

carpeta de título

# Bitácora Colectiva de Travesías Amereida

Katherine Exss Cid y Estefanía Trisotti Bernain

Profesores: Herbert Spencer y Manuel Sanfuentes

Fecha: Septiembre 2008

Escuela de Arquitectura y Diseño

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

# Índice de Contenidos

## Bitácora Colectiva de Travesías Amereida

### Proemio

- 06 Preliminar *por Herbert Spencer*
- 09 Liminar *por Manuel Sanfuentes*
- 11 Introducción
- 13 Carta de propuesta

### Exploración

#### **18 Brief del Proyecto**

- 18 Abstract
- 18 Problema
- 19 Propuesta
- 19 Objetivos

#### **21 Card Sorting**

#### **24 Estudios de Usuarios**

- 24 Primera encuesta
- 28 Segunda encuesta
- 30 Caracterización de usuarios

### Generación

#### **34 Mapa de Navegación**

#### **37 Mapas Iniciales de Interacción**

- 37 Modelo general de relaciones
- 38 Modelo de accesibilidad
- 38 Modelo de acciones
- 40 Modelo flexible de relaciones

## **41 Lenguajes Visuales para la Interacción**

- 41 Estudio de diagramas
- 47 Interacción del proyecto
- 54 Propuesta de gramática visual

## **56 Diseño Visual**

- 56 Introducción
- 56 Estructuras editoriales colaborativas
- 57 Diseño de wireframes
- 60 Maquetas a color
- 66 Estructura de una travesía
- 67 Estilo y elementos del diseño de interfaz

## **Secuencia de Uso**

- 70 Secuencia general de navegación
- 72 Visualización de cada sección

## **Papers**

### **92 Partituras de Interacción:**

*Hacia un lenguaje unificado para su representación*

- 92 Abstract
- 92 Introducción
- 93 Trabajos relacionados
- 95 Proposición
- 97 Conclusiones e implicancias

## **99 Archivos Colaborativos Georeferenciados:**

*Del orden canónico y la conversación libre*

- 99 Abstract
- 99 Introducción
- 100 Trabajos relacionados
- 101 Proceso de diseño
- 101 Propuesta
- 104 Conclusión

## **Implementación**

### **108 Mapas de divs**

- 108 Header
- 109 Footer
- 109 Main

### **116 Guía de tamaño de imágenes**

- 117 Espectativas del proyecto
- 118 Bibliografía
- 119 Webgrafía
- 120 Agradecimientos



proemio

planteamiento de conceptos fundamentales

## Preliminar

### Una nota a propósito del cambio de paradigma

Durante mi formación como diseñador gráfico a mediados de los 90, tuve el privilegio de asistir al nacimiento del medio digital como el nuevo paradigma de la comunicación. Su emergencia provocó cambios profundos en nuestro oficio a distintos y variados niveles. Nos comenzamos a formular nuevas preguntas a propósito del espectro del Diseño —en cuanto campo de acción— mientras intentábamos comprender las profundas implicancias para la palabra y la imagen fijada en este nuevo soporte. Tuvimos que cambiar la forma en que comprendíamos los componentes gráficos en su esencia, además hacernos a los nuevos modos de producción al familiarizarnos con las nuevas herramientas, aparecidas por el advenimiento de la computación personal en la industria gráfica. Sin embargo, el cambio más potente se expresó, para nosotros, en el nuevo sentido que adquirió la publicación. Tuvimos que redefinirnos el significado de la *puesta en público*, en la medida en que caímos en la cuenta de la creciente interconectividad —y por lo tanto visibilidad— de este nuevo medio conocido como Internet.

En Diseño Gráfico, el cuidado está puesto en la concepción y producción de secuencias visuales significativas, rítmicas y consistentes en su continuidad. Este cuidado fundamental en la construcción de discursos<sup>1</sup>, fue desplazado con el advenimiento del hipertexto. Las estructuras hipertextuales nos demandaron un modo distinto de aproximación, enfocándonos en el valor discreto de las unidades de comunicación, atomizando el discurso y privilegiando la capacidad de vinculación de las partes para su posterior re-ensamblaje, desencadenador de nuevas continuidades no previstas. Se abrieron las posibilidades de las  $n$  continuidades posibles gatilladas por el nuevo lector<sup>2</sup>; nuestra idea de obra editorial mutó desde una imagen de partitura que fluye —y que describe una secuencia única y controlada— a un espacio topológico de conexiones semánticas; un espacio de cajas y flechas, de titulaciones y lecturas paralelas. Nosotros diseñadores comenzamos a organizar el discurso de acuerdo a estructuras taxonómicas jerárquicas, así que tuvimos que construir mapas para ubicarnos y poder diseñar la navegación (o la continuidad del discurso en el lector) en estas nuevas estructuras editoriales. Este nuevo modelo trajo de súbito un nuevo lector, empoderado de una nueva aura: él podía ahora articular cada vez su propia secuencia transformándose en el autor de su lectura. El medio digital reconoció y celebró esta nueva posibilidad de la obra abierta que permite  $n$  cierres y que realitiza lo unívoco del discurso privilegiando la emergencia de lo ajeno, simetrizando —en cierta medida— la relación autor - lector.

1

*Nos referimos a ellos como discursos gráficos que construyen la demora del lector, es decir, el tiempo de lectura.*

2

*El poema del Axis Mundaes, realizado durante la travesía a Puerto Madryn en 2003, es testimonio de ello. En este poema de 9 dimensiones se definieron las 72 idas y venidas posibles entre cada una de ellas  $((n * n-1) / 2)$ . Así se construyó un "sólido de hipertexto", una verdadera joya de la consistencia, oda a la continuidad.*

Nuestro antiguo cuidado en la poética de la forma tuvo que considerar la nueva complejidad de la obra abierta para alcanzar al nuevo lector, ahora llamado usuario. Tuvimos que incorporar nuevas dimensiones retóricas para abrirle a este nuevo otro (lector-usuario) la posibilidad de entrada. Tuvimos que hacernos al diseño centrado en las personas como metodología de acceso a la forma. Preliminarmente, el diseño debió aprender del usuario; enfocar su investigación alrededor de sus necesidades, destrezas cognitivas, comportamientos y modos de ser. Es más: fueron los actos del usuario los que conformaron y determinaron la forma final, es decir, el desconocido poético de la obra pasó a estar en la idea de un *otro* abstracto.

Al pasar los años, los servicios Web se volvieron más robustos y complejos. Nuevas plataformas permitieron a las comunidades lectoras organizar la información desde sus propios criterios, a partir de nuevos y más sofisticados sistemas colaborativos. Las personas ahora podían compartir sus vocabularios y taxonomías para ordenar la información. Antiguos sistemas predeterminados centralmente estaban siendo reimplementados como folksonomías en constante transformación. Por vías como esta, Internet permitió el surgimiento de una nueva voz, la voz de su propia comunidad que dejó de ser la masa consumidora y comenzó a adquirir mayores poderes: nuevos poderes de producción, favorecidos por la democratización de las herramientas, nuevos poderes para determinar la relevancia de los temas, debido a los nuevos protocolos de comunicación que permitieron voces emergentes; y el nuevo poder de construir el registro público de la memoria colectiva. La evolución natural generada por esta dinámica de interacción fue la consolidación de comunidades cada vez más dispersas en el mundo pero cada vez más en sintonía respecto de sus prácticas e intereses. También, las plataformas digitales cambiaron su diseño hipertextual por un diseño performativo basado en protocolos de comportamiento; se comenzó a diseñar la lógica de flujos respecto de las acciones con sus respectivas respuestas. La continuidad pasó a tener su propia lógica y su propia ley.

Hoy, el espectro de servicios y herramientas crece a un ritmo mayor a nuestra capacidad de conocerlos. Cada vez existen más formas de participación, de colaboración y de integración social y económica. En el futuro cercano, Internet será completamente ubicua y estará integrada en nuestro entorno formando parte de nuestras herramientas cotidianas, anulando completamente la distancia entre las personas y las fuentes de información.

Hago este relato para ilustrar la esencia del Diseño Gráfico de hoy, teniendo en cuenta este vector histórico. Me maravillo también al ver a dónde nos han traído esas primeras preguntas por el oficio. Porque hay que recordar que la presente edición corresponde a la documentación de una memoria de título de Diseño Gráfico.

¿Cómo definimos un oficio? ¿Por el tipo de cosas que produce o por los problemas que aborda?

Si entendemos el Diseño Gráfico como aquel oficio que “fija los contrastes legibles” en las superficies, objetos y espacios estamos ante una mirada enfocada en la obra, en aquello que el oficio produce. La maestría en este oficio estará determinada por el profundo conocimiento de la materia y de los modos de la producción. Sus modos de producción —en este caso, la industria gráfica— determinará el campo de acción y acotará las expectativas en este ámbito. “Tener oficio” se referirá entonces a la capacidad sensible de encontrarse con la materia y generar una obra gráfica. Creo que esta es la mirada poética característica de nuestra escuela.

Si entendemos el Diseño Gráfico como aquel oficio que construye comunicación y elabora significaciones visuales de los argumentos propios o ajenos lanzándolos a la arena pública de la comunicación, construyendo y celebrando la imagen mundo cada vez; estaremos ante una mirada enfocada en la problemática, no en los productos.

Creo que hay que tener una mirada equilibrada en ambas dimensiones, ya que el mundo nos exige esa dualidad: la de la forma y la del sentido, es decir, aquella dimensión que se sustenta *en sí misma* y que tiene un valor intrínseco (la obra) y aquella dimensión que se embala en un sentido, que sirve *como medio* para alcanzar otra cosa (ya sea la comunicación, la celebración, el acto, etc).

La presente memoria tiene de ambos ingredientes: Estefanía nos presenta el diálogo de la colaboración (donde el medio es la respuesta) y Katherine diseña el sistema de notación para las obras de interacción.

Herbert Spencer



## Liminar

Entendidas así las nuevas observancias del Diseño que se desprenden de su antigua tradición nominal que hoy día digitaliza a la palabra y a la imagen, se podría decir que se vuelve a recuperar un amplísimo espectro que anterior a toda tecnología era fruto de una familiaridad a la que todos concurrían y que daba forma a lo que sociológicamente se le llama *pueblo*.

«*El alba exaltada como un pueblo de palomas*» en el decir de Rimbaud en el *Barco Ebrio*, podría exactamente referirse a lo que hoy acontece en los ámbitos de las redes sociales en la Internet; me refiero a la constitución de enormes comunidades virtuales (ejemplos sobran) en la que los usuarios participan, discuten y colaboran en torno a objetos determinados y acotadísimos que les son –de una u otra manera– familiares y común a todos ellos.

Adscribiendo a esta cuestión de muchos, o de *lo vario* –escuela, podemos también decir–, remito al año 1986 cuando Godofredo Iommi M. compone un poema que titula *Estorninos*; digo *compone*, porque justamente lo que hace el poeta es otorgarle una partitura, grafía y temporalidad al texto poético –una dicción. Alberto Cruz, algunos años más tarde, retoma esa idea de bandada y transforma al pueblo de palomas en la figura más ajustada a la movilidad del presente en que vivimos: *un pueblo de estorninos*. La parsimonia de pichón es superada por la supremacía de un tipo de movimiento más complejo –caótico a la vez– y divergente en donde la individualidad y lo colectivo se dan al mismo tiempo, en un mismo desplazamiento, con una misma orientación y reunidos en la figura propia que se desplaza a grandes trancos.

Lejos de la morbosa amistad de *no importa quién*, comprendemos que la correspondencia de una comunidad virtual con lo real se da cuando el entrecruzamiento de ambas provoca un subconjunto que media entre los miembros otorgándoles una propiedad compartida que sólo es posible con la invención de un espacio intermedio (ni el mío ni el del otro) que sea capaz de acoger lo que quedaba en el cielo de la propia intimidad, diríamos *unplugged*.

Ese pueblo nuevo en que la interactividad de sus agentes reconsidera las relaciones y las mismas familiaridades entre ellos, permite potenciar una existencia que hasta hace poco tenía el *techo* de la pertenencia a un período determinado de tiempo tras el cuál el vínculo se perdía sin que se salvara el hecho de «haber pertenecido». ¿Cómo se recobra aquello que tuvo su momento y que sin embargo es significativo para el presente?

1

*Amereida II, p. 86. Bonjour Monsieur Courbet (El Encuentro) es el título de un cuadro del pintor francés Gustave Courbet; dicha imagen –momento infinito de representación– da cuenta del Ha-Lugar como acto sublime del encuentro, lo que en Amereida bien se llama «el saludo».*

El proyecto que en adelante se presenta da respuesta a esta cuestión de pertenencia más allá de la temporalidad acotada de los hechos. La generación de una plataforma colaborativa en línea en torno a las **Travesías de Amereida** nos lleva en esa línea de la comunidad que se reúne en torno a sus objetos que le son connaturales; sabemos que no es presencial –para el caso no es imperativo– puesto que lo que se pretende es reconstituir esa memoria desperdigada en particularidades en un conjunto infinito que deja a todos dentro del *ha-lugar* de Amereida.

La carta inicial que las alumnas presentan es visionaria del fenómeno en cuestión, ellas ya vislumbraban desde un principio la posibilidad, que se abría para ese universo que llamamos escuela, de reconstituir la pertenencia a ese pueblo de estorninos otorgándole a esta realidad de lo virtual una corporeidad que rescata los vínculos que han dado origen a nuestra familiaridad:

*El Lugar (arriesga la respuesta) Lugar de ENCUENTRO, dicho de otro modo el Lugar es allí donde hay-Encuentro. Cualquier encuentro. “Bon jour Monsieur Courbet” es un Lugar. <sup>1</sup>*

Manuel Sanfuentes

## Introducción

Bitácora Colectiva de Travesías de Amereida surge a partir de una inquietud que ambas sostuvimos durante nuestra estadía en la Escuela relacionada al registro de las travesías. En un afán de conservar imágenes y elementos que tuvieran significancia relativa a estos viajes, participamos siempre en las faenas de registro y ruta, pues de alguna forma nos permitió reunir y conservar un fragmento de cada travesía a la que asistimos, material que aún poseemos en forma privada. Durante el año 2007 trabajamos en el Archivo Histórico José Vial, dentro de un programa de conservación y preservación del patrimonio cultural regional. El archivo conserva, mantiene y valoriza el patrimonio artístico e intelectual de los más de 50 años de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la PUCV, que consiste en el registro de fotografías, videos, audio, dibujos, pinturas, esculturas, etc. de todas las actividades de vida, trabajo, y estudio de la Escuela y la Ciudad Abierta. Esta instancia nos permitió ver, digitalizar y trabajar con archivos que con el tiempo han adquirido gran valor histórico y emocional, pero que hasta el momento se encontraban guardados y prácticamente sin disponibilidad. Esta situación desencadenó conversaciones acerca de la gran cantidad de material multimedia que se estaba generando anualmente en cada travesía, relacionado con la alta disponibilidad actual de aparatos de registro, y sumado a las emergentes plataformas Web donde se puede compartir dicho material.

Se pensó en la idea de crear un espacio donde, a partir del registro colectivo, se pudiera mostrar una dimensión más real y cercana de cada travesía, conectando las diferentes percepciones que se puedan reunir de un mismo lugar y hecho. Desde que se planteó este tema como propuesta para el proyecto de título, la idea fue creciendo y enriqueciéndose hasta un nivel que nunca especulamos.

Se trabajó en base a la figura, magnitud y alcances que pueda llegar a tener cada viaje. Al leer el proyecto de título “Estudio de las Travesías: La construcción y el aparecer de las Formas”<sup>1</sup> notamos una manera de abordar un registro análogo casi archivístico de una travesía: la invención de una ficha, los campos de información y el cómo se plantea y grafica un viaje a nivel continental, luego por país y más profundamente por localidad. De acuerdo a lo anterior, pero once años después, establecimos que el registro de una travesía debía comenzar a partir de su dimensión cartográfica, ya que un mapa, como representación gráfica, implica una simplificación que nos permite entender el espacio donde estamos ubicados. Más tarde se incorporó la línea de tiempo, trayendo la temporalidad y aproximando el sentimiento de bitácora propio de estos viajes.

1

*Memoria de Título de Gonzalo Andrés Montenegro  
Díaz. Profesor Guía Juan Purcell F. 1997.*

De este modo, propusimos enfrentar una travesía desde distintos enfoques que permitieran contextualizar a un lector (usuario del sitio) desde miradas distintas, pero complementarias: el dónde, el cuándo y el qué de cada viaje; representados directamente por el mapa, la línea de tiempo y los archivos, respectivamente. Esta magnitud forma una figura del viaje, la cual se genera a partir de los registros de diferentes participantes, quienes tienen las herramientas para participar como primera fuente.

A continuación se presenta el proceso de estudio y creación de Bitácora Colectiva de las Travesías de Amereida, plataforma que esperamos que conforme un reflejo de los viajes, creados mediante una mirada colectiva.