

## Fundamentos del diseño Preguntas a la historia

Verónica Devalle

Hace algunos años atrás tuve la oportunidad de trabajar en el armado de la primera exposición sobre Diseño Argentino que se iba a realizar en el Museo de Arte Moderno de la ciudad de Buenos Aires. Fui convocada porque se necesitaban colaboradores ad honorem –de esos que hacen de todo, desde la recepción de piezas hasta la catalogación, clasificación, armado y colgada. Acepté rápidamente porque el tema me interesaba y porque sería mi primera experiencia en una tarea semejante. Resultaba tentador ver desde dentro las formas de clasificación del material industrial y gráfico (mayoritariamente gráfico), las periodizaciones establecidas y centralmente, las categorías de agrupamiento y distinción de las piezas a exhibir.

Se sabía que la muestra comprendería las décadas '40, '50, '60, '70 y principios de los años '80. Una segunda muestra que cubriera el período 1980-2000 estaba proyectada para el siguiente año. A pesar de la envergadura del trabajo y para mi sorpresa al momento de enfrentarnos con el corpus, los criterios de clasificación del material no estaban aún establecidos, y hasta donde sé, al día de hoy tampoco lo están. Solo quedaba en claro que era necesaria una separación entre lo producido en forma "manual" y lo hecho a partir del ingreso masivo de la Mac y de diversos programas de Diseño. De ahí que el desdoblamiento del Diseño Argentino en un primer período (del '40 a los inicios de los '80) y un segundo momento (de los '80 hasta el 2000) obedecía, antes que cualquier otra cosa, a un parámetro ligado a las formas de producción del Diseño, aunque también era coincidente con la creación y expansión de las carreras de Diseño en el radio de la ciudad de Buenos Aires. A nivel nacional, la fecha marcaba asimismo la reapertura democrática luego de los siete años de la última dictadura.

Sin embargo, a pesar de que mediados de los '80 era una fecha de separación, una de esas fechas que los historiadores buscan a la hora de periodizar porque permitía un barrido en las dimensiones políticas, académicas y culturales, el criterio que primó –lógicamente- era el profesional. En este caso, la distinción pasaba por la incorporación a las formas de producción y proyección del software y la llegada de los procesos de digitalización.

Pero bien mirado el asunto, se abría una nueva dimensión al problema porque si a primera vista era indudable que se respondía a un parámetro dictado por el modus operandi del trabajo del diseño, no menos cierto es que éste se encontraba a su vez reglado por un discurso que no era estrictamente disciplinario aunque se encontraba "naturalmente" vinculado al imaginario de la disciplina. En pocas palabras, el corte que separaba ambas exposiciones era tecnológico. Si esto era así, como lo era, se sobrentendía que la tecnología resultaba constitutiva del hecho del Diseño. La pregunta que me sigo haciendo es ¿Por qué? ¿Es la tecnología constitutiva del Diseño? ¿En qué grado lo es? En forma paralela, a

esta conceptualización del Diseño, se sumaba el hecho de que en los términos de la más pura constatación empírica la frontera elegida era inapelable pues resultaba y resulta fácilmente reconocible –para todos los que tienen mínimamente entrenado el ojo- distinguir un trabajo realizado bajo el parámetro de un boceto manual o de un programa informático. Rechazar estos parámetros implica discutir casi en los términos de un absurdo. Es claro, evidente y no necesita demasiadas explicaciones. Pero ¿Lo es?

Quisiera que no se me malinterprete. Más allá del grado de provocación que tienen estas preguntas, más allá de la molestia que puede provocar el volver a tocar temas hartos trillados, como resultan ser las identidades e incumbencias del Diseño (ser proyectual, ser científico, ser artístico, ser tecnológico), más allá de ganarme la antipatía del enfoque "duro" dentro del Diseño, me parece que la pregunta es pertinente y legítima. Indica, antes que un pueril desafío, una inquietud por analizar el modo de sedimentación de los sentidos que construyen al "universo del diseño". Y las formas en que se operó y se opera esa sedimentación.

Me interesa señalar que el trabajar desconociendo la sedimentación y tomándola como una formación habitual –en nuestro caso del Diseño- encierra algunos peligros, entre otros la ausencia de una historia que escape a la cronología y taxonomía de las "cosas dadas". Algo de esto sucedió en la muestra, en la medida en que no se eligió una forma particular de considerar al Diseño y a partir de allí dar cuenta de sus momentos e hitos emblemáticos. Se tomó, por el contrario, al Diseño como un ente dado y se dividió el material por décadas y especies (folletería, manuales institucionales, afiches, revistas, señalética, etc.)

Los cortes resultaban entonces y paradójicamente, naturales y absurdos. Naturales, porque respondían a la natural visión y división de las "cosas del Diseño", absurdos porque se sospechaba de la arbitrariedad del corte. La primera pregunta, pendiente en este caso, era: ¿Cuál es el criterio de demarcación? ¿Las décadas son un testimonio visible de la ampliación y transformación del Diseño? ¿Los objetos están correctamente agrupados? ¿Es posible establecer otros criterios más vinculados a la lógica interna de los Diseños que a la periodización convencional o a la clasificación en especies, géneros y subgéneros? De ser así nos quedaba pendiente una teoría de los géneros, de las "cosas del Diseño" y del factor tiempo actuando al interior de la disciplina.

Este primer diagnóstico, la falta de una teoría del Diseño, permitía responder a las razones del caos taxonómico e impulsaba en los corazones activos, el desafío por proveer teoría. Algo, que muchos sentenciamos como una necesidad. Sin embargo, mirado desde otra perspectiva, en realidad no nos encontramos frente a prácticas sin historia, sin teoría y sin conceptos. Creo, antes bien, que nos encontramos frente a una sólida historia y teoría del Diseño que ha sido naturalizada y por lo tanto se presenta como natural y sin conceptos. En esto debemos notar la herencia de un pensamiento binario, que suele asociarse a la perduración del platonismo y su separación entre el mundo de la cosa y el mundo de las ideas. Vivimos el día a día en las cosas,

y las ideas parecen si no vacantes, minoritarias (tramitadas por los pocos que se reúnen en estos espacios a discutir, pensar y dialogar mientras los demás “hacen”). Lo interesante, como sucede con la mayoría de las disciplinas regladas por procesos de institucionalización, es que las bases conceptuales se encuentran tanto en los discursos inherentes al Diseño –precisamente los que estamos ahora construyendo, en las mesas redondas, las jornadas de debate, los congresos, seminarios, materias, libros, documentos fundacionales, publicaciones generales- como también en estos pequeños gestos –en nuestro caso las formas de clasificación del material, por ejemplo. No es que no haya teoría ni concepciones sobre la práctica del Diseño, como sostienen algunos. Hay teoría de la reconocible y también hay teoría de la diaria –podríamos llamarla así. En relación a esta última –que es la que aquí me interesa, es decir y valga el oxímoron una teoría sin teoría- los conceptos sobre lo pertinente y lo no pertinente, lo ajustado a los parámetros de la disciplina y lo externo están, solo que –como la carta robada- muchas veces no están donde se los busca. Cuando se los busca en los debates, en las mesas de discusión, en las investigaciones, los podemos encontrar pero de una manera débil y en todo caso, siempre sujeta a discusión. Lo que no se discute, sin embargo, es lo evidente. Y la evidencia está en los lugares más a la vista, en los gestos, en los programas, en las divisiones por áreas, en las clasificaciones de las muestras, en la distribución de los espacios. Ellos muestran y documentan jerarquías, niveles de importancia, razones de ser y existir, proximidades y lejanías. Ellos dicen desde el sentido común que se sabe es el menos común y por cierto, el más ideológico.

Un criterio análogo al que encontramos en una parte mayoritaria de los manuales de historia del Diseño Gráfico. En sus páginas descubrimos no sin cierta inquietud, que la Comunicación Visual tiene una historia que coincide con la de la humanidad. En las sociedades ágrafas había comunicación visual. Los egipcios aportaron el papiro, los chinos los ideogramas, Gutenberg la imprenta, etc. Y efectivamente resultó ser así. Es innegable, tan innegable como que este tipo de historias reproducen el modelo binario, el que bien sentenció Foucault en *Las palabras y las cosas*. Por un lado las ideas, por el otro los objetos. Y a la hora de clasificar, el universo de lo datable, fechable y separable está del lado de la cosa. Las concepciones “teóricas”, aquellas que reconocemos como un corpus discursivo conviven con clasificaciones que contradicen lo que las “teorías” sostienen. Dicho en otros términos: Sabemos –antropología y crítica antropológica mediante- que las cosmogonías organizan los sentidos del mundo y sus producciones. Sabemos que lo que separa a una sociedad de otra y a una historia de una sociedad de otra, es el particular modo de enfrentarse a la vida y los sentidos asignados a las diversas prácticas. Sin embargo, no podemos recordar esto mismo a la hora de considerar los objetos producidos a lo largo de toda la historia de la humanidad. Tomamos a la humanidad como un conjunto homogéneo de concepciones de mundo y clasificamos sus objetos, sus producciones con un parámetro que parece ser universal, pero que podemos

–legítimamente- considerar contemporáneo. La historia del arte ya se encargó de revisar este tipo de abordaje y relativizarlo al recuperar la historia social y cultural que subyace en cada concepción artística (que se reconoce como histórica y situable en un contexto particular). Este es uno de los grandes aportes de Michael Baxandall y de la historiografía anglosajona. En los términos de una historia del Diseño, creo, este es un desafío aún pendiente.

¿Qué interés tiene dar esta discusión? En primer lugar permite ampliar el margen de conocimiento del Diseño al situarlo. El evitar categorías transhistóricas posibilita una inmersión en profundidad en aquello que se estudia aún a costa de perder su universalidad. ¿Qué inconvenientes surgen de una concepción universalista para el Diseño? Centralmente lo que tenemos que tener en cuenta es cuando la universalidad presupuesta en el Diseño opera como un factor descriptivo o cuando detrás de la descripción también existe una prescripción. Este es justamente el peligro de la historia y las clasificaciones que toman al Diseño como un fenómeno natural o casi constitutivo del hombre: su carácter prescriptivo, pues están formuladas a la luz del imaginario contemporáneo y de los valores de nuestra época. Juzgar la producción de otras sociedades con categorías del presente es algo que nadie suscribe como correcto, sin embargo, leer la producción de otras culturas a la luz de nuestros conceptos pareciera ser legítimo. Es precisamente este el punto nodal de la cuestión: la asunción de una única mirada como parámetro de consideración de todas las producciones y objetos realizados desde que el hombre pasa a ser hombre, esto es desde que existen las culturas. Una única mirada que se pretende “verdadera” pero que es “verdaderamente contemporánea”. Solo así es posible que uno de los libros de referencia en la historia del Diseño Gráfico anuncie en uno de sus capítulos “la contribución china” a la hora de explicitar lo que la cultura china hizo por el “avance” del Diseño Gráfico a nivel mundial (Meggs, 1983). El eurocentrismo manifiesto en este subtítulo resulta dramático por el carácter evolucionista que dicha concepción trasluce y por el desconocimiento –en este caso- de lo que la cultura china tiene para decir en relación a la producción visual que excede los términos de un “aporte”. Así planteadas las cosas, todo suma a una historia por etapas y gradaciones que van de lo menor a lo mayor, de lo simple a lo complejo, de lo primitivo a lo civilizado, de la ignorancia al conocimiento. Y en el caso de las tecnologías: De lo rudimentario a las *high tech*.

Y aquí volvemos al planteo inicial. La historia del Diseño parece acompañar la natural historia de las tecnologías que sí se han articulado mayoritariamente en función de parámetros de progreso y evolución. Del fuego al hierro, de la rueda a la locomotora, de la escritura cuneiforme a la imprenta. Una historia que conocemos bien y que aparentemente no ofrecería mayores dificultades ni observaciones.

Sin embargo, en la medida en que simultáneamente se cuestiona la percepción común del Diseño que lo entiende y lo asocia al manejo instrumental de *softwares*, el panorama se presenta más complicado. Si en la

historia presupuesta del Diseño el avance tecnológico figura como componente protagónico ¿Por qué debemos ofendernos cuando el público del Diseño no entiende la diferencia entre un operador de programas y un diseñador? ¿Por qué resulta importante esta distinción? Precisamente porque en el Diseño hay un plus que no se reduce a su condición instrumental - tecnológica. Hay un saber hacer específico, disciplinario y profesional que, considero, es producto de la una concepción moderna sobre la producción de objetos y de imágenes. A la luz de estos interrogantes me parece necesaria una discusión acerca de los modos de comprensión de las disciplinas, mucho más cuando éstas han obtenido (por consagración social) el estatuto universitario. Trascurridos ya más de cuarenta años de Diseño como saber universitario en el país (recordemos que la primera carrera de Diseño en el país surgen en Cuyo en 1958) no está mal preguntarnos acerca de los presupuestos que fundan al Diseño como un dominio autónomo. Preguntas que tienen que cotejarse con corpus discursivos específicos. En este caso, la historia del Diseño es una suerte de laboratorio privilegiado para la indagación, la inquietud y la revisión de los "fundamentos". Por estos motivos me parece interesante rever sus supuestos "naturales", entre otros la cronología de objetos de Diseño como equivalente a la historia del Diseño. En los términos de unas preguntas de cierre: ¿No encierran estas historias las huellas de un proceso de consideración de las disciplinas que se detienen en las cosas por ellas producidas, en una suerte de fetichismo del objeto, un fetichismo high tech? Cabe ir más lejos y pensar que para comodidad periodizadora y cercanía con la ingeniería, el Diseño se articuló siguiendo una historia tecnológica. De ser esto así: ¿Existen otras articulaciones posibles para el Diseño?

#### Bibliografía

- Aicher, Otl (1994). *El mundo como proyecto*. Barcelona: G. Gili.
- Bell, Daniel (1996). *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid: Alianza.
- Berman, Marshall (1989) *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Bs. As.: Siglo XXI.
- Bonsiepe, Gui (1985). *El diseño de la periferia*. México: GG.
- Bonsiepe, Gui (1999). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Bourdieu, Pierre (1995). *Las reglas del arte*. Barcelona: Anagrama.
- Debray, Régis (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, Michel (1990). *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI.
- Foucault, Michel (1990). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México: Siglo XXI.
- Frascara, Jorge (1989). *Diseño Gráfico ¿Arte o ciencia social?* Buenos Aires: En Revista Tipográfica, núm.8.
- Frascara, Jorge (1998). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

- González Ruiz, Guillermo (1994). *Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad*. Buenos Aires: Emece Editores.
- Hollis, Richard (2000). *El Diseño Gráfico*. Barcelona: Ediciones Destino Thames and Hudson.
- Maldonado, Tomás (1974). *Vanguardia y racionalidad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Maldonado, Tomás (1984). *El proyecto moderno*. Buenos Aires: Facultad de Arquitectura y Urbanismo.
- Maldonado, Tomás (1993). *El Diseño Industrial reconsiderado*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Meggs, Philip (1983). *Historia del Diseño Gráfico*. México: Editorial Trillas.
- Méndez Mosquera, Carlos (1997). *Retrospectiva del Diseño Gráfico* en Revista Contextos, núm.1. Buenos Aires: FADU.

### Centro de Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación Hacer posible – materializar

Daniela Di Bella

El objetivo de este escrito es contar la experiencia del equipo del Centro de Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo; sus tareas, responsabilidades y desafíos; y explicar desde mi experiencia previa en la conducción de la producción ejercida para otras firmas y actualmente en esta institución, la visión desde la que entiendo al sector como el liderazgo de la cohesión de un equipo.

La palabra producción tiene varios significados entre ellos, uno: "hacer posible".

En la categoría del "hacer posible", no se incluyen las expresiones "hacer lo posible", ni el de "hacerlo por posible", sino aquella dimensión de posibilitar por despliegue de conocimiento, estrategia y energía para ampliar la brecha de una acción, surcar para quebrar y abrir un camino, crear para hacer nacer, mediante un plan, objetivos, forma, tareas que proyectadas en el tiempo nos permitan alcanzar metas.

Meta, es otra palabra que se desdibuja cuando viene cargada de lo utópico, lo inalcanzable, lo adolescente del concepto; en realidad pienso y creo en otra palabra: "materializar".

Hacer de una idea, de un plan, de una abstracción analítica algo "material" y "concreto" requiere de un gran despliegue energético, en la fase de interioridad del proyecto y en el momento mismo del hecho mismo "visible y consecuente" de esa acción, en el se concentra la energía que hemos invertido y es en potencia un motor de nuevas acciones.

Producir, o hacer posible una instancia, un proyecto, una circunstancia, un evento, en Diseño y Comunicación de UP significa que se añada a lo dicho la característica de que hacer posible sea entendido también como propuesta, como desafío y como acción hacia otros devenires.

La producción de algo siempre va unida al significado de ese algo, en alguna medida producir es hacer visible