

origen. Sin embargo no es sencillo el comienzo de esa reflexión, ya que la cultura de lo inmediato juega muy en contra a la hora de la distancia, de la abstracción. En este caso el esfuerzo es tanto del docente como del estudiante en el recorrido para develar partes de la realidad.

¿El objeto y el sujeto?

Si bien no sólo el comenzar a reflexionar es un problema, el caso particular de las ciencias sociales posee la problemática de la reflexión acerca de situaciones en las que estamos muchas veces incluidos, en tanto pertenecientes a una determinada cultura y sociedad. He ahí el problema de ser sujeto y objeto a la vez, problema que en el caso de la sociología intentaron resolver desde sus orígenes sus propulsores.

Jesús Ibáñez dijo que los sociólogos son (o deberían ser) dispositivos de reflexividad y no el sujeto sujetado, que olvida que pertenece a un orden social determinado y sólo hace preguntas. Por lo tanto la reflexión será sobre aquello que nos atañe como hombres dentro de una cultura y la posibilidad de mirar esa misma cultura y comprenderla, interpretándola. Hoy más claramente podemos decir que si bien no todo es discurso, lo social transcurre a través de él, sosteniendo a las prácticas. Por lo tanto circula, trascendiendo a los individuos.

Es quizás por esto que algunos sociólogos contemporáneos nos plantean que para conocer sobre la realidad hay que conocer aquello del orden de lo objetivo, relaciones materiales que se “dejan cuantificar” y por el otro lado aquello del orden de lo simbólico. Podríamos decir, una conjunción de las corrientes sociológicas que existen desde que existe la sociología, aquella dicotomía que Emile Durkheim y Max Weber sostuvieron en sus originales obras.

El comienzo como un fin en sí mismo

Si bien no creo que haya recetas para investigar en el ámbito de lo social, es cierto que en el aula es bueno reconocer adonde se quiere llegar y recorrer algún camino para ese fin. Pero ese comienzo es el más ligado a la creatividad, es aquel más confuso, en donde valen diferentes herramientas para definirlo, para acotarlo. Por lo tanto en general es aquel que implica mayores incertidumbres, mayores idas y vueltas hasta verlo más claramente y comenzar a andar.

Muchas veces no somos conscientes de todo lo que ya sabemos, lo que ya incorporamos, y que nos sirve para empezar a buscar ideas de investigación que nos valgan para crear un proyecto. Siempre indagando en aquello que nos gusta, que nos estimula, encontramos el mejor material para comenzar a andar en la investigación. Si se tiene una buena noción de una metodología a seguir, el camino será más allanado. Si no, un buen manual puede servir para guiarse, pero nunca un manual ayudará a encontrar aquella idea que vamos armando a partir de nuestros intereses, de nuestros gustos, de nuestra cultura.

El diseño gráfico ante el espejo

Victoria Bartolomei

Nuestro reiterado intento a lo largo de consecutivas jornadas de poner en claro el espacio y las funciones del Arte con respecto a la enseñanza del Diseño, no ha tenido otro objetivo, en consonancia con el propósito de nuestro trabajo en aula, que el de confrontar tales consideraciones a los prejuicios

que, desde el Diseño, parecen alimentar una dicotomía reduccionista y negativa para el desarrollo de ambas esferas. Consideramos ahora oportuno preguntarse cómo se representa el Diseño a sí mismo, con el fin de determinar las raíces de dichos prejuicios.

Para definir al Diseño Gráfico, se suele recurrir al análisis de los términos que conforman la locución. Leemos así en Frascara (1996) La palabra ‘diseño’ se usará para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales. La palabra ‘diseño’ se usará también en relación con los objetos creados por esa actividad. La palabra ‘gráfico’ califica [...] a la palabra ‘diseño’, y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos... Las dos palabras juntas: ‘Diseño Gráfico’, desbordan la suma de sus significados individuales y pasan a ser el nombre de una profesión [...]. En función de proponer una definición inicial, se podría decir que el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por los medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados» (Frascara, 1996: 19).

La concepción y concreción de comunicaciones visuales con fines sociales –“...destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”– es, en la bibliografía más difundida del área, la actividad que caracteriza al diseñador gráfico. No caben dudas de que la conexión entre el Diseño Gráfico y los objetivos sociales suele determinarse, desde el propio Diseño, en función de las demandas que diversos actores de la “realidad social” le impondrían a éste. De allí que la figura del “comitente” sea un factor decisivo en dicha actividad –entendida como acción comunicativa–. El *trabajo* del Diseño Gráfico, como el de la publicidad o las comunicaciones sociales en general, es el de *mediar* entre dos instancias –la *fuerza* del mensaje, generalmente una organización determinada, y el *destino*, el público-objetivo o los consumidores–; el diseñador sería así el profesional capaz de *encodificar* adecuadamente los contenidos que desean transmitirse –una “identidad”, una “imagen”, un conjunto de atributos, etc.– a través de un proceso en el que hace uso de lenguajes –símbolos gráficos–, medios y técnicas que definen también su especialidad.

El Diseño Gráfico surge y se concibe a sí mismo como un engranaje de la sociedad industrial y, con el devenir de los tiempos y de la división internacional del trabajo, de la post-industrial o de servicios.

Como herramienta de un mercado cambiante y fuertemente competitivo, el Diseño está obligado a proponer alternativas comunicativas que se adecuen a un universo socio-cultural cada vez más multiforme, signado por la sobreabundancia de información, la multiplicación de la experiencia histórica, la tensión entre lo local y lo global y la pérdida de referentes identitarios claros.

Un entorno tan inestable requiere, indudablemente, de profesionales de la comunicación sumamente atentos a los cambios y preparados para reconocer sus automatismos, esquematismos y prejuicios ideológicos y culturales a la hora de proponer soluciones para los problemas comunicativos que se les plantean; en el caso de las comunicaciones visuales y, dentro de éstas, de las gráficas en particular, el desafío

conlleva el agregado de enfrentarse a la saturación de imágenes (muchas de ellas prescriptivas, ya que “enseñan” cómo “ser”, qué apariencia tener y cómo actuar al ritmo de las modas y de los mercados) característica de la contemporaneidad con un mensaje distintivo y convocante.

Se pone en evidencia en qué medida la ausencia de referencias a un sustrato estético-artístico en la conformación de dicho campo perjudica al imaginario profesional de los diseñadores, tanto en lo que cabe a su responsabilidad como actores y formadores de la cultura visual de su tiempo como en lo que respecta a sus posibilidades de crecimiento intelectual e innovación creadora. Nuestra larga experiencia en el ejercicio de la docencia en el área nos autoriza a corroborar en parte estas observaciones: es cierto que la enseñanza del diseño corre a veces serios riesgos de tergiversarse en sus medios y fines, sobre todo cuando las “tendencias creativas” del momento pasan a convertirse en consignas para el encauzamiento de procesos expresivos más bien intuitivos; también es verdad que el componente formal, aislado de los objetivos funcionales, pierde su valor comunicativo. Pero esas evidencias no hacen sino resaltar la importancia que una sólida base de educación artística, no sólo como bagaje de herramientas de expresión sino fundamentalmente como marco de referencia conceptual y sociocultural, tiene para la ideación y plasmación de los productos del Diseño.

Para Frascara (1996), movimientos como el Constructivismo cargaron de un rico contenido artístico-estético al diseño gráfico, pero esto fue en detrimento de sus cualidades gráficas. Convengamos que resulta poco menos que injusto responsabilizar a una corriente artística de aquello que se haga, en otros campos, con sus aportes. Como emergentes –en relaciones de consenso o disenso– de una sociedad y una cultura determinadas, los movimientos estéticos concentran mucho más que prescripciones formales, y cualquier reapropiación de sus “lenguajes” en contextos distintos supone tanto una pérdida como una resignificación. Es la ausencia de esta última, por obra de la pereza intelectual o del automatismo imitativo, lo que le niega propiedades comunicativas, y no sus “cualidades artísticas”, como si ellas estuvieran desligadas de los procesos socioculturales de los que fueron signos.

En síntesis, y desde una óptica descriptiva, puede afirmarse que el diseñador es definido como un profesional que codifica mensajes que no surgen de una necesidad interior: simplemente, interpreta a terceros. El diseñador se presenta, además, como un ejecutivo que coordina habitualmente un equipo interdisciplinario de trabajo. De la reproductibilidad de dicho trabajo dependen sus ganancias. La razón de ser de su producto, fatalmente, se agotaría en la próxima necesidad de la comunidad que de él hizo uso.

Vemos entonces como desde estas disciplinas no artísticas se ubica pendularmente la noción de arte, y como del mismo modo las posturas sobre lo que debe ser el diseño oscilan entre una concepción a-científica, subjetiva y expresiva, y una interpretación científica objetiva, racionalista y tecnicista. Creemos que cualquier visión fijada únicamente a una de estas dos posiciones repercute negativamente en la formación de los profesionales, ya que obstaculiza la comprensión de la complejidad del proceso de creación en el área, reduciéndolo a una decisión voluntaria y arbitraria o a la ordenada aplicación de fórmulas operativas en cada caso. Por otra parte, también consideramos que las distinciones excesivamente maniqueas

entre el diseñador y el artista abonan esa limitación y que, en realidad, existen puntos en común entre ambos, cuyo análisis contribuiría a un mejor entendimiento de los roles que ambos cumplen en las sociedades contemporáneas, como intentaremos demostrar a continuación.

La actividad proyectual como nexo entre el diseño y el arte

Como es sabido, la noción de “proyecto” se liga íntimamente a todas las ramas del diseño: desde la arquitectura al diseño industrial y al gráfico, incluyendo a las nuevas áreas profesionales que asumen para sí la denominación en juego (Diseño Audiovisual, Diseño de Indumentaria, Diseño de Páginas Web, etc.), es la actividad proyectual la que define en gran medida la especificidad de aquél.

El concepto de proyecto, recordemos, alcanza su actual implicancia semántica en la Modernidad, etapa histórico-cultural caracterizada por la confianza en la razón y en el futuro de la humanidad: designa, desde entonces, a aquellas ideas que se disponen para el porvenir y a su planificación formal (su raíz etimológica remite a la idea de “lo que está lanzado hacia delante”: *pro-jectus*). En este mismo sentido, se habla del diseño mismo como el “plan destinado a la configuración de una obra” e, incluso, de éste como la “facultad creadora de proyectar” (González Ruiz., 1994).

Podemos preguntarnos ahora si esta “facultad” que caracterizaría al diseño en sus distintas ramificaciones no estaría ya prefigurada en las disciplinas artísticas, que han demandado y siguen demandando frecuentemente una serie de operaciones previas a la materialización de sus obras, las cuales, sin dudas, se comprenden también en la acepción general del vocablo “proyecto”. Pero, más allá de esa evidencia, son las condiciones actuales del ejercicio de la actividad artística las que la acercan a la concepción más restringida del término. Planificar, buscar, seleccionar, descartar, evaluar costos, emplazamientos, posibilidades tecnológicas, tercerización eventual de la construcción, toma de decisiones, hoy por hoy se constituyen en acciones inherentes a la actividad artística además de ser procedimientos afines al diseño, estableciéndose así una empatía, no una identidad. Leemos así en *Post-producción*, del eminente crítico francés Nicolas Bourriaud, respecto de la relación esperada entre la producción artística y el entorno: “[...] hay que inventar protocolos para el uso de todos los modos de representación y las estructuras formales existentes. El arte representa un contra-poder y siempre será comprometido en su tarea de no dejar ningún signo intacto [...]. El arte es un contra-poder, no porque la tarea del artista consista en denunciar, militar o reivindicar, sino porque todo arte está comprometido cualesquiera sea su naturaleza y sus fines [...]. El arte es una actividad que consiste en establecer relaciones con el mundo materializando de una forma o de otra sus vínculos con el espacio y con el tiempo” (Baurriaud, 2000:123).

Baurriaud trabaja el concepto de “estética relacional” vinculándolo con el de “redes”. Según el crítico, desde allí se puede fundar la creación artística a partir de formas ya producidas con la voluntad de inscribir a la obra en una red de signos y significaciones, en lugar de considerarla como una forma autónoma u original; en otras palabras, propone insertarla en los innumerables flujos de la producción. A su criterio, la pregunta correspondiente a la creatividad artística ya no es: “¿Qué es lo nuevo que puedo hacer?”, sino: “¿Qué

se puede hacer con...? ”, de modo que el artista actual *programa formas* antes que componerlas.

Según esta óptica, no se trata de perderse en el vacío de ideas porque “todo esté dicho”, sino de mantener una actitud iluminada en donde exista “la invención de itinerarios a través de la cultura”: “Es el artista como un semionauta que produce recorridos originales entre los signos. Navegación que termina volviéndose el tema mismo de la práctica artística. ¿No es el arte, según M. Duchamp, ‘un juego entre todos los hombres de todas las épocas’? La post- producción es la forma contemporánea de ese juego [...]. El pop art, por ejemplo, no se propone como hecho creativo sino como reutilización de un producto inmerso en un circuito sociocultural. Así se difuman los límites entre consumo y producción” (Baurriaud, 2000: 55).

La obra debe ser completada por el espectador y en esa acción el autor reconoce el uso que de la obra se hace. La apropiación que hace el arte de realidades ya inventadas es un fenómeno activo de post-producción, que reenvía a su vez la idea de *proyecto* al campo de la retroalimentación o *feed-back*.

De los párrafos precedentes, se desprende que la concepción contemporánea de la obra de arte, con la multiplicidad de signos vitales, con la libertad de soportes para su plasmación, con la interacción espiritual y física que establece con el espectador y el ámbito de su emplazamiento, la más de las veces, no puede concretarse sin una clara noción proyectiva previa. En síntesis, podemos decir que hoy hablar de arte incluye las acciones intelectuales y fácticas que desencadena el concepto de “proyecto”.

No obstante, también queda claramente establecido que arte y diseño difieren en intención, objetivos, producción, factura, niveles de serialidad, reproductibilidad, originalidad, funciones, procesos y resultados, definiendo a partir de estas diferencias su propia e ineludible identidad. A lo largo de sucesivos trabajos hemos considerado distintas concepciones sobre la idiosincrasia del arte y del diseño que nos autorizan a enunciar las siguientes afirmaciones:

- Un arte sustentado en seguridades académicas dejó paso a un arte de provocación y expresión propia del artista contemporáneo. Artista-obra-espectador han cambiado la manera de vincularse, y ese vínculo se abre a nuevos caminos de comprensión.
- Esta mirada contemporánea es sustancial a la hora de pensar el enfoque pedagógico dado a la inclusión de las disciplinas plásticas en el campo de las disciplinas proyectivas.
- El conocimiento integrador y desprejuiciado de las concepciones contemporáneas de arte, junto al conocimiento de los campos perceptuales y técnicos, familiarizan al diseñador con una riqueza de contenidos de orden intelectual, fáctico y sensible que no pueden soslayarse en su práctica. Esto supone a su vez, para el diseñador, el reconocimiento de áreas diferenciadas fundamentalmente por las funciones pertinentes a cada campo.
- En la tarea de elucidar pertinencias y diferencias entre los campos disciplinares que nos ocupan, es clave el patrón proyectual admitido en la formulación de la obra plástica y que emparenta, sin dudas, a las disciplinas gráficas con las artísticas respecto de sus procesos (no así de sus fines y resultados).

Las afirmaciones enunciadas nos abren dos caminos de reflexión:

1. Estamos inmersos en un apasionante momento histórico: crisis, crecimiento, oportunidad de ejercer una mirada introspectiva, individual y social, desarrollo de la creatividad para implementar salidas, para vislumbrar caminos, para trabajar en red.

2. Es impostergable afrontar este momento histórico con honestidad, humildad y sabiduría, sobre todo por parte de aquellos que detentan la responsabilidad de ser productores y divulgadores del conocimiento en todos sus matices y variables.

El replanteo del vínculo arte-diseño desde una perspectiva pedagógica es una necesidad que se ha manifestado con mayor intensidad en los últimos años.

Como hemos visto, la formación profesional en Diseño Gráfico supone orientaciones curriculares, epistemológicas y pedagógicas que condicionan las relaciones entre ambas áreas de la actividad humana.

Tanto por las convergencias cuanto por las divergencias disciplinares, es innegable que quien es formado conociendo los procesos que concretan una obra plástica, no podrá menos que incorporar a sus hábitos de pensamiento proyectivo la acción creativa como una unidad en donde se podrá ser “rigurosamente creativo” para el logro de una originalidad que redunde en beneficios renovadores del mensaje, y “creativamente riguroso” en la aplicación de leyes insoslayables a la hora de lograr, mediante la acción proyectiva, comunicaciones visuales eficaces.

Consideramos por tanto, impostergable la revisión de las bases formativas del diseñador, tanto en lo que concierne a los enfoques teóricos, epistemológicos, disciplinares y didácticos, como a las nuevas maneras de mirar y representar lo mirado; sólo así será posible el surgimiento definitivo de esos “profesionales reflexivos” que la Universidad reclama como sus representantes.

Bibliografía

- A.A. (2004). “Reprogramar el arte”, en *Ramona, Revista de artes Visuales* n° 41.
- AA. VV. (1999). *Temas de la Academia. Diseño: ¿ Estética del siglo XX?*, Buenos Aires: Academia Nacional de Bellas Artes.
- Arnheim, Rudolf (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*, Barcelona: Paidós.
- Aumont, Jacques (1992). *La imagen*, Buenos Aires: Paidós.
- Bourriaud, Nicolas (2004). *Post Producción*. Buenos Aires: A. Hidalgo.
- Calabrese, Omar (1997). *El lenguaje visual*, Barcelona: Paidós.
- Eco, Umberto (2002). *La definición del arte*, Madrid: Destino.
- Frascara, Jorge (1997). *Diseño Gráfico, comunicaciones de masas y cambio social*, Buenos Aires: Infinito.
- Frascara, Jorge (1996). *Diseño Gráfico y Comunicación*, Buenos Aires: Infinito.