



MEJORAR & VOLVER A MEJORAR

Leonardo Páez Vanegas

En el segundo semestre de 2013 la primera cohorte de estudiantes del programa de Diseño Gráfico culminará sus estudios y se cumplirá un importante ciclo para el programa. Momento para reflexionar sobre el camino andado y sobre las enseñanzas de la enseñanza del Diseño.

En enero de 2010 inició su recorrido el programa profesional de Diseño Gráfico y aunque la historia del diseño en el Poli se remonta a 1999, año en el cual el programa de Medios Audiovisuales daba sus primeros pasos incorporando el Diseño Gráfico como uno de sus cinco énfasis, esta primera etapa nos propone muchas reflexiones sobre el diseño y la importancia de entender su enseñanza y el impacto social de su ejercicio.

Tal vez la primera gran dificultad que afronta el Diseño, sin hacer referencia exclusiva al ámbito institucional, es la percepción misma que de él se tiene, incluso entre aquellos que se aproximan como aspirantes en la etapa de pregrado. Es frecuente encontrar aquí imaginarios más inclina-

“El diseño no tiene otra ideología que la eficacia. La eficacia es el objetivo del pragmatismo, no del arte.”

dos hacia una concepción puramente instrumental o derivada de la adquisición de habilidades estrictamente representativas. Sí bien el Diseño Gráfico ha sido un campo de conocimiento notablemente permeado por los últimos avances de la tecnología digital, sus fundamentos disciplinares históricamente tienen raíces en planteamientos que distan de esta condición así como de las habilidades representativas que hacen parte del proceso mismo de diseño.

De esta manera, quienes asocian el diseño gráfico con las herramientas de software que intervienen en su materialización o con una relativa habilidad para el dibujo, usualmente se encuentran con una enorme barrera al momento de entender el verdadero alcance de su profesión, debido a que ni las habilidades tecnológicas asociadas al manejo de software ni la capacidad para representar a través del dibujo se convierten en una condición indispensable que garantice el éxito como diseñador gráfico, aunque en el diseño gráfico se precisa de un mínimo de habilidades de representación que durante el proceso

de formación puedan llegar a madurarse hasta alcanzar la experticia del ilustrador. No deja de ser curioso que a diferencia de otras áreas del diseño, el gráfico tal vez sea el único campo que se asocia más con las herramientas que lo facilitan que con el objeto producto de éste. Cuando hablamos de Diseño Industrial, por ejemplo, pensamos con frecuencia en objetos propios de la cotidianidad: una silla, un teléfono, una lámpara, pero nunca relacionamos el Diseño Industrial con la aplicación CAD involucrada en su proceso de materialización. De igual forma sucede con el Diseño de Vestuario, el que seguramente relacionamos más con un traje o una pasarela que con el software de patronaje industrial empleado en su etapa de producción.

¿Pero y entonces qué es el diseño?

Definir el diseño supone una tarea bastante compleja, mas si se tiene en cuenta que el término mismo puede resultar tan subjetivo como impreciso. Para empezar, la palabra diseño

puede servir en muchos contextos para referir un método o forma de abordar una situación y proporcionarle una posible solución. En su concepción más amplia, el diseño se relaciona con una situación problemática sin la cuál resultaría innecesaria su intervención. Esta acepción nos permite entender la existencia de las diferentes expresiones del diseño que abarcan lo espacial, lo objetual y lo visual, aunque a veces resulte arbitrario establecer estas categorías, ya que existen muchos ejemplos de productos del diseño que se clasifican de manera simultánea en todas ellas. En cada una de estas, el diseño interviene como la manera de abordar un problema a través de un proceso metodológico y proyectual previamente estructurado que pueda proporcionar diferentes soluciones, todas posiblemente válidas.

Particularmente el Diseño Gráfico evidencia un vínculo mucho más fuerte con la comunicación, sin querer decir que los demás diseños carezcan de él. Quizás una de las definiciones más precisas en este sentido, es la que propone Norberto Chaves

cuando anota que “Hacer diseño gráfico es definir todas las características de un mensaje gráfico, antes de que éste se produzca materialmente, para garantizar el óptimo cumplimiento de sus finalidades previstas. El diseño gráfico es un servicio a la comunicación que se reclama cuando ésta no puede cumplirse satisfactoriamente de manera espontánea.” Esta definición nos muestra la verdadera naturaleza del diseñador gráfico y pone de presente la importancia que para éste debe tener el objetivo fundamental de comunicar, más allá de cualquier otra consideración que limite el ejercicio a un proceso técnico o a un problema exclusivamente estético, este último otro de aquellos paradigmas con los que a diario debe convivir el diseñador gráfico.

Diseño y Arte

Es indiscutible que el Diseño y el Arte especialmente las Artes Plásticas comparten muchos lugares comunes tanto en su ejercicio profesional como en los procesos de formación que ofrecen muchas de

las escuelas tradicionales de Diseño. Pero más allá de estos puntos de convergencia hay aspectos como la estética, la función y el usuario, entre otros, que deben considerarse a la hora de proyectar un objeto de diseño. La comunicación como expresión máxima de la funcionalidad es un elemento clave en el proceso de diseño gráfico, mas no en el trabajo del artista plástico. Para este último, no media la necesidad de establecer una comunicación unívoca y eficiente con un usuario como tampoco existen criterios como la necesidad de resolver un problema. Tal como lo afirma Joan Costa:

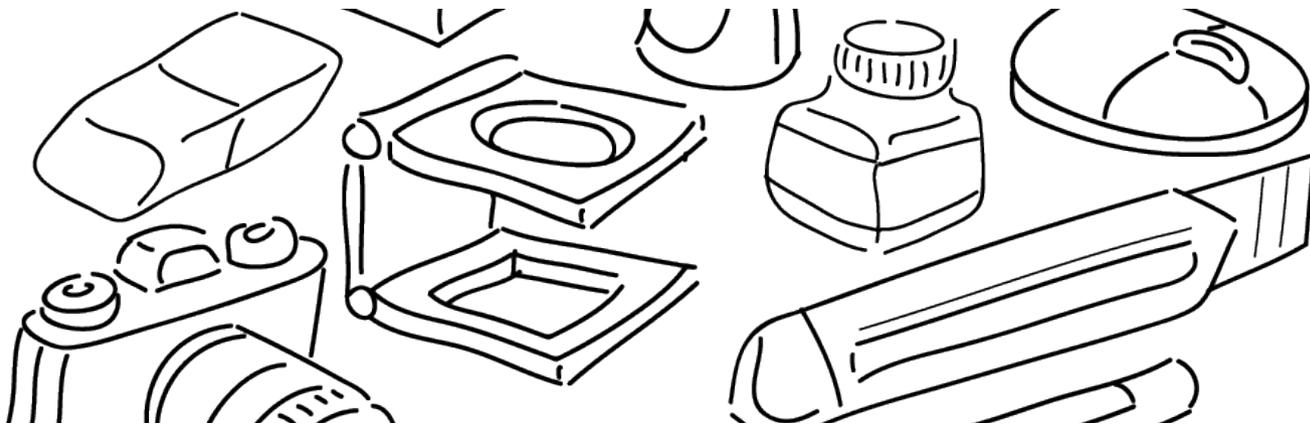
“El diseño no tiene otra ideología que la eficacia. La eficacia es el objetivo del pragmatismo, no del arte. El diseñador gráfico busca la eficacia en la solución de un problema de comunicación, igual como el diseñador industrial busca la eficacia en un problema de funciones...” “Yo veo en esta fijación del diseñador gráfico una parte de nostalgia histórica. El artista nunca se pregunta si eso que está haciendo será diseño. Tampoco los otros profesionales del dise-

ño cuando diseñan una cafetera, un tractor o un frigorífico se preguntan si acaso están haciendo arte...”

Al margen de esta y otras apreciaciones sobre el Arte e incluso del hecho mismo de que la normatividad educativa colombiana ubique al Diseño dentro del área de conocimiento de las Bellas Artes, al lado de las Artes Plásticas y Representativas, la Publicidad y la Música, es claro que quienes aspiran a convertirse en diseñadores deben tener claras estas diferencias y entender los objetivos y las motivaciones propias de su profesión.

De proyectos y talleres

Probablemente para muchos estudiantes del Poli –no exclusivamente para los de Diseño Gráfico- la palabra taller se asocie con engorrosas actividades manuales como las mal llamadas planchas, tareas que nos evocan las inolvidables planas que en remotas épocas escolares eran usadas como collar de castigo para quienes no gozábamos de ciertas habilidades caligráficas. Al margen de este



y otros procedimientos que hacen parte de las etapas clásicas de formación de los jóvenes diseñadores, la característica fundamental del taller de diseño está construida sobre lo que se denomina la Metodología Proyectual, definida por Bruno Munari como “una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo.”

Este método proyectual nos permite crear un escenario de aprendizaje en el cual se hace énfasis en el proceso que conduce a la obtención de una solución de diseño dentro de un contexto específico, por encima del resultado mismo. No siempre es fácil

entender esta lógica en un contexto evaluativo caracterizado por el “resultadismo”, donde caben toda clase de especulaciones que van desde el golpe de suerte hasta el fraude académico, que solo persigue impresionar a docentes cuya ingenuidad los lleva a creer en el milagro del invento espontáneo.

Un aspecto igualmente característico del ejercicio proyectual es que, a diferencia de lo que sucede en otros campos del conocimiento, el profesor y los estudiantes desconocen la respuesta al problema planteado y solo a través de la interacción entre ellos se logra materializar la solución de diseño más adecuada.

¿Hacia dónde vamos?

Intentar responder de forma ligera a esta pregunta resulta un gran desafío, especialmente en un espacio tan breve como este, pero sobre todo teniendo por delante un panorama en el que reinan más incertidumbres que certezas. Seguramente un nuevo y necesario análisis de las tendencias en la profesión (¿o en el oficio?) o una revisión sobre el estado del arte de las escuelas de diseño en el contexto nacional e in-

ternacional, nos permitirían revisar y contrastar lo que hemos hecho en estos cuatro años y seguramente nos llevarían a replantear algunas convicciones que en el pasado dábamos por ciertas. A riesgo de perderme en el terreno fangoso de las conjeturas, considero apropiado plantear cinco temas para reflexionar y que deberán estar, entre muchos otros, dentro de la agenda que demarcará esta nueva etapa en nuestro programa de Diseño Gráfico:

1. El continuo avance de la tecnología como herramienta para el diseñador pero también como medio para la difusión de mensajes y la influencia de esta en todos y cada uno de los niveles de formación.
2. El impacto mas o menos significativo que tendrán nuestros egresados en el entorno laboral y la manera como esto podrá retroalimentar muchos aspectos que hacen parte de la proyección social del programa.
3. El necesario fortalecimiento de nuestras bases epistemológicas sin perder de vista los retos que supone la constante “tecnologización” de la profesión y del entorno laboral.

4. La consolidación de la investigación en el programa como principal recurso para acercarlo cada vez más a las necesidades del contexto profesional.

5. La constante tendencia a la profesionalización y a la especialización del diseño gráfico que nos obligará a estar atentos a las tendencias y sobre todo a responder a las necesidades ocupacionales.

No hay duda de que esta lista podría engrosarse si tenemos en cuenta la dinámica que caracteriza al ejercicio académico, pero sobre todo si pensamos en honrar ese rasgo tan propio del diseño que nos obliga al iterativo ir y venir en el cual una solución por buena que parezca, siempre será susceptible de mejorar. Y esa deberá ser la constante en nuestro quehacer pedagógico, mejorar y volver a mejorar.

