

cual participe. Inversamente, ninguna cultura o civilización contiene ningún elemento que en última instancia no sea la contribución de un individuo.”

La apropiación de la historia, la cultura, la identidad se genera a través de la interrogación, la invención, la mirada crítica y participe, en el planteamiento de alternativas. Somos producto de experiencias anteriores, conocimientos, vivencias, tecnologías, aciertos, errores, encuentros y desencuentros reservados a lo largo de generaciones.

Volver al oficio

El proceso de creación, se va constituyendo desde el “hacer” concreto. Para crear necesitamos técnica y a la vez libertad para desarrollar esa técnica, ella se convierte en el vehículo para traer a la superficie el material percibido, vivenciado.

Desde el juego, desde el error, desde la redundancia, desde la vuelta al origen. “Todos nosotros (...) debemos volver al oficio. En los escasos momentos de inspiración que escapan al control de la voluntad, la gracia del cielo puede lograr que el trabajo desemboque en el arte, pero la perfección en el oficio es esencial a todo artista. Ella es la fuente de imaginación creadora” (Gropius, W., 1918.) La imaginación creadora se sustenta en el compromiso con una serie de reglas, entendido como un verdadero entrenamiento. Se convierte de este modo en una suerte de tejido estructural que sostiene y articula el proceso de realización.

Ver como por primera vez

En el ámbito del arte y el diseño la observación es condición fundamental. Sin observación se desmaterializan ambas disciplinas, se vuelven vanas.

Pero una visión primigenia, consagratoria, contemplativa, reflexiva y despojada de todo recurso previo. La mirada como mecanismo de apropiación.

Henri Matisse proponía: “Ver es una operación creadora y que exige un esfuerzo. Todo lo que vemos en la vida corriente sufre más o menos la deformación que engendran los hábitos adquiridos, y este hecho puede ser mas sensible en una época como la nuestra, en la que el cine, la publicidad y las revistas nos imponen a diario una multitud de imágenes ya hechas, que son en el orden de la visión más o menos lo que el prejuicio es en el orden de la inteligencia. El esfuerzo necesario para desprenderse de esto exige una cierta clase de valor, y ese valor es indispensable al artista, que debe ver todas las cosas como si las viese por primera vez.” (1913: 45)

Multiplicar las voces, los estilos, los lenguajes

Y volvemos a las primeras líneas pronunciadas por Robert Henri “Cuando el artista está vivo en una persona, sea cual sea su tipo de trabajo, se convierte en un ser inventivo, indagador, osado, expresivo. Se hace interesante para los demás. Perturba, molesta, ilumina y abre caminos para una mejor comprensión. (...)”

El camino es la generación de estudiantes comprometidos con su propia formación. Ese compromiso está ligado a ejes paradigmáticos: motivación, creación, experimentación, aprehensión, asimilación.

Allí es donde las herramientas se convierten en un

lenguaje propio. El verdadero aprendizaje sólo puede darse cuando se logra asimilar la información, esto es, cuando la información es convertida en una nueva herramienta personal. Así, el alumno contará con instrumentos para autoevaluarse, reflexionar sobre su tránsito por el ámbito académico, podrá indagar sobre su proceso de avance, aplicar nuevas metodologías, reestructurarse.

Cuando el aprendizaje se convierte en una herramienta fundamental para el crecimiento personal y profesional, es en ese territorio que se habrá logrado el real proceso de creación. El estudiante se convierte en un agente multiplicador, apasionado por su tarea profesional. Se convierte en protagonista, “seres para los cuales todas y cada una de las actividades, todos y cada uno de los proyectos, significan algo para su vida” (G. Pérez; P. Castillo, 2000: 39)

Gianni Vattimo señaló el desafío que lanza este mundo en el que todo está más o menos estetizado: Si todo se torna estético, ¿dónde queda entonces el espacio propio del arte? “(...) En la capacidad creativa del artista. Pero desde dentro del ruido de éste mundo, desde las chances de creación y expansión de la diversidad cultural que crean los mismos medios: multiplicando las voces, los estilos, los experimentos, los lenguajes. “Incomodando”.”

Bibliografía

- García Canclini N. (2005). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- Gutiérrez Pérez, F; Prieto Castillo, D. (2000). *La mediación pedagógica*. Bs. As: La Crujía.
- Matisse, H. (1998). *Reflexiones sobre el arte*. Bs. As: Emecé Editores.
- Satué, E. (1992). *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Editorial.

La dimensión estética, social y comunicativa del diseño gráfico

Perspectiva pedagógica

Victoria Bartolomei

Abordamos como en otras ocasiones la aspereza de un debate de absoluta vigencia en el campo de la formación del diseñador: el de los vínculos entre el arte y el diseño, tanto en la producción efectiva como en la educación formal de los futuros productores del diseño gráfico.

Le evidencia académica y profesional deja entrever los componentes de un imaginario sobre el diseño que se empeña en disociar las funciones normas y valores estéticos propios de las artes, de la eficacia informativa ligada a los fines de las comunicaciones visuales. Se pone en evidencia la tradicional dicotomía entre la creación intuitiva y la razón metódica, polos entre los que el profesional del diseño debería encontrar un adecuado equilibrio.

¿Es que plantear una relación entre arte y diseño implica subordinar el segundo –como una “forma” o una derivación– a la primera? ¿Es que una “perspectiva

estética” supone necesariamente una subestimación – o incluso una negación– de una “significación social y comunicativa” del diseño? ¿Es que la confluencia entre la función estética –ligada a la percepción sensorial– y el sentido –entendido ya como principio de inteligibilidad o ya como contenido informativo– es un rasgo paradójico que condena al diseño a una interpretación siempre parcial?

Estos interrogantes reflejan solamente parte de una preocupación que compromete particularmente a quienes como yo intervienen en la formación de los futuros diseñadores a través de su tarea pedagógica. Ha sido precisamente mi extenso desempeño en el área pedagógica del diseño gráfico lo que despertó a lo largo de todos estos años una inquietud persistente acerca de la problemática disciplinar que concierne al área y que, dada mi procedencia del campo del arte, me afecta particularmente.

Comencé el ejercicio de la docencia universitaria en el año 1979. Mi área de incumbencia desde entonces, la Morfología aplicada a los diferentes lenguajes según la rama del diseño abordada. Fue justamente desde el desempeño de mi actividad docente que pude observar el prejuicio mencionado como una constante aún no superada a pesar del tiempo transcurrido.

Uno de los factores que hacen al problema formativo de los diseñadores gráficos locales se origina en la existencia de una larga tradición de trabajadores del diseño influidos por corrientes de pensamiento funcionalistas, racionalistas, positivistas y/o pragmáticas.

Estas perspectivas fueron sostenidas y divulgadas en el período de entreguerras europeo y constituyeron en su momento patrones ideológicos consecuentes con el tiempo histórico de su puesta en práctica, por dar un ejemplo, la emblemática Escuela de Diseño de Ulm.

El problema que me ocupa no termina en el anquilosamiento ideológico; más bien se inicia en él, ya que la oscilación producida por posturas extremas induce al diseño y a sus gestores a caer, de manera pendular, en un amaneramiento vacuo al que mal denominan “criterio estético”.

No es un detalle menor que a diferencia de lo que acontece en otros ámbitos –en particular el europeo– la enseñanza del diseño gráfico a nivel universitario no nace en Buenos Aires en las escuelas de arte sino como un “desprendimiento natural” de la - en aquel entonces- Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Las contingencias de sus orígenes explican en parte la visión imperante en la estructuración de la carrera, que lleva a sub-valorar, cuando no a desconocer, las posibilidades de crecimiento que aporta el desarrollo del pensamiento visual entendido desde el arte en la formación de profesionales del diseño. Complica el problema el hecho de que los egresados de la carrera formados en esa tesitura divulgan en práctica y teoría esta limitación conceptual. Más allá de puntualizar esta circunstancia –y haciendo un paréntesis en la disquisición que nos ocupa– no podemos sino estar agradecidos a los pioneros que lograron profesionalizar un “oficio” histórico e integrarlo a las necesidades del cuerpo social.

El hecho de encontrarme en situación de elaborar el

presente informe habilitó un espacio propicio para analizar aquellos puntos que resultan de importancia para contribuir a la superación del obstáculo –tanto epistemológico como pedagógico.

En la actualidad sometidas a las demandas de un pragmatismo extremo, las disciplinas gráficas desaprovechan el aporte sustancial del arte como posibilidad que habilita tanto a búsquedas formales para la construcción del mensaje visual como a búsquedas intelectuales para la construcción del sustento teórico-conceptual de los fundamentos del diseño, esta realidad evidencia el vínculo de características conflictivas que mantienen actualmente el diseño gráfico y las artes plásticas

Así entonces mi propuesta pedagógica propone la construcción de un vínculo arte-diseño en la que lejos de concebirlos como una unidad de funciones compartidas, ayude a desterrar el temor o la resistencia que parece generar esta posibilidad en el ámbito del diseño. Motiva esta postura el observar que este conflicto trasciende la cotidianeidad del aula para extenderse al desempeño profesional de nuestros jóvenes diseñadores, lo cual ratifica la urgencia de la inserción de las disciplinas propias del campo plástico, repensando su aprovechamiento dentro de las currículas de los planes de estudio correspondientes.

En ejercicio de la docencia, mi función y mi área de especialización estuvieron ligadas a la formación de los alumnos en las disciplinas que los capacitan para ejercitar la percepción sensible y reveladora tanto de las apariencias como de las esencias de la forma para transpolar dicho mecanismo de aprehensión del mundo a toda una estructura posible de pensamiento. Mi intención personal estuvo siempre orientada a formar seres esencialmente independientes, es decir, con autonomía de acción y pensamiento, preparados para generar soluciones gráficas adecuadas a códigos y contextos pero libres de “corsés” técnicos o clichés discursivos.

Sin embargo, más allá de mi accionar personal dentro de las aulas, la realidad circundante parece inducir a un planteo inquietante: si el diseño gráfico es parte innegable de un proceso de producción, ¿Estamos ante una aporía? Como afirmara Abraham Moles: “El hombre se dirime entre crear: introducir formas no existentes productor de mensajes únicos, y producir: copiar modelos ya existentes de un modo cada vez más automático reproduciendo indefinidamente las formas en una tarea en la que la persona esta cada vez más ausente, así la actividad misma del consumo tiende a prevalecer sobre las otras.” (Moles, 1990: 54)

Crear, producir: el desafío es para mí no presentarlos como términos incompatibles. Ciertamente no son lo mismo pero pueden ser complementarios.

En todos los campos del saber el problema de los límites y deslizamientos de contenidos es una cuestión cotidiana. Esta cuestión será provechosa si la inter-acción se establece entre saberes que ayuden a dar sentido a lo emergente y cambiante, que aporten a la comprensión de nosotros mismos con relación al mundo en el que vivimos.

Básicamente, propongo la revisión curricular en función del aporte disciplinar a la construcción de un mensaje

visual coherente, funcional y creativo, y como factor coadyudante en el desarrollo de capacidades intelectuales. Considero que este necesario aprovechamiento debe incluir la contribución de disciplinas teóricas del campo de la estética y las artes, incluidas, en la actualidad, sólo tangencialmente en la currícula de la carrera. Propongo en síntesis, una revisión crítica del conflicto relacional entre las artes plásticas y el diseño gráfico, tanto en el territorio de la historia, la teoría y la práctica, como en el formativo.

Evaluar y eventualmente contribuir a superar aquellos obstáculos que consideraciones dogmáticas o maniqueas de las disciplinas implicadas han erigido en el seno mismo de dicha relación.

Arte contemporáneo Importancia en la formación de diseñadores del siglo XXI

Silvia Berkoff

Los Talleres de Reflexión Artística en las carreras de diseño proporcionan a los estudiantes un conocimiento básico imprescindible sobre la historia del arte, desde la antigüedad hasta mediados del siglo pasado. Sin embargo -lamentablemente- no existe dentro de los planes de estudio ninguna materia que se ocupe del arte contemporáneo, que se inicia en 1960, hasta la actualidad.

La década de los '60 del siglo XX fue un período de ampliación radical del concepto de arte, comparable en diversidad e importancia fundacional al surgimiento de las vanguardias a principios de ese mismo siglo. El pop, el arte conceptual, el minimal, el *land art*, los *happenings*, la performance, el video arte y el *body art*, se desarrollaron simultáneamente, extendiendo enormemente la variedad de lenguajes y espacios de las artes.

Este "concepto ampliado de arte", según la expresión de Joseph Beuys, llevó gradualmente a una artistización de la vida cotidiana, haciendo cada vez más permeables las fronteras entre las artes y los diseños, la publicidad, la moda, los grandes espectáculos y hasta los medios de comunicación.

Los comienzos de la posmodernidad trajeron consigo nuevas estructuras sociales, nomadismo y mestizaje cultural. Los vertiginosos avances de la ciencia y la biotecnología obligan a redefinir el ser humano, los conceptos de vida y muerte, y los modelos conocidos de realidad. Los idiomas nacionales se contaminan y se mezclan, y una nueva lengua invade todas las esferas de la actividad humana: el lenguaje informático.

Todas las manifestaciones de la cultura están en continua evolución, un proceso de hibridación que no puede dejar de afectar a los lenguajes artísticos, que a su vez también se mezclan y contaminan hasta formar uno solo, que se basa en utilizar todo lo que el artista considere adecuado. Se inventan nuevas definiciones, prácticas y medios. La universalidad cede su lugar a transversalidades múltiples.

La pluralidad de miradas, lenguajes y medios, lleva al

arte a poner a prueba sus propios límites.

Así vemos, por ejemplo, artistas que usan su propio cuerpo como soporte de su obra, aun a riesgo de vida, como Marina Abramovic y Gina Pane, cuyas performances incluyen herirse o ser agredidas.

Otros utilizan el cuerpo de otras personas, reducido a la categoría de objeto, como material de trabajo. Es el caso de Santiago Sierra, que presenta trabajadores migrantes sentados durante horas dentro de cajas de cartón, para denunciar sus duras condiciones de vida. Vanessa Beecroft, que trabaja sobre los estereotipos del mundo de la moda, realiza "instalaciones" con modelos desnudas o vestidas de soldados.

La artista francesa Orlan se somete a sucesivas cirugías plásticas para reconfigurar su identidad. Algunos artistas abordan el campo del diseño, creando objetos o accesorios para ser usados por los habitantes de las grandes concentraciones urbanas, incluso por aquellos que quedan fuera del sistema. Por ejemplo, Andrea Zittel diseña "unidades de vivienda" que ocupan el espacio de un armario y se despliegan, conteniendo todo lo básico necesario para la vida cotidiana. Krzysztof Wodcziko crea carritos para homeless que sirven al mismo tiempo para trasladar efectos personales y para dormir.

Otros realizan intervenciones en el espacio público, utilizando canales de difusión propios de la publicidad, como las carteleras de Barbara Kruger, quien con imágenes y frases pone en evidencia estereotipos sociales y sexuales. También se apropian de la señalética urbana, como en el caso del grupo argentino Arte Callejero, que a través de sus señales realizó "escraches" a genocidas.

El colectivo artístico Guerrilla Girls realiza acciones de contenido político, como pegatinas de afiches y reparto de volantes denunciando la discriminación en los circuitos artísticos hacia las mujeres y las minorías. También existen obras absolutamente efímeras, de las cuales sólo queda el registro fotográfico o filmico. Es el caso de las explosiones con pólvora realizadas por Cai Guo-Qiang, o las fogatas del argentino Juan Doffo. Finalmente, hay obras creadas y difundidas a través de la red, sin ningún soporte material.

La historia del arte tradicional ya resulta insuficiente para comprender el complejo mundo actual. Por esto es fundamental crear una nueva materia, transversal a todas las carreras de diseño, donde los y las futuros fotógrafos, escenógrafos, diseñadores gráficos, industriales, de indumentaria y vestuario teatral, puedan trabajar juntos, como ya lo hacen los y las profesionales de las artes y los diseños. Es imprescindible el contacto con la escena artística actual, también a través de trabajos de campo, visitando galerías y museos de Buenos Aires, cuya oferta, en cantidad y calidad, es extraordinaria.

Existe la necesidad imperiosa para nuestros estudiantes de reflexionar sobre las cuestiones que plantea el arte contemporáneo: La redefinición del cuerpo humano y la identidad, la transnacionalidad, las articulaciones entre el arte y los movimientos sociales y políticos, la posición de artistas de países periféricos frente a los circuitos hegemónicos, el cuestionamiento de los