

ARTÍCULO

Las culturas del diseño. Antagonismos discursivos en torno al concepto de Guy Julier

DANIELA OLIVARES | Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de la República. Uruguay

danielae.olivares@gmail.com | ORCID: 0009-0006-1232-280X

| 1

Recepción: 22/5/2024. Aceptación: 23/8/2024. Publicación: 4/10/2024.

Resumen

Presentamos una deconstrucción del concepto de cultura de diseño de Guy Julier, como punto de partida para describir un marco en referencia a las prácticas y sentidos que configuran al diseño.

Esto implica reconocer modelos de disciplina y de profesión, desde el punto de vista del contexto local, y puesto en relación con lo global.

Estableceremos vínculos entre esta matriz conceptual y nuestro horizonte epistémico, y realizaremos nuestro aporte en relación con lo que arroja nuestro contexto particular y nuestro objeto de estudio, que es la carrera de Diseño de Comunicación Visual, de la Universidad de la República, de Uruguay.

Palabras clave: diseño, cultura, educación

Design Cultures. Discursive Antagonisms within the Concept of Guy Julier

Abstract

A deconstructive analysis of the concept design culture, coined by Guy Julier, is introduced in this article. This is a starting point to describe a frame for understanding practices and senses which perform the discipline of design.

This implies to recognize models of discipline and profession, from the point of view of the local context, in relation with to the global situation.

Links will be established between this conceptual knot and the degree we analyze, which is Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual, in Universidad de la República, Uruguay.

Keywords: design, culture, education

INTRODUCCIÓN

El presente artículo se basa en la tesis doctoral *Las culturas del diseño en la Universidad ante un escenario poscovid. Un análisis etnográfico y discursivo sobre prácticas y sentidos en el taller de Diseño. Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual*, FADU Udelar¹. Dicho trabajo consistió en un abordaje socioantropológico, donde se observaron numerosas clases de taller en formato presencial y virtual, y se entrevistaron docentes, entre los años 2020 y 2024. Los avances que aquí se presentan tienen que ver con el marco teórico, el cual se construyó de una manera especular, es decir, a partir de las propias categorías surgidas en el trabajo de campo.

De este modo, presentamos la deconstrucción del concepto de cultura de diseño de Guy Julier, como punto de partida para describir un marco en referencia a las prácticas y sentidos que configuran nuestro universo significativo. A partir de ese avance, continuaremos precisando sobre algunos antagonismos discursivos en el campo del diseño. Esto implica reconocer modelos de disciplina y de profesión, desde el punto de vista del contexto local, y puestos en relación con lo global.

Estableceremos vínculos entre esta matriz conceptual y nuestro horizonte epistémico, y realizaremos nuestro aporte en relación con lo que arroja nuestro contexto particular y nuestro objeto de estudio.

Para ello, daremos cuenta de algunas de las culturas del diseño en relación con sus antagonismos constitutivos. Esto se debe a que entendemos cada perspectiva como discurso y como identidades, y *el otro* resulta fundamental también para definir cada entidad de sentido. De todas formas, entre un discurso y otro existen muchas similitudes, significantes en pugna y también pliegues, que como definimos anteriormente, se trata de la existencia de sentidos contradictorios.

I. ¿POR QUÉ LAS CULTURAS DEL DISEÑO? ALGUNOS ANTAGONISMOS

Nuestro problema de investigación, al ser de naturaleza humanística y social, no puede ser entendido si no es como una complejidad. A su vez, al pensar en desentrañar concepciones particulares del trabajo profesional, en esencia, sentidos y prácticas, estamos considerando formas específicas de concebir lo social. Es importante entender que ciertas concepciones socioculturales se trasladarán a las formas de concebir la disciplina.

Por estas razones, entendemos que la mirada de lo sociocultural en Latinoamérica es una perspectiva esencial para comprender cómo se configuran las universidades, las disciplinas, las formas de enseñar y de entender el diseño. Las prácticas y los sentidos, son capas significantes visibles que responden a un cúmulo vasto de discursos que las justifican. De este modo, pensar en el concepto de culturas de diseño resulta adecuado para nuestro estudio.

La concepción generalizada de la cultura desde una perspectiva antropológica la considera como los sentidos que la humanidad genera a partir de una relación con el mundo y con la vida. Esta amplia concepción da cuenta de que la cultura abarca un abanico de cuestiones, nudos y complejidades como problemas históricos, territoriales, topologías del poder.

Cuando pensamos en culturas del diseño entendemos los sentidos y prácticas, asociados a todas sus concepciones posibles.

Existe una amplia bibliografía que refiere al diseño como una actividad crítica. Podemos mencionar, como antecedentes de relevancia, trabajos en los que es considerado una dimensión humana, creativa, y desde la potencialidad de aportar posibles soluciones a problemas perversos-complejos e indeterminados (Buchanan, 1990) y más aun precisamente en torno a la potencialidad de la praxis, en la particularidad de cada contexto territorial y cultural, de generar sujetos autónomos (Escobar, 2017). Otros abordajes refieren al diseño como una búsqueda de resolución de problemas sociales, culturales, demográficos; es decir, como operaciones culturales de influencia en la habitabilidad, donde el pensamiento del *hacer* está indisolublemente ligado con el *ser* (Ledesma, 2003).

La concepción de cultura del diseño (Julier, 2010) resulta adecuada para abordar nuestro problema de estudio, porque implica:

Las redes e interacciones que configuran los procesos de producción y consumo, tanto materiales como inmateriales. Como tal, se sitúa en el punto de encuentro entre los productos y los usuarios, pero también se extiende hacia sistemas de intercambio más complejos. Describe las acciones normativas, los valores, recursos y lenguajes con los que cuentan los diseñadores, los gestores del diseño y los responsables de sus directrices, así como el público, en su relación con el diseño. (Julier, 2010, p. 10)

El pensamiento desde una perspectiva cultural efectivamente implica pensar en procesos de producción, circulación y consumo de signos y sentidos, y donde existen gramáticas que determinan códigos, normativas, modalidades del decir que resultan aceptables para ciertos espacios sociales.

El diseño no escapa a ello: si lo entendemos como una modalidad de producción de sentido, resulta comprensible afirmar que se trata de una condición humana: todos y todas podemos diseñar, porque podemos decir algo bajo ciertas estrategias específicas. Podemos producir semiosis, y del mismo modo, proyectar ciertos sentidos bajo determinadas modalidades del decir.

Del mismo modo, es fundamental reconocer la existencia de concepciones múltiples en torno a lo que es diseñar, y a qué se le llama *diseño*. Esta variedad de sentidos es un nudo que nos interesa especialmente abordar. Es por esta razón que nos referimos a las culturas del diseño en plural. Nos preguntamos,

¿cuáles son las concepciones más difundidas o hegemónicas? ¿de qué forma se producen antagonismos con otras perspectivas?

En *La cultura del diseño* (2010), Julier revisa ampliamente la bibliografía, así como distintas concepciones y debates en torno al diseño desde las dimensiones de producción, circulación y consumo. A su vez, intentamos capitalizar la riqueza de esta perspectiva al comparar análogamente con la concepción de discurso de Eliseo Verón (1987) el cual lo describe como la producción, circulación y consumo de sentidos. Es decir, no se trata únicamente de una materialidad signíca o de un producto, sino que más bien lo entiende como una dimensión absolutamente procesual.

Asimismo, la perspectiva de la cultura del diseño se posiciona en un mismo horizonte epistémico antiesencialista. Entendemos también que la perspectiva de discurso de Ernesto Laclau y Chantal Mouffe (1985) la esgrime como una práctica, donde lo discursivo es una totalidad *insaturada*, nunca acabada, que se define por la existencia de antagonismos, donde ciertos elementos se definen por ser momentos en el discurso. Esto quiere decir que el conflicto es una dimensión inherente a toda producción de sentido, y donde las distintas articulaciones van a configurar las identidades como «lo que son hoy». En un sentido antropológico, podemos decir que una identidad es «lo que somos ahora mismo» (Arenas, 1993).

El concepto de identidad es fundamental también como parte de la cultura del diseño, no solo desde una dimensión teórica y analítica, sino también porque, desde la producción, la construcción de identidad(es) es un objetivo nodal del diseño. Es decir, diseñamos para producir identidades.

Ahora bien, nuestra intención es estudiar cuáles son esos discursos o identidades que conforman nuestro universo de sentido, sin ánimos de determinar una descripción exhaustiva que detalle o liste unas perspectivas u otras. El objetivo es conocer cómo son esos sentidos y cómo se traducen en prácticas, modalidades del decir y del hacer que entran en un inevitable conflicto, como parte inevitable de cualquier práctica articuladora. Para dar cuenta de la producción de sentido en la Universidad de la República, es necesario observar también qué se piensa, qué se escribe sobre el diseño en la academia, como también de qué forma esos sentidos dialogan con el sistema mundo, y cómo aparece también lo económico, lo político y lo educativo.

Consideramos que estos últimos aspectos son nodales, porque las maneras en que se concibe el diseño están estrechamente ligadas con las formas de pensar en la enseñanza, en el papel del mercado, y en cómo el diseño puede aportar políticamente como una modalidad del decir. A continuación, describiremos algunos de esos nudos, o categorías, también a partir de sus antagonismos. Desde nuestra concepción, entendemos que cualquier identidad se define como un proceso de construcción especular, y del mismo modo, un discurso es lo que otro no es. Es decir, pensaremos lo público en relación a lo privado,

a lo académico en relación al profesionalismo, el modernismo y el posmodernismo, el arte y la metodología.

II. EL MODERNISMO Y EL POSMODERNISMO

En los dos paradigmas del diseño, la modernidad es un proyecto de mundo racional y donde todo es posible; mientras que el posmodernismo es la caída de todos los relatos. ¿Cómo se configuran en tradiciones diversas del diseño y cómo aparecen en la conjunción FADU-LDCV (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual)?

Cuando hablamos de modernidad y posmodernidad del diseño, estamos pensando en dos paradigmas en el campo disciplinar. Esto es, formas de pensar, de producir conocimiento, de formular preguntas de *qué diseño para qué sociedad*. Estas modalidades están totalmente condicionadas por los marcos espaciales y temporales.

Según la literatura, el diseño moderno corresponde a un marco sociohistórico específico. Se considera, según diversos autores, que se encuadra en una modernidad tardía, en un proceso que comienza desde la profesionalización y separación del diseño a principios del siglo XX, y que tiene su punto álgido a partir de la aparición de las primeras escuelas de enseñanza e investigación, como son los Vchutemas en Rusia, y luego las escuelas de Bauhaus y Ulm en Alemania.

Según explica Raquel Pelta, se forma una concepción del diseño como disciplina más alejado del arte y más cercano a la ciencia, a lo que agregamos, sería en términos de una ciencia exacta:

Desde aproximadamente la década de 1950 —y en especial gracias a la labor teórica de la Escuela de Ulm—, el diseño —tanto el gráfico como el industrial— se había entendido como un proceso racional articulado por una serie de fases ordenadas en secuencia continua que iban desde la recogida de datos hasta la presentación final del proyecto. Como indicó Jordi Pericot en un artículo de mediados de la década de 1980, estas fases obedecían al siguiente modelo: «fijación previa de objetivos, variables y criterios del problema del diseño. Análisis de todas las premisas. Evaluación de las situaciones parciales o intermedias. Estrategias de un sistema de desarrollo lineal deductivo, mediante la introducción de operaciones condicionales y reciclajes». De esta manera, se llegaría supuestamente a una identificación de soluciones óptimas. (Pelta, 2004, p. 32)

Estas formas de concebir el diseño, con una primacía de la metodología, donde es fundamental la obtención de fórmulas y pautas estructuradas, lógicamente,

tiene que ver con el contexto sociohistórico que lo enmarca. Estamos hablando de una sociedad en la que todavía hay una centralidad del positivismo como paradigma hegemónico. Se trata de una concepción filosófica que propone una construcción de conocimiento que, por un lado, da cuenta de que «cierta realidad» puede aprehenderse de manera inmediata por los sentidos y que, por otro lado, hay una «fe en que los métodos y la forma lógica de la ciencia, tal como se resumen en la física clásica, se pueden aplicar al estudio de los fenómenos sociales» (Giddens, 1993, p. 157). Esto es muy importante porque las primeras concepciones en torno al diseño como disciplina van a concebirlo, tal y como expresa Pelta en el párrafo anteriormente citado, como parte de un proceso proveniente de este pensamiento de las ciencias exactas. La perspectiva de pensamiento positivista es formalizada desde 1830 por Auguste Comte, pero se origina en una perspectiva filosófica que data de la antigua Grecia, en razón del empirismo. Se trata de una corriente de pensamiento sustancial en la historia del mundo moderno y, como tal, no puede ser aplicada tampoco a reduccionismos por la complejidad de vertientes y posturas que conlleva (Moulines, 1979), pero sí es importante detectar algunos aportes de sentido que tienen que ver con las primeras concepciones de la disciplina del diseño y cómo persisten el día de hoy.

| 7

En particular, como ya hemos mencionado anteriormente, es importante referirnos a los cruces del diseño con el campo artístico y con la arquitectura. Por un lado, Buchanan (1990) da cuenta de cómo el campo del diseño surge de las llamadas «artes liberales», donde el diseño transita por el lado de las «artes útiles».

Por «arte liberal» yo entiendo una disciplina de pensamiento que se comparta hasta cierto grado por todos los hombres y mujeres en su vida cotidiana y que sea dominada sólo por unos pocos, por aquellos que la practiquen con gran distinción y a veces avancen a nuevas áreas de aplicación innovadora. (Buchanan, 1990, p. 5)

Buchanan cita las perspectivas de John Dewey y Herbert Simon, quienes, en cierta forma, vinculan al conocimiento científico con las artes liberales, y al diseño con el empirismo y el positivismo. Si bien manifiesta un desacuerdo:

hay una pequeña razón para estar de acuerdo que todos los hombres y mujeres se puedan beneficiar de un prematuro conocimiento de las disciplinas del diseño en el mundo contemporáneo. El comienzo de tal conocimiento ha transformado el estudio de las artes tradicionales y las ciencias hacia nuevas obligaciones con los problemas de las experiencias de cada día, evidentemente en el desarrollo de diversos

nuevos productos que incorporan conocimiento de muchos campos de especialización. (Buchanan, 1990, p. 5)

Esto quiere decir que el diseño, si bien en sus orígenes como disciplina se encuentra (obligadamente) ligado a ciertas perspectivas de conocimiento, de producción de sentido y de mundo, esto promovió también una riqueza y una especialización del campo en relación a la vida cotidiana.

Retornamos a un punto que mencionamos anteriormente, que tiene que ver con los vínculos con la arquitectura. La modernidad en lo arquitectónico es un paradigma muy interesante de documentar, porque surge de un cruce también entre lo artístico, la ciencia y el diseño. Por un lado, los modernismos en el campo artístico se refieren a un amplio abanico de movimientos estéticos, que surgen desde mediados a fines del siglo XIX, hasta mediados del siglo XX. Existen distintos criterios para denominar a estas perspectivas, pero podemos decir que se trata de movimientos estético-políticos que refieren a un cambio de época (Harrison, 2000). El sistema del mundo está cambiando, y por consiguiente, estas perspectivas se pronuncian como proyectos de modernidad.

Podemos mencionar como rasgo general que estos movimientos surgen en Europa como centro de conocimiento y luego se difunden para el resto del mundo. Esto no es un dato menor, ya que da cuenta también de ciertas concepciones hegemónicas que se traducen en prácticas y sentidos que son también esencia de lo moderno.

En particular, con respecto a la arquitectura, algunos de esos movimientos tuvieron un gran esplendor. Nos interesa profundizar en el racionalismo arquitectónico o modernismo, como una corriente iniciada a principios del siglo XX, que estuvo muy vinculada con la etapa del florecimiento del diseño como disciplina. Aún así, para hablar de este período es preciso hacer algunas distinciones, de acuerdo a Torres Cueco:

El término racionalismo ha sido ampliamente utilizado para designar distintas tendencias arquitectónicas. Racionalismo es, ante todo, un concepto filosófico que ha sido comúnmente identificado con la arquitectura del periodo de entreguerras, el funcionalismo, el Movimiento Moderno o el Estilo Internacional en arquitectura. Tal ha sido el uso y abuso de este término que se ha vaciado semánticamente: se utiliza para todo y, por tanto, no significa nada. (Torres Cueco, 2014, p. 1)

En este sentido, el autor propone reconocer como racionalistas a «determinados momentos en que el uso de la razón como estrategia de proyecto se impone sobre toda otra consideración» (2014, p. 1), lo cual es coincidente también con lo anteriormente expuesto en relación con ciertas concepciones hegemónicas de producción de conocimiento a partir de la herencia positivista.

Podemos citar como un referente de esta perspectiva a Le Corbusier, quien desde su propuesta estética filosófica integra al conocimiento científico y técnico de una forma artística. Algo muy importante tiene que ver con su propuesta de «el Modulor»:

Pretende ser un sistema de medidas superior a los mayoritarios existentes (El Pie-pulgada y el Métricodécimal), que permita al mundo moderno superar la barrera económica y cultural que supone coexistir con dos sistemas, como si de dos planetas se tratase. Entre sus principales objetivos se encuentra la normalización, la prefabricación y la industrialización. (Franco Taboada, 1996, p. 21)

| 9

De esta forma, Le Corbusier formula un sistema universal de proporciones físicas para el diseño. La concepción de la persona, desde esta punto de vista, se crea desde una perspectiva masculina en ciertas «dimensiones promedio», donde claramente se asienta en formas antropométricas europeas:

Las medidas del Modulor [sic] deberían salir de la combinación de elementos básicos e inherentes a la estructura del hombre y a la del Universo: La medida del hombre, La sección áurea, El doble cuadrado, El ángulo recto Las series de Fibonacci y sus posibilidades combinatorias. (Franco Taboada, 1996, p. 21)

Es importante dar cuenta de estas perspectivas filosóficas, porque son hechos fundacionales en la configuración inicial del campo del diseño en la modernidad. Los universalismos esconden en sí concepciones hegemónicas de construcción del mundo y, en consecuencia, de cómo producir sentido y cómo diseñar. Estas cuestiones comenzaron a evidenciar las grietas de un paradigma que mostró sus límites de respuesta ante los cambios que ocurrirán en el mundo en las décadas del 60, 70 y 80.

En torno a los años 70, comienza a surgir una generación de diseñadores que ponen en evidencia los límites del método cientificista a la hora de poner en práctica y contrastar con la realidad. De hecho, los mismos defensores del diseño moderno daban cuenta de estos límites, pero no por responsabilidad de las fórmulas, sino más bien por la falta de definición de los problemas de diseño (Pelta, 2004, p. 33). Esto quiere decir que el inconveniente no era el método o la estructura metodológica, sino más bien que los problemas no se adaptaban a estos esquemas. Sin duda que este es, correlativamente, el gran debate de trasfondo entre estructuralismo y posestructuralismo para la ciencia en general. Jaques Derridá, y luego Michel Foucault, dieron cuenta desde distintos puntos de vista que el problema de la ciencia estructural en general tenía que ver con intentar ajustar el objeto de estudio al método y a la técnica;

y que las aporías o «excepciones» eran un problema que podía resolverse mediante la omisión, el ocultamiento o la manipulación por parte del investigador. En resumen, el paradigma posestructural propone una investigación que proceda a partir del propio objeto, y no al revés. Precisamente de esa forma, y a partir de la flexibilidad del método, es posible generar conocimiento desde una perspectiva holística, que se aleja de la pretensión de obtener regularidades y universalismos.

El diseño posmoderno, en este sentido, parte de este clima de época, y eleva planteos epistémicos en la misma dirección. ¿Cuáles son los vínculos de estas tradiciones modernas con la facultad? Para responder esta pregunta, es preciso remitirnos a la historia de la Facultad de Arquitectura, casa de estudios fundada en el año 1915 a partir de la separación de la Facultad de Matemáticas, y luego instalada en la sede propia desde 1948. Esta institución consolidará, de este modo, una tradición que parte desde la hegemonía de la modernidad en la arquitectura. Con respecto a la licenciatura en Diseño de Comunicación Visual, carrera que observamos para nuestra investigación, no es una cuestión menor la pertenencia a un espacio edilicio en común con sentidos e imaginarios tan estrechamente vinculados a una tradición.

La enseñanza del urbanismo y del diseño está presente en la carrera de arquitectura, formalizada en los institutos de Diseño y de Estudios Territoriales y Urbanismo (ITU), pero no es sino hasta el año 2015, con el cambio de nombre de la facultad en el año 2015, que estas perspectivas adquieren una paridad simbólica.

Tanto el campo del diseño, como el del urbanismo son perspectivas que comprenden desde su génesis la conjunción de disciplinas diversas como parte del abordaje de problemas complejos. Son disciplinas que tienen puntos de partida diferentes al de la arquitectura, pero lógicamente acaban por nutrirse en sus conjunciones. Dicho de otro modo, son marcos discursivos que comparten significantes, y donde existen también momentos de disputa.

Con la posterior creación de la FADU se institucionalizan los campos disciplinares del diseño y del urbanismo con una equivalencia discursiva a la arquitectura. El tradicionalismo moderno como perspectiva hegemónica entonces reconoce una paridad en ese otro discurso. De todas formas, en nuestro análisis contrastaremos cómo en algunos momentos surgen estos sentidos y cómo se producen articulaciones específicas y particulares.

Con respecto al diseño posmoderno, acordamos con la bibliografía en que se convierte en paradigma, en tanto y en cuanto surgieron generaciones de diseñadores y diseñadoras que criticaron activamente las metodologías del diseño moderno. A principios de la década de 1990 se produjo un enfrentamiento entre aquellos que se denominaban «la vieja guardia» con la nueva generación, que proponían en cierta forma desacralizar al diseño. Tiene que ver también con que comienza a asumirse una postura de que la cultura no debe

ser entendida a partir de los aportes de un grupo selecto, sino que el concepto de vida cotidiana entra al centro de escena. En el diseño posmoderno, al igual que en las ciencias sociales, ya no interesa buscar fórmulas ni teorías universales, sino que las individualidades o la mirada hacia minorías entran al centro de escena (Pelta, 1994).

Entre otras cosas, el diseño posmoderno promueve una mirada crítica ante los dogmas. A partir de la deconstrucción como metodología, se propone un proceso de diseño basado en la crítica de cualquier «verdad inquebrantable». No se trata ya, como diría Foucault (1969), de encontrar esas «estructuras» como verdades universales, sino que la búsqueda pasa por reconocer las aporías, o las irregularidades. Así es como el posestructuralismo llega también al diseño: ya no se trata de hallar formas y métodos universales para dar con la fórmula del buen diseño, sino que el objetivo, para estos nuevos diseñadores, tiene que ver con realizar otro tipo de aporte social y cultural.

| 11

III. EL ARTE Y LA TECNOLOGÍA

Sobre esta concepción nos referimos también en el fragmento anterior, con respecto al campo artístico en relación con ciertas concepciones racionalistas. Como bien explicamos anteriormente, el diseño surge del campo artístico, hasta que posteriormente en el siglo xx se independiza. Sin embargo, existen contactos permanentes entre arte y diseño, por diversas razones.

Por un lado, la reflexión de la estética es un problema de diseño. Tanto si se decide «respetarla» o «cuestionarla», implica que el diseñador reconozca la existencia de ciertos sentidos visuales y realice una toma de partido al respecto. Por otro lado, los movimientos artísticos estéticos han estado profundamente ligados al desarrollo social y cultural, a la vez que el campo del diseño también sufrió transformaciones en razón de los cambios de cosmogonías.

A su vez, el diseño muchas veces «toma prestados» ciertos recursos de estilo, como también formas de decir, del arte, y viceversa. Por ejemplo, lo performático en el arte es un *modo de decir* que se ha vuelto cada vez más importante para pensar en el diseño de experiencia de usuario. De todas formas:

El diseño tiene un planteamiento de inicio, una metodología en su proceso de desarrollo y una finalidad diferente a la obra de arte. Un diseñador hace diseño y un artista arte. Ello no excluye que las capacidades de ambos, en el dominio del lenguaje visual y creatividad en este campo de la expresión, favorezca que existan diseñadores que realicen una actividad artística y artistas que puedan resolver con éxito algunos proyectos de diseño. [...] Los requerimientos profesionales del diseñador son muy diferentes a los del artista, al que le basta la capa-

cidad de sentir profundamente aquello que es capaz luego de expresar en su obra. (García Garrido, 2010, p.5)

Por otro lado, distinguimos una concepción antagónica en cierto punto, que tiene que ver con el lugar que ocupa la tecnología en el diseño.

El arte contemporáneo, sin dudas, toma como propia la producción de contenido a partir de las nuevas tecnologías de información y comunicación, pero es importante dar cuenta de un debate que también se traduce en el campo del diseño, y tiene que ver con el rol del autor.

Vemos aquí un punto en común con una problemática actual citada por uno de los docentes entrevistados, que tiene que ver con «la necesidad de dar un debate sobre el rol de la autoría» ante el avance de la inteligencia artificial. En el subtítulo V desarrollaremos este aspecto con profundidad.

En el diseño actual, el uso de las herramientas tecnológicas se vuelve una necesidad incuestionable. Y si bien en la LDCV se enseña a representar mediante el dibujo, especialmente en el tramo Fartes (Facultad de Artes), es cierto que ya no es totalmente necesario tener estas habilidades como sí ocurría antes. Esto se debe a que el proceso de diseño ya es totalmente posible desde los dispositivos digitales.

IV. LO PÚBLICO Y LO PRIVADO

Este binomio representa una distinción antagónica contundente, ya que se trata de dos universos de sentido que implican distintas miradas de lo político, y de lo social.

Si pensamos en relación al diseño, estas perspectivas nos remiten a la pregunta sobre el rol de la enseñanza pública del diseño y la historia de la universidad. Entran en juego aquí las concepciones de lo público en torno a lo burocrático, mientras que, en contraparte, en la enseñanza privada la perspectiva discursiva se orienta *al hacer* para aprender la técnica y *tener éxito* en lo profesional (hablaremos de esto en el punto siguiente). Este es un discurso que también suele estar muy explotado en la publicidad y difusión de la oferta privada, y que también tiene que ver con concepciones de disciplina y de profesión.

De este modo, puede ubicarse a la universidad pública como una dimensión antagónica al ámbito privado. Entendemos que ese punto de vista representa una continuidad en el discurso social en torno al neoliberalismo. Esto tiene que ver con un sentido en defensa de la libertad de empresa, y donde la educación privada busca solventar las necesidades, profesionalistas, de brindar soluciones para la inserción en el mundo laboral. Por supuesto que existen aporías y contradicciones que, como parte de un análisis posestructural del discurso, intentaremos identificar y dilucidar. Este aspecto se desarrollará en profundidad en el capítulo «Perspectivas de lo educativo».

En referencia a la disciplina del diseño entre estas esferas de sentido, en síntesis, entendemos que existen concepciones en relación a lo público y a lo privado que distinguen no solo formas específicas de construcción de la identidad y de la imagen, sino también de cómo esos sentidos se producen, circulan y se consumen. En otras palabras, distintas formas de pensar el diseño según el punto de vista.

Como bien explica Hannah Arendt (1958), la distinción entre estas dos esferas data desde el surgimiento de la antigua ciudad Estado, con la Polis griega. Esto corresponde al ámbito familiar, en el seno del hogar, y lo político como el espacio de interacción para la reproducción de la vida social. En la modernidad hay un gran enriquecimiento «de la esfera privada a través del individualismo moderno»:

| 13

Sin embargo, parece incluso más importante señalar que el sentido moderno de lo privado está al menos tan agudamente opuesto a la esfera social —desconocida por los antiguos, que consideraban su contenido como materia privada— como a la política, propiamente hablando. El hecho histórico decisivo es que lo privado moderno en su más apropiada función la de proteger lo íntimo, se descubrió como lo opuesto no a la esfera política, sino a la social, con la que sin embargo se halla más próxima y auténticamente relacionado. (Arendt, 1958, p. 62)

Estas palabras resultan muy valiosas si pensamos en la continuidad del pensamiento político contemporáneo, donde la concepción de lo privado como oposición a lo público se asume como parte de la libertad de empresa y la negación de la política.

Como dijimos anteriormente, las propuestas formativas del diseño en las propuestas públicas hacen hincapié en la formación social y política del profesional, mientras que las propuestas privadas pueden más bien hacer foco en la actividad técnica, profesional y el perfil empresarial. Nos preguntamos hasta qué punto esto da cierta continuidad a la oposición con la política. Por supuesto que se trata de una generalización, pero algunos testimonios de docentes graduados de universidades de gestión privada nos dan cuenta de que existe esa notable diferencia con respecto a los perfiles. Así es como se producen prácticas y sentidos que validan determinados modos de pensar y hacer el diseño, claramente en consonancia con ciertas perspectivas socioculturales.

Para comprender cómo las culturas del diseño producen legitimidades, Julier (2010) recopila problematizaciones sobre la circulación de la cultura. Concluye que la producción de sentido es un proceso circular y especular, donde «tanto la producción como el consumo denotan identidades sociales, así como la forma en que se representan los objetos y sus sistemas de regulación» (2010, p. 94),

lo que equivale a lo que indica Angenot (2010) como «lo decible o lo pensable» en un estado social.

De esta forma, un sentido nodal en la producción de conocimiento en torno al diseño en la Udelar tiene que ver con la proyección social. Esto tiene que ver con el especial interés de la universidad como institución pública que articula las funciones de enseñanza, investigación y extensión. En este marco de sentido, se trata de pensar al diseño mucho más allá de una práctica de producción de bienes de consumo.

Julier recupera una discusión iniciada por Buchanan (1990) en relación al crecimiento de un «cuarto grado» ante las prácticas de gestión, lo cual Julier entiende que se trata de una concepción del diseño como práctica *enculturada*:

La cultura del diseño como práctica incorporada culturalmente también puede ir más allá de la orquestación de las relaciones entre productores y consumidores, para convertirse en un proceso que transforme la vida pública cotidiana y sus aspiraciones. (Julier, 2010, p. 248)

En este sentido, esta concepción propone que el diseño cumpla un rol de extensión hacia la sociedad, donde «la práctica creativa se implica con la sociedad mediante actividades centradas en los procesos, y no en los objetos» (Julier, 2010, p. 248). Se trata de enfocar la perspectiva en el trabajo con el comitente como un proceso iterativo, donde el diseñador no se presente como el portador de un saber, sino que funcione más bien como un facilitador de procesos.

Esta perspectiva es coincidente con las metodologías de investigación acción educativa, y tiene que ver con concepciones de lo educativo sobre la proyección social, donde el conocimiento se pone en relación con las prácticas en territorio no como una imposición, sino como un diálogo y construcción con los comitentes. De este modo, puede cobrar un interés especial en el trabajo de campo en el marco de la universidad pública.

La universidad pública en Uruguay, en coincidencia con otras universidades de la región, incluye de un modo nodal sentidos relacionados, no solo a la proyección social de la universidad, sino también algunas concepciones con respecto al diseño en este marco.

En *Retóricas del diseño social*, María Ledesma historiza la denominación del diseño social. La autora explica que históricamente existieron por lo menos cuatro denominaciones diferentes:

En la primera, se aplica para caracterizar la vocación del diseño de ocuparse de toda la sociedad como un universal; la segunda, usa el concepto como eufemismo para referirse a la acción a favor de los grupos desposeídos o marginales o a las acciones militantes de carácter opositor al sistema; la tercera, se refiere a acciones vinculadas al

desarrollo, es decir, al diseño orientado al mejoramiento de la calidad de vida de una sociedad y la última, postula una línea de investigación acerca de los efectos de diseño en la sociedad. (Ledesma, 2018, p. 13)

Asimismo, Ledesma explica que esta concepción del diseño implica «una tenaz oposición al salvajismo del mercado» y que también algunas líneas de investigación orientan el término a pensar en la territorialidad o la inclusión, o bien en pensar en el diseño para la innovación social como una forma de realizar un aporte tanto para grupos vulnerables como para la sociedad en general. También posteriormente surgen las concepciones de diseño sostenible y de diseño participativo (2018, p. 14-15). Todos estos sentidos, en resumen, dan cuenta de una manera de pensar en el diseño que contempla la horizontalidad, el empoderamiento del comitente y un sentido de compromiso y responsabilidad por parte del diseñador.

Esto es muy importante, porque todas estas concepciones anteriormente mencionadas contemplan sentidos y prácticas particulares, como también distintas miradas sociopolíticas. Entendemos que todas y cada una de ellas aparecen en nuestro universo de sentido, y daremos cuenta a lo largo de nuestro trabajo sobre los cruces de estas nociones.

A partir de la enseñanza del diseño, con el horizonte puesto en la investigación y extensión, cabe destacar que la perspectiva del diseño social es un *ethos*, esto es, modalidad del decir.

Esta mirada comprende una frondosa producción académica y bibliográfica, que puede remitirse a la posmodernidad en el diseño (Pelta, 2004). Mencionamos en primer lugar a los aportes de Victor Papanek quien, en este sentido, parte del antagonismo hegemónico en el discurso del diseño de mediados de siglo, que refiere al *buen diseño-mal diseño*. Su perspectiva no se refiere ya al sentido moderno de lo metodológico o estético, sino que entiende que el diseño debe ser una actividad crítica, responsable con el entorno humano y medioambiental. En este sentido, Papanek (1971):

hizo el llamado a que los diseñadores presten sus habilidades para los segmentos de la población que normalmente no pueden permitirse el lujo de ser clientes del diseño. Este llamado propone diseñar para mejorar la calidad de vida de los que no tienen el capital financiero para comprar productos de calidad. Orientarse a la calidad, los nuevos conceptos y una comprensión de los límites de la producción podrían significar diseñar para la mayor parte de la población del mundo en lugar de para unos pocos. (Bastidas y Martínez, 2016, p. 94)

También ubicamos en esta línea a Margolin (2012), quien identifica al diseño social como aquel que se orienta a las necesidades humanas, ubicándolo en un

polo opuesto respecto al diseño orientado para el mercado. No se trata entonces de producir puramente artículos de consumo, sino que el diseño debe realizar un aporte mediante la proyección en el medio.

Sin embargo otros autores señalan que el componente social es indisoluble del diseño (Chaves, 2006) o que el activismo debe ser una actitud intrínseca, un cuestionamiento permanente y que, en definitiva, no puede ser orientado desde un encargo (Pelta, 2011).

Al analizar los tópicos de enseñanza en los talleres, nos preguntamos si existe alguna correlación entre los temas que se tratan, con el hecho de que se trate de instituciones públicas o privadas. En los próximos capítulos abordaremos este tema, tratando de observar de qué forma se construyen los problemas de diseño, y cómo se construyen los tópicos en relación a los discursos institucionales.

En el caso de nuestro universo de sentido en análisis, entendemos que las temáticas y objetos de estudio que se eligen en los talleres de diseño tienen una perspectiva orientada hacia determinados problemas sociales donde puede intervenir el diseño. De este modo, no es casual la elección de trabajo en instituciones sociales, ONG, o en espacios públicos o urbanos, por ejemplo.

Por último, en *Autonomía y diseño* (2017), Arturo Escobar explica que «el diseño ha sido plenamente integrado en el modelo neoliberal del capitalismo», y que cualquier:

investigación seria sobre el diseño contemporáneo debe adentrarse en el análisis de los problemas y tensiones del capitalismo y la modernidad, desde el nacimiento del industrialismo hasta las últimas tendencias de la globalización y del desarrollo tecnológico. (Escobar, 2017, p.96)

Coincidimos plenamente con esta afirmación y entendemos que en este punto también se tocan las dimensiones anteriormente mencionadas. Las concepciones de *qué mundo* definen también *qué diseño* pensar, y es indispensable profundizar en estos marcos de sentido para desentrañar las concepciones de la disciplina en un contexto profundamente marcado por las intersecciones entre estas dimensiones.

V. LA ACADEMIA Y EL PROFESIONALISMO

Leonor Arfuch (1997, p. 140) propone pensar al diseño desde el pensamiento dialógico de Mijail Bajtin, donde «diversos contextos pragmáticos del diseño (usos, funciones, lecturas, interpretaciones)» [...] podrían considerarse géneros discursivos. En este sentido, las distintas concepciones de la disciplina configuran modos de *hacer el diseño* más o menos legítimos. Estos *géneros del diseño* comprenden temáticas, modos de composición, como así también una «función

en una esfera determinada de la comunicación, sus participantes, [y] la imagen que postulan» (Arfuch et al., 1997, p. 178-179). De esta forma, la concepción de quién es el destinatario, cómo comunicarle y con qué compromiso ético va a determinar qué formas diseñar.

La universidad pública, como institución, es un marco indiscutible para el desarrollo de la teoría y la investigación. En este sentido, existe también una histórica separación entre teoría y praxis, como si se tratara de dos polos opuestos disociados. A su vez, la forma histórica de producción y difusión del conocimiento en estos ámbitos responde a un enciclopedismo acumulativo de teoría, lo que no permite una integración entre las disciplinas (Bourdieu y Gros, 1998).

Existe una concepción dentro del diseño como discurso y como práctica que proviene del sentido de la praxis. La cultura del proyecto se produce respecto a prácticas y conocimientos en torno al diseñador (Calverá, 2003; Julier, 2010). En este orden, entendemos que la práctica en el taller de diseño reproduce esta perspectiva, donde la noción de proyecto implica modalidades del decir específicas, en torno al hacer. Este sentido también se disocia de la teoría, y el taller de diseño *puede ser* un ámbito de resistencia a la inclusión de textos y marcos teóricos.

Al respecto, coincidimos con Mabel López (2012) en que en estas disciplinas «se enseña sin enseñar», en el sentido de que no se presenta el contenido en clases magistrales, sino que el conocimiento se produce, circula y consume dialógicamente entre docentes y estudiantes (2012, p. 31). El taller como formato es una modalidad del decir que propicia este tipo de interacciones y de concepciones de producción de conocimiento.

Como anteriormente explicamos, se ha identificado en nuestras observaciones y entrevistas que parte de la cultura institucional de la LDCV establece vínculos con la tradición de la anterior Facultad de Arquitectura, como un paradigma del diseño moderno, profesionalista y metodológico, y que es en sí misma una perspectiva estructurante que perdura en la enseñanza de la carrera.

En este orden de cosas, podemos reconocer que existen concepciones propias de la naturaleza de la institucionalidad de la LDCV, como es la confluencia FADU-IENBA. En relación a la binariedad academia-profesionalismo se dan cruces particulares entre modelos diferentes de enseñanza y de práctica del diseño, donde la práctica desde Bellas Artes da cuenta de un modelo de enseñanza activa, procesual, con foco en la creatividad, mientras que en la antigua Facultad de Arquitectura se plantea como centro de la perspectiva moderna, la enseñanza de la arquitectura como una forma asociada al buen diseño, en contraposición con la perspectiva posmoderna que tiene que ver con un análisis crítico y que cuestiona esos valores.

En este artículo incorporamos dos testimonios de docentes de segundo año del área proyectual, quienes nos explicaron que muchas veces los estudiantes,

al provenir de un trayecto como de otro, poseen divergencias muy visibles en la forma de pensar y producir diseño.

Dentro de este horizonte de sentido ubicamos también la concepción del mercado y de la globalidad, donde la inserción (o no) en ciertas esferas conlleva también determinadas formas de pensar en cómo se produce, circula y consume el diseño. También desarrollamos este punto en extenso en el apartado anterior, al desglosar la distinción entre lo público y lo privado. Esto deja en evidencia que estas nociones y estos antagonismos no son estáticos, sino que existen múltiples capas de sentido que los vinculan y conectan.

VI. LOS CRUCES ENTRE LAS CONCEPCIONES

Como bien intentamos evidenciar, los antagonismos anteriormente planteados no son bloques estáticos, sino que son discursos no cerrados, identidades precarias, que contienen sentidos compartidos y múltiples significantes en disputa. Es fundamental, para arrojar una comprensión sobre estos sentidos, entender que la disciplina del diseño se sustenta en las distintas concepciones de lo social.

Lo social es un espacio discursivo que sin embargo, no se agota en el discurso. El discurso es la materialidad, la matriz de sentido en la que se inscriben las representaciones. Como sujetos sociales, producimos significaciones; aprehendemos el mundo social a través de esa dimensión simbólica. El entendimiento de dicha realidad puede darse a partir de una lectura analítica de los discursos sociales.

Las diversas formas en que se piensa el campo del diseño dependen de las concepciones de realidad sobre las cuales nos posicionemos. Y asimismo, la realidad depende, en sí misma, de su contexto. Coincidimos con Verón (1983) en que no existe una única realidad, sino que la misma es una construcción de múltiples realidades. Lo social está atravesado y definido por condiciones sociohistóricas, las cuales refuerzan sus particularidades. De tal manera, Laclau y Mouffe entienden que existen lógicas de equivalencia y lógicas de diferencia: «Los actores sociales ocupan posiciones diferenciales en el interior de aquellos discursos que constituyen el tejido de lo social. En tal sentido, ellas son estrictamente hablando, particularidades» (1985, p. 13) donde hay antagonismos que crean fronteras internas en la sociedad.

Se afirma la existencia de una relación hegemónica cuando «cierta particularidad asume la representación de una universalidad enteramente inconmensurable con la particularidad en cuestión», donde un punto nodal o significante-amo, en tanto elemento particular, «asume una función "universal" estructurante dentro de un cierto campo discursivo» (Laclau y Mouffe, 1985, p. 12-15).

Entendemos que estas tensiones están dadas en el campo de los talleres, en el sentido de que las distintas concepciones conviven. Es así como el discurso genera estas polaridades, porque cuando un sentido particular se con-

vierte en un significante nodal, muchos sentidos y representaciones acaban por incluirse en esos marcos de discurso.

Según Laclau, de modo semejante, los sujetos son plausibles de experimentar identificaciones, las cuales son parciales y precarias, circunstanciales y contingentes. No hay identidades cerradas y el APD, desde un proceso deconstructivo, aborda dimensiones sociohistóricas del poder, a partir de la materialidad del discurso.

Una estructura discursiva es una práctica articuladora, que constituye y organiza las relaciones sociales. De este modo, si desde una cátedra se asume una determinada postura política con respecto al tratamiento de una temática, también es el resultado de distintas tensiones, de perspectivas del diseño y de lo social. Quizás la universidad pública es una institución que permite que lo político permee, y que evidenciar esas divergencias es lo que resulta en sí mismo un aspecto enriquecedor.

| 19

PALABRAS FINALES

El presente escrito se orientó a plasmar una serie de antagonismos discursivos que resultan constituyentes en la configuración de la identidad del diseño en Udelar. Si bien existen algunas particularidades propias del universo de sentido aquí analizado, entendemos que este mapa discursivo puede ser esclarecedor también para pensar a la disciplina en un marco regional.

De este modo, a lo largo de la tesis doctoral que enmarca este escrito, indagamos sobre las correlaciones que existen entre la forma de pensar en estos problemas de sentido, dentro de la particularidad de una carrera dictada en una facultad con un entrelazado complejo de tradiciones, en una universidad pública, latinoamericana.

Notas

1. Udelar es la acronomización del término «Universidad de la República».

Referencias bibliográficas

- Angenot, M. (2010). *El discurso social. Los límites históricos de lo pensable y lo decible*. Siglo XXI Editores.
- Arfuch, L., Chaves, N. y Ledesma, M. (1997). *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Paidós.
- Arenas, Nelly (1997). Globalización e identidad latinoamericana. *Nueva Sociedad*, (147), 120-131. https://static.nuso.org/media/articles/downloads/2568_1.pdf
- Arendt, A. (1958). *La condición humana* (1.ª ed.). Paidós.
- Bastidas, A. y Martínez, H., R. (2016). *Diseño social: tendencias, enfoques y campos de acción*, Colombia. *Arquetipo*, 13, 89-13.

Buchanan, R. (octubre de 1990). *Problemas Perversos en el Pensamiento del Diseño* [Ponencia]. A. Lazos (Trad.). Colloque Recherche sur le Design Incitations, Implications, Interactions, Universidad Tecnológica de Compiègne, Compiègne.

Bourdieu, P. y Gros, F. (1998). *Principios para una reflexión sobre los contenidos de enseñanza*. Ministerio de Educación Nacional de Francia.

Calverá, A. (2003). *Arte¿? Diseño*. A. Calverá (Coord.). Ed. Gustavo Gilli.

Chaves, N. (2006). *La imagen corporativa*. Ed. Gustavo Gilli.

Escobar, A. (2017). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Tinta Limón Ediciones.

Farkas, M. (2018). Cartografías del Diseño. Historias, proyectos, agendas. *E caiana. Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA)*. N.º 12 | Primer semestre 2018, 40-45.

Fogliá, E. (2021). Un año de pandemia, un año de diseño para la pandemia. *COMEIN*. DOI: <https://doi.org/10.7238/c.n108.2122>

Franco Taboada, J. (1996). *El Modulor de Le Corbusier (1943-1954)*. Boletín Académico. Escola Técnico Superior de Arquitectura da Coruña.

Foucault, M. (1969). *La arqueología del saber*. Siglo XXI Editores.

García Garrido, S. (2010). Diseño como vanguardia del arte de nuestro tiempo. En *HUM, Revista de Cultura Contemporánea*, 36(11).

Giddens, A. (1993). *Las nuevas reglas del método sociológico. Crítica positiva de las sociologías comprensivas*. Amorrortu ediciones.

Harrison, C. (2000). *Modernismo. Movimientos en el Arte Moderno* (Serie Tate Gallery). Ediciones Encuentro.

Julier, G. (2010). *La cultura del diseño*. Gustavo Gilli.

Laclau, E., Mouffe, Ch. (1985). *Hegemonía y estrategia socialista. Hacia una radicalización de la democracia*. Siglo XXI Editores.

Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública (de la comunicación visual en la era del individualismo)*. Wolkowicz Editores.

Ledesma, M. (2018). Diseño social o el pasaje de la proyectualidad objetual a la proyectualidad situacional. En: M. Ledesma y M. López et al (Eds.), *Retóricas del diseño social*. Wolkowicz editores.

López, M. (2012). *Lo visible y lo enunciable : texto verbal e imagen, lenguajes del Diseño Gráfico*. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Repositorio Digital Institucional de la Universidad de Buenos Aires. http://repositorioubu.sisbi.uba.ar/gsdU/cgi-bin/library.cgi a=d&c=aaqte-sis&cl=CL1&d=HWA_5687

Manzini, E. (2016). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta Editorial.

Margolin, S. (2012). Un «modelo social» de diseño: cuestiones de práctica e Investigación. *Revista Kepes*, 8, 61-71.

Moulines, C. (1979). La génesis del positivismo en su contexto científico. *Cuadernos críticos de geografía humana*. Universidad de Barcelona. Año IV (19). <https://www.ub.edu/geocrit/geo19.htm>

Papanek, V. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Pantheon Books.

Pelta, R. (2004). *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003)*. Ediciones Paidós Ibérica.

Pelta, R. (2011). Diseñar para el cambio social. Artículo digital. *Monográfica.org Revista temática de Diseño*. <http://www.monografica.org/02/Opini%C3%B3n/3112>

Torres Cueco, J. (2014). *Una idea de razón: arquitectura y racionalismo*. La Torre del Virrey.

Verón, E. (1983). *Construir el acontecimiento*. Gedisa.

Verón, E. (1987). *La semiosis social: fragmentos de una teoría de la discursividad*. Gedisa.