

de la fotografía (...) en el campo proteiforme del arte contemporáneo. No se trata en absoluto de la fotografía llamada «creativa», ni de la fotografía de reportaje ni de la fotografía aplicada, sino de la que utilizan los artistas, no la que se inscribe en una historia supuestamente pura del médium sino la que por el contrario, viene a cruzarse con las artes plásticas participando así de la hibridación generalizada de las prácticas, de la caída cada vez más manifiesta de los muros que separaban entre sí los diferentes campos de producción.” (Baqué, D. (1998). *La Fotografía Plástica, un arte paradójico*, París: Editions du Regard)

## Didáctica del diseño y cybercultura

Sylvia Valdés

La actividad proyectual que reúne procedimientos descriptivos diversos exige la producción de una teoría que permita instrumentar un medio lógico-formal para engendrar la producción de conceptos. Esto implica la construcción de un método didáctico que permita proveer los elementos para la elaboración, por parte de los estudiantes, de un sistema teórico propio y no una transmisión taxativa de conocimientos. Esto significa también el proveer un complemento indispensable a la actividad práctica a través de la formación significativa. La práctica no debe ser considerada como una esfera subordinada a la síntesis teórica sino como el elemento central de la elaboración conceptual. Esto implica, a partir de la década del 90, una consideración central de los soportes digitales.

En el momento actual en que la cultura occidental no es el único centro del mundo, la aventura esencial del diseño es la de apoyarse en las nuevas tecnologías para retocar la teoría del arte y de la arquitectura de las cuales es inseparable. A veces esta tentativa consiste en acentuar la negación hegeliana y sublimar la unicidad del sujeto de diseño en la instancia suprema: El estallido, la disolución del trabajo multidisciplinario, que es sustituido por la red.

No es casual que se use siempre la metáfora del *impacto* de las nuevas tecnologías en el campo del diseño. La tecnología sería algo comparable a un proyectil y la cultura, la sociedad aparecen como algo vivo que este proyectil hiere. El diseñador-cazador persigue solo, armado de su máquina, imágenes y textos. Sin embargo la actitud del diseñador, usuario de medios tecnológicos, que permanece aislado sin vida social y sepultado en una relación binaria con su máquina, actitud que ha despertado innumerables críticas no es adjudicable a la tecnología sino a los usos que se han hecho de ella.

Ciertos críticos y realizadores cinematográficos se han dedicado en artículos y en foros internacionales a denostar la cibercultura, los juegos en red, los juegos virtuales por considerarlos pasatiempos banales. Esta postura sorprende cuando viene de quienes se supone conocen la historia del cine ya que en sus principios los trabajos de los hermanos Lumière y de otros pioneros fueron despreciados por los intelectuales de la época que los consideraban exhibiciones semicircenses de feria de diversiones y un medio de embotamiento mecánico de las masas. Hoy en día el cine es considerado indiscutiblemente como arte y ha sido investido de todas las legitimidades culturales. Esto no significa que todas las películas producidas sean buenas ni que todo lo que aparece en la red, o fuera de ella, en asignaturade juegos multimedia tenga un nivel cultural y estético aceptable.

Lo importante es no desdeñar sistemáticamente lo nuevo por prejuicio y mantener abierta la percepción hacia formas de

comunicación diferente capaces de enriquecer la vida social y cultural. Formas que no exigen la exclusión social del diseñador sino que posibilitan un campo de experimentación en equipo a través de una comunicación más ágil. Como dice Pierre Levy en su libro *Cybercultura: El ingeniero de mundos virtuales* no firma una obra acabada sino un ambiente en esencia incompleto, variable, múltiple, inesperado. Es el espectador y el usuario el responsable de terminar la obra.

Roy Ascott director del Centro de Arte Interactivo de la Universidad de Plymouth, Reino Unido considera que la proliferación informática es una suerte de segundo diluvio: El de las informaciones. Este diluvio se genera debido a la naturaleza explosiva y exponencial de la información. La densidad de los links en los hipertextos y en las redes, la inundación de datos pueden provocar huracanes de la comunicación. La guerra de las imágenes, la propaganda y la contrapropaganda, características de la sociedad del espectáculo producen coágulos mercantilistas que obturan, a menudo, la fluidez de las redes telemáticas.

Sin embargo este diluvio tiene aspectos positivos, en el primero sólo Noé y sus elegidos en su arca sellada y totalizante había logrado salvarse. Las arcas del segundo diluvio son numerosísimas, danzan entre sí intercambiando señales unas con otras. Cada una alberga una pequeña totalidad sin ambición universalista. Sin duda los Noés que conducen las nuevas arcas son mucho más modestos. Por otra parte los textos que viajan libremente por la red en la que navegan los usuarios son mucho más difíciles de destruir que los libros. La primera catástrofe en materia de destrucción de registros históricos ocurrió precisamente en Babilonia, de donde proviene la primera versión oral y escrita del diluvio (anterior a la Biblia) Fue Sargon de Agadé el primer emperador de la historia que mandó arrojar al Eufrates millares de tablas de arcilla en las cuales estaban grabadas historias de tiempos inmemoriales, manuales de medicina y de magia registrados por numerosos escribas. Las tablas llevadas por la corriente se ablandaron y se disolvieron los signos trazados en ellas. También pudo ser quemada la biblioteca de Alejandría porque albergaba todo el saber en un solo edificio y las hogueras de los biblioclastas desde los oficiantes de la inquisición hasta Hitler hicieron arder toneladas de inteligencia y cultura en muchos momentos de la historia. El nuevo diluvio no apaga ni disuelve las marcas culturales sino que las mueve a todas juntas. Esas bibliotecas de Babel reunidas y dispersas, al mismo tiempo, no pueden ser quemadas. Las innumerables voces del ciberespacio no pueden ser acalladas. Las aguas de este diluvio provocan una inundación de signos que serán positivos en la medida en que cada uno consiga percibirlos y adecuarlos a sus necesidades.

No es preciso que el diseño se despoje de elementos culturales para tecnificarse, por el contrario puede multiplicar sus fuentes y sus derivas. En esta nueva tentativa intrateórica tendrá un acceso más fácil a ideas provenientes de campos diferentes desde plásticas y literarias hasta filosóficas y científicas que pueden partir de *Un golpe de dados nunca abolirá el azar* de Mallarmé, pasar por el minimalista *Grado cero* de la escritura de Barthes y atravesando la deconstrucción de Derrida, la relatividad einsteniana y la teoría de las catástrofes, culminar en las *Mil mesetas* y *Que es la filosofía?* de Deleuze y Guattari, acompañadas por el concepto de deseo de Georges Bataille. El proceso de negación teórica de los nuevos medios tecnológicos se desarrolla ignorando que un *momento thético*

un *stase* una detención efímera de la negación es no solo necesaria sino la condición misma de su renovación. Este momento afirmativo asusta a quienes sustentan el proceso de negación y, en lugar de analizarlo, lo dejan en suspenso, intacto. La teoría del diseño construida sobre este principio se retrae en un recinto sepulcral, los únicos momentos théticos que ella puede presentar son substancias descontextualizadas, aisladas del proceso, verdaderos fetiches ya que la única detención en esta carrera hacia la disolución es el deseo desarticulado.

Perder este momento afirmativo significa perder la posibilidad de un sentido, es decir de una lógica, de un conocimiento, de una práctica, porque el sentido la lógica y la práctica suponen la afirmación de un saber de una ideología. El diseñador tiene un deber social, la comunicación, y parafraseando a Artaud se puede decir que “El diseñador que no ha abrigado en el fondo de su corazón el corazón de su época, el diseñador que ignora que es un chivo emisario que su deber es atraer sobre sus hombros las cóleras errantes de su época para descargarla de su malestar psicológico, ese no es un diseñador.

No todos los diseñadores son capaces de lograr esta suerte de identificación mágica de sus propios sentimientos con los furores colectivos del hombre.

Y no todas las épocas son capaces de apreciar la importancia del diseñador y de esta función de salvaguarda que ejerce en beneficio de la comunidad.”

(Donde dice diseñador Artaud escribió artista). Artaud, A. *Oeuvres Completes* Gallimard t VIII p 287.

Una cuestión entre otras persiste, si bien hay épocas en las que es necesario salvaguardar, hay otras en que no alcanza con salvaguardar y es necesario transformar. Tal vez una de los elementos que el diseñador de este nuevo milenio deba transformar es el prejuicio que abrigan ciertos sectores de la *intelligenza* internacional acerca del uso de las nuevas tecnologías.

## Diez años que conmovieron al arte y el Diseño

Gustavo Valdés de León

### Presentación

En los programas de Historia del diseño -o del arte, que a veces se superponen eclécticamente- venimos observando una equívoca tendencia a privilegiar y sobrevalorar determinados momentos de las “vanguardias artísticas” del siglo 20, en detrimento de otros no menos significativos. Es llamativo el énfasis con que se subrayan los “aportes” de Dadá y el surrealismo, aún cuando el fracaso histórico de dichas “vanguardias” -fagocitadas y banalizadas por los museos y el mercado- es más que evidente (Hobsbawn, 1998 )

Como contraposición lógica, el Constructivismo soviético -a veces incluso denominado Constructivismo “ruso”-, síntesis político-cultural de la Revolución de Octubre, no es suficientemente estudiado y enseñado. El presente trabajo -que forma parte de la bibliografía de nuestra asignatura “Tendencias, sociedad, cultura y diseño” de la Licenciatura en Diseño de la Universidad de Palermo- se propone indagar los orígenes de dicho movimiento, la obra de sus principales representantes -en las artes y en el Diseño, entonces

productivamente conjugados-, las causas, políticas, que determinaron su desaparición y, en esta época epigonal donde la palabra -el pensamiento- se debilita y vacila, las enseñanzas que en él aún podemos abreviar.

La historia del Diseño también nos da cuenta de momentos en los cuales, en función de circunstancias históricas únicas e irrepetibles, el Diseño logró, puesto que no había otra alternativa, desplegar su formidable potencial creativo y experimental: La explosión artística y cultural que produjo la Revolución bolchevique en los años veinte del siglo pasado en uno de los países más atrasados de la periferia europea.

### «El cielo por asalto»

Los hombres que en 1917 iniciaron en San Petersburgo, luego Petrogrado, la revolución Bolchevique no sabían -afortunadamente- que acometían una tarea imposible: La de construir un «nuevo hombre» y una sociedad sin clases en un país arrasado y atrasado, que apenas contaba con una exigua clase obrera frente a una abrumadora mayoría de campesinos, aún semi-siervos, analfabetos y profundamente religiosos. Los hombres de Octubre hicieron la Revolución en contra de los dogmas del marxismo ortodoxo, de ínfulas «científicas», que postulaban que la «Revolución» debía producirse en países como Alemania -nación con un elevado desarrollo industrial que había producido una numerosa y bien organizada clase obrera y el partido socialista (SPD) más importante de Europa y núcleo de la II Internacional- país que presentaba las «condiciones» objetivas y subjetivas idóneas para la Revolución. Por el contrario, en la Rusia zarista, que había logrado permanecer impermeable a los cambios culturales y políticos de la Ilustración y en la cual la Revolución Industrial recién estaba en sus inicios, aquella hazaña era teóricamente imposible.

La magnitud del desafío -edificar un nuevo tipo de sociedad en las condiciones señaladas- generó una formidable y masiva movilización de las fuerzas revolucionarias, incluyendo a los artistas e intelectuales: por primera vez en la historia las vanguardias artísticas y la vanguardia política coincidieron en sus objetivos y conquistaron el poder del Estado -en la vorágine de la Guerra Civil, los intentos intervencionistas de las potencias occidentales, el hambre generalizada y el aislamiento internacional.

La herramienta que permitió encarar y resolver los múltiples problemas -económicos, militares, políticos y culturales- que planteaba esta sociedad en trance de nacer -ese utópico «Estado de obreros y campesinos»- no fue otra que la experimentación: El mundo debía ser, de nuevo, inventado.

### El rol de las vanguardias

En el seno de la vanguardia artística rusa pre revolucionaria predominan dos corrientes principales-que coexisten con otras menos importantes. Una es el Futurismo (Khlebnikov, David Burljuk, Vladimir Maiakovski) que ya en 1912 ha roto sus vínculos con Marinetti y sus veleidades derechizantes; el Futurismo ruso se ha radicalizado políticamente y sus propuestas estéticas y programáticas (*Una bofetada al gusto público*, 1912) apuntan a un cambio profundo del arte, la cultura y la sociedad. La otra corriente, el Suprematismo, atañe más al campo de las artes plásticas y gira en torno a las experiencias de Kazimierz Malevich (*Del cubismo al futurismo*, 1915, en colaboración con Maiakovski, más