

Por: Lic. Marco Antonio Morales

¿Es necesaria una filosofía del Diseño Gráfico?

Resumen

Este ensayo es una propuesta de reflexión curricular para enriquecer el curso de Filosofía del diseño que se facilitará en el 2014 según el nuevo currículo 2011 de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. La reflexión se basa en la experiencia docente, el análisis documental sobre el tema y entrevistas a otros docentes de diseño gráfico de la USAC y de otras facultades y universidades de Guatemala.

Artículo

¿Es necesaria una filosofía del diseño gráfico? Esta pregunta y sus posibles respuestas se derivan de que en el 2011 se inició un cambio curricular en la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura. Se adecuaron contenidos, se eliminaron y crearon cursos, se adoptó el modelo educativo holístico y el enfoque de aprendizajes por competencias.

Entre tantos elementos o variables que hay por conjugar en un proceso como lo es un cambio curricular, parece que quienes tuvieron a su cargo el diseño de esta nueva propuesta tuvieron la visión de proponer un curso denominado Filosofía del Diseño.

Ante esta situación me propuse hacer primero una autoreflexión, o quizás una autocrítica, acerca de esta propuesta curricular y en segundo lugar proponer una estructura de contenidos para ver si de algún modo se puede implementar en el curso y en otros procesos de formación académica que emprenda la Escuela de Diseño.

Posiblemente una de las causas de no considerar que el diseño gráfico necesite de una fundamentación teórica filosófica es porque es una disciplina de recién ingreso a la oferta de estudios superiores, a diferencia de las ciencias puras y humanistas que ya tienen un largo recorrido en la enseñanza superior. Sumamos a esta

situación la indefinición o debate de a qué rama del conocimiento se le puede atribuir al Diseño Gráfico ¿a la comunicación? ¿Al arte? ¿A la ingeniería? ¿O a la arquitectura?

No existen aún suficientes consensos para aclarar estos interrogantes, pareciera ser que no hay quién se ponga a reflexionar ni a escribir sobre tales asuntos. He escuchado muchas veces que los diseñadores gráficos no tienen tiempo para pensar o que no les es necesario porque lo que importa es responder a lo que el cliente, el mercado o los destinatarios quieren. Considero esta una visión muy pragmática y parcial del ejercicio profesional.

Por más de veinte años he estado buscando referencias bibliográficas u opinión de expertos que puedan fundamentar la cuestión de por qué no construir un discurso filosófico que explique, respalde y mejore la práctica del diseño gráfico. Han sido pocos los resultados y no me han satisfecho porque considero que son muy parciales. Por ejemplo, desde una crítica profesional de egresados de universidades que brindan este tipo de estudios, que consideran que la filosofía es una pérdida de tiempo o que no les ayuda para nada en el desempeño real de su profesión. Ante esta última posición considero que posiblemente tuvieron una mala experiencia de aprendizaje en esos cursos.



Considero que cada vez más se hace necesario reflexionar el sentido del diseño gráfico, por lo tanto de la comunicación visual, en una sociedad donde los medios de comunicación y la tecnologización nos llevan aceleradamente a considerar que cultura es equivalente a entretenimiento, que lo que más vale es el cambio constante, que la comunicación es más espectáculo que realidad, más forma que fondo.

Pienso en la necesidad de evaluar cuál es la razón o aporte del diseño gráfico a una sociedad como la nuestra y se justifica más esta reflexión por estar nosotros dentro de una universidad pública nacional, la que tiene entre sus fines la de aportar soluciones a los problemas de la sociedad.

Comprendo que los orígenes históricos de esta profesión han sido los ámbitos industriales, comerciales y urbanos lo que la convierte por nacimiento en una disciplina muy liberal. Pero las experiencias de más de 20 años como docente en la Escuela de diseño gráfico de la USAC me ha demostrado que otro diseño gráfico es posible, uno más humanista y más social.

Ha llegado la hora que redefinamos qué es para nosotros el diseño gráfico y para qué vamos a hacer diseño gráfico en un contexto como el de Guatemala. Esto implica que paralelamente hay que hacer cambios de contenidos, de metodología y gestión en el currículo. Si ahora iniciamos esta reflexión quizás en una nueva readecuación curricular pudiera implementarse, por ahora mi expectativa es que este análisis y propuesta enriquezca la puesta en práctica del curso en el segundo semestre del 2013.

Mi punto de partida es el cambio de visión en la consideración de la creatividad y producción gráfica, materia prima para esta profesión, la que se consideraba hace muchos años como el único o componente más importante del diseño gráfico, sin embargo cada vez se ha demostrado que la profesión de diseño gráfico es también gestión de procesos de comunicación visual. Este cambio es sustancial porque se va abandonando el paradigma de que el diseñador lo es por encargo.

Otro paso fundamental mi propuesta es que se ha valorado en el nuevo currículo una filosofía, pero pregunto qué tipo de filosofía. Mi respuesta es sea una filosofía más lúdica y práctica, que nos ayude a tomar decisiones situadas y no se quede en aprender definiciones, historia y que no nos deje en el limbo de los discursos demasiado intelectuales. Esto es lo que he percibido de algunos autores, estudiantes y compañeros docentes.

Una filosofía que nos ayude a descubrir las raíces del sistema social actual que alimenta las prácticas comunicativas en las cuales se desarrolla el diseño gráfico. Una filosofía que nos ayude a humanizar y democratizar las relaciones entre personas, para que nos veamos más como ciudadanos y no como rivales competidores o indiferentes. Sin entrar a profundizar en estos temas considero que es la intención social la que determina la comunicación, por algo es una herramienta altamente desarrollada por la humanidad.

La filosofía nos ha de ayudar a armonizar, a proponer un orden nuevo, una nueva forma de ver lo que somos y hacemos. Una filosofía que no necesariamente tenga todas las respuestas pero

que sí nos lleve a la problematización, al cuestionamiento del por qué de las cosas y el quehacer del diseño gráfico aquí y ahora.

La propuesta de contenidos, respondiendo al análisis anterior es este. Aunque aclaro que es un primer intento para luego poder presentarlo a las diferentes instancias involucradas y luego de un debate profundo y ordenado ver si se puede llegar al consenso de incluir los siguientes contenidos en el curso de Filosofía del Diseño.

- Epistemología
- ¿Qué es el diseño gráfico?
- Para qué el diseño gráfico
- Paradigmas del diseño gráfico.
- La humanidad diseñada para diseñar
- ¿Se puede aprender a diseñar?
- Ambientes del diseño
- Contexto, ambiente y diseño
- Métodos del diseño y su aprendizaje
- Culturas y objetos de comunicación
- Diseño como proyección, como proceso y como producto
- Crítica del diseño
- Inter y transdisciplinariedad del diseño
- Ética, estética y política de la comunicación visual en contextos actuales
- Escuelas, estilos, tendencias y moda
- Creatividad e innovación
- Sintaxis de la imagen y códigos lingüísticos
- Normativas institucionales para la comunicación visual.
- Diseño Gráfico desde los valores o ejes transversales de la USAC: interculturalidad, género y ambiente.

Cada uno de los temas puede desglosarse en subtemas. Varios de éstos ya han sido incluidos en diversos cursos del pensum anterior y del actual, pero con una visión más comunicativa, psicológica o social, sólo habría que darle la orientación más filosófica. En algunos casos es conveniente una complementación, en otros un cambio radical.

Mi propuesta metodológica para próximas oportunidades de construcción curricular es que no se deje únicamente al claustro de docentes en general la decisión de cambios curriculares, sino que se consulte a expertos en cada una de las ramas.

Concluyo reconociendo que nada más polémico que la definición y sentido de lo que es diseño o diseño gráfico, pero justamente eso hace necesario tener un código institucional para nombrarlo, enseñarlo y aplicarlo.

La metodología de enseñanza de una teoría del diseño y de otros contenidos teóricos queda pendiente de reflexionar.



Estudiantes de Fundamentos del Diseño sección D1, 2013.
Fotografía: Marco Antonio Morales



Proyecto de integración del primer ciclo de la Escuela de Diseño Gráfico, USAC, 2013. Fotografía Heinz Velásquez.



Trabajo para el curso de Diseño Visual 1, Andrea Pellecer. Técnica Collage. .