

La Modernidad. Dinámicas de la enseñanza, el traspaso de experiencia y construcciones de Hegemonías en el diseño en la comunicación visual

El diseño no puede renegar de su origen, pero sí repensarlo para constituirse como una ciencia crítica, que pueda construir de manera significativa al tiempo en el que vive y el que vivirá. Manifestarse mediante la educación es una estrategia que tienen los institutos académicos para recrear tanto las condiciones sociales, materiales y de relación que tienen los sujetos entre sí, y el diseño no está exento de esto. Socialmente constituida, la educación es una construcción que hace la sociedad de sí misma, que varía según la época y que tiene una relación dialéctica con la misma. Pensar la realidad metodológica, la teórica, proyectual y didáctica de la enseñanza es indispensable para tratar de comprender la situación en la que nos encontramos. Es objetivo de esta ponencia pensar la realidad de la facultad de Bellas Artes en donde se dicta la carrera de Diseño en Comunicación visual, en la ciudad de La Plata. Se tomará como experiencia las cursadas de los primeros dos años de la materia Taller DCV de la cátedra C-Filpe.

La perspectiva en la dinámica de relación Productor-Pieza gráfica.

Desde que comenzamos nuestra educación en esta facultad, se hace notable la perspectiva que se intenta enseñar de la producción de las piezas gráficas. Se comienza con un pequeño curso introductorio en donde se llevan a cabo tres materias principales. La complejidad planteada por los sucesivas modificaciones al plan de estudios, sobre la marcha hace imposible tomar la totalidad de las materias dictadas en la carrera, por eso limitaremos este artículo a la materia troncal, Introducción al Taller. Aquí se producen tres piezas, estas se destacan por su generalidad, tanto en el plano didáctico, teórico y pragmático. Desde el marco teórico ya se comienza a perfilar lo que va a ser el diseñador modelo de la carrera, textos acerca de teoría de las comunicaciones básicas, asociados a la producción seriada, un “comunicador absoluto” y un “consumidor sin filtro”, a la “función del diseño”. Nada de su rol social, su construcción histórica. Luego, a diseñar y ya. Sin más nada que un texto básico y una preparación poco científica (^{1*}), nos preparan para ser un diseñador más en la cadena productiva de la industria gráfica, que se limite a reproducir estereotipos y estrategias ya pensadas para que “peguen” en el espectador final y “nos ayuden a vender más”. Al terminar el curso introductorio se produce un quiebre importante, ya que se nos permite a los estudiantes a elegir cátedra, idiosincrasia rara y peculiar dentro de la misma casa de estudios. Contaré mi experiencia, ya que es de la que puedo hablar, dentro del taller C y trataré como puedo de marcar las diferencias y similitudes con el resto de las cátedras, donde las hubiera.

El taller. Producción proyectual vs producción integral

Planteare acá la primera diferencia, en cuanto a la conceptualización del espacio institucionalizado para la producción como lo es el taller. Este espacio se construyó a lo largo de la historia y principalmente en el renacimiento, espacio donde el maestro mecenas, enseñaba, mediante la práctica y repetición la representación de la mimesis al alumno. Así también se pensaron los talleres de las principales escuelas del diseño y las disciplinas proyectuales, repetición y más repetición. Y así lo vemos actualmente, pensar una propuesta, proyectarla, y llevarla a cabo. Mientras más se hace indispensable repensar este espacio, menos

son los lugares que están dispuestos a hacerlo. La diferencia que hago es entre “proyectualidad” a secas y la “integralidad” de la propuesta, de que se trata esto. Mientras que en algunas cátedras (las que casualmente menos se preocupan por formar diseñadores críticos a su educación) se repite este sistema de proyectualidad a secas, en otras se intenta formar la integralidad del diseñador. Principalmente el Quid de la cuestión reside en simples hechos cuantificables. La bibliografía y la necesidad de revisar el repertorio teórico que nos permite la biblioteca del diseño, nos acredita la capacidad de entender que no todo es lo que está establecido, que tenemos capacidad de agenciar sobre la historia del diseño, lo que lleva al segundo punto de diferencia entre estos modelos de taller, la producción teórica que acompaña el proceso proyectual. Mientras quienes plantean que no es necesario que sepamos escribir, y nuestra producción escrita solamente aclara la producción proyectual, en el taller de Filpe se destaca como una parte fundamental de la integralidad de la propuesta, la producción teórica que “pueda distanciarse de lo inmediatamente dado”. Así se de-construye el espacio-taller- dándole un carácter más teórica a la producción proyectual. Permitirnos a los diseñadores “des-alienarnos” y poder aprehender la disciplina con otros ojos es permitirnos la capacidad creadora única y variable, a contra mano de la sociedad disciplinada de la industria, la producción seriada y el Marketing.

“Ciclo ah...” y la experiencia Latinoamericana.

Una de las expresiones que anudan a la formación con la modernidad, mirada desde Latinoamérica es la imposición de modelos extranjeros, de teorías extranjeras, que servirían para poder analizar, comprender y aprehender nuestra realidad. Como dice Argumedo^(ii*) es necesario “forzar los límites de los criterios de autoridad académicos, de las corrientes de pensamientos oficializados, de las modas intelectuales” para poder construir un criterio autónomo de construcción de contenidos y pensamientos. Aplicable es también esto a pensar nuestra realidad académica. Difícilmente se encuentre en nuestra casa de estudios, el estudio del diseño asociado a la producción latinoamericana, tanto de piezas gráficas como de conocimientos autónomos. Esta dinámica se puede ver en el registro bibliográfico que realizan las cátedras, el recorte ideológico que brilla por la ausencia de los autrxs latinoamericnxs, grandes volúmenes de autores en su mayoría varones, blancos y europeos. En el año 2014, el taller C organizó, un ciclo de conferencias que tenía por objetivo el dialogo entre la producción, la enseñanza y la reflexión común. Se destacan de este ciclo, tres charlas en particular que sirven al objetivo de este escrito, problematizar el rol del diseñador y su cuestión social. En este sentido es que citamos las intervenciones tanto de Monkey, Clarisa Moura. En cuanto a Monkey, artista peruano, es remarcable comentar varias cosas. Su principal campo de trabajo es el afiche de cumbia de los suburbios limeños, en donde se destaca su gran técnica. Pero por otro lado, la importancia de hacer ingresar a la academia a un diseñador popular que no brilla por sus viajes a europa o sus exposiciones en estados unidos, fue la herramienta que posibilitó cuestionar varios de los prejuicios en cuanto a la producción gráfica latinoamericana. En cuanto a Clarisa Moura, diseñadora argentina radicada en Mexico, fue la coordinación del proyecto “Hasta mostla” que destacó su presencia. Explicaremos un poco algunas de las puntas de análisis del mismo. Por un lado me gustaría comenzar con la experiencia, ella reunió un grupo de artistas del DF y se trasladaron hasta un pueblo a unos 200km, allí vivieron unos 20 días con un grupo de mujeres bordadoras locales y compusieron piezas entre ambos grupos. Aquí lo personal se hacía político en el taller ya que el abordaje del proyecto no imponía formas, ofrecía valores superiores o se apropiaba de los saberes locales, sino que propugnaba por la transversalidad de las culturas, y del arte en concreto. Otras de las puntas interesantes que me parecen que servirán para el análisis de este proyecto en relación con lo planteado, es intercambio lingüístico en esta experiencia. Para entender esto quizás sea más

sencillo partir de un punta diferente, retomaremos. La modernidad en Latinoamérica vino de la mano de la Conquista, es destacable acá el análisis que hace Alejandro Piscitelli, “La invención/Conquista de America supuso, efectivamente, la destrucción del sistema de comunicación indígena en manos de una nueva tecnología de la palabra infinitamente más poderosa-escritura incluida-. La española fue una victoria semiológica...”^(iii*). Así mismo el lenguaje como forma de re-presentación o como construcción de sentido, funciona como estructura de dominación, ya que determinará la forma en la que entendemos nuestra perspectiva desde donde miramos el mundo y construimos cultura. Claramente, según lo dicho anteriormente, debemos entender a la cultura como un elemento variable, de re-construcción cotidiana. Por lo tanto es necesario también entender que es campo de luchas por los significados, esto determinará una Hegemonía que se dispone dialectalmente con un otro alterno, que en su resistencia, pasiva o no, amenaza la seguridad de la dominación impuesta por las culturas dominantes. Esta dominación esta directamente relacionada con la idea de intereses de clase, ya que entendemos la cultura como la producción de estructuras materiales o simbólicas. “Toda comunicación produce ideología y opacidad, aunque tienda a la transparencia”^(iv*), se esconden en el lenguaje estas relaciones de dominación, de hegemonía.

Aquí es importante plantear la perspectiva de transversalidad lingüística en el proyecto, ya que tanto de forma o de contenido se puede ver como la mirada europea, a través de su lenguaje (Nahuatl - Español), queda neutralizada por la “vigilancia epistemológica” con la cual se realiza el proyecto.^(v*)

La Necesidad de construir un Diseñadxr popular

Es en este contexto en que se nos plantea la necesidad de preguntarnos si es posible construir diseñadorxs populares. Para esto deberemos delimitar las conceptualizaciones que hacemos a cerca de lo “popular”. Partiremos recortando aquellas construcciones que podríamos llamar “mitificaciones del pueblo”, aquellas que lo consideran sujetos barbaros en pos de ser perfeccionados, llamadas ilustradas, o aquellas que lo consideran sujeto creador, homogéneo y totalizador, llamadas romanticistas. Ambas tienen particularidades y capacidad de ser sub-catalogadas; aquellas categorías que nos interesan para este escrito, son las correspondientes a las clásicas, dentro de las perspectivas ilustradas, y por otro lado las Populistas, dentro de las perspectivas romanticistas.^(6*)

Desde nuestra perspectiva latinoamericana, es posible pensar la realidad cultural como una disputa de sentidos entre estas últimas dos categorías, por un lado, las elites tradicionales como constructoras del mito inicial, la historia oficial, los próceres y padres de la patria, y por el otro los populismos, que vinieron a revisar aquella historia oficial y reconstituir, los significantes determinados para la construcción identitaria, consideramos que mitificada, la historia pierde su sentido de construcción y de proceso, sus momentos, sus agentes, aparecen congelados en una mueca que niega la oposición o la presenta como un acto abstracto.

Para poder comprender la visión que tenemos acerca de la caracterización del pueblo, debemos tener en cuenta que por un lado depende directamente de una cuestión material, de dominación productiva en su amplio sentido antropológico, la que incluye, tanto la producción cultural, lingüística, de sentidos y material. Luego, podremos decir que otra característica intrínseca es al pueblo, el reconocimiento interno y externo, esto sería que se auto perciba como parte de un grupo determinado, que se identifique con su

diagrama simbólico y que sea percibido como tal. Entender esto hace posible entender el rol de la contrahegemonía que ejerce el pueblo, con solo su alteridad tanto semiológica, morfológica y sociológica por impugnación implícita, por posición en la medida que niega de hecho la pretensión universalista de la cultura dominante.

Las producciones culturales populares intentarán escapar tanto del vanguardismo revolucionario, que impone una versión racionalizada, perfeccional, y del populismo, que adaptándose a la horma del estado, homogeniza una lucha diversa y mixta, perdiendo la complejidad, deviniendo en un todo compacto del cual lo diferente es considerado una anomalía ajena al “ser nacional”. Debemos entender que la cultura popular es ambigua, es y no es contestataria, se opone y no se opone a la hegemonía, intenta conservar, elaborar, y reproducir sus propias formas, y resistir de las dominantes, o apropiarse de ellas, pero estos objetivos no son nunca tan claros. Ni la cultura hegemónica, dominante, ni la dominada y contrahegemonica, son configuraciones totalmente integradas y compactas, son permeables, están determinadas por un juego de transigencias, consensos y entrelazamientos.

La cultura popular y su producción artística no promueve el cambio social mediante la denuncia de las contradicciones de la realidad de la que parte, ni los anuncios de su superación sino proponiendo nuevas maneras de percibirla(7*), en esto es que lxs diseñadorxs tenemos una responsabilidad importante en la construcción de una sociedad mejor, no pasa porque de forma o contenido hablemos desde un pueblo, sino que nos reconozcamos como tal, y pongamos nuestras herramientas teóricas, prácticas y tecnológicas a favor de construir nuevas percepciones a la hora de ver la realidad de la cual somos parte.

ⁱ Entiéndase ciencia social, como lo denomina Ortiz, Renato en “taquigrafiando lo social” Cap 1.

ⁱⁱ “Los Silencios y las Voces de America Latina”, Argumedo, Alcira

ⁱⁱⁱ “Los barbaros de la modernidad”, Pscitelli, Alejandro

^{iv} “La cultura como concepto central de la antropología”. Gravano, Ariel en “Apertura a la antropología, alteridad, cultura y naturaleza humana”. Chiriguini, Ma. Cristina comp.

^v “Taquigrafiando lo social” Ortiz, Renato

(6*) “El mito del arte, El mito del

Pueblo” Escobar, Ticio. Pgs 79-

82 (7*) “El mito del arte, El mito

del Pueblo” Escobar, Ticio. Cap 2