



"ALGUNOS CONSIDERAN QUE LOS NÚMEROS, TEXTOS Y DETALLES SON ABURRIDOS, SOMBRÍOS, TEDIOSOS Y QUE POR ELLO REQUIEREN SER ORNAMENTADOS PARA DARLE VIDA A LOS GRÁFICOS, UNA ESPECIE DE DECORACIÓN COSMÉTICA QUE, FRECUENTEMENTE, DISTORSIONA LA REPRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN. 'SI LOS NÚMEROS SE VEN ABURRIDOS, ENTONCES UD. HA ELEGIDO LOS NÚMEROS INCORRECTOS.' "

(Edward Tufte - Envisioning Information)

El mundo es complejo, dinámico, multidimensional. ¿De qué modo podemos, entonces, representar la riqueza de las experiencias del mundo en superficies bi o tri-dimensionales?

Aquello de que una imagen vale más que mil palabras sigue siendo cierto. Es por esto que la representación de datos en forma gráfica se vuelve útil cuando la tarea es consultar y sacar conclusiones sobre datos provenientes de la compleja realidad.

Algunos conceptos a tener en cuenta

Contenido: antes de plantear la forma del modelo con el que queremos representar la información debemos tener en claro qué queremos mostrar. Los datos debe ser claros, precisos, eficientes. Se trata de comunicar la mayor cantidad de ideas en el menor tiempo.

Relaciones: un dato no significa nada a menos que se compare o vincule con otro, un dato adquiere sentido en relación a otros.

Complejidad: la cantidad de información es un aspecto completamente independiente de su dificultad de lectura. La confusión es un problema del diseño, no un atributo de la información. Estamos tal vez frente a una pieza que posee alta densidad de información. El diseño debe mostrar la complejidad de las relaciones que se establecen entre los datos relevados de una manera clara pero no por eso vacía.

Basura gráfica (chartjunk): evitar el uso de elementos decorativos que no contribuyan a la transmisión de la información y que sólo proporcionen ruido.

Color: diferenciar sus usos: nombrar, medir, relacionar, destacar, codificar, "dar vida" o embellecer.

Separación y capas: la codificación es una herramienta que contribuye a diferenciar información. Con ella se pueden asignar rasgos particula-

Preguntas para hacerse

res a los datos y de esta manera establecer similitudes, asociaciones, oposiciones, comparaciones, etc.

Preguntas como esta pueden realizarse muchas, lo importante es abrir el juego en cuanto a las posibilidades del objeto y, sobre todo, estar atento para observarlo con mirada crítica e indagar sus cualidades y su funcionamiento.

- ¿El modelo presenta información derivada de un fenómeno real?
- ¿Se observa una estructura en la que se articulan los elementos?
- ¿El modelo es un todo? ¿está construido de partes? ¿cómo se complementan las piezas?
- ¿Es efímero o perenne?
- ¿Es modificable?
- ¿Es móvil, fijo, tiene posiciones diversas?
- ¿Es un objeto en crecimiento?
- ¿A qué tipología de organización responde? (nodo central y derivados, líneas en paralelo, línea troncal y bifurcaciones, diversos nodos de igual jerarquía?)
- ¿Necesito explicarlo con palabras o el modelo se explica solo?
- ¿Es un objeto para ser fotografiado?
- ¿Se proyecta alguna imagen sobre él?
- ¿Hay llenos y vacíos, tensiones, cercanías, lejanías? ¿La lectura de estas situaciones es relevante?
- ¿Qué ritmos se proponen? ¿son constantes, variables? ¿Hay secuencias y subsecuencia, contrastes?
- ¿Qué cantidad de información presente en cada momento? ¿qué requiere lectura exhaustiva, qué funciona cómo impacto visual?
- ¿Cuántas capas de datos se contrastan entre sí?
- ¿Contiene material que se desprende?
- ¿Es individual o se relaciona con algún otro modelo que se está trabajando en el taller?
- ¿El modelo se instala en el lugar del fenómeno?
- ¿Puedo obtener algunas conclusiones del fenómeno que antes no tenía?

Aquí un espacio para que te preguntes cosas acerca de tu proyecto



Materialidad

Los materiales con los que cada grupo realice el modelo son importantes al menos por dos cosas. La primera es la resistencia de los mismos. Se debe garantizar que el modelo se sostenga por sí mismo, o bien, permanezca en el lugar que sea instalado (por ejemplo la pared del patio). El segundo tema es pensar si la materialidad misma comunica algún significado por sí misma. No es lo mismo un texto realizado con transfer que otro pintado a mano u otro con aerosol, etc.

Entre las infinitas materialidades posibles, aquí van algunas sugerencias:

- Hilos, maderas, plumadas, clavos, cintas elásticas, chapa, siliconas, yeso, cintas aisladoras de colores, cintas de papel, varillas de todo tipo, papeles, cartones, caños de metal, de pvc, elementos esféricos como bolitas de rulemanes, canicas, imanes y miles de etcéteras más.

Si se va a trabajar en la pared del patio algunos de los elementos anteriores pueden funcionar perfectamente y si se piensa en instalar un objeto bi-dimensional, aquí otras sugerencias:

- Engrudo: Pegar con engrudo (ver la receta más abajo). Si se elige esta técnica utilizar papeles blandos
- Pintar o dibujar esquemas / diagramas: esto implica dibujar correctamente. Evitar el traspaso sólo por no tener la paciencia o la habilidad. Si se elige este método buscar la manera de realizar las cosas correctamente.
- Transfer: Fotocopiar y transferir con tinner. En este caso hay que recordar fotocopiar o imprimir en espejo aquello que se quiere transferir.
- Aerosol: el aerosol no tienen por qué ser usado de manera graffitera/stencilera. Considérenlo una herramienta con la cual se puede lograr buena calidad. Es más impactante ver un esquema bien hecho con aerosol que ver el stencil de siempre y del que hay sobrados ejemplos en las calles de Buenos Aires.
- Barnizar: puede ser una opción aplicar una capa final de laca o barniz para fijar si se trata de papeles pegados en la pared. Esto es sólo una medida de seguridad de "post-producción". Lo mejor es considerar los puntos anteriores y trabajar con una materialidad de base resistente.

Breve comentario a los modelos corpóreos:

- Un modelo tridimensional no necesariamente debe ser voluminoso. Puede, por ejemplo, tratarse de un objeto laminar y luego estudiar las posibilidades que ese objeto otorga desde distintos puntos de vista desde el que se lo mira y cuándo se lo percibe tridimensionalmente y cuándo bidimensionalmente. Un signo laminar (de pocos milímetros de espesor) que se clava o se pega a la valla, puede incluso tener interacción con la luz solar o artificial y proyectar determinado tipo de sombras que son relevantes para el modelo. Nuevamente, cuidar la forma y el diseño es primordial.

Como se mencionó anteriormente, la construcción del modelo debe ser correcta en su terminación. Si existiera la imposibilidad de llevarlo a cabo con prolijidad por cuestiones de tiempo o habilidad tal vez sea mejor revisar el proyecto y realizar las modificaciones necesarias antes de que sea demasiado tarde.

Materiales de trabajo

- Muchos trapos para limpiar y ensuciar.
 - Guantes para proteger las manos del aguarrás y la pintura
 - Anteojos o antiparras protectoras
 - Delantales y ropa que puedas manchar sin preocuparte
 - Aguarrás
 - Pintura para aire libre
 - Tarritos y contenedores de todo tipo para trasvasar pintura, hacer mezclas, limpiar pinceles, etc.
 - Pinceles, brochas, rodillos (para pintura y para cola y engrudo)
 - Papeles blancos y de color (para pegar con engrudo, deben ser blanditos tipo afiche)
 - Hilo, plumada (para tirar líneas rectas)
 - Cinta de papel para enmascarar y/o usar para marcar la estructura
 - Metro (regla larga para hacer medidas)
 - Objetos para graficar: fibrones, lápices gruesos, tizas, etc.
 - Cutter, pegamento en barra.
 - Papeles de diario para cubrir el piso
- y todos los materiales que creas necesarios para continuar con el modelo.
Recordá la cámara de fotos para registrar el avance de tu proyecto.

Medidas de seguridad

- ¡Atención! Muchos de los materiales con los que vas a trabajar pueden ser inflamables. Hay que tener sumo cuidado al manejarse con ellos. Si por algún descuido se provocara fuego no se debe intentar extinguirlo con agua. Inmediatamente alejarse del lugar y acudir a los docentes o autoridades del PEI que se encuentren más cercanos.
- También con materiales punzantes o cortantes deben tener cierta precaución al manipularlos por las dudas tengan a mano alcohol y agua oxigenada para curaciones.

Receta del engrudo

Ingredientes:

- 8 cucharadas de harina común
- 1 litro de agua

Preparación:

- 1 - Incorporar de a poco el agua a la harina para que no se formen grumos
- 2 - Llevar a fuego hasta que hierva y cocinarlo unos minutos mezclando constantemente
- 3 - Dejar enfriar y sacarle la piel de la superficie
- 4 - Guardar en frasco cerrado en heladera. Dura casi una semana. Se le puede agregar un poquito de vinagre para que dure más tiempo.