

**Laberintos teóricos. Caminos sinuosos
hacia una definición disciplinar**

Pablo Tesone

Bold (N.º 4), pp. 12-20, octubre 2017

ISSN 2524-9703

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata



Laberintos teóricos

Caminos sinuosos hacia una definición disciplinar

Theoretical Mazes

Sinuous Paths towards a Disciplinary Definition



Pablo Tesone - pablotesone@gmail.com

Facultad de Bellas Artes

Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Recibido: 05/03/2017 Aceptado: 13/06/2017

Abstract

The particular vision that runs through these pages is the result of reflections made during the course in the academy —as a student and teacher— and the development as a professional. It seeks to contribute to the problematization about the discipline, its limits, its teaching, and the professional work in order to be able to give the designers, who are dedicated to solve the problems and to satisfy the needs of the different users in public spaces, a way to understand what they do.

Resumen

La visión particular que recorre estas páginas es el resultado de reflexiones realizadas durante el transcurso en la academia —como estudiante y docente— y el desenvolvimiento como profesional. Busca aportar a la problematización sobre la disciplina, sus límites, su enseñanza, y el quehacer profesional con el fin de poder dar a los diseñadores que se dedican a resolver los problemas y satisfacer las necesidades de distintos usuarios en espacios públicos una forma de entender lo que hacen.

Keywords

Design; definitions; environmental visual communication; public spaces

Palabras clave

Diseño; definiciones; comunicación visual en el entorno; espacios públicos

La especificidad disciplinar del diseñador que se dedica a resolver los problemas o a satisfacer las necesidades de distintos usuarios en espacios públicos es, quizás, una de las que mayor cantidad de aristas posee a la hora de darle cuerpo a una explicación teórica capaz de borrar las incertezas.

Poco tiempo atrás, los profesionales que se dedicaban a este tipo de asuntos contaban con menos problemas ontológicos. Eran diseñadores de señalética, de sistemas de señalización o de comunicación visual en el entorno. El uso del pasado no implica que ya no sean diseñadores o que no resuelvan problemas relacionados con esos aspectos. Significa que en la actualidad la disciplina sufrió mutaciones a partir de las cuales se sumó un gran número de variables que complejizan su delimitación.

Una primera aproximación permitiría conjeturar que un diseñador enmarcado en esta categoría tiene como una de sus tareas principales, o como *la* tarea, la orientación de las personas en los espacios públicos —urbanos o arquitectónicos—. Sin embargo, con relación a esto surgen una serie de interrogantes: ¿solo se orienta a las personas a partir de la comunicación visual, de las señales?, ¿el mejoramiento de la experiencia de uso de un espacio se encuentra en vinculación con *la* tarea enunciada?, ¿solo la comunicación visual o la proliferación de señales mejoran la experiencia de los usuarios en su visita a un espacio público? Aquí las aseveraciones se debilitan y vuelven necesario el trazado de un recorrido histórico que nos permita analizar con mayor profundidad el campo de acción del diseñador.

Orígenes y evolución

El modernismo de la Escuela de Ulm (Hochschule für Gestaltung - HfG ULM) y alguno de sus máximos exponentes, como Otl Aicher, fueron precursores por excelencia en la creación de sistemas de señalización tal como los conocemos. Quizás, el mejor ejemplo de ello sea el realizado para los Juegos Olímpicos de Munich de 1972. La composición integral abarcó desde la identidad visual hasta el desarrollo de un sistema de signos icónicos (muchos de los cuales continúan en uso),

que luego se aplicó en las distintas piezas identificatorias de los espacios que componían el parque olímpico.

Este hito nos introduce en una de las primeras definiciones clave para la disciplina: la de *gráfica aplicada*. En los sistemas creados para los Juegos Olímpicos, los signos, las palabras, las denominaciones —más allá de que éstas formen parte también del lenguaje oral— constituyeron una *gráfica* que era aplicada a los soportes de las señales. La realización gráfica perseguía un objetivo meramente identificador y con cualidades técnico-formales que permitieran su aplicación en diferentes soportes. Es decir, no había un diseño *ad hoc* para las tres dimensiones. Dentro de esta formulación el término *soporte* parece ser clave: esa era la función del elemento tridimensional o mojón que encontraban las personas en su recorrido.

Más adelante, la comunicación en entornos transitables sufrió nuevas evoluciones. No era suficiente la exquisitez en la realización gráfica de un sistema de íconos y su posterior colocación en soportes materiales corpóreos. Se comenzó a poner énfasis en la señal, su morfología y sus implicancias semánticas.

Este acento sobre la señal dio paso a un nuevo término: el de *señalización*. La aplicación de elementos gráficos sobre soportes materiales tridimensionales se mantuvo, pero la intervención de la comunicación visual en entornos urbanos y arquitectónicos comenzó a darse de manera integral. Los comunicadores dejaron de ser los únicos protagonistas en el proceso de producción y empezaron a intervenir diseñadores industriales, urbanistas y paisajistas, entre otros.

A diferencia de la etapa anterior, no hubo aquí un evento de la magnitud de unas Olimpiadas. Sin embargo, la familia tipográfica Frutiger —creada por Adrian Frutiger en el año 1976— puede considerarse un hito en la señalización ¿Por qué?, ¿acaso la tipografía no es un elemento gráfico? La respuesta es obvia. Su realización para uso exclusivo en el sistema de señalización del aeropuerto parisino Charles De Gaulle marca la pauta de una época o una etapa de evolución en la que cada elemento interviniente comenzó a ser planificado: íconos, tipografía, materialidad, escalas, entre otros.

Re-evolución

En las últimas décadas, dentro de aquello que, a grandes rasgos, podríamos llamar «teoría del diseño» se le ha empezado a otorgar mayor entidad a los usuarios. El cambio de mero receptor a



intérprete y luego a usuario —entendido como *persona que hace uso de y*, a la vez, como grupo de personas con intereses más o menos concretos— son alertas que hacen pensar en un cambio de época.

A diferencia de las etapas anteriores, no es posible encontrar aquí hitos temporales que evidencien un cambio de paradigma. No obstante, es menester rastrearlo en cambios actitudinales o de enfoque disciplinar. En esta etapa, fue notoria la modificación de los parámetros analíticos y proyectuales: hubo un giro en lo que respecta a las consideraciones sobre las características de los usuarios. Éstos dejaron de ser entendidos como una *tabula rasa* —concepto vinculado con el conductismo— y se empezaron a tener en cuenta las variables socioeconómicas del público objetivo.

Cabría preguntarse si el nivel socio-económico de un grupo de personas da cuenta del tipo de uso o de necesidades que posee a la hora de utilizar un producto o de recorrer un espacio. En caso de que la respuesta fuese afirmativa, ¿de qué tipo de necesidades se habla?, ¿puede obtenerse un programa completo de necesidades si el análisis se enfoca en variables sociales, culturales y/o económicas? A modo de ejemplo, posiblemente la edad sea un elemento a tener en cuenta a la hora de analizar usuarios. Pero la edad, en sí misma, ¿qué datos aporta al analista?, ¿qué tipo de necesidades pueden extraerse de esos datos?, ¿son éstas suficientes para dar una respuesta que contemple la totalidad de requerimientos que esas personas poseen?, ¿las necesidades por edad pueden resolverse desde el diseño? Estos planteos resultan necesarios



pero difícilmente aporten datos significativos acerca de la manera en que las personas ven y viven los distintos aspectos de su cotidianidad, más aún si se habla en términos de usabilidad de espacios.

Antes de resolver las cuestiones hasta aquí presentadas, el analista debe poder responder qué pretenden los usuarios de un espacio, para qué se dirigen hacia allí, cuáles son sus expectativas teniendo como base su experiencia o qué tipo de uso deberían tener esos usuarios en ese entorno. Como puede verse, estas preguntas aún no involucran lo formal, lo gráfico o la comunicación visual. Hay elementos de la planificación que se deben atender y que no siempre se relacionan con los campos de acción típicos de un diseñador.

Es por esto que el perfil del profesional que se trata de definir abunda en sustantivos aunque no redundan en ellos. Las facetas de planificador, facilitador, analista y realizador son importantes para delinearlos. Más adelante, en este escrito, se buscará definir cada una de ellas pero antes se trazará un recorrido, ya no temporal, sino más bien en torno a las preocupaciones disciplinares que el diseñador tuvo al pasar por cada una de las etapas descriptas.

Cambios de paradigmas

Como se dijo previamente, la época en la que puede situarse el inicio de la comunicación visual en espacios públicos marcó también un centralismo de la forma. El ejemplo de Munich lo reafirma. La creación del sistema de signos icónicos partió de una grilla constructiva y del uso de figuras geométricas básicas. El elemento

conceptual aparecía, pero lo que permitía considerar a esta configuración como atemporal era el aspecto formal ¿Quién pondría en tela de juicio un conjunto de íconos realizados con un extremo detallismo, un cuidado excelso de su morfología y una construcción a partir de figuras geométricas simples? Se dijo también que el elemento material era soporte de información. Allí reapareció el predominio de la morfología. El soporte material tenía que cumplir con los requisitos técnicos mínimos para que pudiera ser leído y comprendido. Así, la altura, la distancia de lectura o las características constructivas eran algunos de los elementos a considerar. No aparecía aún la cuestión semántica.

En el marco del diseño suizo, el predominio de la forma mutó hacia el predominio del concepto. El famoso «menos es más», ya presente en la Escuela Bauhaus, sugería que mientras el concepto fuera la guía de un proyecto la forma pasaría a un segundo plano, debería adaptarse a él y presentarse en su unidad mínima posible. El concepto era lo indiscutible. Hubo desviaciones en el traslado de la forma hacia el concepto (elementos sólidos conceptualmente pero deficientes respecto de lo formal) y, en ese recorrido realizado por el diseño —y por otras disciplinas—, hubo un cambio de mentalidad en torno a la consideración del espacio ya no como lugar físico sino como *idea de lugar*.

En la Argentina, el racionalismo de las décadas del sesenta y setenta puede servir para explicar la concepción previa. Numerosos edificios públicos fueron generados a partir de la idea de mero espacio físico. Un entorno a modo de cáscara cuyo único fin era alojar dependencias. Nada más. Espacios fríos, hasta carcelarios, abundaron en esos años. El contexto político de esas décadas, marcado por regímenes totalitarios y represivos —de hecho, solo existieron gobiernos democráticos desde 1973 hasta comienzos de 1976— vio su reflejo en una manera de entender los espacios públicos.

En esos años, para contrarrestar esta perspectiva apareció la teoría de Kevin Lynch en *The Image of the City*. Si bien fue un aporte efectuado desde el urbanismo hace al menos cinco décadas, muchos de los temas que aborda aún siguen vigentes. Además, su concepción de lugar en tanto espacio que habitan personas con intereses y usos particulares puede ser vista como hito de un cambio de visión. ¿Por qué se hace hincapié en una *idea de lugar*?, ¿qué implicancias tiene esta noción?

El concepto apunta a la representación mental que hacen las personas sobre determinado espacio: según Kevin Lynch (1960), *la imagen* de la ciudad. Esta prefiguración es, además de física (cómo es formalmente ese lugar), simbólica. La imagen, en términos simbólicos, apunta a lo que el espacio representa para una persona o para la sociedad en su conjunto. La *idea de lugar* puede ser evidente o puede reforzarse; puede mejorarse o cambiar drásticamente (en los casos donde se cree que hay equívocos o una situación actual que es necesario modificar).

A modo de ejemplo, desde el urbanismo sobran los casos de modificaciones en *la idea de lugar* en ciudades o barrios. El desarrollo urbano realizado en Boston es uno de ellos: la demolición de una autopista para ser reemplazada con espacios verdes sin que eso afecte el tráfico normal de la ciudad es quizás la manera más palpable de un cambio de estas características. Puerto Madero, en Buenos Aires, es otro buen ejemplo de virajes rotundos en la forma en que las personas perciben el espacio donde viven.

Estos golpes de timón también pueden darse desde el diseño. Ya sea para acompañar el planteo urbanístico-arquitectónico o para reforzar las bondades de un espacio en términos de *idea de lugar*, el diseño puede (y debe) decir «presente». Tal como apunta Lynch (1960), el diseñador podrá analizar esa *idea de lugar* arraigada en los grupos de usuarios para operar sobre ella

pero siempre deberá respetar acuerdos y códigos culturales previos con la intención de que su obrar no sea contrario a esa realidad.

Hay, entonces, dos asuntos que deben tenerse en cuenta: el traspaso, en términos hegemónicos, de la forma hacia el concepto y el cambio en el paradigma de análisis y visualización de los espacios públicos. De esta manera, previamente a poder dar una respuesta palpable y visible, el diseñador deberá tener en su mesa de trabajo distintas variables y consideraciones, sean éstas formales o conceptuales, materiales o simbólicas: convertirse en un todo terreno. Aún con su accionar delimitado claramente, puede ser visto como un diseñador multitarea capaz de intervenir en distintas áreas del proyecto, como así también de relacionarse con profesionales de otras disciplinas que participen en él.

Diseñador multitarea

Se habló anteriormente de la existencia de cuatro cualidades específicas dentro del perfil de diseñador: planificador, facilitador, analista y realizador.

Planificador

Una de las aristas de este perfil es la capacidad para planificar. Quizás sea la que nuclea a las demás al estar presente en todas las etapas del proceso. Sería fácil decir que nadie puede encarar



un análisis serio sin antes planificarlo, como tampoco disponerse a realizar o a materializar un proyecto sin que exista una guía previa que indique los pasos a seguir.

Pero esta característica tiene, tal vez, un potencial aún mayor: permitir el ahorro de energías y de recursos disponibles. El diseñador sabrá que los buenos resultados surgen de un planeamiento sesudo y razonado hasta el más mínimo detalle y que es justamente esta etapa la que indicará qué recursos se utilizarán o con qué plazos contará el proyecto, como así también en qué partes los proyectistas deberán ajustar las clavijas para que la producción final se equipare con el plan inicial.

Facilitador

Este término no se asocia comúnmente a los diseñadores. Sin embargo, en su quehacer cotidiano tienen que responder a las necesidades de una institución que desea dar a conocer su razón de ser, su identidad de una mejor manera, de un medio gráfico o digital que desea llegar a una mayor cantidad de lectores o de un espacio público para que pueda ser comprendido y circulado sin interrupciones y de una forma agradable y efectiva. En todas estas circunstancias, el diseñador pondrá en marcha su arsenal de herramientas para lograr que la relación siempre dicotómica entre el comitente y sus usuarios se dé de la mejor manera posible. ¿No hay en estas situaciones una búsqueda de facilitar, de agilizar procesos, de efectivizar y de hacer más eficiente la percepción de una institución en el imaginario colectivo, la legibilidad de un medio o de un espacio, a la vez que se trata de mejorar la manera de vivirlo? Es a partir de esta faceta del diseñador que se canalizan y aúnan los requerimientos de ambas partes.

Habría que agregar que toda acción de diseño planeada criteriosamente y analizada hasta el hartazgo tendrá como objetivos principales facilitar y mejorar. Ahora bien, cuando algo es más fácil y mejor pasa casi desapercibido y solo será perceptible en comparación con una situación anterior. Parfraseando a Dieter Rams, un buen diseño se acerca al no-diseño. Si se conectaran estas ideas, un diseñador capaz de facilitar y de mejorar esa situación que tiene enfrente es un buen diseñador.

Analista

Tal como su nombre lo indica, este rasgo del perfil se encarga del estudio y la investigación de las distintas variables que deberá contemplar

una intervención en espacios públicos. Entre ellas pueden enumerarse las necesidades de comunicación del comitente y de los usuarios, la situación actual, los tipos de recorridos o de circulaciones, etcétera. Cada una aportará datos cualitativos significativos y permitirá llegar a la etapa posterior del proceso productivo con un mayor bagaje y riqueza.

Nótese que no se aborda la gráfica o la comunicación visual. Esto no quiere decir que sean menos importantes, sino que hay cuestiones previas que sin duda deben ser evaluadas.

Realizador

Esta es quizás la cara más conocida del diseñador: la del productor. Es la que estuvo (y está) presente en las etapas que se explicaron hasta aquí. El diseñador, en tanto realizador, estuvo en la etapa predominada por la gráfica. También, en aquella en la que prevalecía la señal y la labor integral y multidisciplinar sobre todas las cosas. De más está decir que se encuentra en la etapa de la *Re-evolución*. En este sentido, puede afirmarse que el diseñador tiene en sí mismo dos capacidades que aparecen y se entrecruzan en las distintas etapas de un proyecto: la analítica y la resolutive.

De estas cuatro facetas, las del planificador y el facilitador tienen más que ver con una concepción, un modo de ver la profesión, mientras que las del analista y el realizador se relacionan con el hacer propio de una disciplina proyectual. En el ámbito laboral, existen equipos específicos para cada una de estas áreas. Sin embargo, se trata de aristas intrínsecas al perfil del diseñador que se retroalimentan entre sí. En suma, y quizás de aquí provenga la dificultad de definir los alcances de la disciplina con un solo término, en muchas ocasiones estas cuatro facetas conviven e interactúan en una misma persona.

Entre la práctica y la formación

Previamente se dijo que los orígenes de esta actividad disciplinar se enmarcaron en la existencia y el trabajo de la Escuela de Ulm, guía conceptual que aún se encuentra —de manera más o menos evidente— en los planes de estudio de muchas carreras de diseño. Si se trazara un paralelismo entre lo que significó en su momento Ulm como escuela y como corriente de diseño y lo que sucede en la actualidad podría decirse que el papel de la institución formativa es de gran importancia a la hora de delinear no solo a los futuros graduados sino también una era.

Ahora bien, ¿cómo se da y qué comprende este rol en la actualidad?, ¿qué impronta tienen estos planes de estudio?, ¿dónde está puesto el acento?

Dominada la disciplina por una discusión acerca de su pertenencia al ámbito del arte o a la esfera de las ciencias de la comunicación, el perfil académico suele pendular entre lo exclusivamente formal y lo estrictamente teórico. De aquí que surjan profesionales con una resolución morfológica excelente pero con un bagaje conceptual regular y viceversa. Estos casos, por suerte, son aislados. El hecho central aquí es no ir hacia los extremos y llevar a la formación hacia la dialéctica forma-concepto. No son excluyentes en sí mismas y la existencia de una es necesaria para la otra. Son cualidades simbióticas.

Saldado este asunto, y centrados en el perfil de diseñador, deberían poder detallarse algunas cuestiones que una formación de grado debería incluir. Como se dijo, las aristas de planificador y facilitador que componen el perfil no deberían tener un espacio específico en la currícula, sobre todo si se tiene en cuenta que son características intrínsecas al diseñador y que por lo tanto deberían ser consideradas como la espina dorsal de un plan de estudios. Es decir, el perfil de diseñador que se quiere formar debería pararse sobre estos dos pilares.



Por su parte, el análisis y la realización sí tendrían que considerarse como parte importante en el pênsum académico. En planos separados o como una unidad deberían estar presentes en la mayoría de los años que dure la formación, sino en su totalidad.

En su libro *El diseño gráfico y su enseñanza* (2007), Raúl Belluccia indica que si una carrera apunta a formar diseñadores entonces su currícula deberá tender a que el alumno diseñe. En este sentido, si el foco apunta a formar y a fortalecer el carácter analítico y de realización de los futuros profesionales, debe procurarse que los alumnos analicen y realicen; que comprendan la realidad general en la que se insertarán, además de la particular que rodeará el caso que desarrollen; que ejerciten el espíritu crítico como punto de partida.

Seguramente el plan de estudios ideal (si es que se me permite el uso del término) incurrirá en el estudio de temáticas vinculadas a la comunicación, a la historia, a la cultura o a la formación técnica propia de una disciplina proyectual pero además deberá promover en los alumnos la práctica con mecánicas similares a las que se encontrará en el ámbito laboral. Es de esperar que este hecho ocurra de manera progresiva.

En términos de Belluccia, no se puede pretender que un alumno de primer año trabaje con los

mismos ritmos y exigencias que uno a punto de graduarse, ni tampoco que se le exija un nivel analítico y de realización equiparable.

Entonces, la formación está compuesta por dos elementos indispensables: el contenido (qué se enseña) y el alumno (quién lo aprende). Existe un tercer elemento igual de imprescindible sin el cual la educación no podría tener lugar: el docente. En definitiva, él es quien funciona como mediador entre ese contenido y los alumnos y traslada los conceptos presentes en el plan de estudios directo a los estudiantes. Estos roles suceden en la enseñanza del diseño como en la de cualquier otra rama disciplinar, pertenezca o no al ámbito proyectual.

Ahora bien, parece posible trazar un paralelismo entre las facetas descritas anteriormente y las características que deberá explotar el docente a la hora de encarar la enseñanza del diseño o alguna de sus especialidades. Sin ir más lejos, el docente deberá planificar la forma de abordar el recorte temático; tendrá la responsabilidad de erigirse como facilitador dentro de esa dialéctica contenido-alumno; deberá poder desarrollar capacidad analítica para evaluar tanto el desempeño de sus alumnos como también aquellos aspectos en los que es necesario hacer modificaciones; por último, deberá realizar o llevar a cabo las clases y la manera en que el ciclo de aprendizaje fue planificado. Esta faceta es, quizás, la más fácil de describir y la que se encuentra más a la vista.

En vínculo con los planteos previos, así como el plan de estudios no puede exigir de igual modo a alumnos iniciales y avanzados, el docente deberá poder contemplar en qué año de la formación profesional se inserta aquello que está enseñando para ajustar y adaptar sus herramientas a la audiencia a la que interpela.

Reflexiones finales

Si se asume que dentro de los contenidos mínimos trasladables a los alumnos existen varios enfoques y metodologías de abordaje posibles, es probable también que los docentes tengan a su cargo la transmisión de esas particularidades a las que es esperable que suscriban. Puede decirse, de esta forma, que existen ideologías dentro del diseño, modos de ver las cosas que extraen de una perspectiva disciplinar determinada los temas a enseñar, la manera de hacerlo y la de ver y de evaluar producciones propias y ajenas.

La existencia de una visión de las cosas —y la búsqueda por hegemonizarla— es un hecho muchas veces denostado y otras veces temido ¿Por qué? Quizás porque a lo largo de los años, en muchas producciones teóricas, se trató de inculcar que el diseño es una disciplina libre de subjetividades y enfocada en la intermediación entre un comitente y distintos receptores. Ahora bien, si cada diseñador posee una manera de ver y de entender la disciplina, ¿dónde queda la objetividad? Este planteo, que puede parecer posmoderno en su génesis, es comprobable desde la práctica misma. A modo de ejemplo, si un analista toma una serie determinada de variables de estudio acerca de una temática, ¿no vuelca, acaso, su modo de ver las cosas?, ¿qué sucedería si otro analista estudiara el mismo fenómeno pero tuviera en cuenta otros aspectos, distintos a los del anterior?, ¿obtendría el mismo resultado? Si tomamos como base la formación académica dentro de una carrera de diseño, la existencia de dos o más enfoques distintos ¿haría menos objetiva la enseñanza? La visión particular que recorrió estas páginas no tiene como objeto anular otras posibles perspectivas. Es el resultado de reflexiones realizadas durante mi transcurso en la academia —como estudiante y como docente— y en el ámbito laboral. Busca ser un aporte a la problematización sobre la disciplina, sus límites, su enseñanza y el quehacer profesional del diseñador.

Referencias bibliográficas

Belluccia, Raúl (2007). *El Diseño Gráfico y su Enseñanza: ilusiones y desengaños*. Buenos Aires: Paidós.

Lynch, Kevin (1960). *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press.