

prácticas del diseño gráfico de Estados Unidos, con el fin de mostrar el proceso de irrupción que mantiene el arte con el diseño.

Aquí se describe la gestación de los rasgos socioculturales del diseño y del arte pictórico de la década de los cincuenta que irrumpirán en el decenio posterior: 1) la dominación del mercado cultural por los artistas y diseñadores; 2) el expresionismo abstracto como la primera vanguardia pictórica estadounidense y la última del movimiento moderno; 3) el fin del arte moderno y el principio del arte objetual con el *Ready-Made* duchampiano; y 4) las corrientes de pensamiento del diseño gráfico como escuela y expresión individual. Se hará además un esbozo de los rasgos generales y específicos que muestren el carácter irruptivo representado en la manera cómo el diseñador, por medio de sus obras, rebasa la realidad de su entorno inmediato.

En este contexto se resalta el surgimiento irruptivo de las prácticas profesionales del diseño mediante la relación dialéctica del artista y diseñador enfocada en el saber de sus respectivas prácticas. Se destacarán las particularidades de las prácticas del diseño gráfico en aquellos años. Finalmente se presentarán las manifestaciones pictóricas afines al diseño que contribuyeron al desarrollo profesional del mismo.

### Los efectos de la irrupción

La naturaleza compleja del diseño profesional esta directamente asociado con el origen irruptivo del diseño gráfico como disciplina profesional enmarcado en los años sesenta con el desarrollo económico y social de la llamada segunda etapa de la sociedad de consumo (fin de los cincuenta y años sesenta) y con el desarrollo de los procesos culturales ligados estrechamente al inicio de la sociedad de comunicación.

Desde este referente, el origen del diseño complejo no es concebido como inicio absoluto sino como un constante recomienzo de la historia o como diría Foucault: "El origen es, pues, aquello que está en vías de volver, la repetición hacia la cual va el pensamiento, el retorno de aquello que siempre ha comenzado ya, la proximidad de una luz que ha iluminado desde siempre" (Foucault; 1989: 321).

El origen del diseño no se conecta con aquellas versiones históricas que parten de las pinturas rupestres, del Renacimiento o de la Revolución Industrial, tampoco es una génesis del diseño, una narración cronológica de hechos históricos o la delimitación de una fecha; más bien se vincula con la corteza de una de las capas originarias del conocimiento del diseño para explicar el origen del diseño profesional y su naturaleza compleja. Se trata de un origen teleológico cuyo sentido sea reaprehender, reescribir y construir nuevas explicaciones del ejercicio profesional del diseño.

En el análisis recursivo del origen de las prácticas profesionales se encuentra el porvenir de la profesión. De esta irreversibilidad pueden generarse otros comienzos, recomienzos, alejamientos, acercamientos retornos o finalidades. Se trata de una mirada recursiva que permita reflexionar sobre los problemas que enfrenta el diseño profesional.

Parece conveniente, en el contexto del siglo XXI, recuperar la naturaleza compleja del diseño gráfico. El diseño ha reducido su carácter comunicador y privilegiado la producción de imágenes en serie. El diseño que hoy se observa es un diseño estetizado, preocupado por la forma, por vender y seducir; ha constreñido su existencia a una noción meramente publicitaria y comercial olvidando así, la naturaleza compleja e irruptiva de la cual se engendró.

Este trabajo es un intento de reflexionar sobre el reciente abandono de la naturaleza compleja del diseño profesional ante tal estandarización.

En esta idea de origen, naturaleza y complejidad considera que la historicidad del diseño es teleológica porque desde la recursividad, puede encontrar las evidencias epistemológicas para continuar con la construcción de su racionalidad teórica. Es importante que el diseño conozca su pasado porque de esto depende su configuración en el presente. El diseño tiene que reescribir su propia historia pasando por la infinita posibilidad del origen.

Este planteamiento está estructurado en tres momentos: 1) presentar el momento histórico en que se evidencia el origen del diseño como disciplina profesional, porque converge la formalización disciplinar con la especialización de su saber; 2) mostrar el carácter epistémico del diseño fundado a partir de tres capas 1) las ideas generales de la época, 2) las características particulares del diseño y 3) la visión del diseñador y; 4) describir la expansión de la complejidad que revela la cualidad del diseño como objeto complejo de estudio.

Esta conferencia fue dictada por **Claudia Mosqueda** (Universidad Nacional Autónoma de México –UNAM– - México) el martes 29 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

### El diseño de los papeleros urbanos de Santiago y Buenos Aires

Oswaldo Muñoz Peralta

El principal problema observado y que genera la realización de este trabajo, reside en la sociedad presente en los microcentros de las ciudades en estudio, principalmente en sus calles peatonales, toda vez que estos lugares están equipados con papeleros que se vacían y mantienen en forma permanente, como asimismo, son aseados por parte de empresas de aseo que los respectivos gobiernos comunales han licitado.

De todas las posibles explicaciones que podría tener la sociedad urbana en el microcentro, se observan, para el caso de este trabajo, los posibles problemas que puedan existir con el diseño de los papeleros, en cuanto a su configuración, volumen, textura, color y composición. O sea, las componentes de la forma o variables forma-

les. A ello se le suma la ubicación y colocación en el espacio público. Por tanto, se puede plantear que existirían factores asociados a la forma y ubicación de estos artefactos que inciden en su uso, luego, habría factores de diseño de los papeleros que inciden en el aseo de los microcentros, lo que se abordará en este trabajo.

Para la realización de este estudio que será exploratorio, ha sido necesario observar en terreno qué sucede con estos artefactos. Primeramente se realizó un levantamiento fotográfico y planimétrico de los tipos de papeleros existentes en los microcentros de ambas ciudades, en orden a conocer cuáles son los que prevalecen, cómo son colocados y ubicados en el espacio público y, si existen equivalencias formales, de tamaño, de colocación, de ubicación, de capacidad y de apariencia, que permitan establecer semejanzas, diferencias, contrastes o analogías entre los tipos existentes dentro de un mismo lugar o entre ambas ciudades.

Sobre esta base se elaboró una pauta de observación tendiente a detectar cómo es el uso que se hace de ellos por parte de los habitantes de la ciudad. Todo ello tendiente a comprender el por qué de su forma, su colocación y su localización en el espacio público. Se parte de la base que todo artefacto diseñado por el hombre está destinado a cumplir una función para lo cual, debe tener necesariamente una forma.

Debido a que los microcentros en estudio, a pesar de su nombre son bastante extensos, se ha reducido el dominio de este trabajo a un par de lugares significativos y representativos de la vida urbana en ambas ciudades. Para ello se consideraron dos de las más importantes calles peatonales de Santiago y Buenos Aires. En ese sentido, si bien se realizó un catastro de todos los papeleros que, al menos aparecen en forma evidente en el espacio público del microcentro de Santiago y Buenos Aires como un tipo reconocible que no un recipiente genérico y colocado por cualquiera, se estudiaron en detalle sólo los papeleros presentes en estas calles peatonales.

Esta conferencia fue dictada por **Oswaldo Muñoz Peralta** (Universidad de Chile - Chile) el martes 29 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## Rediseño de la Libreta Sanitaria MaternoInfantil Bonaerense

María Eva Ormazabal

### Introducción

Desde el Espacio 'Diseño de Información', para 4º AÑO de la carrera de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes Visuales, se comenzó el ciclo lectivo 2004 con el contenido curricular 'Diseño de Información para la Administración', a partir del cual se planteó la posibilidad

de trabajar con un documento de manipulación de información, tan complejo y desactualizado –como rudimentario en su diseño– como lo era la Libreta Sanitaria Materno Infantil Bonaerense.

A partir de ello se intentó tener una aproximación al Organismo que emite esta pieza de documentación (Ministerio de Salud de la Pcia. de Bs. As.) y acercarle nuestra inquietud de proponer un rediseño de la libreta que se pudiera implementar realmente. Siendo positiva su respuesta se procedió a desarrollar este proyecto.

Partiendo del objetivo de favorecer la aplicación práctica y la resignificación teórica de conocimientos sobre diseño gráfico incorporados a lo largo de la carrera, dichos conceptos se retomaron, ampliaron y profundizaron en esta aplicación gráfica. Dicha aplicación se vincula a los Sistemas de Información que hacen al desempeño y gestión interna de instituciones privadas o públicas.

El saber sobre la enseñanza se aborda mediante un acercamiento de estos conocimientos con la problemática de la vida comunitaria, favoreciendo además una integración del diseño gráfico con otras disciplinas, como también en la comprensión de las interrelaciones entre ciencia, tecnología y sociedad y sus diversas repercusiones en la vida humana. Se busca proporcionar a los alumnos un conjunto básico de conocimientos que se constituyan en instrumentos para la acción creativa, educativa e innovadora de cualquier proyecto que involucre el diseño de información, con fines comunicacionales visuales.

Se apunta a despertar a los alumnos a la idea de participación social, de inclusión al contexto social y laboral. Preparar al individuo para operar creativamente en la realidad, para que se constituyan en verdaderos agentes de cambio positivo, asegurando una apertura y compromiso real con el medio social en que se encuentran insertos, estableciendo vínculos de intercambio y participación con la comunidad.

El diseño para la administración contribuye a organizar ciertas comunicaciones dentro de sistemas. Incluye el diseño de formularios, fichas, documentos institucionales de descarga de información, planillas, boletos, organigramas, balances, guías, etc. El diseño de información requiere habilidad para procesar, organizar y presentar información en forma verbal y no verbal. Requiere conocimiento de la eficacia comunicacional de imágenes y relación de forma y contenido con textos.

En este caso, se trabajó en el rediseño de formularios, fichas, gráficos para registrar evoluciones de crecimiento, cuadros para completar los datos de los controles, etc, con el objetivo de diseñar estructuras destinadas a garantizar orden y pertinencia a los mensajes requeridos. Lo interesante es registrar cómo incide el diseño de la información en la transmisión del conocimiento, si trabajamos en conjunto con otras disciplinas científicas.

Para este fin se trabajó con una institución real (El Ministerio de Salud de la Pcia. de Bs. As.) cuya vinculación con la comunidad despertó en los alumnos la idea de participación comunitaria, que fundamente verdaderamente el rol social del diseño.

El proceso de investigación previo, el establecimiento del diagnóstico y la propuesta gráfica sobre el rediseño de la Libreta Sanitaria lo llevarán a cabo los alumnos de