

COMUNICACIÓN

**DISEÑO GRÁFICO COMO HERRAMIENTA
TRANSDISCIPLINARIA****RAVAZZOLI, Ignacio**iravazzoli@gmail.com

Cátedra Landau, FADU, UBA

Resumen

En el contexto disciplinar actual ya no es pertinente pensar en términos de esferas de conocimiento cerradas. Si bien la tendencia profesional moderna implica una especialización creciente, las disciplinas tienden a cruzarse en un campo de labor conjunto. El diseño gráfico no se encuentra exento de esta lógica. Muy por el contrario, en la sociedad contemporánea, signada por la preponderancia de la información y el conocimiento, adopta el papel de herramienta transdisciplinaria, dado que atraviesa una multiplicidad de campos científicos. En este sentido, los límites comienzan a diluirse, dando paso a un diálogo y un acercamiento entre las fronteras de los conocimientos. Esto no significa la generación de una nueva ciencia sino más bien la creación de puentes entre diferentes objetos y sectores disciplinares, en cuya lógica el diseño puede cumplir una función de apertura: en un mundo complejo donde el surgimiento de nuevos conocimientos es continuo, las herramientas proyectuales pueden contribuir al orden y sistematización de la información desde diferentes criterios y con una gama creciente de recursos, tanto discursivos como estéticos.

Por ello, el diseño gráfico debe considerarse como una herramienta fundamental en el campo transdisciplinario actual, teniendo en cuenta que los nuevos paradigmas impulsan pluralidades complejas y unidades abiertas que van más allá de las disciplinas pensadas como compartimentos estancos. A esto debe sumársele un contexto socio-cultural signado por la preeminencia de la imagen y del flujo continuo de material gráfico, donde el diseño adquiere una posición central para trabajar en relación con una gran variedad de campos del conocimiento. En conclusión, el diseño gráfico puede

UNIDAD | MORFOLOGÍA Y COMUNICACIÓN

operar como amalgama de un abanico de disciplinas, aportando soluciones en la esquematización de informaciones complejas y multiplataforma, a la vez que nutrirse de visiones otrora lejanas pero que hoy comienzan a acercarse a través de la difuminación de los límites clásicos de las ciencias. No obstante ello, cabe preguntarse acerca de las disciplinas con las que el diseño gráfico entra en relación y cuál es el abordaje que se propone desde la FADU como institución frente a este paradigma transdisciplinario emergente.

Palabras clave: conocimiento, diseño gráfico, información, interdisciplina, transdisciplina

Introducción

El paradigma de la interdisciplina empezó a cobrar importancia en el diseño de los últimos años. En contra de las visiones que pregonan a las ciencias como esferas separadas, la interdisciplinariedad impulsa el trabajo conjunto que plantee un enriquecimiento basado en la interrelación de experiencias y métodos disímiles. El diseño gráfico, aún más, es visto actualmente como un saber transdisciplinario que, dadas sus particularidades, permite atravesar una multiplicidad de ámbitos científicos. El potencial que ofrece en relación a la visualización de datos hace que las disciplinas gráficas puedan atravesar una diversidad de ramas científicas que requieren de una variedad de recursos para organizar y mostrar los resultados de sus estudios.

En el contexto de sociedades donde los rasgos predominantes son la información, el conocimiento y la conectividad, el diseño gráfico cobra vital importancia como disciplina que aporta una multiplicidad de recursos para resolver los problemas de visualización y organización de datos, expuestos a una complejidad creciente.

Ahora bien, cabe preguntarse acerca de aquellas disciplinas con las que el discurso dialoga y trabaja, y acerca de las visiones imperantes con respecto a la transdisciplina al interior de la academia. En tal sentido, el presente escrito pretende indagar acerca de las ramas con las que el diseño entra en diálogo y las visiones e iniciativas transdisciplinarias que se plantean desde la FADU. Para ello se parte de la hipótesis de que existe un trabajo en conjunto entre las disciplinas proyectuales que no se encuentra igualmente desarrollado con respecto a las ciencias sociales, aun cuando existan iniciativas al interior de la facultad que procuran establecer un trabajo conjunto.

Rasgos de la sociedad contemporánea y su relación con el diseño gráfico y la transdisciplina

La transdisciplina como nuevo paradigma en el diseño gráfico no puede analizarse sin desconocer el contexto socio histórico en el cual actualmente estamos inmersos. Los rasgos preponderantes de la sociedad actual se encuentran atravesados de manera

UNIDAD | MORFOLOGÍA Y COMUNICACIÓN

determinante por las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información, lo que hace que los recursos gráficos cobren una mayor importancia en un abanico creciente de ámbitos, que requieren de la gráfica para ordenar contenidos y-o para destacarse en una coyuntura saturada de ofertas. Si bien en la vía pública y en la gráfica para empresas y negocios el diseño gráfico despliega una gama creciente de soluciones creativas e innovadoras, también comienza a operar en contextos menos habituales, como en las ciencias más duras, que comienzan a demandar nuevas formas para organizar los datos producto de sus investigaciones. En cualquier caso, existen una serie de rasgos de las sociedades contemporáneas que se abordarán en lo sucesivo, que hacen que el diseño gráfico entre en una relación transdisciplinaria con un abanico creciente de ámbitos del conocimiento que exceden al marketing y a la publicidad.

En primer lugar, las sociedades actuales se encuentran signadas por un período de tiempo durante el cual tiene lugar una innovación de la tecnología de la información que se convierte en la fuerza latente de la transformación social, capaz de acarrear una expansión en la calidad de información y un aumento a gran escala del almacenamiento de la información. Se presenta aquí una compleja sociedad multicentrada, en la que muchos sistemas se conectan e integran a través de las redes de información. Este tipo de sociedad tiene un dinamismo para responder, de forma más rápida y apropiada que la sociedad contemporánea a los cambios del entorno, y, así se configura como una sociedad con un espacio de información altamente orgánico, ligado por una red de información cognitiva con tupidas mallas de proalimentación (López I Amat, Jordi, 2010).

En este contexto, autores como Castells (2006) desarrollan el concepto de sociedad red, cuya estructura está compuesta de redes activadas por tecnologías digitales de la comunicación y la información. Las redes son entendidas como estructuras globales por su capacidad para autorreconfigurarse trascendiendo los límites territoriales e institucionales a través de redes de ordenadores comunicados entre sí. En este sentido, la sociedad red debe analizarse como una arquitectura de redes programadas y reprogramadas constantemente por los poderes existentes en cada dimensión y como el resultado de la interacción entre las diferentes geometrías y geografías de las redes que incluyen las actividades que configuran la vida y el trabajo en la sociedad (Castells, 2009). Estas redes que estructuran la vida actual, se abordan como redes horizontales multimodales, dado que se basan en una participación extendida y no dirigida, generan contenidos diversos que pueden ofrecerse en diferentes formatos y son autogeneradas en el contenido, autodirigidas en la emisión y autoseleccionadas en la recepción por una multiplicidad de actores que se comunican entre sí (Ariño, 2009).

Ahora bien, cabe añadir el concepto de sociedad del conocimiento acuñado por Stehr para profundizar el análisis. El autor afirma que tradicionalmente se ha hecho hincapié en las capacidades aumentadas de control social que proporcionaban los avances en las tecnologías de la información y la comunicación, obviándose las posibilidades de las mismas herramientas que a su vez podía ser utilizadas por individuos y asociaciones minoritarias para contrarrestar el discurso hegemónico basado en el monopolio del conocimiento. Stehr contempla precisamente la importancia de tal conocimiento en una sociedad moderna como la primera y más

UNIDAD | MORFOLOGÍA Y COMUNICACIÓN

inmediata razón para el aumento de la capacidad de afirmación de individuos y movimientos sociales en circunstancias tanto contingentes como las ya conocidas. En esta línea, la sociedad de la información es la piedra angular de las sociedades del conocimiento. El concepto de sociedad de la información, se vincula con la idea de la innovación tecnológica, mientras que el concepto de sociedad del conocimiento incluye una dimensión de transformación social, cultural, económica, política e institucional, así como una perspectiva más pluralista y desarrolladora. De esta forma, este último concepto complementa a la sociedad de la información ya que expresa mejor la complejidad y el dinamismo de los cambios que se están dando, y en donde el conocimiento no sólo es importante para el crecimiento económico sino también para empoderar y desarrollar todos los sectores de la sociedad (López Amat, Jordi, 2010).

En este contexto, como se ha mencionado, el diseño gráfico se constituye como una disciplina al servicio no solo de la publicidad y del mercado, sino también como herramienta de utilidad para diversas ramas de la ciencia. Dada la omnipresencia actual de la imagen y la necesidad de la visualidad para legitimar conocimientos y saberes en el campo, el recurso gráfico adquiere la capacidad de atravesar una gran cantidad de ciencias. De este modo, el diseño gráfico ofrece un nuevo marco de acción para el abordaje de objetos novedosos, lo que a la vez implica un nuevo marco de configuración. Dentro de este paradigma donde los límites entre disciplinas van perdiendo sentido, el diseño se ofrece ya no como campo disciplinar sino más bien como herramienta que opera como una amalgama de saberes múltiples.

El diseño gráfico, entonces, comienza a aparecer como la herramienta que impulsa el prefijo “trans (que) implica “cruzar”, “atravesar”, “estar entre”, “ir más allá”, “trascender a” (Fragoso Susunaga, p. 100). Por ello, la transdisciplina no implica una nueva disciplina, sino una forma de hacer dialogar campos disímiles, borrando los rígidos límites que marcaban separación entre las fronteras del conocimiento en donde el diseño está llamado a cumplir una función de amalgama que trasciende a diversas ramas de la ciencia.

Transdisciplina e interdisciplina: el diseño gráfico en la FADU

Habiendo analizado el contexto socio histórico y las características de las sociedades contemporáneas que le dan al diseño gráfico un espacio de importancia creciente, cabe preguntarse cuáles son las propuestas interdisciplinarias en las cátedras de la carrera de grado y si existen planteos o proyectos transdisciplinarios impulsados desde la academia.

Al respecto, y en primer lugar, en la FADU la cuestión interdisciplinaria puede observarse de acuerdo a diferentes criterios:

Aquellos talleres que aceptan y/o fomentan la participación de estudiantes de diversas carreras para que trabajen retroalimentando sus saberes específicos. En estas propuestas de cátedra suelen plantearse grupos que incluyen a alumnos de diferentes carreras, de modo de potenciar los saberes específicos que concluyen en trabajos que no podrían materializarse solamente por personas pertenecientes a la misma disciplina. En los últimos tiempos, algunas de las materias optativas y electivas

UNIDAD | MORFOLOGÍA Y COMUNICACIÓN

comienzan a abrirse a carreras que originariamente no contemplaban. Un ejemplo de esto es Diseño Gráfico por Computación que, aparte de los estudiantes de Diseño Gráfico, comenzó a aceptar a estudiantes de Diseño de Imagen y Sonido. Con los nuevos alumnos, la cátedra propone establecer grupos de trabajo donde cada rama del diseño aporte sus saberes para la construcción de un sitio web como entrega para aprobar la materia.

Las cátedras que se ofrecen para todas las carreras, como el caso de la recientemente aparecida Diseño y Estudios de Género, Heurística o el Taller Libre de Diseño Social. Sus propuestas implican saberes que se vuelven relevantes para todos los campos proyectuales.

Las cátedras de otras carreras de la FADU que integran en su programa saberes propios del Diseño Gráfico, como el caso de la materia Difusión y Comercialización de los Medios de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido: allí, además de orientar al alumno en temáticas relacionadas a lo legal y al financiamiento, también se realizan ejercicios que impulsan la creación de piezas gráficas para las producciones audiovisuales.

Ahora bien, en cuanto al paradigma de la transdisciplina, existen propuestas tendientes a difuminar los límites disciplinares entre las carreras de la FADU. No obstante ello, dicha propuesta opera solamente dentro del área de las disciplinas proyectuales. La dimensión social del diseño y su vinculación con las humanidades, sigue apareciendo de manera difusa en la carrera de Diseño Gráfico: si bien existen iniciativas al interior de la carrera, aparecen como propuestas aisladas que no terminan de encontrar una sistematización que exceda la propuesta de un número reducido de materias. En este sentido, puede hablarse de que existen acciones interdisciplinarias relacionadas con lo social e intentos por rescatar la dimensión social del diseño gráfico en cátedras como Diseño Rico, Estudios Culturales o Comunicación I y II; pero sin embargo no puede hablarse aun de propuestas transdisciplinarias en relación a esto. Entonces, mientras los discursos de las diferentes carreras tienden a confluir en torno a la proyectualidad, la dimensión social sigue siendo un área escasamente considerada en función de la importancia que reviste en tanto parte constitutiva y fundamental del diseño gráfico.

Conclusiones

El contexto actual se encuentra signado por las nuevas tecnologías de la comunicación, dando origen a sociedades donde el flujo de conocimiento e información se vuelven elementos de vital importancia en la estructuración del sistema. En un contexto donde la imagen domina y donde la interconectividad social creciente cobra cada vez más importancia, el diseño gráfico comienza a adoptar nuevas posiciones. Dada la complejidad creciente en la organización y difusión del conocimiento, el diseño se ofrece como herramienta en base a un abanico creciente de recursos que se orienta a aportar nuevas formas de mostrar la información. En este sentido, el diseño gráfico se encuentra bajo el nuevo paradigma de la transdisciplina, en tanto recurso con capacidad para atravesar diferentes campos a

UNIDAD | MORFOLOGÍA Y COMUNICACIÓN

través de los recursos y soluciones ofrecidas en el marco de las sociedades de la información y el conocimiento.

En la FADU, por su parte, pueden observarse iniciativas interdisciplinarias diversas en una serie de cátedras, mientras que el paradigma de la transdisciplina se reserva a las disciplinas proyectuales. Existe un discurso, que cobra cada vez más importancia, tendiente a difuminar las fronteras disciplinares al interior de las carreras de la facultad, es decir, un discurso orientado a la integración de las diferentes ramas del diseño como parte de un todo regido por lógicas comunes, donde el trabajo conjunto se vuelve un elemento necesario de acción en el campo. No obstante ello, la relación con las ciencias sociales aún no se encuentra suficientemente abordada más allá de algunas iniciativas de cátedra aisladas. En el marco de una disciplina donde los usuarios y la comunicación son parte fundamental, la facultad se debe acciones integrales tendientes a vincular diseño y humanidades desde una lógica transdisciplinaria.

Bibliografía

ARIÑO VILLARROYA, A. (2009). El movimiento Open. La creación de un dominio público en la era digital. Valencia: Universitat de Valencia.

CASTELLS, M. (2006). La sociedad red. Buenos Aires: Alianza Editorial.

CASTELLS, M. (2009). Comunicación y poder. Buenos Aires: Alianza Editorial.

CASTELLS, M. (2012). Redes de indignación y de esperanza. Los movimientos sociales en la era de Internet. Buenos Aires: Alianza Editorial.

FRAGOSO SUSUNAGA, O. (enero-junio 2009). "El giro del diseño: transdisciplina y complejidad". Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle [en línea] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34211305008>> ISSN 1405-6690

RUBIANO, E. (9/2014). "Diseño socialmente responsable: una reflexión sobre el activismo gráfico". Conferencia presentada en el Segundo Seminario Internacional de Teoría e Historia del DG de Bogotá.