Quedó claro que el punto de vista puede ser compatible con el infodesign, que la discusión objetividad-subjetividad le da pie a estrategias argumentativas (por ejemplo, en la metáfora del "monstruo" para referirse a lo burocrático en la UBA. También hubo planteos que reformulaban las dificultades de cursada mediante la metáfora del juego ligado a obstáculos, del tipo "Juego de la oca" o "maratón" con buenos resultados con relación a su eficacia en clarificar las complejidades institucionales a las que se enfrenta un alumno en su tránsito por la Universidad). (ver Figuras 2 y 3)

c. Comprender el nivel de conocimientos del receptor y su grado de interés. En la producción, hubo cierta dificultad en desligar su nivel de experiencia concreta (son miembros de la comunidad universitaria) para comunicar esa realidad compleja a un receptor no iniciado en la temática ni previamente interesado en la misma. Dar por descontado que el receptor se tomará mucho tiempo en leer la infografía, en recorrerla pronto se reveló como instancia que podía hacer naufragar la pieza, ya que ni los propios compañeros estaban dispuestos a destinar tanto tiempo es descubrir los juegos, los niveles de lectura que la pieza reclamaba. Así, pronto las piezas fueron desprendiéndose de lo accesorio, las misceláneas, lo ornamental, para trabajar en un plano más fluido y directo. Algo válido para toda pieza de diseño, se reveló crítico en la producción de infodesign: lo estético aporta valor a la pieza, pero siempre como un factor que no entorpece -o mejor aún, que facilita- lo comunicacional. Lo estético se reveló como epifenómeno de la relación emisor-pieza-receptor.





Bibliografía

BAJTÍN, Mijaíl M., (1999 [1982]), *Estética de la creación verbal*, Siglo veintiuno, México.

COSTA, Joan. *La esquemática. Visualizar la información*. Barcelona: Paidós, 1998.

LEDESMA, Maria. del Valle. "El Diseño Gráfico, una voz pública". Argonauta, Buenos Aires, 2003

RASKIN, J. "Rationalizing Information Representation" y "The Human Interface". Addison-Wesley, 2000

SHEDROFF, Nathan. Consulta en website personal en mayo de 2005: URL: <http://www.nathan.com>

STC, Information Design. Consulta en website mayo de 2005: URL: <http://www.stc.org>

WURMAN, Richard Saul. "Angustia Informativa". Pearson Education, Buenos Aires, 2001

Keywords:

Infodesign, Teaching Design, Knowledge, Experience.