

La presencia de la teoría en la argumentación disciplinar

Andrea Viviana Carri Saraví

Arte e Investigación (N.º 15), pp. 1-5, mayo 2019. ISSN 2469-1488

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/aei>

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata | La Plata. Buenos Aires. Argentina

LA PRESENCIA DE LA TEORÍA EN LA ARGUMENTACIÓN DISCIPLINAR¹

THE PRESENCE OF THEORY IN DISCIPLINARY ARGUMENTATION

ANDREA VIVIANA CARRI SARAVÍ

avcarri@gmail.com

Instituto de Investigación en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano.

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Recibido 12/12/2018 | Aceptado 19/4/2019

Resumen

El punto de partida de este proyecto de investigación es el análisis y la detección de una serie de debates en torno a la incorporación de distintos enfoques y aportes teóricos a la argumentación del trabajo disciplinar. Los diseñadores no somos meros facilitadores de comunicaciones, sino partícipes activos en la producción de mensajes que ponen en juego los valores, la ética y las conductas sociales. Una visión crítica de su realidad nacional e internacional que permite además desarrollar acciones predictivas sobre los efectos sociales y económicos resultantes, directa o indirectamente, en relación a los diferentes mensajes visuales que produce. Entendemos al diseñador como un productor cultural, que debe tener conciencia del aporte cualitativo al contexto y el posicionamiento ético que pone en juego en su producción.

Palabras clave

Diseño; investigación; educación

Abstract

The starting point of this research project is the analysis and detection of a series of debates around the incorporation of rights and theoretical contributions to the argumentation of disciplinary work. Designers are not mere facilitators of communications, but active participants in the production of messages that put values, ethics and social behavior at stake. A critical vision of its national and international reality that allows developing predictive actions on the resulting social and economic effects, directly or indirectly, in relation to the different visual messages that they produce. We understand the designer as a cultural producer, who must have a qualitative conscience in the context and the ethical positioning that he puts into play in his production.

Keywords

Design; investigation; education

¹ El proyecto «La presencia de la teoría en la argumentación disciplinar. Debates sobre los trayectos académicos en Diseño en Comunicación Visual, repensando la disciplina de cara al futuro» forma parte del Programa de Incentivos a los docentes investigadores, Ministerio de Educación de Presidencia de Nación. Código del proyecto 11B341. Período 01/01/2018-31/12/2019.



DIRECTORA DEL PROYECTO

Carri Saravi, Andrea Viviana

INVESTIGADORES

Perri, Valentina Paula

Cañas, María Adela

Calvente, Paula Elena

Touza, Gabriela

Di Uono, María de los Milagros

Méndez, María Ángeles

Perri, Laura Vanesa

Objetivo general

Detectar el rol de la teoría en los trayectos académicos de formación disciplinar como elemento de optimización académica, contribuyendo a la construcción de conocimiento disciplinar fidedigno y valedero. Analizar los presupuestos intelectuales sobre los que se edifican las argumentaciones disciplinares (Diseño en Comunicación Visual) promoviendo la reflexión sobre las dimensiones simbólicas y materiales que operan en la construcción de la argumentación sobre nuestro objeto de estudio.

Marco teórico

El punto de partida de esta investigación es la detección de una serie de debates en torno al *discurso del Diseño*, en el sentido de Víctor Margolin, la teoría que circula hacia el interior de la disciplina. Distintos autores entienden al diseño en comunicación visual como un área de conocimiento dedicada a la producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. El comunicador visual opera sobre la base de lo metodológico, lo social y lo cultural. Sin embargo, la discusión formal terminó siendo el núcleo epistemológico de la disciplina, imponiendo el paradigma formal.

El paradigma formal se impuso dentro del campo del diseño y la reflexión teórica se centró en las relaciones entre la composición, la imagen y la percepción, al punto de elaborar verdaderos tratados en los que se presentan, incluso, repertorios compositivos y efectos perceptivos que pueden ejecutarse sobre el plano bidimensional o tridimensional, como en el caso de Wicius Wong (Wong, 1992) o en la sintaxis visual —a la manera de la gramática lingüística— de Donis A. Dondis (Dondis, 1976) (Tapia, 2004, p. 19).

En la mayoría de las escuelas de diseño se ha dejado la base disciplinar a los profesores de los talleres, en línea con la tradición pragmática que terminó construyendo sobre el paradigma formal los cimientos disciplinares, dejando afuera el papel de los usuarios en el proceso de construcción de artefactos y de comunicaciones, y por ende, el diálogo con

otras áreas de exploración de la cultura. Lo que la mayoría de los profesionales entiende por investigación es recopilación de datos, y a veces análisis y síntesis. Raramente incluye modelos teóricos, testeo y aplicación de información en psicología o sociología. Para muchos, una mala solución de diseño es consecuencia de una mala envoltura visual, más que de una mala adaptación del diseño a los complejos mecanismos sociales, económicos, políticos y psicológicos (Frascara, 1997). Son numerosos los autores que plantean la necesidad de salir de esta vertiente técnicoplástica que ha colocado a la enseñanza del diseño bajo sus propias reglas, incidiendo en la legitimidad social de la disciplina.

Víctor Margolin plantea un cambio en el paradigma del diseño, desplazándolo del campo de la economía de mercado para concebirlo como una práctica cultural, y a los diseñadores como productores de la cultura material y visual. Entonces, los problemas del diseño no son sobre la práctica, sino sobre la forma en que los productos diseñados afectan a la sociedad. La comunidad de diseñadores investigadores debe tener un espacio entre las comunidades de investigación y debe convertirse en un lugar de investigación respetado por los pares y validado por la sociedad, que pueda explicar al diseño mismo y que dé cuenta de cómo el diseño se relaciona con otros campos de conocimiento y cómo puede ayudar a conseguir una mejora del bienestar humano (Margolin, 2005).

Hace falta más discusión pública sobre lo que se necesita en la sociedad, y los investigadores deberían ser capaces de producir conceptos y prototipos de productos, sistemas y medios nuevos que puedan ser socialmente útiles. «La investigación sobre el diseño puede contribuir al debate sobre lo que debe diseñarse en el futuro» (Margolin, 2005, p. 11). Los propios diseñadores, profesionales graduados o en formación, son quienes tienen en sus manos el desafío de desarrollar técnicas de investigación para crear la plataforma epistemológica que permita hablar de eficacia, fidelidad comunicacional o satisfacción de requerimientos del usuario, que la disciplina necesita para su desarrollo.

El proceso de transformación educativa iniciado en nuestro país desde hace varias décadas tiene su correlato en la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Se ponen en cuestión los planes de estudios, se revisan las incumbencias, se debate críticamente la dinámica de aprendizaje y los nuevos modos de construcción de conocimiento. Este proceso se sustenta en experiencias, trabajos de investigación, documentos, relevamientos, análisis de reglamentaciones y normativas que aportan lo necesario para la revisión y la crítica de los mismos, posibilitando la detección de problemas o de nodos problemáticos y el abordaje innovador de los mismos.

La necesidad de reconocer los nuevos escenarios de intervención y las grandes incertidumbres de la contemporaneidad, sumado a los desafíos de este nuevo siglo, ha significado que las instituciones educativas se encuentren abocadas a efectuar distintas transformaciones a pesar de sus limitaciones y dificultades. La Universidad ha mantenido y mantiene una relación dialéctica con un contexto sociocultural que se encuentra en constante transformación, y a su vez, pertenece a un marco regional y a un universo general de conocimientos (de ciencias proyectuales y artes); la Universidad, por su contenido ético y crítico en la construcción de conocimiento y en la formación de profesionales calificados, críticos y responsables, no puede dejar de afrontar el desafío de prever los posibles escenarios futuros. El conocimiento de las mutaciones en la historia de

la humanidad nos genera una reflexión sobre el sentido de ser dentro de este sistema y es una oportunidad para renovar los valores de la consciencia, tomando las influencias como relativas y no como condicionantes.

Esta reflexión que compartimos nos estimula a replantear nuestra cosmovisión en el trabajo del aula y el aporte a los trayectos académicos que construimos cotidianamente.

El punto de partida de este proyecto de investigación es el análisis y la detección de una serie de debates en torno a la incorporación de distintas teorías y aportes teóricos a la argumentación del trabajo disciplinar. El desarrollo proyectual disciplinar y la poca presencia en general de argumentaciones válidas revelan un campo de problemas que amerita un estudio específico. La descripción de esta situación refleja el resultado de largos procesos en los cuales se priorizó el *saber hacer*, antes que el pensamiento crítico, proyectual y planificador. Como diseñadores nos encontramos con grandes dificultades para articular contenidos teóricos, metodológicos y contextuales en la toma de decisión y la argumentación objetiva del proyecto. En el camino recorrido nos enfrentamos a limitaciones lingüísticas, falta de lectura, desconocimiento de teorías tanto disciplinares como de disciplinas afines.

El ejercicio de la disciplina implica una gran responsabilidad. Los diseñadores no somos meros facilitadores de comunicaciones, sino partícipes activos en la producción de mensajes que ponen en juego los valores, la ética y las conductas sociales. Una visión crítica de su realidad nacional e internacional que permite además desarrollar acciones predictivas sobre los efectos sociales y económicos resultantes, directa o indirectamente, en relación a los diferentes mensajes visuales que produce. Entendemos al diseñador como un productor cultural, que debe tener conciencia del aporte cualitativo al contexto y el posicionamiento ético que pone en juego en su producción.

Los ejes sobre los cuales se estructuraran los estudios, críticas y reflexiones son: 1) el rol de los docentes y los alumnos como actores del mismo proceso que comparten, alternadamente, el protagonismo de la construcción del conocimiento. La motivación es el motor de todo proceso de aprendizaje y para lograr esa motivación es necesaria la autonomía, el valor que se le asigna a cada cosa (apropiación) y la competencia para desarrollar las actividades; 2) quebrado el paradigma sujeto=objeto, los actores del proceso de aprendizaje son mediadores entre la objetividad, el proceso y la subjetividad de la experiencia; 3) en el trayecto académico se plantea una relación docente-alumno que desinstala la presión preexistente de este vínculo desde el punto de vista de la evaluación-aprobación de todas las cuestiones abordadas; 4) al desarrollar esta reflexión transformamos al consumidor en usuario y al producto en ambiente, lo que crea un nuevo orden en la relación con el contexto; 5) los actores son acto y potencia para desencadenar el deseo de aprender juntos sin dejar nunca de lado el compromiso social que nos impone el formar parte de una Institución que forma profesionales críticos en forma gratuita; 6) instalamos la argumentación y la actitud crítica como contrapunto metodológico en la discusión disciplinar; 7) el objetivo específico de estudio se postula como el universo de los signos visuales cuya función primaria es comunicacional; 8) la metodología de trabajo, para la generación y producción de comunicaciones visuales es la proyectación y el abordaje metodológico para la generación de conocimiento es la investigación.



El cambio de conductas es un tema que le compete a la educación. Facilitar marcos referenciales de validación es un tema que le corresponde al campo de la investigación científica.

Referencias

Chávez, N. y Belluccia, R. (2006). *La marca corporativa. Gestión y diseño de símbolos y logotipos*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Frascara, J. (1997). *Diseño gráfico para la gente. Comunicación de masas y cambio social*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Infinito.

Margolin, V. y otros. (2005). *Las rutas del diseño. En sayos sobre teoría y práctica*. Ciudad de México, México: Designio.

Tapia, A. (2004). *El diseño gráfico en el espacio social*. Ciudad de México, México: Designio.