

INCLUSIVO. El diseño inclusivo, desde el activismo gráfico.

a. Resumen del proyecto

El proyecto INCLUSIVO, se enmarca en el curso del Taller de Diseño de Comunicación Visual 1 (nocturno), edición 2022, en donde se propone a los estudiantes trabajar la temática sobre “El diseño inclusivo, desde el activismo gráfico”, poniendo en relación tres líneas de trabajo: 1. etnia y diversidad; 2. accesibilidad y discapacidad; 3. igualdad de género; planteando una experiencia piloto que busca articular la inclusión y accesibilidad, con el activismo gráfico, desde el diseño de comunicación visual.

Esto implica una inmersión en diferentes problemáticas sociales, y cómo desde el diseño podemos reflexionar al respecto, colaborar en dar voz a colectivos que necesitan ser escuchados, construir juntos nuestro tejido social desde el ámbito académico, en intercambio con los diferentes actores externos, y otras áreas de la FADU en el aula y fuera de ella.

Asimismo, se implica en la práctica educativa a los estudiantes (150) y equipo docente (10); la línea de investigación en diseño inclusivo y accesibilidad que se viene desarrollando; los actores externos no universitarios (Mundo Afro, Unión Nacional de Ciegos, colectivos feministas, entre otros); diferentes áreas y carreras de FADU y UDELAR, abordando la problemática desde la interdisciplina.

Entre sus objetivos resulta fundamental la relación entre los procesos de enseñanza aprendizaje, la producción de conocimiento y la interacción con el medio, mediante el desarrollo de productos intermedios que refuercen la capacidad de generación y promoción de valores culturales y el fortalecimiento de la inclusión desde el diseño de comunicación visual.

Para finalizar, se construye un producto accesible (INCLUSIVO: artefacto hipermediador, organizado en estaciones amplificadoras, inclusivas y accesibles, integradas por afiches de difusión de los diferentes mensajes creados con los colectivos y organizaciones, realizados con una técnica de producción especial + reproducción táctil + audiodescripción + recorrido accesible).

El proyecto planteado forma parte de una estrategia de aproximación e investigación que se viene desarrollando desde el curso DCV1_noche, hacia la problemática de la inclusión y la accesibilidad, temática aún poco abordada dentro del ámbito de la institución.

b. Fundamentación y antecedentes

“Un padre no era dueño de criar a su hijo. Desde que nacía, se lo llevaba a un lugar llamado lerché, donde se reunían los más ancianos de cada tribu. Allí era visitado y examinado; si estaba bien conformado y si anunciaba vigor, ordenaban que se le criase, y le asignaba como herencia una de las nueve mil partes de tierra. Si era contrahecho o de una débil complexión, lo enviaban para ser arrojado de una cima inmediata al monte Taigeto. Pensaban que, estando destinado desde su nacimiento a no tener ni fuerza ni salud, no era ventajoso ni para él ni para el Estado dejarlo vivir.”
Plutarco, Vidas paralelas

Varias problemáticas aparentemente inconexas motivan la propuesta: por una parte la inclusión y la accesibilidad, y por otra, el diseño como hipermediador y herramienta para la mejora de la vida de las personas, y por lo tanto, también de sus derechos.

Para ello, se pretende articular la expresión y representación gráfica propia desde la disciplina del diseño de comunicación visual, desde la mirada de la corriente del “Activismo gráfico”, poniendo en relación tres líneas de trabajo (1. etnia y diversidad; 2. accesibilidad y discapacidad; 3. igualdad de género), las cuales se abordarán desde el diseño inclusivo.

Partiendo del diseño como hipermediador y articulador, en este proyecto, se indagará en las posibles articulaciones entre el diseño de comunicación visual, la inclusión, el diseño de experiencia, y la aplicación de nuevas tecnologías, como herramientas facilitadoras en la accesibilidad.

En ese sentido, Scolari propone un salto semántico al reflexionar sobre el concepto de hipermediación y sugiere: "perder la fascinación por los nuevos medios, para recuperar las hipermediaciones", trabajar esos espacios de "hipermediación", como «procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrolla en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios, y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí», y a su vez, aprovechar las nuevas tecnologías, para el desarrollo de la inclusión y la accesibilidad cultural.

Scolari plantea, en sucesivas reflexiones, las nuevas subjetividades espacio temporales que están generando las tecnologías digitales en un contexto de movilidad y pluri-ubicuidad. De esta forma, las tecnologías digitales, no sólo transforman el mundo, sino que también inciden poderosamente en la comprensión y percepción que tienen los sujetos de ese mundo. En ese sentido, para Scolari, una "teoría de las hipermediaciones, debe saber moverse en un terreno discursivamente pantanoso, consolidando una sólida red de interlocutores a partir de los cuales comenzar a construir su propio recorrido epistemológico".

Apropiándonos de las palabras de Scolari, es que se propone este proyecto "INCLUSIVO. El diseño inclusivo, desde el activismo gráfico", interconectando etnia, diversidad, accesibilidad, discapacidad, igualdad de género, activismo gráfico, diseño de comunicación visual, inclusión, y diseño de experiencia, atravesando no solo problemáticas sociales, sino también para fortalecer el trabajo desde el diseño inclusivo en la educación, en particular en FADU y en la LDCV, en donde se han visto aún escasas apariciones.

INCLUSIVO, es un artefacto hipermediador, organizado en estaciones amplificadoras, inclusivas y accesibles, integradas por afiches de difusión de los diferentes mensajes creados con los colectivos y organizaciones, realizados con una técnica de producción especial, más una reproducción táctil, acompañada de una audiodescripción, y un recorrido diseñado para que las personas ciegas o con baja visión, puedan acceder a dicho dispositivo.

Los artefactos, son producto de sistemas de necesidades sociales y culturales (llamados también intencionales, aunque dicha expresión ha entrado en desuso), y se les emplea generalmente para extender los límites materiales del cuerpo. En dicho sentido, todo aparato es un artefacto, pero no todo artefacto es un aparato. Entenderemos aquí al artefacto como producto amplificador de la interacción de los diferentes actores, y en relación directa con la comunidad, a partir de la instalación de INCLUSIVO en el territorio.

Diseño Inclusivo

También conocido como diseño universal o total, el diseño inclusivo es aquel destinado a todo el mundo, sin excepciones. Para usarlo es preciso tener en cuenta desde el inicio del proceso creativo que la población joven y saludable sólo es una pequeña parte de nuestro potencial público objetivo.

Diferentes aspectos tienen que ser repensados para incluir a la mayoría de personas posibles. En ese sentido, no estamos hablando de adaptaciones para personas con necesidades diferentes, también pensamos en personas con movilidad reducida, con enfermedades incapacitantes temporales o que no dominen el idioma. De esta forma podemos asegurar que el diseño inclusivo va también a garantizar la accesibilidad que precisa estar presente en diferentes esferas de nuestra cotidianidad.

El mayor objetivo del diseño inclusivo es crear una sociedad más justa, accesible e igualitaria. Según la Unesco un 15% de la población mundial tiene algún tipo de discapacidad, que aumentará en los

próximos años debido al alargamiento de la esperanza de vida. Ésto merece atención y presupone la necesidad de cambiar el paradigma que hoy por hoy predomina en el mercado.

Los principales desafíos del diseño inclusivo, es posibilitar y estimular la autonomía de personas con discapacidades en cualquier espacio, son las metas principales del diseño inclusivo. Según la REATECH (Feria internacional de Tecnologías para la Rehabilitación, Inclusión y Accesibilidad) este mercado se mantiene en crecimiento estable desde 2002, casi sin sufrir el impacto de la crisis económica.

Pero, algunos desafíos todavía necesitan ser superados para la adopción definitiva del pensamiento inclusivo en todas las esferas del diseño. Hablamos entonces de la necesidad de cambiar la mentalidad ya desde los propios profesionales del diseño, los cuales tienen que entender que las incapacidades de las personas son proyectadas. Es decir, se trata más de una limitación del ambiente, de los objetos o de los productos a su disposición que del usuario en sí.

De esta forma, en vez de pensar en accesibilidad, es interesante plantear el proyecto teniendo en mente diferentes habilidades y poder realizar el patrón del producto contando con el máximo número de personas posibles.

Por otro lado, es necesario empatizar y comprender en profundidad el público objetivo, para tener una mayor noción del “problema” que tiene que resolverse. Es necesario tener en cuenta las limitaciones permanentes (personas con alguna discapacidad), temporales (alguien que se rompió un brazo y lo lleva enyesado) o efímeras (individuos con manos o brazos ocupados que no pueden ser usados).

Además de considerar las habilidades y limitaciones únicas de los individuos, el diseño inclusivo debe respetar el ritmo de cada usuario. Es necesario ofrecer diferentes posibilidades de utilización ponderando no sólo las preferencias, también las habilidades propias de cada persona y los tiempos.

Se trata, más que nada, de una manera de democratizar diferentes productos y servicios, haciendo que se vuelvan accesibles y útiles para la mayor gama posible de usuarios. El diseño inclusivo es aquel que no requiere adaptaciones o ajustes para que diferentes personas, con diferentes habilidades o limitaciones, puedan usar determinado producto.

El cambio de mentalidad es primordial para que ésto ocurra y el diseño inclusivo sea considerado desde el inicio de la ejecución del proyecto. Las nuevas exigencias del mercado y la necesidad de inclusión y diversidad son algunos de los motivos por los cuales esta nueva forma de entender el diseño se vuelve tan necesaria.

Diseño inclusivo, diseño universal, diseño para todos, son conceptos que llevan varios años usándose y apareciendo esporádicamente en las escuelas de diseño. Parecen ser conceptos de menor importancia y confusos debido a lo pretencioso de sus adjetivos, pero sin ser una especialidad o un concepto independiente, de hecho es el más importante dentro del diseño, porque se trata de las personas.

Esto implica desarrollar productos y servicios que puedan ser usados por la mayor audiencia posible, entendiendo que toda población usuaria está compuesta por personas de diversas edades y habilidades. El problema muchas veces es que como diseñadores no conocemos cuáles son esas habilidades y deficiencias específicas, como para tenerlas en cuenta.

Desde la mirada de la accesibilidad y la discapacidad, diferentes leyes indican la necesidad de tener en cuenta ajustes razonables:

“las medidas de adecuación del ambiente físico, social y actitudinal a las necesidades específicas de las personas con discapacidad que, de forma eficaz y práctica y sin que suponga una carga desproporcionada, faciliten la accesibilidad o participación de una persona con discapacidad en igualdad de condiciones que el resto de los ciudadanos” (LEY 51/2003 artículo 7.c)

Dentro del marco legal, algunas leyes sobre accesibilidad universal indican que *“la condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible. Presupone la estrategia de «diseño para todos» y se entiende sin perjuicio de los ajustes razonables que deban adoptarse.” LEY 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. España.*

A su vez, dicho marco legal define el “Diseño para Todos”, como *“la actividad por la que se concibe o proyecta, desde el origen, y siempre que ello sea posible, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible.” LEY 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. España.*

La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, retoma los principios del modelo social, en donde se define la discapacidad: *“Las personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás.” Uruguay: Ley N° 18.418 / 5 de Noviembre de 2008.*

Asimismo, en el proyecto se trabajará desde el lenguaje como forma de profundizar en los diferentes conceptos, que implican y conllevan, dado que la lengua refleja la sociedad o la cultura en que se la usa, modela la sociedad o la cultura en que se la usa. La lengua no tiene una función pasiva, es una fuerza activa en la sociedad, es un medio de control de grupos o individuos hacia los demás o para resistir al control, un medio para modificar la sociedad o para impedir el cambio, y un medio para afirmar o suprimir identidades culturales.

Al utilizar la palabra discapacidad hablamos de persona excepcional, persona con capacidades diferentes (características sobresalientes, no habituales, sorprendentes), persona con necesidades especiales es terminología eufemística que invisibiliza a la persona con discapacidad al emplear vocablos alejados de la realidad.

En todo caso, se debe priorizar el concepto de persona, y referirse a **“persona con discapacidad”**, terminología que permite cuidar la individualidad del sujeto y ubicar a la discapacidad en su rol de cualidad, que no agota ni define todo lo que un sujeto es o pueda llegar a ser.

Existen palabras que definen el racismo, la xenofobia, pero no hay una palabra para llamar con la misma carga negativa “discapacitado”, invisibilizándose aún más esta situación de discriminación.

Si bien el concepto de inclusión es tan amplio como se pueda imaginar, implica desde su base dejar de lado la discriminación.

Desde el proyecto INCLUSIVO, queremos favorecer la construcción de futuros sociales más justos, equitativos, inclusivos, accesibles, de forma de poder mejorar la vida de la mayor cantidad de personas posibles.

INCLUSIVO, actuará como dispositivo hipermediador entre el mensaje y las personas, y como amplificador en el territorio.

El activismo gráfico

Entendemos el activismo gráfico, como una variante o corriente enmarcada en el diseño de comunicación visual socialmente responsable, limitado por una frontera muy porosa entre el arte, el diseño y la política, a través de la cual se pretende transformar-denunciar una situación social.

Desde el activismo gráfico, el diseñador queda definido como sujeto político, posicionado entre el mercado y el arte, gestando un espacio contemporáneo alrededor del diseño, el arte y la comunicación, barriendo fronteras disciplinares.

El activismo gráfico implica ocupar nuevos espacios, descentralizar el saber y construirlo desde procesos participativos, para que la gente se reconozca como sujeto de derecho. En ese sentido, la mirada se educa, incorporando nuevos valores de la realidad local, complejizando la imagen hacia formas de comunicación retórica, alejadas de los estereotipos de representación. Implica también, brindar herramientas a la gente para que tenga posibilidades de romper barreras, y desdibujar el individualismo hacia el que tiende la disciplina, trabajando en grupos fomentando el intercambio de igual a igual.

Podemos agrupar el activismo gráfico en tres variantes, según los siguientes objetivos o propósitos de diseño: 1) concientizar al público sobre una situación problemática; 2) movilizar a la ciudadanía en torno a alguna causa; 3) conmover al usuario para la recaudación de fondos.

De manera sintética, se puede afirmar que para el activismo gráfico la imagen cumple con los siguientes propósitos: concientizar, activar y conmover a los usuarios de dichas imágenes. Los tres propósitos están ligados a tres funciones: hacer ver relaciones ocultas en la sociedad, propiciar la transformación de una situación y lograr la colaboración económica de los consumidores.

Es decir, la agenda del activismo gráfico se inscribe en los principios de una teoría y artes críticos, pues la crítica no es solamente juzgar negativamente una situación que se considera perjudicial para un grupo humano, para una especie o para el planeta en su totalidad, sino, al mismo tiempo, una posición crítica que busca transformar dicha situación. La agenda de una perspectiva crítica se puede resumir en los siguientes principios: 1) el mundo no es como nos dicen que es, y 2) si el mundo no es como nos dicen que es, el mundo podría ser de otro modo, es decir, el mundo puede transformarse. El primer principio indica una sospecha y el segundo una posibilidad. Para el activismo gráfico la sospecha, se resuelve mediante la concientización de los usuarios, y la posibilidad, mediante su movilización.

La idea desde el proyecto INCLUSIVO, es trabajar desde el activismo gráfico y el diseño de comunicación visual, la concientización del público sobre las áreas temáticas definidas: 1) etnia y diversidad; 2) accesibilidad y discapacidad; 3) igualdad de género.

Una de las estrategias tradicionales del activismo en cualquiera de sus modalidades, es hacerles ver a los otros lo que ellos no pueden ver por su propia cuenta: el núcleo ideológico, las relaciones de poder, la explotación, la desigualdad, etc. Esto supone que el mundo que vemos es una falsa apariencia del mundo y que, por lo tanto, una estrategia basada en la concientización nos haría ver el mundo tal cual es. Si, como se cree, una imagen vale más que mil palabras, resulta coherente que el activismo gráfico se valga de numerosas estrategias retóricas para rasgar los velos de la ideología y revelar la «verdad» de una situación. Una de las estrategias más utilizadas tiene que ver con apropiarse de imágenes de inmediata recordación e identificación, bien sea que provengan del arte, de las industrias culturales o de la cultura popular. La estrategia proviene de las vanguardias artísticas y, particularmente, del situacionismo: el montaje y el desvío (o la tergiversación). Es decir, la yuxtaposición de imágenes, por un lado, y la subversión del sentido establecido, por el otro.

Antecedentes

Algunos de los antecedentes de ediciones anteriores, pueden verse en las redes del curso DCV1 y 2:

Instagram: @dvc.unodos

YouTube: dcv ½

Debajo, algunos de los proyectos realizados, a modo de referencia:

NUAGE BLANC UY. De la pradera oriental al metro de París

Nuage Blanc UY es un proyecto colaborativo integrado por estudiantes y docentes de Arquitectura, Diseño Industrial y Comunicación Visual (Fadu-UdelaR) junto a gestores culturales y artistas urbanos para generar una intervención urbana efímera en la “Nuit Blanche París”, evento que propicia nuevas relaciones entre el público, el arte y la ciudad.

Bajo la consigna del evento “Cambio Climático y Convivencia”, la actividad creativa se disparó con talleres guiados por la metodología de Design Thinking en Montevideo, ideando una operación que otorga visibilidad a una salida de metro de Gimard utilizando lana merino como material uruguayo primordial. La actividad culminó en París con su instalación, que estimuló al peatón a involucrarse sensitivamente.

Las interacciones a través de diferentes dispositivos instalados en la “nube”, enriquecieron el intercambio y la experiencia de todos

Esta experiencia configura un innovador ensayo proyectual desde diferentes enfoques disciplinares, plataforma creativa y transversal que aúna enseñanza-investigación-extensión en Facultad.

Nuit Laine, EFI. Montaje: Nuit Blanche París, 2015.



INVITACIÓN: CONFERENCIA DE PRENSA
Noche Blanca de París

Lunes 14 de setiembre / 19:00 hrs.
 Facultad de Arquitectura, Br. Artigas 1031



Idea y Mario x 100

En el marco del aniversario de los nacimientos de Mario Benedetti e Idea Vilariño, los estudiantes desarrollaron puestas gráficas en donde interpretaron gráficamente sus poemas, con una mirada contemporánea. El montaje en territorio se realizó en la Feria de Ideas +, creando a partir de estos dispositivos, el recorrido histórico de la feria, espacio de carácter central y de relevancia cultural para este evento. Para este proyecto se trabajó con los actores externos: Feria de Ideas +, y la Fundación Mario Benedetti. A su vez, los poemas fueron leídos por la propia voz de los estudiantes, en una interpretación vocal, inserta en el dispositivo para poder ser no solo los poemas vistos o leídos, sino también escuchados por aquellos que recorrieron la feria.

Ventanas urbanas para mirar poesía

Instalaciones de afiches en los MUPIS de la calle, que invitan a la reflexión, instaladas en el ámbito urbano, realizado con el colectivo del **Proyecto Zona Poema (10 ediciones)**

Las imágenes que se presentan a continuación, son trabajos de los estudiantes de DCV1y2, de ediciones anteriores, en donde el colectivo era el proyecto cultural Zona Poema y se trabajó en articulación con la Intendencia de Montevideo para la instalación de los afiches en territorio a través del dispositivo MUPI.

sitio web: www.zonapoema-zonapoema.blogspot.com/



Música para mirar. EXPO #AMALIAX100.

La exposición #Amalix100 se compone de 100 "afiches" (puestas gráficas), diseñados a partir de letras de canciones de Amalia de la Vega, en homenaje a los 100 años de su nacimiento, instalados 50 afiches en la FADU y 50 en AFE, en el Día del Patrimonio. 2019.

Urbano II.

Intalaciones urbanas en diálogo con el Día del Patrimonio, en homenaje al tango, interpeladas por las personas que transitaban ese fin de semana por el jardín del MNAV. 2017.

Urbano I.

Instalaciones urbanas en diálogo con el Día del Patrimonio, en homenaje a la educación pública, interpeladas por las personas que transitaban ese fin de semana por las calles montevideanas. 2016.

c. Objetivos generales y específicos (Especificar los aportes a la formación académica del estudiante y el trabajo con la comunidad)

La experiencia propuesta, promueve acciones que operan como potenciadoras del pensamiento crítico, como lo expresa Lipman (1997), y definido como “pensamiento complejo” por Morín (1997), entre los estudiantes y la comunidad involucrada, favoreciendo el intercambio, la vivencia y la construcción colectiva del conocimiento en marcos altamente participativos.

El proyecto pretende crear un espacio vivo, portador de diferencias que hacen a la mirada inclusiva, diversa, donde la otredad (Bernstein, 2009) demanda adentrarse en la incertidumbre, abrirse a la escucha, al diálogo, a la discusión sobre los aspectos referenciales, vinculares y de sentido que implican el desarrollo de habilidades y competencias para incorporar lo nuevo/diferente y para lo que no siempre se está preparado.

Buscamos con el proyecto INCLUSIVO, aportar a la construcción de un análisis crítico-activo del proceso de gestación y materialización de propuestas entre los diferentes actores, creando instancias de intercambio y reflexión favoreciendo las mismas a través de una metodología de investigación-acción participativa, alineados con la tríada hacer-saber-aprender.

INCLUSIVO es a su vez, un artefacto organizado en estaciones, integradas por afiches amplificadores de la difusión de los diferentes mensajes creados con los colectivos y organizaciones, con una técnica de producción especial + reproducción táctil + audiodescripción.

En este dispositivo se entrelaza lo analógico y digital, y se traduce el mensaje visual al táctil y audible, creando nuevas experiencias para todos, desde la diversidad de miradas, para potenciar la voz de los diferentes colectivos, que representan algunas de las problemáticas sociales a las cuales nos enfrentamos, para desde la diferencia, poner en valor la acción participativa a modo de fomentar y potenciar la cultura de las relaciones de cara al desarrollo comunitario.

Asimismo, se problematizará acerca del uso de un lenguaje adecuado, no discriminatorio que acerque y reflexione para poder comprender las implicancias y mensajes que hay detrás de ciertas palabras (del lat. parabola 'comparación'). Según la Real Academia, la palabra es la unidad lingüística, dotada generalmente de significado, que se separa de las demás mediante pausas potenciales en la pronunciación y blancos en la escritura, por lo cual se hace necesario indagar no sólo desde lo textual sino también desde lo gráfico (la representación gráfica de la palabra hablada), y de lo sonoro (timbre de la voz, entonación, idea exteriorizada a través de un sonido o grupo de sonidos).

Objetivos

Objetivo general:

Desarrollar una experiencia que contribuya a promover prácticas integrales inclusivas, desde abordajes interdisciplinarios en un marco pedagógico de innovación.

Abordar los conceptos de inclusión, diseño inclusivo, accesibilidad y activismo gráfico, con el propósito de contribuir a la producción de conocimiento sobre estos temas de relevancia y los que de ellos y en intercambio con los diferentes actores, a su vez deriven en líneas específicas de acción.

Objetivos específicos:

Experimentar en la construcción de un dispositivo/artefacto INCLUSIVO, a partir del intercambio multidisciplinar y con los colectivos involucrados, aplicando metodologías proyectuales, diseño participativo, promoviendo la creatividad y el diálogo de saberes.

Adquirir y generar conocimientos, capacidades y herramientas para el abordaje de problemáticas relativas a la inclusión social y la accesibilidad audiovisual, para el análisis, diseño e implementación de soluciones en comunicación visual, en el marco del activismo gráfico, promoviendo la integralidad de las funciones universitarias.

Ampliar y profundizar la mirada crítica de los estudiantes en función al rol del diseñador de comunicación visual.

Incorporar conocimientos técnicos en herramientas de tecnología. Estudiar las posibilidades de diálogo entre tecnologías de impresión 3D, técnicas tradicionales, diferentes tipos de cortes y materiales, para la construcción del artefacto INCLUSIVO.

Promover la reflexión y el diálogo sobre la promoción de la enseñanza y el rol del diseño desde una mirada inclusiva, como herramienta formativa, igualitaria, sociabilizadora, constructora de cultura, y facilitadora para el cambio social, desde la práctica académica.

Fomentar la generación de redes amplificadoras que interconecten los colectivos, e interactúe la comunidad toda, para reconstruir el tejido social, difundir y potenciar el aprendizaje significativo de nuestros estudiantes.

Publicar, exponer y registrar las experiencias y productos desarrollados.

d. Descripción y modos de involucramiento de los distintos actores (actores externos y ámbitos académicos)

Actores externos: Colectivo Ruido (@ruidouy), Colectivo Habitadas (@colectivohabitadas), EFD (@efdiversas), Colectivo Catalejo, Feminismos UY, Mundo Afro, Unión Nacional de Ciegos del Uruguay (UNCU), Ministerio de Desarrollo Social (MIDES-área Discapacidad), Intendencia de Montevideo (áreas Accesibilidad, Igualdad de género, Diversidad, y Etnia).

Modos de involucramiento: Están previstos tres conversatorios abiertos a toda FADU. Este espacio pretende que sea para el intercambio, el enriquecimiento y la reflexión, no sólo para los estudiantes del curso y sus docentes, sino para toda la FADU, desde el compromiso académico y social que compartimos.

A su vez, los colectivos trabajarán en talleres puntuales dentro del curso DCV1_noche, previamente agendados, encontrándose ya coordinados los tres conversatorios, uno por cada línea temática de trabajo planteado.

Ámbitos académicos: LDCV (área proyectual), LDCV (área tecnológica), LDCV (área socio-cultural), Centro de Integración Digital (CID) <https://cid.edu.uy/>.

Modos de involucramiento: Desde las tres áreas se dará apoyo e intercambio en el taller del DCV1, especialmente desde el área tecnológica (LDCV + CID), para estudiar las posibilidades de diálogo entre tecnologías de impresión 3D, las técnicas tradicionales, los diferentes tipos de cortes y materiales, para la construcción del dispositivo/artefacto INCLUSIVO. A su vez, el área socio-cultural de la LDCV, apoyará en el estudio y construcción de los mensajes que desarrollarán los estudiantes, docentes y colectivos involucrados.

e. Integralidad e Interdisciplina.

Entendemos que las prácticas integrales quedan de manifiesto tanto en la fundamentación, los antecedentes, los objetivos, y en la descripción y modos de involucramiento de los distintos actores hechas en los párrafos anteriores.

Por otro lado, la articulación entre enseñanza e investigación, está dada por la propia vinculación de los integrantes del equipo, desde el curso del taller DCV1_nocturno, en donde se desarrolla el proyecto, como así también desde la línea de investigación en inclusión y accesibilidad que llevan adelante.

A su vez, dada la complejidad de los temas involucrados, se requiere obligatoriamente abordajes inter y transdisciplinarios. Para ello se propone el trabajo no solamente con los nuevos actores, sino también dar continuidad a los proyectos y actividades que se han desarrollado a lo largo de las diferentes ediciones del curso DCV1, involucrando a diversos actores sociales, institucionales y académicos que ya se han vinculado de alguna manera, pero también ampliando la invitación como ya se viene haciendo, a la comunidad en general (como se ha hecho tanto en las exposiciones como en los conversatorios realizados).

Consideramos entonces que resta explicitar la conformación del equipo que edición a edición, se consolida desde diferentes aproximaciones a esta modalidad de trabajo, (además de los actores externos, antes mencionados).

Equipo docente:

Matilde Rosello (Prof. Adjunto, IP, DPCV, LDCV)

Betiana Cuadra (Asistente, IP, DPCV, LDCV)

Matías Fernández (Asistente, IP, DPCV, LDCV)

Valentina Levrero (Ayudante, IP, DPCV, LDCV)

Micaela Villanueva (Ayudante, IP, DPCV, LDCV)

Fabrizio Roberto (Asistente, Área Tecnológica, LDCV)

Luis Flores (Centro de Integración Digital, FADU)

Eugenia Cerrone (Ayudante, IP, Taller Schelotto)

Martin Sorondo (Ayudante, IP, Taller Schelotto)

No docentes:

Gonzalo Milans (Estudiante LDCV, Prácticas Curriculares de Enseñanza)

Ana Belén Dupont (Estudiante LDCV, Prácticas Curriculares de Enseñanza)

Beatriz Edelman (Estudiante LDCV, Prácticas Curriculares de Enseñanza)

Estudiantes del curso Taller de Diseño de Comunicación Visual 1_noche (DCV1): 135 estudiantes en total, participarán directamente del proyecto.

f. Articulación con líneas de trabajo en desarrollo

Como se indicara en los antecedentes, se vienen desarrollando a lo largo de las diferentes ediciones del taller DCV1_noche, diversos proyectos y actividades, vinculados a la inclusión social y cultural, y los aportes que el diseño puede ofrecer a la mejora y construcción de la misma.

A su vez, se está desarrollando la línea de investigación relacionada a la temática de la inclusión y la accesibilidad, desde el diseño, así como también la creación de un observatorio y centro, que vincule la investigación con otros cursos del área tecnológica (LDCV y Arquitectura), diseño industrial (EUCD), y proyecto arquitectónico, a los que están vinculados los integrantes del equipo, desde el curso del taller DCV1_nocturno.

Por otro lado, existe la posibilidad de articular interacciones puntuales y convenios con determinadas áreas de la Intendencia de Montevideo, así como también con el Ministerio de Desarrollo Social.

g. Estrategias y metodología (etapas y alcances esperados en cada una de ellas)

La metodología se basa en la investigación-acción-participativa, entre el equipo docente, no docente, los estudiantes y los colectivos anteriormente mencionados, desencadenando procesos de intercambio de ideas, recursos y experiencias que estimulen el abordaje de dinámicas proyectuales que devengan en el diseño de materiales y productos concretos, accesibles e inclusivos.

El equipo docente opera con una lógica transdisciplinar cuya base ronda en torno a la misma estrategia que propone al estudiante al que entiende como par, desdibujar las fronteras disciplinares en favor de lo permeable, de retroalimentar el pensamiento complejo (Morin, 1997), y abordar colectivamente la incertidumbre que conllevan estos procesos.

A su vez, el proyecto se desarrollará a través del proceso del Design Thinking, oscilando entre el modo divergente y convergente del pensamiento.

Asimismo, se trabajará en base al Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), en donde los estudiantes desarrollan productos intermedios como proceso para llegar al producto final. Esta estrategia implica la participación activa, el aprendizaje y la evaluación continua, individual, colectiva y participativa.

La participación activa, se genera a través de dinámicas que se producen entre el derecho y la responsabilidad de participar, el empoderamiento de los usuarios y la identidad cívica. La metodología de evaluación participativa involucra la participación de los sujetos en todo el proceso. El método de investigación-acción participativa (Cousins y Whitmore, 1998), nos provoca evaluar de un modo participativo y transformador. Generar nuevos conocimientos a partir de la experiencia, la planificación, la evaluación en sí misma y la optimización de la innovación, a partir de percepciones propias de los participantes en torno al proceso integral. De este contexto de acción, acontece un aprendizaje activo que es derivado de las acciones y experiencias que se gestan, y que nos motiva a reflexionar individual y colectivamente sobre las prácticas, los saberes, las decisiones, los resultados y los hallazgos en favor de afectar los modos de ver.

Cada actividad (conversatorio, talleres), aportará datos a este reflexionar add continuum, y nos ofrece la posibilidad de amplificar el taller, el aula, en el medio, a través de nuestro artefacto INCLUSIVO, poniéndolo en diálogo con la comunidad. Así, cada artefacto, al desplegarse en el territorio a través de una exposición itinerante, será adoptada, reformulada e incluso criticada por cualquier otro actor involucrado. Esta puesta en relación, se transformará en un nuevo emergente que intentaremos aprehender y registrar, para re-evaluar y reflexionar.

El proyecto se plantea en cuatro etapas:

Etapas 1 - Investigar-entender-explorar-empatizar-interpretar-definir

Esta es una etapa de investigación, de empatizar con los diferentes colectivos y sus problemáticas sociales, de entender, interpretar y definir junto a los mismos, el mensaje a difundir.

En esta etapa están previstos y confirmados tres conversatorios abiertos a FADU, de intercambio con los actores externos, referentes expertos e involucrados directamente con las tres líneas de trabajo planteadas (1) etnia y diversidad; 2) accesibilidad y discapacidad; 3) igualdad de género.

Etapas 2 - Idear-crear-experimentar-diseñar-construir-prototipar

Etapas de ideación, creación, experimentación con diferentes técnicas y materiales. Primeras propuestas proyectuales.

Se plantean en esta etapa, talleres inmersivos de experimentación, talleres de técnicas constructivas, talleres con los colectivos confirmados.

Definición de técnicas y modos de producción.

Construcción de INCLUSIVO: Diseño de afiche, diseño de estación, construcción de la reproducción táctil, guión y grabación de la audiodescripción.

Etapas 3 - Probar-evaluar-intercambiar

Validación de los prototipos en coordinación con los actores sociales. Ajustes.

Etapas 4 - Exposición itinerante-Difusión

Montaje de los artefactos, armado de la exposición. Itinerancia de la misma.

La exposición se conformará por diversas estaciones, cada una con un artefacto integrado con el afiche, la reproducción táctil y la audiodescripción. En cada locación se diseñará el recorrido accesible para las personas ciegas o con baja visión.

La exposición itinerante será postulada para presentar en los siguientes eventos y locaciones: Mercado Modelo-Campo, CCE, EAC, Atrio IM, Plaza de Las Pioneras (Centro Cultural).

Además se prevé el diseño de una publicación editorial sobre el proceso del proyecto y contempla un artículo para revista indexada, ponencia en las jornadas de extensión, y participar en la Bienal de Diseño de Madrid (BID-DIMAD noviembre 2022).

h. Cronograma de ejecución

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Etapa 1: Investigar, entender, explorar, empatizar, interpretar, definir. - 3 Conversatorios con colectivos activistas										
- Etapa 2: Idear-crear-experimentar-diseñar-construir-prototipar 2 instancias de intercambio en taller con los actores involucrados.										
- Etapa 3 Probar-evaluar-intercambiar. Ajustes. Testeo de los productos con los diferentes actores (en particular con la UNCU). Montaje de la primera exposición que da cierre al semestre académico en el Hall de FADU										
- Etapa 4 Talleres para docentes en coordinación con los colectivos. Talleres itinerantes que acompañan la exposición. Exposición itinerante-Difusión-Diseño de la publicación-artículo-ponencia-participación en la BID-Madrid Difusión en redes. Itinerancia de la exposición.										

i. Resultados esperados y estrategias de difusión

Como resultados esperados se pretende:

Desarrollar una experiencia que contribuya a promover prácticas integrales inclusivas, desde abordajes interdisciplinarios en un marco pedagógico de innovación.

Abordar los conceptos de inclusión, diseño inclusivo, accesibilidad y activismo gráfico, con el propósito de contribuir a la producción de conocimiento sobre estos temas de relevancia y los que de ellos y en intercambio con los diferentes actores, a su vez deriven en líneas específicas de acción.

Experimentar en la construcción de un dispositivo/artefacto INCLUSIVO, a partir del intercambio multidisciplinar y con los colectivos involucrados, aplicando metodologías proyectuales, diseño participativo, promoviendo la creatividad y el diálogo de saberes.

Adquirir y generar conocimientos, capacidades y herramientas para el abordaje de problemáticas relativas a la inclusión social y la accesibilidad audiovisual, para el análisis, diseño e implementación de soluciones en comunicación visual, en el marco del activismo gráfico, promoviendo la integralidad de las funciones universitarias.

Ampliar y profundizar la mirada crítica de los estudiantes en función al rol del diseñador de comunicación visual.

Incorporar conocimientos técnicos en herramientas de tecnología. Estudiar las posibilidades de diálogo entre tecnologías de impresión 3D, técnicas tradicionales, diferentes tipos de cortes y materiales, para la construcción del artefacto INCLUSIVO.

Promover la reflexión y el diálogo sobre la promoción de la enseñanza y el rol del diseño desde una mirada inclusiva, como herramienta formativa, igualitaria, sociabilizadora, constructora de cultura, y facilitadora para el cambio social, desde la práctica académica.

Fomentar la generación de redes amplificadoras que interconecten los colectivos, e interactúe la comunidad toda, para reconstruir el tejido social, difundir y potenciar el aprendizaje significativo de nuestros estudiantes.

Como producto principal, se espera montar una exposición conformada por estaciones integradas por los artefactos (INCLUSIVO), creando una experiencia inmersiva, accesible e inclusiva. La misma se pretende que itinere en el territorio, amplificando y difundiendo el mensaje de INCLUSIVO.

A su vez, editar una publicación, en donde se exponga el proceso y el registro de las experiencias y productos desarrollados.

Por otro lado, se aspira a obtener insumos de alto valor para profundizar en el armado de proyectos de investigación para dar continuidad y solidez a la propuesta, promoviendo la integralidad de las funciones universitarias.

k. Notas, referencias y fuentes bibliográficas

Álvarez de Morales Mercado, C. (2013). La accesibilidad en el museo desde una perspectiva sociológica. En Revista de Estudios Jurídicos nº 13 (Segunda Época). Universidad de Jaén (España).

Fascioli, F. (2019). La audiodescripción y su relación con la banda sonora en el marco de la Producción Audiovisual Accesible. Tesis de Maestría. Universidad Autónoma de Barcelona.

García, M. y Gutiérrez, S. (2018). El museo como espacio multicultural y de aprendizaje: algunas experiencias inclusivas. LIÑO. Revista Anual de Historia del Arte, 24, 117-128.

Mouratidis, I. (2019). La dimensión espacial del "ser usuario de museo": reflexiones sobre la construcción social de un espacio expositivo inclusivo. Revista Espacio, tiempo y forma, 7, 379-404.

Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. Barcelona: Gustavo Gili.

Relevamiento de Infraestructuras e Instituciones Culturales del Uruguay 2016, (2016). [ebook]. MEC

<http://cultura.mec.gub.uy/innovaportal/v/86079/8/mecweb/relevamiento-de-infraestructuras-e-instituciones-culturales?parentid=79801> Descargado: 13/06/2016.

Tercer informe de Imaginarios y Consumo Cultural 2014, (2014). [ebook] MEC

Scolari, C. (2008). Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva (1a. ed.). Barcelona: Gedisa S. A.

Soler, S. (2013). La traducción accesible en el espacio multimodal museográfico. Tesis Doctoral. Universidad de Córdoba.