

PAPER

## REGISTROS ETNOGRÁFICOS SOBRE EL PENSAMIENTO PROYECTUAL EN LA FADU

**GAVITO, Mariana Pilar**[marianagavito@gmail.com](mailto:marianagavito@gmail.com)

FADU, UBA

### Resumen

*En nuestro trabajo de investigación (PIA HyC-20 /FADU) planteamos la necesidad de desnaturalizar la idea de que el pensamiento proyectual ha sido el único modo de abordaje para resolver los problemas de Diseño Gráfico en la FADU durante las tres últimas décadas.*

*Ponemos el foco en las acciones naturalizadas en la enseñanza de la disciplina, considerando posibles procesos de invisibilización de sutiles cambios sobre la idea fundante del pensamiento proyectual. Investigamos si fueron surgiendo y desarrollándose tanto en la conformación del objeto de estudio, como en las prácticas del diseño y los efectos logrados en los productos.*

*Si bien consideramos que el concepto de invisibilización designa una serie de mecanismos culturales que llevan a omitir la presencia de determinados grupos sociales (creencias políticas y culturales, entre otras), creemos que es posible este marco de análisis si abordamos particularmente las relaciones sociales de dominación en el contexto institucional de la FADU, dentro de los procesos de imposición ideológica frente a la concepción del diseño de un grupo académico sobre otro.*

*Problematizamos la incorporación y desarrollo de la categoría de pensamiento proyectual -entendido como una concepción del diseño que ofrece soluciones integrales e innovadoras para un contexto determinado, a través de una metodología de proceso sistematizada- en la enseñanza del Diseño Gráfico.*

*Analizamos el sentido de la incorporación de este pensamiento en los procesos de diseño dado por los profesores de la carrera en la FADU/UBA y las posibles*

*transformaciones generadas por docentes y egresados en el desarrollo disciplinar. Ello nos posibilita reflexionar sobre su concepción contemporánea.*

*Nuestro trabajo de campo nos permite relevar las diferentes interpretaciones del pensamiento proyectual, como soporte teórico-práctico en la enseñanza del diseño. Para ello los procedimientos etnográficos que desarrollamos, nos posibilitan observar y recoger la mayor cantidad de información cualitativa de acuerdo a nuestro relevamiento personal. Por tanto, nuestra inclusión en el campo implica, como sujetos que investigamos, el involucrarnos con una experiencia de acercamiento e intercambio de conocimientos necesarios para comprender como es el planteo académico de los profesores a cargo de las materias Diseño y Tipografía; dando cuenta de la forma (sus conocimientos teóricos), la existencia (sus conocimientos de técnicas y habilidades) y el valor (sus conocimientos significativos) de sus propuestas gráficas.*

*Palabras clave: Diseño, Diseño Gráfico, etnografía, experiencias, pensamiento proyectual*

## Desarrollo

La tradición del proyecto en la FADU/UBA, fue realimentada a partir de 1985, en democracia, con la incorporación de las “nuevas” carreras proyectuales. El programa de estudios de Diseño Gráfico, en ese entonces, tomó como base las experiencias de tres referentes importantes del diseño europeo: las escuelas de Bauhaus, Basilea y Ulm, desde las cuales el paradigma moderno “eficacia-eficiencia-universalidad” habían contribuido a definir el concepto de “pensamiento proyectual”.

Desde esta perspectiva, con la creación de la carrera de Diseño Gráfico se consolidaron aspectos teóricos fundantes, en donde el concepto de “pensamiento proyectual” enmarcó la propuesta académica inicial para el desarrollo de la carrera desde su creación. El arq. Guillermo González Ruiz fue uno de los profesionales convocados para trabajar en la creación del programa de estudios de esta especialidad disciplinar, dirigiendo y desarrollando su creación e implementación. Es por ello que consideramos central referirnos como base de nuestro análisis, a sus planteos teóricos para definir al “pensamiento proyectual”.

*Los adjetivos proyectual y proyectiva o proyectivo, y el sustantivo proyectación son neologismos que provienen del verbo proyectar: imaginar planes, planear. Proyecto es la mira, el propósito de hacer alguna cosa de manera planificada. De ello se desprende que Diseño es la facultad creadora de proyectar. Podría*

UNIDAD | **HISTORIA Y CRÍTICA**

*inferirse entonces que diseño y proyecto son sinónimos. Si bien en la vida cotidiana de las relaciones educativas y laborales suelen efectivamente utilizarse ambos términos como equivalentes, es conveniente subrayar la diferencia que distancia a ambos. Proyecto es el plan para la ejecución de una obra u operación. Diseño es el plan destinado exclusivamente a la configuración de una obra de carácter formal, a una forma visual o audiovisual, bidimensional o tridimensional.*

*Diseño no es la expresión final de una forma visible, sino el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma. (González Ruiz 1994)*

Desde esta línea de pensamiento, el Diseño se aproxima a la idea de ciencia proyectual, con sus raíces en lo empírico y teórico de raíz filosófica y epistemológica de naturaleza proyectual. Sin duda, González Ruiz, retoma lo planteado por Tomás Maldonado –principal teórico de ULM– en el congreso del ICSID (International Council o Societies of Industrial Design) en 1963, quien utilizó por primera vez la definición de actividad proyectual en relación al Diseño Industrial. Maldonado había vinculado al diseño como una actividad proyectual enmarcada en el pensamiento científico, que consistía en determinar las propiedades formales de los objetos desde rigurosos procesos metodológicos para producirlos industrialmente.

Podemos decir entonces que en términos teóricos-históricos, el “pensamiento proyectual” es un proceso de creación y elaboración de un objeto de carácter formal, que permite al diseñador traducir un propósito en una forma, bajo un marco científico y metodológico, para ser producida por la industria.

“Lo proyectual” no constituye otra dimensión conceptual, sino que está en estrecha relación con el “pensamiento proyectual” porque vincula la idea de proyecto con el diseño.

Si proyecto es el plan para la ejecución de una forma u operación; y diseño es el plan destinado a la configuración formal de una obra, entendemos que ambos aspectos están presentes en nuestra dimensión de análisis.

Planteamos desnaturalizar estas ideas fundantes del “pensamiento proyectual” para reflexionar sobre posibles redefiniciones emergentes de los procesos de enseñanza-aprendizaje surgidos en el ámbito académico de la FADU.

## Contexto

Al mismo tiempo en la Argentina, tuvo lugar el desarrollo de un diseño gráfico realizado por idóneos, generando una retroalimentación entre sus aportes desde la práctica del diseño y lo realizado por aquellos diseñadores egresados de la FADU. Esta articulación entre ambos caminos de desarrollo profesional, intervino y modificó el modelo fundante de la carrera iniciada en 1985. A estos antecedentes, debemos sumarle el desafío que representó en la década de los noventa la inserción de

UNIDAD | **HISTORIA Y CRÍTICA**

soportes digitales modificando el sentido de la visualidad presente en los procesos de diseño.

El cambio económico y cultural que imprimió la globalización, articuló conceptos como lo local y lo diverso en relación a lo universal, ampliando el campo de interpretación del pensamiento proyectual. Comienzan a intervenir conceptos enmarcados en lo emocional como “vivir la experiencia” que propone el branding.

La incorporación de las nuevas generaciones de diseñadores gráficos en la práctica profesional y la enseñanza universitaria, con una mayor amplitud en su concepción del diseño y con experiencia en el manejo de lenguajes digitales, también ha tensionado el concepto fundante de pensamiento proyectual, de acuerdo a la tradición en que fueron formados, dando cuenta de los cambios generados por el contexto posmoderno. En este sentido, la multiplicidad de sus propuestas gráficas y la tendencia al abandono de la comunicación según los conceptos modernos, se fueron desdibujando por considerarlos extremadamente dogmáticos.

El campo del Diseño Gráfico se diversificó y profesionalizó en las últimas décadas en la Argentina, siendo la FADU un espacio académico que aportó a este proceso. Dicha diversidad presenta una complejidad particular por las distintas intenciones y objetivos que la disciplina tomó. A modo de ejemplo, podemos tomar las asignaturas como Diseño y Tipografía de la FADU, en donde las propuestas de las cátedras dan cuenta de tal pluralidad.

Pensamos que el debate modernidad/posmodernidad contextualiza nuestro objeto de estudio.

Entendemos a la modernidad como el conjunto de procesos históricos que se iniciaron a partir del siglo XVII y que cambiaron la forma de entender el rol del hombre en el mundo y su capacidad modificadora de la realidad.

A partir de numerosos procesos históricos, tales como, la Revolución Francesa, la Ilustración teorizada por Kant y las revoluciones industriales, se dará origen al concepto de la modernidad (del adverbio latino modo: de ahora), lo que culminará en la transformación de una sociedad agraria a una industrializada, modificando el plano demográfico con una desmedida migración del campo a la ciudad, dando prioridad a la razón.

Por otro lado, los medios de comunicación masivos surgen de un creciente compromiso con la realidad observable y con la nascente necesidad de estar al tanto de lo que sucede. Desde mediados del S XIX, los periódicos, el telégrafo y más recientemente la radio, la televisión e internet, descubrirán el poder que tienen sobre las masas como formadores de opinión, capaces de moldear el pensamiento, los gustos, y los modos del habitar.

En este marco, ideas como “La forma sigue a la función” (Sullivan 1896), “Ornamento y delito” (Loos 1908) y “Menos es más” (van der Rohe, 1929) se vuelven dogmas a seguir en la planificación y ejecución dentro de las disciplinas proyectuales. Es así como la modernidad considera al pensamiento científico, y por ende al desarrollo tecnológico, como la solución a todos los problemas del hombre en la vida cotidiana.

UNIDAD | **HISTORIA Y CRÍTICA**

Para Jaques Le Goff (2005) la modernidad es impulso hacia la creación, en una rotura explícita con todas las ideologías y las teorías de la imitación basadas en las referencias a lo antiguo y la tendencia del academicismo.

La modernidad va a plantear ideas sólidas y soluciones unívocas, sin lugar a replanteos, teniendo la confianza de que para cada problema existe una solución basada en la lógica racional, en la economía de recursos y esfuerzos.

En el contexto del diseño y la comunicación, entendemos que se aplican estos postulados que definen un corpus ideológico enmarcado en la fe en la razón, la universalidad, el dogma, la utopía, la autoría anónima en relación al diseño del objeto comunicacional.

Lyotard concibe la posmodernidad cómo la incredulidad ante los metarrelatos de la humanidad: "Aquellas filosofías que pretenden abarcar la totalidad de la historia" (Lyotard 1979). Identifica cuatro grandes metarrelatos: el cristiano, el iluminista, el marxista y el capitalista. Para Lyotard ninguno de estos son capaces de conducir a la liberación del ser humano e identifica en ellos un trasfondo totalitario. Han perdido su valor absoluto, carecen de sentido y en su lugar, surgen una multitud de pequeños relatos fragmentados que los sustituyen.

El termino posmodernismo se volvió popular en el último cuarto del siglo XX. En diseño, fueron considerados posmodernos a los diseñadores que generaron una ruptura con el estilo internacional que prevalecía desde la escuela de Bauhaus. La primer crítica que le hace el diseño posmoderno a lo moderno, es que la abstracción geométrica moderna, la negación a la ornamentación, el simbolismo, la expresión, entre otros, deshumaniza el diseño, apartándolo de la realidad cotidiana del mundo.

En 1984 la compañía Apple creó la primera generación de computadoras Macintosh, lo que predijo que una revolución gráfica aparecería muy pronto. El diseño gráfico tomó nuevas direcciones debido a la exploración personal y a la educación en el diseño, que se dio cuando los diseñadores de revistas especializadas aplicaron estos preceptos a sus páginas.

*Estamos tan obsesionados con la Red y la tecnología que nos olvidamos del mensaje... Nos imaginamos capaces de hacerlo todo y nuestro software nos ayuda a creer que podemos... Pero debemos ir más allá del cómo para reconsiderar el qué y por qué. Neville Brody (1998).*

El movimiento posmoderno puede verse como un híbrido del diseño, dando libertad en el desarrollo de los procesos de diseño, posibilitando la creación de objetos extraídos de su entorno temporal y contextual, combinando la experimentación y la multiplicidad de sentidos.

Raquel Pelta caracteriza este momento de la siguiente manera: "Paolo Portoghesi en Después de la arquitectura moderna, había urgido a comienzos de la década de 1980 a la búsqueda de nuevos instrumentos aptos para comprender, conocer o modificar lo que era una realidad cada vez más compleja. Consideraba que era necesario reconocer «la ambigua articulación de los grupos y clases que configuran la

sociedad», «entender la producción cultural no como la aportación de una clase o de un grupo pequeño y singular, sino como una actividad colectiva donde participan todos, lo que quiere decir constatar la existencia de una producción social al lado de una individual», «estudiar los procesos creativos relacionados con la personalidad y el desarrollo de las condiciones de trabajo individual» y «apropiarse de los procesos subjetivos impuestos por instituciones y formas colectivas». Pelta (2004)

Trabajamos considerando la presencia de lo moderno y lo posmoderno como una estructura dinámica y colaborativa que aplica sobre nuestro objeto de estudio. Le Goff (2005) plantea que dicho par es esencial en la adquisición de la conciencia del tiempo y sus implicancias en las transformaciones sociales.

Nuestro objeto de estudio es el “pensamiento proyectual” como soporte teórico-práctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje de diseño gráfico desarrollado en la FADU durante los últimos 30 años.

## Antecedentes en el tema

La consolidación del Diseño Gráfico como disciplina autónoma, es un proceso que tiene menos de 100 años. Este proceso se valió de distintos relatos históricos que brindaron legitimación al fenómeno, mapeando de alguna manera el camino a partir de distintas corrientes, por las que la disciplina fue tomando sustancialidad y determinación sobre la concepción del diseño, no exenta de influencias contextuales, ideológicas y geopolíticas. Cabe mencionar a nivel internacional como hitos de este proceso, la publicación de “Pioneros del Diseño Moderno” por el arquitecto Nicholas Pevsner, en 1936 en Inglaterra, donde posiciona la corriente racionalista como pilar del diseño. También las Asociaciones Internacionales de Diseñadores Gráficos, como la AGI (Alliance Graphique Internationale) que desde 1952 funciona como un promotor del Diseño Gráfico. A principios de la década del setenta Josef Müller-Brockmann publicó su “Historia de la Comunicación Visual”, en la que colocó al Diseño Suizo como tendencia internacional.

A principios de la década del ochenta Philip Meggs escribe otra “Historia del Diseño Gráfico”, planteando la comunicación gráfica desde la pintura paleolítica e incluyendo a las corrientes estadounidenses dentro del periplo. Paralelamente la AIGA (American Institute of Graphic Arts) conformada en 1914, se consolida como referente en el panorama internacional, cobrando mayor relevancia en el período denominado posmoderno.

A fines de la década del ochenta Enric Satué, publica “El Diseño Gráfico desde los orígenes hasta nuestros días”, donde vuelve a reivindicar la mirada europea, aunque abre el panorama internacional de la disciplina, abordando experiencias antes no contempladas como las sudamericanas.

Los relatos sobre el Diseño Gráfico en la Argentina, fueron fundados por corrientes modernas en los años 50 a partir de publicaciones como la revista Nueva Visión fundada por Tomás Maldonado. Este desarrollo será analizado por el arquitecto Carlos Méndez Mosquera en distintas publicaciones, luego editadas en formato de libro póstumamente en 2014. Profundizando en los procesos de consolidación de los

UNIDAD | **HISTORIA Y CRÍTICA**

discursos modernos en el devenir de la disciplina, el trabajo de recopilación de Silvia Fernández y Gui Bonsiepe “Historia del Diseño en América Latina y el Caribe”, donde se aborda el fenómeno, puntualizando las influencias del contexto local en dicho proceso, dividiéndolo en dos grandes períodos: desde 1940 a 1983, desarrollo de Javier De Ponti y Alejandra Gaudio, y desde 1985 a 2005 por Silvia Fernández, acercándose más a nuestro objeto de estudio.

Consideramos relevante la reflexión crítica de Verónica Devalle en “La travesía de la forma” (2009), ofrece un análisis desde los aspectos culturales de la gráfica anclando su hipótesis en la década del 60 en la Argentina.

Desde el pensamiento teórico, Jorge Frascara en “El Diseño de comunicación” (2006), trabaja los conceptos que delimitan el quehacer proyectual.

Desde la misma perspectiva, considerando la comunicación visual en el contexto contemporáneo y analizando las nuevas fronteras del Diseño Gráfico, María Ledesma en “Diseño y Comunicación” (1997) ofrece un antecedente fundante y principal de la concepción teórica del diseño.

Desde la asignatura Historia del Diseño Gráfico/FADU//cátedra GAVITO, hemos participado en diferentes jornadas y exposiciones con el objetivo de poner en debate la problemática que abordamos.

Lo relevante de este trabajo de investigación es generar un documento científico que aporte al análisis actual desarrollado en la FADU sobre la revisión curricular de la carrera de Diseño Gráfico.

Si acordamos que el diseño es un hecho cultural, pensamos que después de 30 años del inicio de la carrera de Diseño Gráfico en la FADU, es imprescindible revisar cuál es el sentido del pensamiento proyectual en la formación de los alumnos en la FADU.

La originalidad de nuestra propuesta de investigación reside en que utilizaremos la Antropología Social como base metodológica cualitativa, porque nos permitirá confrontar los discursos que se reproducen en la comunidad científica de la FADU con los relatos nativos de los profesores y egresados de la FADU.

La distinción de este abordaje antropológico nos permitirá:

- Entender la doble hermenéutica entre la comunidad científica de la FADU y el sujeto que habla por sí mismo.
- Realizar un relevamiento y diagnóstico sociocultural para contribuir a la revisión curricular actual de la carrera de Diseño Gráfico en la FADU.
- Repensar las habilidades profesionales para dar solución a las problemáticas socioculturales de la Argentina actual.

Las preguntas que buscamos responder el proyecto son:

¿Qué significa hoy la categoría de pensamiento proyectual?

UNIDAD | **HISTORIA Y CRÍTICA**

¿En qué medida el pensamiento proyectual aporta a la formación de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico en la FADU?

¿De qué manera el pensamiento proyectual ha condicionado la formación académica de los Diseñadores Gráficos egresados de la FADU?

Como objetivos nos planteamos:

-Relevar las transformaciones del sentido del “pensamiento proyectual” en la formación profesional del Diseñador Gráfico Argentino en la FADU a lo largo del período 1985-2015.

-Poner en tensión la categoría “pensamiento proyectual” como metodología del diseño desarrollado en la FADU.

Como estrategias de investigación y actividades específicas para el desarrollo del proyecto, realizamos un desplazamiento de la lógica heredada por el positivismo, es decir, “no estudiaremos a las aldeas” sino “investigaremos en las aldeas”. Esto significa que nuestra investigación es empírica –Neufeld (2013), Giddens (1982)– en donde la observación, el relevamiento etnográfico y la elaboración de nuestras reflexiones, se hará sobre los discursos y prácticas de los sujetos involucrados.

Esto nos permite observar la dimensión cotidiana de los procesos sociales y al mismo tiempo ver como la acción de los sujetos genera nuevos sentidos, en la dimensión social, desde sus prácticas.

El trabajo de campo se desarrolla a partir de entrevistas a los alumnos, profesores y ex alumnos egresados de la FADU analizando testimonios directos (entrevistas) e indirectos (publicaciones de sus propuestas gráficas).

## **Bibliografía**

DAROS, W. (2015). Tres enfoques sobre el pasaje de la modernidad a la posmodernidad. Rosario, Santa Fe: Universidad del Centro Educativo Latinoamericano, UCEL

DAVID, H. (1998). La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural. Buenos Aires: Amorrortu Editores

DEVALLE, V. (2009). La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del diseño gráfico (1948-1984). Buenos Aires: Ed. Paidós

FERNÁNDEZ, S; Bonsiepe, G (eds) (2008). Historia del diseño en América Latina y el Caribe. San Pablo: Ed. Blucher

FIEDLER J. y Feierabend P. (2000). Compiladores. Bauhaus. Madrid: Könemann

GIDDENS (1982). Sociología. Alianza Editorial. Madrid

GONZÁLEZ RUIZ, Guillermo (1994). Estudio de Diseño. Buenos Aires: Emecé Editores



UNIDAD | **HISTORIA Y CRÍTICA**

LE GOFF, J. (1991). El orden de la memoria. Madrid: Editorial Paidós

LE GOFF, J. (2005). Pensar la historia. Madrid: Editorial Paidós

MEGGS, P. (2009). Historia del Diseño Gráfico (4a Ed). Barcelona: RM VERLAG

NEUFELD, María Rosa (2013). Introducción a la Antropología Social y Política. eFFL. UBA. Buenos Aires

PELTA, R. (2004). Diseñar hoy, temas contemporáneos de diseño gráfico. Barcelona: Editorial Paidós

WINGLER, H. (1980). Bauhaus. Weimar. Dessau. Berlín. 1919-1933. Barcelona: Gustavo Gili