

TESIS DE GRADO

Desafíos del diseño: de la tematización a la estrategia comunicacional para la producción de un sistema de piezas gráficas para poner en debate los procesos de abyección en el campo de la sexualidad.

Estudiante

Cynthia Olgún Falcao

Docente tutor

Magalí Pastorino

Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual

Facultad de Arquitectura | Universidad de la República

Montevideo, Uruguay

Febrero 2014

Quisiera agradecer a las personas que acompañaron este trayecto, a los profesionales que brindaron su aporte y a familiares, amigos que brindaron su apoyo y motivación a lo largo del proceso de este trabajo.

RESUMEN

El siguiente trabajo de investigación se realiza en el marco de un proyecto final de carrera, cuyo objeto de diseño es la producción de un sistema de piezas gráficas que pretenden poner en debate los procesos de abyección en el campo de la sexualidad, destinado a estudiantes adolescentes de ciclo básico de centros educativos locales.

Dicho encargo pone en evidencia la complejidad enfrentada por el diseño ante un tema de debate social, con un público particular enmarcado en un contexto específico, como lo es el ámbito educativo.

Esto hace visible la perspectiva del diseño de vertiente social a favor del bien común mediante la comunicación visual, por ende requiere de la elaboración de una estrategia comunicacional aplicada al contexto, así como también de dispositivos visuales para lograr afectar e involucrar a los destinatarios del proyecto.

Esta investigación se realizó mediante la consulta de material bibliográfico, la realización de entrevistas a agentes sociales involucrados en el tema y el análisis de una casuística mediante un enfoque discursivo, permitiendo visualizar el entorno conformado por enunciados de las prácticas en casos como el nuestro.

El enfoque de trabajo se apoya en nociones de performatividad, abyección y otredad/alteridad como maneras de comprensión de los procesos dinámicos sociales articulados con la realidad y con las relaciones de los sujetos que la integran.

PALABRAS CLAVES

estrategia comunicacional | vertiente social | diversidad | adolescentes | educación

ÍNDICE

I INTRODUCCIÓN	06
II MARCO TEÓRICO	09
II. 1 Fundamentación y antecedentes	09
II. 2 Sexualidad y género: problemática social	10
II. 2.1 El campo de la sexualidad desde lo performativo y la abyección	10
II. 3 Diseño de vertiente social	14
II. 3.1 Perspectiva del diseño	15
II. 3.2 El control desde el diseño	15
II. 3.3 La interdisciplinariedad desde el diseño	16
II. 3.4 La performatividad desde el diseño	17
II. 4 Alteridad en diseño	18
II. 4.1 Discusión sobre aspectos comunicativos en relación a la alteridad ..	18
II. 5 Estrategia comunicacional como metodológica	20
II. 6 Nociones empleadas y enfoque de trabajo	21
III OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS	25
IV METODOLOGÍA EMPLEADA	27
IV.1 Análisis de casos antecedentes	27
V ANÁLISIS DE LOS ENUNCIADOS MISIÓN, OBJETO Y PÚBLICO	29
V. 1 Misión	29
V. 2 Objeto	30
V. 3 Público	34
VI. REFLEXIONES Y CONCLUSIONES	39
VII. CONSIDERACIONES FINALES	45
VIII. BIBLIOGRAFÍA	48

IX. APÉNDICE

A. Cartografía de estudios de género.

B. Casos – antecedentes.

- Sexpresan.
- Vestidos en el aula.
- Vuelta al cole, escuelas sin armarios.
- Escuela sin armario: respeta la diferencia.
- Más inclusión, menos bullying.
- Heterofobia.

X ANEXOS

A. Entrevistas.

- Entrevista a la antropóloga Susana Rostagnol.
- Entrevista a la psicóloga Laura Valeta.
- Entrevista al psicólogo Gabriel Eira.
- Entrevista a la Directora de MYSU Lilián Abracinskas.
- Entrevista a la docente del taller de Educación Sexual, María Goday.
- Encuentro con María Elena Fernández, estudiante de EUCD.

B. Glosario de términos *Para entendernos mejor, MYSU.*

I INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación surge del encargo del proyecto final de carrera, para reflexionar sobre las estrategias comunicativas implicadas en la producción de un sistema de piezas gráficas que intenta poner en debate el problema de lo abyecto en el campo de la sexualidad e integrarlo a la esfera pública; las identidades transexuales, homosexuales, etc.

El espacio de intervención de este sistema de piezas son los liceos públicos locales, cuyo público objetivo comprende a estudiantes adolescentes de ciclo básico que concurren a dichos centros educativos.

La complejidad de este encargo desencadenó una serie de campos de problemáticas para el diseño de comunicación visual en relación a la estrategia comunicacional que fueron abordados con el desarrollo de esta investigación.

De esto surge el desafío de afrontar un proyecto que forma parte de una problemática social en debate. La dificultad con que se enfrenta el diseñador al trabajar con aquellos problemas que aquejan a su comunidad conllevan ahondar en un terreno de constante dinámica y operatividad, trabajando con su implicación.

Sobre el encargo

En el encargo, MYSU¹ planteó como su objetivo erradicar el "estigma y la discriminación". La utilización de estos términos y su definición los muestra en mutua relación:

"proceso que desacredita de forma significativa a una persona ante las demás.

El resultado del estigma es la discriminación, la cual puede desarrollarse en

¹ Mujer y Salud en Uruguay, organización no gubernamental comitente de nuestro caso de estudio.

forma de acciones, u omisiones. La Discriminación hace referencia a cualquier forma de distinción, exclusión o restricción arbitraria que afecte a una persona; normalmente, aunque no siempre, se ve motivada por una característica propia o por su pertenencia a un grupo determinado” (MYSU: 2012, 191).

Discusión sobre el término estigma.

Como observación, el concepto “estigma” es parte del discurso de la organización e involucra una serie de connotaciones en relación a ese objeto.

De todas maneras, dicha organización es consciente de no haber encontrado la manera de no ser estigmatizante, ni discriminatorio en el uso de terminologías, ya que éstas mismas son accesibles para involucrar a la causa.

El término “estigma” es traído por el discurso del comitente.

Por el contrario, bajo el lineamiento teórico establecido para el desarrollo de este trabajo, se prefirió usar el concepto de “abyecto”² o “proceso de abyección” que permitió plantear el problema como un proceso, inclusive como un proceso necesario para los grupos sociales.

De esta manera, la noción de estigmatización es reemplazada por abyección cuya definición será explicada más adelante. Esta noción posibilitó visualizar el campo de problemática en relación al tema.

Pues, desde la perspectiva estudiada (Butler, Foucault, Kristeva) la realidad se configura través del lenguaje manifestado en la actividad humana por medio de lo discursivo tratándose de un proceso dinámico de construcciones de entidades de la

² J. Kristeva (2010:11) <<cfr>> en Nociones empleadas y enfoque de trabajo, pp 21.

esfera social dadas bajo el control del juego de poder³ .

A partir de esto, la sexualidad se concibe como un dispositivo de control de la sociedad donde los efectos del discurso moral pasa a conformar y segregar, construir y excluir, mediante la abyección.

Frente a estos efectos es donde interviene el diseño cuya práctica aporta a la conformación de la realidad e influyendo en los sujetos.

El diseño con este enfoque social se comprende como el emergente de esta situación, de relaciones asociativas de las cuales se extraen y articulan aquellas significaciones relevantes para la producción de un mensaje para el otro.

³ Relativo a las relaciones de poder. M. Foucault (1980:157) decía que: entre cada punto del cuerpo social, entre un hombre y una mujer, entre un maestro y su alumno, entre el que sabe y el que no sabe, pasan relaciones de poder que no son la proyección pura y simple del gran poder del soberano sobre los individuos; son más bien el suelo movedizo y concreto sobre el que ese poder se incardina, las posibilidades de su funcionamiento

II MARCO TEÓRICO

II.1 Fundamentación y antecedentes

La elaboración del tema propuesto para esta investigación considera cierta complejidad en la articulación de diferentes nociones propias del campo del diseño como estrategia comunicacional, la práctica del diseño en el marco educativo, el diseño de vertiente social en relación a nociones de otros campos relativos a la tematización del caso.

Dada de su particularidad, se le suma un enfoque social del diseño en un momento de construcción de saberes académicos, debido que no se han encontrado registros de investigaciones que aborden la relación entre estrategias comunicacionales e intervención socioeducativa sobre la sexualidad, como se plantea en este encargo.

Lo que determina cierta exclusividad del problema a investigar es la particularidad de un caso real implicando variables como un público adolescente, el ámbito educativo, una temática que refiere al campo de la sexualidad y un enfoque de análisis discursivo; metodología aplicada al estudio de los casos antecedentes encontrados. Estos mismos son propuestas tomadas como objeto de estudio para el análisis de las prácticas de diseño aplicadas en campañas, proyectos educativos, cortometrajes, realizadas generalmente por organizaciones sociales en los últimos años a nivel nacional e internacional.

La búsqueda abarcó investigaciones publicadas y tesis de carreras de Facultad de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, así como de Facultad ORT del ámbito privado en nuestro país y de FADU - UBA a nivel regional, atendiendo el marco transdisciplinar que abarca la propuesta y el desarrollo de la disciplina en otros espacios.

Esta investigación es una propuesta que surge en el marco de una carrera relativamente nueva en nuestra Universidad; se nutre de conocimientos y saberes de las demás, y tal condición posibilita el campo de la investigación a temas aún no explorados.

II.2 Sexualidad y género: problemática social

En relación al encargo del comitente y a las coincidencias encontradas en las entrevistas realizadas se puede constatar que uno de los problemas latentes en nuestra sociedad actual es el estigma y la discriminación frente a la diversidad sexual y las diferentes expresiones de género. Lo que aparece como consecuencia la diferencia y la exclusión de aquellos no-sujetos que son integrados totalmente al transgredir las normas asentadas dentro de la esfera de la sexualidad.

II.2.1 El campo de la sexualidad, desde lo performativo y la abyección.

La naturaleza de este campo de problemática fue estudiado bajo la perspectiva del planteamiento de Judith Butler con su aporte de la Teoría de la Performatividad ⁴ aplicado al terreno de la sexualidad donde se afirma que tanto el "sexo" como el "género" son construcciones sociales y culturales que surgen de aquellas acciones performativas.

Esta noción de carácter flexible e inclusivo permite entender la lógica sexo- género desde lo intercambiable. (Ver en Apéndice A, Cartografía de Estudios de Género).

⁴ Teoría de la Performatividad. J, Butler decía que a través del discurso performativo se conformaba la lógica sexo- género dando paso a la diversidad. M.Femenías (2003:114).

El aporte del psicólogo social Gabriel Eira permite contemplar la idea de performatividad vinculada a la noción de performance, una puesta en escena de la realidad:

"lo que Butler llama performance en esta parte del mundo es una forma de presentación artística que da espacio a la improvisación, es algo que está siempre. Aunque en esa improvisación hay siempre un margen, uno sabe a dónde va a ir y luego todo lo que uno hace esta improvisado en función a ese lugar. Si bien hay un libreto con las reglas del juego lo que efectivamente se produce es improvisado". (G. Eira, entrevista 27 de setiembre, 2013).

Eira distingue como característico de la performance la improvisación y las fronteras desdibujadas entre la puesta en escena y el público, donde esta última forma parte del espectáculo y actúa desdibujando los límites del espacio y de la realidad producida por la performance.

Para él la performance es una buena metáfora para hablar del sistema sexo - género, la visualización de esta lógica en la realidad a través de una puesta en escena.

El terreno de la sexualidad se define por una matriz de poder de heteronormatividad, es decir, la ley posicionada en el imperativo heterosexual que comprende aquellos discursos y prácticas cuya finalidad es diferenciar las identidades del sexo binario y marcar los límites del imaginario social donde se posicionan los sujetos, definidos estos mismos como aquellos que cumplen y respetan dicha normativa.

De esta manera, la sexualidad se entiende según el planteamiento de Foucault (1989) como una invención para el control de las poblaciones en el espacio y en el tiempo, produciendo relaciones de poder en la esfera pública.

Bajo la Teoría de la Performatividad, tanto el sexo como el género son producto de una serie de dispositivos de poder que se ejercen dentro de esta matriz. Se produce

un cambio en las concepciones tradicionales de dichas categorías, hasta una inversión en el orden de las mismas. Esta posición busca una nueva concepción del género, que por su ambigüedad pone en crisis los supuestos y exige nuevas formas hacia el uso intercambiable con la categoría de sexo.

El género se concibe como performativo, es una práctica social y el sexo es una construcción que surge de un imaginario ya determinado por una normativa de género. El sexo deja de ser algo innato a la naturaleza humana para pasar a ser considerado como una construcción social que se carga de significaciones. En palabras de Butler (2002:18)

“El sexo es una construcción ideal que se materializa obligatoriamente a través del tiempo, no es una realidad simple o una condición estática del cuerpo, sino un proceso mediante el cual, las normas materializan el sexo y logran tal materialización en virtud de la reiteración forzada de esas normas”.

En relación al sujeto, el sexo debe ser asumido obligatoriamente, es una práctica reguladora que imprime una marca, la cual permite la identificación y la diferenciación arraigada en la materialidad del cuerpo.

La identificación mediante el sexo provoca la exclusión de otras identidades, las que conforman otra esfera de seres abyectos (Kristeva: 2010), los que no son sujetos por tales condiciones y en quienes se hará hincapié bajo este planteo.

La abyección producida es requerida ya que los sujetos se definen mediante la exclusión de los abyectos. Por definición, los sujetos son aquellos que existen como excluidos y se definen por su exclusión en relación a los demás como resultado de esos dominios del poder, un exterior constitutivo.

“La abyección puede ser considerada como el distanciarse de eso que la comunidad no puede integrar, no sólo sustancia y acciones, sino vínculos, lazos, un modo de relacionamiento afectivo. Tal distinción constituye una

condición necesaria para formar la identidad sexual, psicológica y social”.

(Hilia Moreira: 1998, 23).

La abyección supone una amenaza ya que podría poner de manifiesto las grietas de la legitimidad simbólica de esta matriz. Una rearticulación de la categoría del sexo implica una desidentificación que posibilite intervenir en los puntos claves de la materialización de la identidad sexual. Esto llevaría a la toma de conciencia de los cuerpos que realmente importan y hacia una apertura en la matriz de poder.

Sobre esta rearticulación Butler se refiere:

“aquello que fue excluido o desterrado de la esfera propiamente dicha del sexo (entendiendo que esa esfera se afirma mediante un imperativo que impone la heterosexualidad) podría producirse como un retorno perturbador, no sólo como una oposición imaginaria que produce una falla en la aplicación de la ley inevitable, sino como una desorganización capacitadora, como la ocasión de rearticular radicalmente el horizonte simbólico en el cual hay cuerpos que importan más que otros.” (2002:49)

Se da por sentado la formulación de dos esferas: la de sujetos y la de abyectos, de estigmatizadores y de estigmatizados. Pero, frente a esta oposición, la solución sería la búsqueda de un cambio de la cultura hegemónica; que debería apuntar a una democracia a favor de una transformación social, una universalidad que según Butler requeriría de cierta traducción mediante la exposición de aquellos objetivos en común donde los sujetos son autores de dichas deformaciones y transformaciones.

La idea de construir una sociedad donde se respete libremente las diferentes opciones y prácticas sexuales, es parte de esta sugerencia que denota la Democracia Radical apuntando hacia la integración de la reivindicación de una minoría excluida.

En ese camino la propuesta resulta una salida política hacia la integración y hacia un nuevo orden simbólico sobre la diversidad entendida como un hecho de la sexualidad humana, y como el derecho a la diferencia, a la ambigüedad y lo singular de cada persona.

Otro enfoque de este tema más cercano a la perspectiva planteada por MYSU es el concepto de "estigma" desde el enfoque de Erving Goffman. Este mismo es definido desde el origen de la palabra para referirse a "*signos corporales con los cuales se intentaba exhibir algo malo y poco habitual en el status moral de quien los presentaba*" (2008: 13).

Con el transcurso del tiempo el término adquirió otros valores, más inclinados de la gracia divina o a la perturbación física y en la actualidad designa al mal en sí mismo, más allá de las manifestaciones físicas, como se daba en un principio, según este autor.

Partiendo de lo mencionado, este término resulta poco eficiente para pensar el campo de problemáticas en relación al tema, por lo cual se lo ha sustituido por la noción de abyección pasando a enfocarse sobre otra dimensión de estudio, lo discursivo.

II. 3 Diseño de vertiente social

Si bien se trata de un enfoque en construcción y nuestra perspectiva toma este partido, no se ha podido encontrar alguna definición operativa para este trabajo.

La noción de lo social es aplicable a toda la práctica del diseño, por ello nos gustaría hacer hincapié en que hace referencia a los problemas que aquejan la sociedad, sobre temas controversiales, de debate y conflicto.

Se abordó lo característico según el aporte de autores tales como María Ledesma

Jorge Frascara y Alejandro Tapia.

II. 3.1 Perspectiva del diseño.

"El diseño de la comunicación visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. Una comunicación llega a existir porque alguien quiere transformar una realidad deseada". (Frascara: 2000).

En esta frase este autor asigna a la comunicación la condición de ser transformadora de una realidad, una comunicación que permite un cambio por medio de lo que pueda lograr en el otro (conocimiento, actitudes y comportamiento) a través de lo visual, es decir, una herramienta para transformar la realidad pretendida por detrás del conflicto, llevándolo a lo específico de esta perspectiva.

El terreno donde se configura el conflicto estaría en manos de la comunicación a través del diseño para su efecto en el otro.

II. 3. 2 El control desde el diseño

Por otro lado, el diseño no se contempla como transformador, sino más bien como controlador.

Según Alejandro Tapia (2005) el diseño juega un papel en el orden social de articular, ordenar, en una red de campos. Tiene un rol, un desempeño y un lugar en la sociedad, esto le da su forma de poder, su posicionamiento y su práctica como una forma de control.

A favor de esto, María Ledesma muestra cierto vínculo hacia el orden, la regulación, la tensión en sus afirmaciones: *"el diseño como regulador social, un ordenador de los*

comportamientos sociales” (...) “está incluido en un sistema de poder y contrapoder, de opresión interna y externa, exclusiones y permeabilidades”. (Ledesma: 2010,16)

Su práctica está en lugares de movimiento y transformación que lo vinculan a lo conflictivo y a la movilización. Inserto en la constante dinámica de relaciones de poder donde se juega por medio de lo simbólico como forma de llegar al otro.

El psicólogo social Gabriel Eira permitió ver a las campañas como una forma de control, mediante la crítica que realizó sobre la lógica en cómo se figuran a través de estructuras:

“En el siglo XXI las lógicas de funcionamiento ya no son de A - B” (...) “esa campaña presupone un universo semiótico que ya no existe” (...) “se mueven con estructuras, con cosas duras que van de una punta hacia otra y sostienen a otras. La idea de estructura es una metáfora es inútil, cuando las lógicas de funcionamiento no son así”. “Se arman campañas para hacer algo, que supone que pase algo, y no es así”.

(G. Eira, entrevista personal, 27 de setiembre, 2013).

Bajo su planteo, éstas lógicas deberían móviles, considerarse como flujos y generar estrategias de movimiento para producir un cambio.

II. 3. 3 La interdisciplinariedad desde el diseño.

Las fuerzas de tensiones que se generan en torno a temas de conflicto social, hacen del diseño un nexo con otros campos de estudio y de saberes en relación a estos. Por ello, Frascara (2000) nos habla del rol interdisciplinar dentro de lo transdisciplinar, dejando ver la complejidad, y diversidad que existe en estos escenarios donde se involucra; pudiéndose presentar varios campos de estudio para un solo problema y el

diseño articulando entre ellos.

El diseño no es autónomo, está en continua vinculación con otros campos. Una campaña de bien público, por ejemplo, requiere de otros campos de saberes para poder responder a la complejidad de temáticas del caso y de un equipo multidisciplinario de profesionales especializados. Por lo tanto, el diseñador pasa a ser un coordinador transdisciplinario, necesita especializar su formación para poder participar activamente con otros grupos de estudios.

Los campos que podrían formar parte de esta transdisciplinariedad del tema - conflicto serían la sociología, la psicología, la antropología, las ciencias de la educación, el marketing de enfoque social. (Frascara:2000,7).

II. 3. 4 La performatividad desde el diseño.

A través de una mirada discursiva el diseño tiene cierta capacidad performativa (Tapia:2005) que nos hace vincularlo a la perspectiva social y en relación a los temas, dado que no solo trata nociones de esta índole sino que implica acciones a favor de ellas.

Hemos llevado esta noción al modelo del triángulo performativo⁵ de Ledesma en el cual enmarcado en nuestro caso, su vértice clave estaría anclado en el *Hacer - hacer* descrito como forma de persuasión de la siguiente manera: *"comprende los textos que plantean una modificación de la conducta del destinatario y buscan una nueva adhesión o un reforzamiento de la existente"*. (Ledesma: 2010).

Aunque Tapia ha criticado este modelo afirmando que lo persuasivo se puede encontrar en los otros vértices del triángulo, lo que se quiere acentuar es que este vértice se refiere a la acción en el otro, y que puede llegar a ser una postura fuerte

⁵ Modelo del triángulo performativo Ledesma (2010:57) dice que es aquel que orienta las acciones en: Hacer leer, Hacer saber y Hacer hacer.

para desarrollar lo propio de esta vertiente.

II. 4 La alteridad en diseño.

Jorge Frascara (2000) le asigna a la noción de alteridad, la razón del ser del diseño, pues se diseña para alguien, para el otro, el público.

La alteridad estaría configurando las dimensiones que implican el diseño y el hacer diseño, el campo de actuación del diseñador.

Además lo vincula en relación a lo ético, como parte de una de las responsabilidades del diseñador el dar forma de diseño a los mensajes que están a favor de los valores humanos.

Frascara trae la idea de comunicar como el reconocimiento del otro, visibilizarlo, traer esta presencia. Una alteridad como sujeto con todo lo que conlleva, no como objeto. El otro sería una persona independiente, con su propia manera de pensar y de entender y de integrar sus experiencias.

El diseñar la comunicación requiere pensar en esta alteridad, conocer aquello que lo define y en modos para llegar a ese público, por lo tanto, en función de su contexto.

II. 4.1 Discusión sobre aspectos comunicativos en relación a la alteridad.

*Comunicar*⁶ se trata de poner en común, la unión mediante algo entre dos o más cosas. Según Frascara ese poner en común es con el público y no para el público.

Cuando se habla de comunicar con el otro, lo que se hace es tomar su consenso para

⁶ Comunicar del latín "comunis" que significa común.

así lograr la construcción de la matriz cultural que lo integra. De acuerdo a esto la construcción del mensaje se realiza influyendo directamente en la forma de diseñar la comunicación.

Tal como se mencionó anteriormente, la alteridad tiene características propias en relación con su situación - espacio por lo tanto la comunicación es en función a esto.

Cualquier noción que se suponga el "emisor" y "receptor" conocido por el modelo de la *Teoría de la Información*⁷ se ve obsoleta bajo este planteo. Por el contrario, existe la presencia de productores e intérpretes (Ledesma 2010) en un sentido intercambiable, sujetos comunicantes entre sí, construyendo la comunicación basada en un entorno y valoraciones.

"El productor no es autónomo e independiente sino que él ya mismo es un intérprete."
(Ledesma: 2010, 95).

El proceso de comunicación comprende una producción, una recepción y una interpretación, que no se deben ver en orden secuencial, ya que la interpretación repercute en las otras dos.

Tanto el diseñador como la alteridad realizan la interpretación, ambos son intérpretes y esto deja ver el juego de los saberes que ambos traen en sus lecturas en el momento de poner en común.

Se configura a un otro como foco inmerso en un contexto, y al diseñador como intérprete y productor para lograr ponerse en común con ese otro. Esto pone en evidencia la importancia de abordar los contextos para la producción de una estrategia dado que en ellos se estructura el entorno de la comunicación.

La alteridad desde Ledesma puede construirse en relación a los textos que se le

⁷ Modelo de la Teoría de la Información, de Shannon y Warren Weaver, A. Gonzalo (1997).

plantean, a partir de actitudes como expectante, auténtico, alejado (...) *"los textos nunca están solos en la dinámica social sino que están al lado de otros textos a los que citan, a los que niegan, a los que contradicen, a los que ignoran"*.

(Ledesma: 2010, 94)

La producción del mensaje se da con el otro a través de textos en relación con otros textos. Por lo tanto, la comunicación emerge de una esfera práctica de *co- textos*, a ser considerados por la alteridad.

En definitiva, el texto se encuentra con su intérprete por medio de la comunicación con foco en la alteridad que refleja el contexto donde se genera, tanto el acto comunicativo, como la propia alteridad.

II. 5 La estrategia comunicacional como metodológica.

"Un diseñador piensa y diseña al receptor de sus piezas. Este receptor no debe ser, como dijimos, un operador estático que espera al final del proceso que le llegue el mensaje, al contrario, el diseñador piensa, concibe, e imagina a ese receptor activo y viviente, previendo sus movimientos, sus lecturas, sus miradas e incluso los posibles textos que aparecerán a su alrededor".

(Ledesma: 2010,101)

Con esto afirmamos que la noción de la elaboración de una estrategia comunicacional consiste en centrarse en ese otro, conocerlo y contemplarlo en su entorno, y así reflexionar sobre el rol del diseñador en la definición de esta estrategia y en relación a una alteridad.

Lo metodológico define a la cualidad estratégica para llegar a la alteridad, como

herramienta para la eficiencia de la comunicación y en relación a las particularidades del caso.

La estrategia se elabora en relación a los contextos, a su vez es metodológica con respecto a las particularidades del caso.

En relación a esto, Ledesma plantea para su elaboración tener en cuenta los cinco contextos: el co- texto, contexto existencial, el situacional, el accional y el psicológico y a partir de ellos proponer distintos modos de abordaje en relación a los objetivos planteados considerando que los contextos están entrelazados en sí, cuyas operaciones afectarán integralmente.

II. 6 Nociones empleadas y enfoque de trabajo.

Estas nociones fueron concebidas desde su operatividad en este trabajo, son herramientas que permiten estructurar el análisis de discurso en ejes correspondientes.

La performatividad.

"son aquellas prácticas reiteradas y referenciales mediante las cuales un discurso produce los efectos que nombra" (...) "no es un acto único, sino una repetición y un ritual que logra su efecto mediante la naturalización en el contexto". (Butler: 1990,15)

Noción traída de Judith Butler una pensadora del post feminismo posicionada dentro

de la política de Democracia Radical ⁸ desde un enfoque deconstructivista ⁹ (visión crítica que profundiza en los componentes claves de una entidad para analizarlos)

La concepción de performatividad implica lo discursivo como práctica del lenguaje. El discurso performativo como aquello que mediante su reiteración estaría produciendo realidades y configurando relaciones.

El abyecto.

“lo que perturba la identidad, el sistema del orden, lo que no respeta los umbrales, los peldaños, las reglas (...) Es suciedad o excremento en medio de la galería o museo (...) Ubicado en el centro de un espacio cultural, constituye la cosa misma que hay que ocultar o alejar para ser miembro de esa propia cultura.(...) El planteamiento de una estética de la abyección hace que lo cultural se torne ambiguo, desconcertante, caótico (Kristeva: 2010,11)

Noción traída de Julia Kristeva una filósofa psicoanalista del semioanálisis.

Lo *abyecto* supone una entidad excluida frente al discurso dominante, producto de las relaciones de poder. La *abyección*, considerada como proceso de exclusión de una esfera configurada en relación al poder dominante.

⁸ La Política de Democracia Radical, modo de gobierno directo, participativo y representativo para la equidad en el acceso a la participación y esta misma sea la base del poder. (M. Femenías, 2003).

⁹ La lógica deconstructiva según Derrida como el acto de “desmontar un artefacto para hacer que aparezcan sus estructuras, sus nervaduras, su esqueleto, pero también la precariedad ruinoso de la estructura formal que no explicaba nada más”. Derrida, J. (Los márgenes de la filosofía, 1974).

La otredad.

"la Otredad como los modos a partir de los cuales los colectivos se piensan a sí mismos en relación con los otros y, en contrapartida, a los otros en relación con sí mismos, podemos conceder que no estamos más que haciendo un juego retórico para hablar de Identidad" Eira. Alterdicciones [en línea]. Disponible en: <https://sites.google.com/site/alterdicciones/> [citado en <3, enero, 2014>]

Noción traída del psicólogo social Gabriel Eira que trabaja desde un enfoque socio-construccionista.

La otredad es pensada como un *otro* definido por ser lo que los no (s) otros no son, no pertenece a la mismidad, definiéndose a partir de un juego de diferencias por el binomio otredad/mismidad cuya distancia permite su abstracción.

La alteridad.

"Sin alteridad no hay diseño, siempre se diseña para el otro" (Frascara, 2000)

Noción traída de Jorge Frascara comunicólogo profesional, especialista en Diseño de Información, donde la alteridad es un otro configurado como una entidad desde su tangibilidad como alcanzable y definible dentro del entorno social en el que habita.

Otredad / alteridad.

Ambas nociones refiriéndose a un otro, desde diferentes enfoques: por un lado la otredad supone a un *otro* en relación a lo que no es otro (no[s]otros) que forma parte de la identidad través de un juego de diferencias en relación a flujos de movimientos,

para la conformación de una realidad y la alteridad se supone como una otredad en esa realidad, es decir, que sabemos que es un otro visto desde una distancia pero como entidad alcanzable, un objeto de estudio, sabemos que existe y podemos acceder a él para llevar operaciones.

En este caso se genera una alteridad para poder realizar el encargo. Se producen dos enfoques para contemplar al otro, desarrollados cada uno respecto a su marco donde la mirada más adecuada pondrá en valor su relación sobre la particularidad del caso y desde la mirada desarrollada en el enfoque este trabajo.

La alianza Saber - Poder y el ámbito educativo.

El Estado y su misión educativa en torno a la sexualidad define al ámbito educativo como lugar de poder y dominio de los saberes que serán transmitidos a través de la enseñanza.

Para Foucault, este ámbito es donde se instaura la alianza del Saber - Poder. Saber conlleva al conocimiento, los saberes del contexto como campo de verdades en función a un poder; y Poder como forma de control, dominio para la configuración de esos saberes, efectuados por un orden jerárquico, como lo es el Estado a través de los centros educativos.

Los contenidos en el ámbito educativo son controladores, estarían configurando cierta realidad en relación a cómo se entiende la sexualidad, por lo tanto la determinación de la sexualidad se apoya en los discursos dominantes.

III.OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Articulación metodológica.

A través de nuestro campo de problemáticas, hemos concebido una investigación de corte cualitativa, con enfoque discursivo. Para ello, partimos de la formulación de nuestros objetivos, en relación al campo de problemáticas para construir nuestra metodología de trabajo.

Lo que sigue es la exposición de los objetivos y sus alcances metodológicos.

"Reflexionar sobre una estrategia comunicacional, aplicada a un sistema de piezas gráficas destinada a estudiantes adolescentes de liceos públicos de esta ciudad".

Consistió en pensar en caminos para lograr una comunicación efectiva en relación a un público y un contexto dado, los requerimientos estratégicos.

Se realizó mediante el relevamiento de enunciados del diseño de perspectiva social que hiciera foco en la cuestión de alteridad articuladas a los contextos.

Asimismo, se analizaron casos antecedentes para ver qué reproducen sus prácticas discursivas, en relación a lo estratégico.

"Analizar los alcances de la producción de un dispositivo visual que permitiera atenuar los procesos de abyección en el campo de la sexualidad".

Implicó la elaboración de una formulación para abordar el proceso de abyección en el público, planteado desde la comunicación.

Se logró mediante el relevamiento de ciertos enunciados que hicieron visible dicho proceso en los casos y mediante el aporte de especialistas en el tema a través de entrevistas semidirigidas.

“Articular la perspectiva del diseño de vertiente social y el rol del diseñador”.

Consistió en dar relevancia a este enfoque involucrando las prácticas de la profesión y el quehacer del diseñador, mediante su articulación con la tematización, el ámbito de intervención y las dimensiones de saberes involucrados.

Se realizó basándose en aportes teóricos y relevamiento de los enunciados de la profesión con este enfoque; la articulación de las dimensiones del contexto y resultados observados de las prácticas discursivas de los casos antecedentes.

IV. METODOLOGÍA EMPLEADA

Según el campo de problemáticas emergente del encargo, los ejes para el recorte de un territorio discursivo de investigación fueron, el diseño social, los dispositivos socioeducativos institucionales y el campo de la subjetividad (otredad/alteridad; sexualidad, género).

Al tomar partido por una investigación cualitativa, con enfoque discursivo, se planificaron las siguientes actividades:

1. Búsqueda y selección bibliográfica en el campo del diseño social.
2. Entrevistas semidirigidas a expertos en el campo de la subjetividad y la sexualidad.
3. Realización de un seminario taller sobre sexualidad y género con el fin de armar un glosario de términos afines, y relevar los aspectos del debate actual sobre el campo de la educación y la sexualidad. (Lenguaje Inclusivo, Seminario – taller. Sociedad Uruguaya de Sexología, agosto de 2013)
4. Recopilación de material de referencia en publicaciones relacionadas al encargo, afines al territorio recortado por los ejes, para la construcción de antecedentes y armado de la casuística.
5. Selección de conceptos para su utilización en el análisis del discurso.
6. Análisis discursivo.

IV. 1 Análisis de los casos antecedentes.

Nuestra casuística se caracteriza por casos que comparten criterios similares al encargo (tema, público y ámbito) clasificados a nivel territorial: en nuestro país y a nivel internacional, mediante un orden cronológico.

Esto permitió constatar la aparición de este tipo de intervenciones primero en países europeos y luego en nuestra región, las diferentes maneras de abordaje y los contenidos de la educación.

Dejamos una breve descripción de los casos que integran la casuística. Para su desarrollo ver en Apéndice B, Casos antecedentes.

1. "Sexpresan. Multimedia para la educación afectivo sexual".

Colectivo Harimaguada, España.

Plataforma multimedia sobre lo afectivo - sexual, la coeducación y la prevención de la violencia de género, destinado a docentes y estudiantes de secundaria.

2. "Vuelta al cole. Escuela sin armarios". FELGTB, España.

Campaña desarrollada con el fin de mejorar la atención a la diversidad afectivo – sexual en centros educativos. Destinada a docentes, estudiantes y familias mediante material gráfico informativo.

3. "Escuela sin armarios: respeta la diferencia". Colectivo Lambda, España.

Campaña por la diversidad sexual en el ámbito educativo. El objetivo fue lograr un cambio en los contenidos de educación para la ciudadanía mediante la difusión de material gráfico destinado al profesorado, alumnado y familias.

4. "Vestidos en el Aula". Llamale H, Uruguay.

Set educativo integrado por un mediometrage documental y una guía educativa sobre diversidad afectivo – sexual en el contexto uruguayo.

5. "Más inclusión menos bullying ". Comunidad Homosexual Argentina, Argentina.

Campaña realizada en centros educativos con el objetivo de abordar el problema de violencia a través de una serie fotográfica acompañadas por un relato.

6. "Heterofobia". Kim Rocco Shields, Estados Unidos.

Cortometraje sobre discriminación por homosexualidad.

El análisis de la casuística permitió visualizar el campo de estudio de problemática (campañas de bien público, investigación en centros educativos, plataformas multimedia y cortometrajes), en base a los ejes: misión, objeto y público, y a través del análisis discursivo.

V. 2 ANÁLISIS DE LOS ENUNCIADOS MISIÓN, OBJETO Y PÚBLICO

V. 2 Misión.

La práctica de diseño.

En relación a los objetivos planteados por la práctica de diseño a través de lo educativo se distinguen aquellos que influyen sobre el conocimiento y/o sobre el sistema de valores, distinguiéndose en:

- la transmisión de saberes: agregar un valor que el otro no lo posee lo cual implicaría un acto comunicativo basado en un mensaje de acción ilocutiva.
- la afectación sensitiva y/o emocional, mediante el mensaje de acción perlocutiva la que produce un efecto.

De esta manera, en relación a los objetivos pretendidos el diseño estaría frente a dos tipos de intervenciones distintas ya que suponen diferentes maneras de establecerla

comunicación con la otredad, donde ésta misma se realiza en función de ello.

V. 3 Objetos.

En el estudio de los casos, se halló que el objeto era la diversidad y su articulación con la sexualidad y la ciudadanía. Exponemos una síntesis del análisis discursivo. También planteamos una articulación entre los términos estigma y abyección en relación a la diversidad.

1. Diversidad.

Es necesario retomar la idea de Foucault, que los objetos se producen en un juego de discursos, donde aquel de mayor poder determina la construcción de ciertos conceptos, enfoques, de los saberes en el entorno dado a partir de discursos anteriores. Entendamos que todo texto, siempre proviene de otro texto.

Los saberes que se estarían manejando en los diferentes entornos, son resultante de éstas tensiones, por ello el uso de determinados conceptos trae consigo nociones y valoraciones del campo de saberes de la disciplina a la que corresponde dejando en su conjunto cierta ambigüedad y complejidad como discurso resultante del dominio imperante.

Los contenidos y la configuración del mensaje ya se ven determinados, por lo tanto la transmisión de saberes es controlada.

La mayoría de los casos son propuestas presentadas por las organizaciones no gubernamentales (ONG) para un fin social.

Esto hace visible la participación de éstas en las políticas públicas, en la enseñanza y en la determinación de los saberes de la realidad transmitida.

Los campos de dónde provienen los saberes de estas organizaciones son varios, y determinan su identidad; por ende se hace necesario identificar y entender la

naturaleza de los objetos producidos por estos discursos. Y contemplar la práctica del diseño que se ve inmersa en esta trama de discursos.

Se habla de diversidad en relación a "visiones", a lo diverso según las diferentes miradas y perspectivas, y a lo transdisciplinario como algo característico en este tema. Es decir, hay varios sentidos del término.

Este término, hace pensar el objeto diversidad como construcción desde diferentes campos.

La estructura de los megatemas: sexualidad, iniciación a la práctica sexual, protección de enfermedades, entre otros, que se construyen en relación a la diversidad también son resultados de estas relaciones de poder de los contenidos, determinando ciertos conceptos y su jerarquización.

En relación a los objetos que se generan y cómo se estructuran los contenidos, se distinguen ciertas secciones a partir del campo de la diversidad: en relación a la sexualidad o ciudadanía, o en relación al problema de la abyección.

De estos últimos se distinguen las propuestas que van directamente con su discurso apuntando al problema social, de aquellos proyectos que buscan la trasmisión de saberes, la enseñanza del tema de la diversidad a través de la sexualidad.

2. Diversidad y sexualidad.

Comprendido dentro del campo de la sexualidad, la diversidad como tema puede ser entendida como estructura cuyos componentes van de lo general a lo específico.

La diversidad se incluye dentro del discurso de la sexualidad desde lo afectivo y lo sexual.

El concepto de "diversidad" es una construcción: trae consigo la vinculación de lo "afectivo - sexual" entendido como sistema y aludiendo a la lógica sexo- género como intercambiables.

Al denominar lo "afectivo" hace visible a las prácticas sexuales en relación a lo erótico y al deseo. Las categorías de la orientación sexual se visibilizan a través de la afectividad.

Lo "sexual" hace visible en la diversidad, a la identidad referente a lo sexuado, por el sexo o género. Las categorías de la identidad de género se visibilizan a través de lo sexual.

En los casos estudiados, la diversidad también involucra el concepto de "pareja", como par de personas sin determinar ninguna lógica de sexo - género. Las parejas son desde lo diverso y el concepto se contrapone a la lógica de la matriz heterosexual como estructura dominante.

La heterosexualidad se inscribe como componente de la diversidad.

También, el discurso de la diversidad vinculado a la forma de control de la práctica sexual, abarca nociones de "protección" cualquiera sea la lógica sexo - género, y de "anticoncepción" desde la heterosexualidad. Por ende, la heterosexualidad se ve desvinculada de la diversidad en cuestiones de la práctica sexual como procreadora.

3. Diversidad y ciudadanía.

Por otro lado, el campo de la diversidad se relaciona además con las concepciones de ciudadanía mediante términos que refieren a los "Derechos Humanos".

Abarcando discursos de enfoque antropológico y político, donde el sujeto es ciudadano reconocido en sus derechos y pone en evidencia un sistema de valores éticos y morales desde el régimen hegemónico del contexto.

El uso de los términos y cómo se van produciendo las estructuras de contenidos, permite ver cuál es el discurso dominante y cómo el lenguaje estructura y constituye, excluye o integra.

La configuración de la realidad a través del uso del lenguaje y los saberes que

emergen, revelan aspectos de la performatividad del lenguaje: los discursos que logran aquello que nombra y cómo estos objetos se van construyendo en el espacio educativo por los discursos dominantes, construyendo realidades y excluyendo otras, como el desplazamiento de la heteronormatividad a través del discurso de la diversidad.

Hay una mirada sustentada por los derechos, las normativas como poder de verdades y como forma de control sustentado en los Derechos Humanos.

En conclusión, el discurso de la diversidad a través de lo educativo promueve el control de las prácticas sexuales, del higienismo y la contemplación del ciudadano político desde la perspectiva de los Derechos humanos.

4. Diversidad: entre Estigma y Abyección.

En relación al problema de la abyección los términos "estigma" y "discriminación" no son explícitos, sino que estos objetos se construyen a partir de los prejuicios que involucran el contexto de la temática.

En la casuística, estas construcciones se ven vinculadas a términos como "LGTBfobia", "bifobia", "homofobia", que refieren a la abyección vinculando el término "fobia" y como rechazo de ese abyecto denominado bajo las categorías que corresponden a la lógica sexo- género de la diversidad: bisexual, homosexual, transexual.

Estos términos generan una presencia a través del lenguaje que hace visible a lo abyecto, procurando un proceso opuesto al de abyección.

Por otro lado las identidades de las categorías de la diversidad: "gay", "lesbiana", "transexual", "transgénero", entre otros, se hacen visibles para el control y desplazamiento de los términos impuestos por los modelos normativos de la región,

que siguen produciendo formas de abyecciones sobre los sujetos.

Las prácticas del diseño se enfocan en cualquiera de estas dos posiciones, a la diversidad a través de la sexualidad, o la diversidad a través del problema de la abyección. Generando una tercera, que nuclea a las dos posiciones, determinando las maneras de abordar la temática.

Estas maneras de abordaje son, desde la sexualidad que exigen propuestas enfocadas a la transmisión de conocimiento, la enseñanza de ciertos temas y la presentación del campo de las posibilidades, y desde el problema de la abyección, que exige un posicionamiento político, en un sistema de valores en relación a los saberes existentes.

El abordaje y la misión que se pretende, estructura la forma en que se manejan los saberes (agregar un valor o dar apertura a los valores existentes para una construcción) y afirman la realidad del contexto en base a los objetivos procurados.

V. 3 Público.

Para el análisis del enunciado Público, se utilizó la herramienta nocional de otredad, y se estudió con respecto a la práctica del diseño, a los soportes discursivos y a los modos de nombrar al beneficiario de la acción de diseño.

1. La otredad desde la práctica del diseño.

La otredad, la alteridad, es decir, ese otro que es objeto de estudio y sobre el que se proyectan los objetivos de este trabajo, es una entidad que se configura a través los soportes discursivos, los objetivos planteados, lo que abarca la acción de comunicar.

La otredad configura un campo de proyección basado en la ética como una de las

responsabilidades del acto de diseñar.

En este contexto, ese otro debe entenderse como parte del lugar, habita y convive en ese espacio pero a su vez, proviene de otros contextos concretos con ciertos saberes.

2. La otredad a través de soportes discursivos

En la casuística estudiada, el ámbito educativo es concebido en relación a las nuevas tecnologías y a los soportes gráficos tradicionales, como medios de transmisión de contenidos para la educación y la enseñanza. La otredad se determina por medio de estos soportes.

Estos tipos de soportes presentan ciertas lógicas didácticas e interactivas. Lo didáctico, de aprender jugando, involucra un discurso antropológico que concibe a un sujeto en acción con ciertos saberes, conocimientos. Los saberes que la otredad suponen son contemplados pero a su vez regulados por el proceso educativo y traídos a través de lo lúdico.

Lo interactivo (de interactuar) involucra también un discurso antropológico que concibe un sujeto en acción con ciertos saberes que el dispositivo estructura y controla mediante interfaces.

La interacción supone una vinculación directa con ese otro.

Ciertas lógicas se ven aplicadas en lo multimedia y lo gráfico - visual como soportes discursivos para la comunicación con ese otro contemplando procesos educativos de aprendizaje por medio de discursos antropológicos.

Lo multimedia abarca soportes tecnológicos de plataformas virtuales, blogs, y webs que implican determinaciones en base a sus propias lógicas.

Se configura esa otredad como usuario por lo que requiere usabilidad, la interacción

con ese dispositivo mediante interfaces.

La estructuración de los contenidos se realiza a partir de lo interactivo, que puede aportar a un proceso educativo en la aprehensión de conocimientos dentro de lo posibilitado.

Por ende este tipo de soporte es controlador de los saberes que se producen. La comunicación que se realiza con ese otro se ve acotado por lo que posibilita el dispositivo.

Lo gráfico visual abarca piezas gráficas y audiovisuales, explicando tecnologías, digitalización o soportes gráficos tradicionales impresos.

Se configura a esa otredad como público por lo que requiere una lógica de recepción del mensaje cuyo soporte de la comunicación son las piezas gráficas visuales o audiovisuales.

Los contenidos son construcciones que van desde mensajes, representaciones, narrativas, entre otras, que son controladas en la producción de dichos contenidos y que pretenden participar del acto comunicativo para poder llegar al otro mediante un mensaje.

La convivencia de diferentes soportes discursivos hace visible la complejidad y las posibilidades de pretender diferentes canales de comunicación con lógicas propias.

Los soportes discursivos en este ámbito hace visible la configuración de un otro en relación con estos dispositivos ya sean gráficos o tecnológicos, distinguiéndose como usuario o público.

En los soportes gráficos usados, configura un otro receptor, estático. La transmisión de saberes y mensajes es controlados.

3. Otredades: usuario y público.

Como ya se ha explicitado la otredad se define bajo dos posiciones: la de usuario y la de público.

El usuario es aquel otro que realiza una usabilidad al interactuar con un dispositivo y se define en relación a plataformas multimedia y lo didáctico que forman parte de este entorno.

Este otro se ve en relación con el dispositivo en cuanto a los saberes que se ponen en juego, que porta dentro de las posibilidades controladas para realizar los procesos educativos.

El público se define como aquel otro que recepciona cierta información mediante el contacto con las piezas de soporte gráfico.

Un otro pasivo, estático en el espacio - intervención, que recibe información sobre sus saberes.

En ciertos casos es un receptor sensibilizado por los mensajes transmitidos e involucrado con las representaciones del discurso.

De todas maneras la otredad podría verse dentro de estas dos condiciones a la vez, podría ser público y usuario, en relación a ciertos soportes que suponen una interacción y a la vez la trasmisión de ciertos mensajes.

4. Soportes gráficos y tecnológicos como control de los saberes.

Existen ciertas herramientas para control de saberes en diferentes soportes de comunicación que abarca insumos de aprendizajes tales como manuales o guías docentes, dispositivos tecnológicos, plataformas multimedia, juegos digitales, entre otros.

Las campañas o intervenciones del diseño realizadas en este marco son una forma de control a través de propuestas que implican intervenciones y soportes gráficos incluyendo lo nombrado anteriormente.

Frente a esta complejidad, es donde se mueve el discurso configurado dentro del marco educativo, que debe entenderse como aquel dominante por el juego de discursos existentes.

Las prácticas del diseño al estar insertas dentro de este entorno pasan a apropiarse del manejo de aquellos saberes y de lograr un posicionamiento frente a los temas.

Alcanza cierto poder a nivel social a través de lo educativo, donde su discurso pasa a ser integrador del campo de la alianza Saber - Poder.

El manejo de ciertos saberes y la configuración de discursos ponen en evidencia el desempeño interdisciplinario del diseño, como un nexo entre los diferentes campos disciplinares que forman parte de la complejidad temática del encargo en el espacio educativo.

VI. REFLEXIONES Y CONCLUSIONES.

Entendemos que se ha podido abrir una brecha sobre este campo de problemáticas que atañe al diseño y al diseñador, que incluye aspectos políticos, éticos y subjetivos. Para exponer los alcances, se presentarán los objetivos y de éstos, lo que se pudo considerar de los casos analizados.

"Reflexionar sobre una estrategia comunicacional, aplicada a un sistema de piezas gráficas destinada a estudiantes adolescentes de liceos públicos de esta ciudad".

Surge del análisis de la casuística que para pensar en una estrategia comunicacional, es necesario visualizarla e integrarla en función a un contexto particular (donde se encuentra la alteridad) y a los objetivos de la propuesta del comitente.

En relación al contexto, según la particularidades de los casos se pudo observar, que dicha estrategia se estaría basando en un público relacionado a piezas gráficas visuales donde la comunicación le adjudica un valor, transmite un mensaje de saberes regulados a través de la enseñanza y de los procesos educativos. Por lo tanto, se enfocaría en alcanzar al otro para dejarle un mensaje a través de la persuasión.

Se podría por ejemplo, vincular a otros soportes tecnológicos para definir a un usuario además de un público y obtener un mejor alcance.

En este sentido, cierta estrategia comunicacional en el ámbito educativo sería una de las maneras para alcanzar y controlar al otro, abordando el problema a partir del mensaje construido previamente. Por lo tanto, a través de esta situación podríamos deducir que los objetivos de la propuesta con tales condiciones serían informar, sensibilizar, concientizar, etc. tal como lo plantean los casos estudiados.

Por esto, se entiende que la estrategia se habría elaborado dentro de parámetros

adecuados al contexto y a los objetivos pretendidos del comitente.

Entonces, pensamos que cuando el objetivo del proyecto es plantear "poner en debate" una conflictiva social puntual (con un objetivo construido en base al marco de la propuesta, acorde al abordaje de una problemática social puntual), dicha comunicación pretendería dar apertura a los valores existentes, y no en agregar un valor como se observó en los casos antes mencionados.

En este sentido, se opondría a los objetivos de la casuística y por ende podría servir como estrategia en un entorno similar a nuestro encargo de MYSU. Vale aclarar que no se ha podido encontrar un antecedente de estrategia comunicacional con estas características entorno a nuestro campo de problemáticas. Por esto creemos que apuntar al debate en este tipo de encargos podría considerarse como una nueva propuesta más beneficiosa y útil de abordaje de este tipo de problemáticas en un ámbito de estructuras y control, como lo es lo educativo.

Además, como apuntaría a un cometido de bien social y público, es necesario visualizar al otro en su diversidad, por ende la estrategia de comunicación tendría que permitir la dinámica social y sus movimientos, acompañando sus flujos. Iría más allá de lo persuasivo, pues se consideraría los atravesamientos políticos, éticos y subjetivantes.

Entendemos que esta perspectiva de estrategia en comunicación, afectaría al sistema de piezas gráficas en lo formal y en la tradición de los encargos de este tipo.

Por lo tanto, la estrategia comunicacional en casos de problemáticas sociales podrían entenderse como una articulación entre el contexto y los objetivos del encargo filtrados por la investigación del contexto del diseñador.

Consideramos que el problema de diseño, en nuestro estudio, se centra en la estrategia comunicacional y en los objetivos del encargo. Por esto, "poner en debate", por medio de la comunicación visual, sería una solución posible. Entendiendo que dichos objetivos a los que el diseñador se enfrenta formarían parte de los problemas del diseño proveniente de los comitentes.

Por todo lo anterior, consideramos que esta articulación podría verse como uno de los aportes propios del diseño de vertiente social con nuevas maneras en este terreno, en función a los objetivos del encargo.

"Analizar los alcances de la producción de un dispositivo visual que permitiera atenuar los procesos de abyección en el campo de la sexualidad".

Los alcances para producir este dispositivo estarían en función al abordaje del problema y de la tematización planteada, para generar una apertura para reflexionar sobre los valores, que permitiera atenuar el proceso de abyección.

Esta apertura se daría por medio del debate permitiendo la performatividad, el movimiento de flujos donde se mueve el género. Por ende, el artefacto conformado por las piezas gráficas visuales funcionaría como un disparador hacia tal apertura.

En relación a la tematización, la misma se vería vinculada al uso del lenguaje con su capacidad de excluir o incluir a través del discurso performativo.

Por esto, consideramos que el dispositivo visual, como formulación codificada por el lenguaje, incorporaría la noción de diversidad al debate desde lo performativo, promoviendo un consenso sobre las realidades puestas en juego y desnaturalizando las identidades resultantes de la heteronormatividad. Esta alteración implicaría una apertura de saberes existentes, un movimiento que daría paso a la diversidad y a la

lógica sexo-género desde lo intercambiable.

En este sentido, lo performativo según había planteado Gabriel Eira, daría lugar a la improvisación; por lo que esta apertura de saberes otorgaría espacio a otra realidad trastocando el proceso de abyección.

Por esto, entendemos que en comparación al estudio de nuestra casuística, el informar, sensibilizar, etc. son objetivos que no estarían dando cierta apertura sino que estarían definiendo y agregando un valor a la comunidad sin que ésta participe en su significación, por lo tanto, entendemos que estas acciones solo pretenden el control, por lo que no podría asegurarse una contribución hacia la problemática social.

“Articular la perspectiva del diseño de vertiente social y el rol del diseñador”.

El diseño de vertiente social se considera enfocado en aquellas temáticas de controversia y debate.

Está inmerso en el campo dinámico de los procesos sociales, por lo que su intervención podría pensarse lejos de las estructuras preestablecidas. Al contrario, estaría acompañando comprensivamente y críticamente estos procesos, con propuestas más abiertas, mediante conexiones, movimientos, y articulaciones.

Ante esto es posible objetar su intervención en el abordaje del tema desde lo estratégico, en relación a los objetivos del encargo para la problemática social. Es decir, que si el diseñador de esta vertiente social solo cumple el encargo del comitente sin investigar en los contextos y en los objetivos del comitente, solo estaría repitiendo y fortaleciendo los prejuicios y creencias imperantes.

Por esto, el poner en debate es un objetivo adecuado para este caso, que además implica un posicionamiento político y ético del diseñador, comprendiendo el sentido de

los debates sociales y apuntando a involucrar al otro en el mismo.

Por otra parte, consideramos que el rol del diseñador es interdisciplinar. Su quehacer se desarrolla en espacios dinámicos y se relaciona tanto con aquellos discursos dominantes como con los campos de saberes relativos, debido a que estos espacios involucran tematizaciones de los campos de saberes y conocimiento transdisciplinares.

En base a esto se podría destacar el rol del diseñador – investigador en el terreno social y el aporte de sus saberes y conocimientos, mediante su práctica profesional y actualización. De esta manera, se haría visible el quehacer del diseñador como licenciado de la Universidad de la República, colaborando con sus aportes en equipos especializados en abordar el campo de las problemáticas sociales.

Una de las principales características del diseñador es concebir el diseño de la comunicación de manera estratégica. Dicha estrategia se elabora en base a los objetivos del encargo traducido por el diseñador y enmarcado en un contexto de la dinámica social previamente estudiado por el diseñador.

Por esto, aportaría con sugerencias pertinentes y adecuadas al comitente sobre otros modos más eficientes para el abordaje de una intervención, acorde al contexto y a los objetivos del encargo. Como ya lo mencionamos, su rol se vería también en la traducción del encargo, como una articulación de aquellas particularidades del campo social.

En los casos estudiados, hemos observado que el diseño no interviene en las situaciones desde la reflexión crítica, sino desde su adaptación formal al encargo. Se lo consideraría como un controlador de la situación mediante una codificación visual y esto sería el punto de encuentro con el otro, lo que podría brindar. Se ocuparía del

problema desde lo formal por medio de sus herramientas técnicas. Por esto, podríamos afirmar que las prácticas del diseño social estudiadas estarían reproduciendo lógicas de control sin permitir ahondar en el tema de la conflictiva social.

VII. CONSIDERACIONES FINALES.

Sobre el diseño como encargo.

Partimos de la base de que el diseño podría ser visto como una herramienta para que el comitente pudiera comunicarse con el otro, a través de la codificación gráfico – visual del lenguaje por un proceso semiótico de los objetos. Pero sabemos que esto no es así, ya que el diseñador universitario tiene la capacidad de poder investigar, y especializarse, de estar actualizado.

En este sentido, el encargo se entiende como una negociación.

El comitente determinaría la manera de plantear el tema que supone además el tipo de intervención, por ejemplo, como proyecto educativo o como campaña de bien público. Pero, a su vez el diseñador especializado en este terreno podría aportar con otras maneras de abordaje a la problemática.

Los objetivos de la propuesta del encargo como las tematizaciones se establecen en función al comitente, por lo tanto, el discurso del diseño es articulador entre dichos elementos.

Sobre los objetivos.

Si bien se podría hacer una crítica al abordaje desde el diseño de comunicación visual sobre la problemática social a partir de objetivos como informar, sensibilizar, difundir, como hemos visto en los casos estudiados, también consideramos que a su vez dichos objetivos serían acordes al contexto del ámbito educativo donde se desarrollan.

El ámbito educativo público es un contexto complejo, donde se juegan muchas líneas discursivas (políticas, pedagógicas, cognitivas, etc.).

Pensamos que quizás aquellos objetivos que abordan el problema desde el debate,

desde la perspectiva social dinámica (de flujos y movimientos), no sean habituales en este espacio de intervención, por ello es necesaria una articulación estratégica a partir de la comunicación. Esto supone, también tener en cuenta estas líneas discursivas que lo atraviesan.

Sobre los objetos del discurso del comitente.

En cuanto a la denominación "estigma y discriminación", consideramos que pueden ser entendidos como términos que el comitente utiliza para financiar y realizar sus proyectos. Estas designaciones permiten visualizar el problema como alcanzable, solucionable, mientras que el campo de las problemáticas sociales muestra un abordaje complejo. Se trata de controlar un proceso por el cual los sujetos determinan sus identidades y con ello su realidad.

Sobre el discurso del diseño.

La retórica es una herramienta propia del discurso del diseño de comunicación, que lograría llevar una temática a cierta codificación para ser transmitida. Entendida como el modo visual de enunciación, sería aquello que se focaliza en seducir, interpelar, etc. Pero la codificación por medio de la retórica no sería el único aporte del diseño, sino también una comunicación estratégica y maneras de abordaje comprendiendo la dinámica de los procesos sociales.

Lo educativo

Hemos observado en nuestros casos que el espacio educativo es el lugar estratégico por parte de las organizaciones sociales para implementar políticas públicas (alianza

Saber-Poder).

El diseño a través de lo educativo funcionaría como una herramienta para controlar los saberes en torno a la sexualidad por medio de los comitentes, para producir la comunicación a través de lo simbólico.

Como resultado, el desarrollo de este trabajo de tesis nos ha dejado otros modos de pensar el diseño y el que hacer del diseñador desde el enfoque social, en relación al encargo y en las maneras de intervención por medio del diseño.

Deberíamos considerarlo desde el comienzo, un camino propicio en el campo de intervención social, que necesita del abordaje y de la elaboración de ciertas herramientas de investigación para la comprensión social e histórica del diseño de comunicación visual.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

- ARAÚJO, ANA MARÍA. BEHARS, LUIS E. SAPRIZA, GRACIELA. *Género y sexualidad en el Uruguay*. Montevideo: Trilce, 2001.
- BUTLER, JUDITH. *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós, 1999.
- *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Buenos Aires: Paidós, 2002.
- BUTLER, JUDITH. LACLAU, ERNESTO. ZIZEK, SLAVOJ. *Contingencia, hegemonía, universalidad: diálogos contemporáneos en la izquierda*. Buenos Aires: Fondo de cultura, 2003.
- FEMENÍAS, MARÍA LUISA. *Judith Butler: Introducción a su lectura*. Buenos Aires: Catálogos, 2003.
- FRASCARA, JORGE. *Diseño gráfico para la gente*. Buenos Aires: Infinito, 2000.
- FOUCAULT, MICHEL. *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber*. México: XXI, 1989.
- GÉRARD PARIS CLAVEL. *El diseño social*. Revista tipográfica. 1997, Nro 33.
- KRISTEVA, JULIA. *Poderes de la perversión*. Buenos Aires: Catálogos, 2010.
- LEDESMA, MARÍA. *Comunicación para diseñadores*. Buenos Aires: FADU, 2009
- LEDESMA, MARÍA. *El diseño gráfico, una voz pública*. Buenos Aires: Wolkowicz, 2010.
- MOREIRA, HILIA. *Antes del asco. Excremento, entre naturaleza y cultura*. Montevideo: Trilce, 1998.
- MYSU. *Glosario de términos*. Montevideo: MYSU, 2012.
- MYSU.. Montevideo: MYSU, 2012.
- PASTORINO, MAGALÍ. VALETA, LAURA. GONZÁLEZ, DIEGO. *Alteridad y diseño. El objeto de diseño, las resignificaciones de las prácticas sociales y los límites culturales*. Montevideo: De la mancha: 2011.
- PELTA, RAQUEL. *Diseñar Hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Barcelona: Paidós, 2004.
- ROSI BRAIDOTTI. *Sujetos nómades. Corporización y diferencia sexual en la teoría feminista contemporánea*. Buenos Aires: Ed. Paidós, 2000.

- FERNANDEZ, ROBERTO. *Lógicas del proyecto*. Buenos Aires: Unigraf, 2007.
- TAPIA, ALEJANDRO. *El diseño gráfico en el espacio social*. Buenos Aires: Nobuko, 2005.

DIGITAL

- EIRA, GABRIEL. *Alterdicciones* [en línea]. Disponible en:
<<https://sites.google.com/site/alterdicciones>> [citado en <27, setiembre, 2014>].
- ESCOBAR TRIANA, JAIME. *Diversidad sexual y exclusión*. Revista Colombiana de Bioética [en línea] 2007, 2 (Julio-Diciembre): [fecha de consulta: 08 de julio de 2013] Disponible en:
<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=189217250004>> ISSN 1900-6896
- ESCUELAS SIN ARMARIOS, RESPETA LA DIFERENCIA. [en línea]. Disponible en:<<http://www.dosmanzanas.com/2009/02/lambda-presenta-una-campana-por-la-diversidad-sexual-en-la-educacion.html>> [citado en <21 junio, 2013>].
- GUTIÉRREZ, CARLOS; NAVARRETE, RODRIGO; TOVAR, MARIANELA. *Diversos y socialistas: La diversidad sexual en el socialismo del siglo XXI* Revista Venezolana de Economía y Ciencias Sociales [en línea] 2007, 13 (Mayo-Agosto) : [fecha de consulta: 08 de julio de 2013] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17721547007>> ISSN 1315-6411
- CHÁVEZ, ARELLANO; MARÍA EUGENIA, VÁZQUEZ; GARCÍA, VERÓNICA; DE LA ROSA REGALADO, AURELIA. *El chisme y las representaciones sociales de género y sexualidad en estudiantes adolescentes*. Perfiles Educativos [en línea] 2007, XXIX (Enero-Marzo) : [fecha de consulta: 12 de julio de 2013] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13211503>> ISSN 0185-2698>
- HETEROFOBIA. [en línea] Disponible en: <<http://www.youtube.com/watch?v=GKt7YqJ7Egw>> [citado en <21 junio, 2013>].
- LLAMALE H. *Proyecto educativo*. [en línea]. Disponible en:< <http://www.llamaleh.org/proyecto-educativo.html> > [citado en <21 junio, 2013>].
- MÁS INCLUSIÓN, MENOS BULLYING [en línea]. Disponible en:
<<http://www.cha.org.ar/sinbullying/>> [citado en <21 junio, 2013>].

- MUÑOZ, JORGE. *El diseño social: definiciones* [en línea]. Disponible en:
<<http://foroalfa.org/articulos/el-diseno-social-definiciones> > [citado en <15 julio, 2013>].
- SEXPRESAN. *Multimedia para la educación afectivo sexual*. [en línea]. Disponible en:
<<http://www.harimaguada.org/portfolio-items/sexpresan/>> [citado en <21 junio, 2013>].
- VUELTA AL COLE. *Escuela sin armarios* [en línea]. Disponible en:
<<http://www.escuelasinarmarios.com/> > [citado en <21 junio, 2013>].

Estudiante: Cynthia Olguin <chof14@gmail.com> | 098 724 224

Docente tutor: Magalí Pastorino <magalipastorino@gmail.com> | 099 858 982