

Educar al diseñador en las artes liberales

Alejandro Tapia
Departamento de Teoría y Análisis

14

En el seminario *El diseño y la filosofía de la cultura*, Richard Buchanan enfocó a la disciplina del diseño como una actividad de invención y descubrimiento, ya que el diseñador incide sobre su cultura a partir de la introducción de nuevas formas de articulación dentro del campo de los tópicos, que son las formas como se vincula la opinión común pero cuyas estructuras pueden ser reorganizadas en el pensamiento. Una disciplina de invención y descubrimiento sería así el elemento que permitirá pensar en el diseño como un eje fundamental de la cultura, tal como sucede con el diseño sofisticado que ha tenido lugar en el último siglo.

Richard Buchanan es editor de la revista *Design Issues*, una de las publicaciones más importantes en la difusión del pensamiento sobre el diseño a nivel mundial, y es también presidente de la Asociación Internacional de Investigación del Diseño, además de ser uno de los autores de mayor espectro en la indagación sobre la epistemología del diseño y sobre el carácter de su incidencia sobre la cultura, de ahí que fuera relevante para la División de CyAD contar con su presencia.

Buchanan trazó un itinerario para su exposición donde invitó al auditorio a establecer puntos de partida que no son comunes en la disciplina. Primero, porque ilustró cómo los problemas del diseño se disciernen en un sentido distinto a como sucede con las ciencias, ya que su centro de acción se encuentra en lo particular, lo contingente, lo situacional, y cómo ese universo sólo puede ser pensado a partir del estudio de los tópicos o lugares de pensamiento y no a través de categorías. A su vez, ilustró las pautas metodológicas que ello implica, mostrando el modo como los tópicos son estudiados a mediante los mapas mentales, que contribuyen a establecer la índole de la situación de diseño así como las condiciones de los usuarios que están implicados en un proyecto.

Deudor en este sentido del pensamiento de sus maestros, los filósofos estadounidenses John Dewey, Richard McKeon y Wayne C. Booth, Buchanan apuntaló el sentido de una filosofía del diseño mediante una comprensión de los proyectos centrada no en la producción de significados sino en la configuración de la experiencia y la acción, es decir, incluyendo las consecuencias pragmáticas del pensamiento diseñístico. En este sentido, el expositor mostró la pertinencia de ubicar la educación del diseñador en la esfera de las artes liberales, especialmente dentro del ámbito de la



CULTURA NOS

FOUNDED

reest

retórica y la teoría de la acción, que son fundamentos que permiten resolver el tránsito de la teoría a la práctica dentro de nuestros campos profesionales.

Richard Buchanan señaló entonces el surgimiento de un nuevo interés por las disciplinas humanísticas en el estudio de la tecnología y en la producción de objetos, espacios e imágenes, poniendo de relieve la manera en como las situaciones particulares encierran coordenadas culturales y políticas, invitándonos a observar por qué dentro de las decisiones de diseño va de por medio un interés por los derechos y la dignidad humanas, que merecen por ello un interés central no sólo como contexto sino como centro del proceso. El "pensamiento del diseño", objeto de una nueva disciplina, sería en este sentido, como subrayó el ponente, una propiedad intelectual de las naciones y ya no una mera disciplina formal. Para entender este proceso, el expositor esbozó la manera en que el diseño puede ser comprendido por medio de las tres dimensiones de la apelación retórica: el *logos* (o racionalidad funcional), el *pathos* (o el carácter de la voz de quien enuncia; siempre cultural y socialmente ubicada) y el *ethos* (la dimensión de las emociones), de cuyo equilibrio, calculado de diferente manera en cada proyecto, depende la pertinencia e identidad de nuestra práctica.

Luego entonces, desplegando las consecuencias de este modelo retórico del "pensamiento del diseño", Buchanan señaló los campos en los que se desdobra la actividad profesional, identificando incluso las nuevas prácticas que comienzan a articularse en las universidades del mundo: diseño de signos y objetos, pero también diseño constructivo, diseño de las organizaciones sociales y diseño de las interacciones (entendiéndose por esta última no como la relación entre hombre máquina, sino como el diseño de las interacciones entre personas, campo en actual desarrollo).

Este conjunto de ideas, muchas veces inéditas en nuestro universo académico, merecieron un subrayado interés por parte de la audiencia, gracias a que en las semanas previas cada uno de los participantes había leído textos del autor para revisar sus conceptos y plantear 10 preguntas, mismas que fueron resumidas y dadas a conocer al ponente antes del inicio del seminario. La audiencia, por otra parte, estuvo compuesta por profesores de la UAM de varias carreras y también por numerosos visitantes de otras universidades del país, lo cual, aunado a la buena organización realizada por el Programa de Educación Continua y a la calidad de la traducción y de su soporte técnico, hicieron que el seminario se pudiera realizar en un agradable entorno en donde fue posible un buen intercambio entre el ponente y la audiencia. Richard Buchanan nos extendió la invitación a participar con nuestros propios debates dentro de la revista *Design Issues*, por lo que podemos decir que este seminario será el soporte a su vez de nuevas plataformas de investigación y de intercambio editorial. El seminario fue organizado en el marco de los 30 años de CyAD, y como parte del Programa de Mejoramiento del Profesorado, el Departamento de Teoría y Análisis propuso su realización en nuestra División. Para finalizar Buchanan se mostró satisfecho con la visita y al irse expresó su admiración por una comunidad universitaria tan atenta, constante e inteligente, que, según dijo, lo hizo sentirse como en casa. Y sin duda lo estaba.

Ilustración de Vanessa Valdés



Cronología de la tipografía

MARTÍ SOLER

M. Ricardo Chávez

Diseño de la Comunicación Gráfica

16



En una magnífica charla Martí Soler nos llevó por el mundo de los impresos desde los imagotipos, pasando por la Biblia de 40 líneas de Gutenberg hasta las publicaciones hechas por Jan Tschichold, Walter Lewis, sin dejar pasar a William Morris a principios del siglo veinte. En el auditorio Jesús Vírchez se congregó la comunidad estudiantil de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica para escuchar la ponencia del responsable de cientos de ediciones de libros del Fondo de Cultura Económica desde los sesenta. Portador de una gran experiencia en estos temas, Martí Soler se presentó ante los estudiantes de CyAD para hablar de la evolución que ha sufrido esta industria a lo largo de su existencia. Haciendo una retrospectiva, habló de los procesos que utilizaban los hombres de las cavernas para interpretar su entorno social, mencionó el origen de la letra "A" y algunos tipos de escritura primigenia, pero hizo hincapié en el proceso que desarrolló Gutenberg con su invención de los tipos móviles, que es su mayor aportación a la evolución de esta disciplina. Ya con la configuración de la imprenta de tipos móviles, los procesos en metal serían los que dominarían esta industria y los tipógrafos quienes desarrollarían familias de letras adecuadas para cada ocasión. Nos mostró mediante unas diapositivas estos aspectos en obras de Adolph Rush, Holle Ulm (1442), Aldus Mautius (1500), Ludguni (1539). De la casa Birminghamiae, con el trabajo tipográfico de Johannis Basketville (1761), del tipógrafo Joachin Ibarra (1778), de Pierre Didot y Giambattista Bodoni (1793). Y de los exponentes de los siglos XIX y XX como William Morris, Jan Tschichold (1928), Eric Gill creador de nueva *sans serif*, y Walter Lewis (1935), así como trabajos de *The noneuch press* de Holanda (1935). La intención de Soler, y así lo confiesa, es mostrar la evolución del uso de la tipografía desde el siglo XV, pasando por los conceptos utilizados en el XVIII y su sofisticación en el siglo XX. Exhortó a los compañeros a continuar con la tradición editorial que existe en México, pues desde la fundación de la primera imprenta en la Nueva España, la casa Juan Pablos, con influencia de la escuela francesa de Didot y después de las editoriales españolas, México es un país que tiene presencia internacional en ese rubro y es su deber refrendar ese lugar día con día.

Formación de portadas y forro que datan de los siglos XVI y XVII

Urs Graf

Patricia Mexica

Diseño de la Comunicación Gráfica

17

Hoy el campo de acción del diseño interactivo ha evolucionado tanto, que ha transformado de manera importante los medios de comunicación audiovisuales, aseveró Urs Graf en su conferencia sobre interactivos, el 29 de septiembre pasado. El desarrollo de comunidades digitales conectadas a través de interfaces gráficas y la conceptualización y producción de sistemas de realidad virtual son ejemplos claros de esto.

Para Urs Graf, al diseñar un interactivo se debe satisfacer una necesidad de comunicación de una forma interesante. Este concepto quedó ejemplificado con algunos de sus proyectos. Entre ellos se encuentra el realizado al Munal (Museo Nacional de Arte), cuyo objetivo era presentar el concepto de la línea como elemento básico en el diseño, para lo cual se auxilió de ella y de elementos como los puntos, tramas, sombras, movimientos verticales y horizontales, etcétera. Otro de los proyectos fue para un hospital de niños con cáncer, en el que utilizó el logotipo del hospital y lo convirtió en pequeños cuadros negros en movimiento sobre un fondo blanco para formar diversas figuras, logrando con esto un resultado no sólo eficiente sino lúdico: "a veces lo simple puede ser más rico", comentó.

Nos mostró también algunos proyectos hechos para exposiciones, como la de Pintura del siglo XVI, en Suiza, y la permanente de los Murales de Bellas Artes, en México. Otro proyecto interesante fue el interactivo realizado para la exposición *El mito de los volcanes*, cuya característica principal fue la utilización de fotografías empleadas de forma muy dinámica. Sin duda, el proyecto más aplaudido fue el *Atrapa novias*, cuya finalidad fue mostrar lo absurdo del chat, la idea fue buscar a una persona con base en algunos criterios que se pueden escoger (edad, sexo, color de piel, peso, altura, etcétera), y mostrarle a la gente hasta qué punto se convierte todo en una situación artificial.

Urs Graf, diseñador alemán con especialización en Comunicación Visual por la Escuela Superior de Diseño de Basilea, ha sido profesor de tipografía, pre prensa, cartel, animación e interacción en InterMedia en la Escuela Superior de Diseño de Basilea y en la Universidad de Medios Digitales de Vorarlberg, Austria. También ha impartido cursos de tipografía, semiótica y cartel en La Habana, Cuba.

Según Graf, los diseñadores que hacen interactivos deben ser capaces de analizar su contexto social, económico, político y cultural para proponer, generar e implementar estrategias de comunicación multimedia novedosas y pertinentes, a partir de instrumentos de comunicación audiovisual, nuevas tecnologías, lenguajes de programación y herramientas de expresión gráfica.

Graf finalizó su ponencia comentando: "Una idea puede ser muy interesante, pero se necesita de mucho trabajo para llegar a una conclusión" y, "cada proyecto es un paso más en mi proceso de aprendizaje".



Fotografía de Ariel Montiel

Ciclo *De vuelta a casa*

El diseño editorial como proyecto de vida

Diana López Font

Daniel Patricio
Diseño de la Comunicación Gráfica

18

• Para qué estudiamos cuatro años diseño? Es la pregunta que nos planteó Diana López Font, en su conferencia sobre diseño editorial. Todo ser humano comunica por naturaleza, la comunicación gráfica popular, que es nata, la podemos ver por doquier en las calles de la ciudad de México: un poste del alumbrado público donde se ofrecen diferentes servicios, como plomería, compostura de aparatos domésticos, zurcido de ropa hasta la lectura del futuro por medio de las cartas; obviamente carteles realizados por las mismas personas que prestan los servicios.

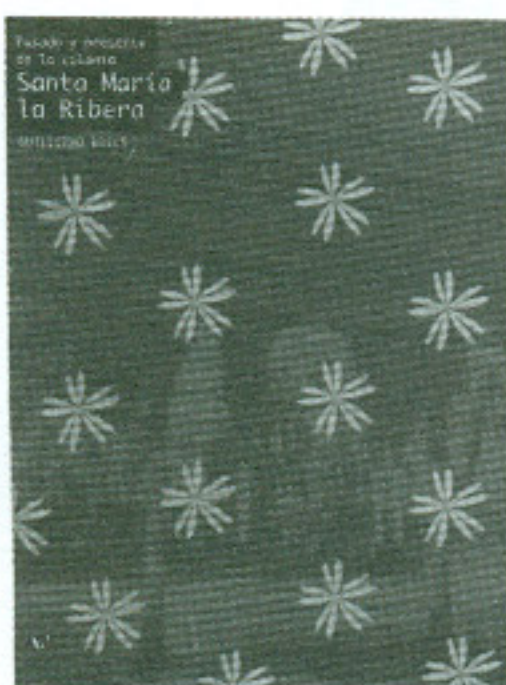
Pero, qué es lo que diferencia a los diseñadores de la forma de comunicar de la persona común. El plus es la conciencia de querer comunicar y ésta viene con conocimiento, trabajo y experiencia. Los cuatro años que estudiamos la carrera son justamente para ir afinando nuestra percepción de qué, cómo y a quién se lo vamos a decir; hasta dónde nos vamos a comprometer con nuestra profesión.

Para esto, primero tenemos que preguntarnos qué es lo que quiero hacer y qué es lo que mejor puedo hacer; comprometernos con lo que nos gusta, sabemos, y podemos hacer mejor.

Hay que pensar en el diseño como un proyecto de vida, ya estando en el campo laboral tenemos que ver que un proyecto no son elementos aislados, un trabajo toma fuerza por sí mismo. El conjunto es lo que le da fuerza, el poder de reconocimiento; hay que saber jerarquizar, representar proporcionalmente el tamaño de la obra y reflejar la realidad, por ejemplo, en el caso de catálogos de exposiciones; tenemos que estructurar composiciones y hacerlos con una identidad única como individuo y como colección. Se tiene que cuidar el trabajo, tanto de diseño del libro o catálogo como del contenido; no se puede tener un bello diseño lleno de erratas, como tampoco un contenido perfecto pero mal distribuido. Hay que arriesgarse siempre, proponer y saber vender el proyecto.

Diana López Font es egresada de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, donde estudió la licenciatura en Comunicación Gráfica. Desde su egreso hasta hoy ha tenido 10 años de trabajo en el campo del diseño editorial.

Lo podemos ver en las publicaciones que ha hecho para la UNAM, boletines y colecciones para el Conaculta y catálogos de exposiciones del Museo Rufino Tamayo.



Muestra de trabajos de Diana López Font

Un apasionado de la animación

Roberto Padilla

M. Ricardo Chávez

Diseño de la Comunicación Gráfica

Curiosidad, suerte o ímpetu es lo que ha llevado a Roberto Padilla a lograr sus objetivos, y este es, tal vez, el mensaje que trata de transmitir: la lucha por nuestras metas. En la charla que mantuvo con alumnos de CyAD, además de recoger las enseñanzas de maestros como Antonio Gutiérrez, gran dibujante y profesor, enfatizó no sólo la pasión por su profesión, sino también los esfuerzos requeridos para ejercerla, así como sus riesgos, y algunas sugerencias.

El profesor Roberto Padilla es egresado de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM-Xochimilco, generación 1989 - 1993, quien salió de la ya extinta área terminal llamada Gráfica Monumental. Estudiante destacado, Roberto logra una mención honorífica por sus calificaciones. Su curiosidad lo hacía entrar a clases de otra área, casi recibiendo en las dos. Eso le sirvió para ejercitar habilidades que le servirían con el tiempo, ya que al término de su carrera se dio cuenta que su pasión era la animación y se dedicó a buscar el camino que lo pusiera frente de esos menesteres. "No existían muchas empresas que se dedicaran a eso" - dijo - "sólo dos o tres, y trabajaban para Televisa". Sin embargo, su tenacidad le otorgó el privilegio de trabajar para *Qualy*; nos cuenta que por azares del destino le llegó la oportunidad de entrar ahí cuando se abrió la convocatoria que no iba dirigida para alumnos de la UAM, sino para los de la Intercontinental. Fue la suerte o el ímpetu, pero Padilla logró entrar y desarrollarse en lo que más le gusta.

Durante la reunión dio muestra de lo que se está haciendo en el campo profesional de la animación en dos y tres dimensiones, y de los trabajos que ha hecho individualmente y en colaboración con otros diseñadores para canales de televisión, marcas de ropa, negocios de *fast food*, cervezas, medicamentos y otros productos. Comentó que el trabajo es devastador, pues esta área demanda horas, dedicación y una gran voluntad para no ser tocado por los vicios que en estos campos se manifiestan, pues la paga es buena y siempre está latente la tentación de usar estimulantes para rendir en el trabajo. Habló también de la accesibilidad de los programas utilizados e invitó a los alumnos a que se acerquen a ellos, pues la competencia comienza desde temprano y resulta beneficioso estar actualizado. Mencionó que no todo lo da la universidad; de vez en cuando tenemos que hacer una inversión en nuestra formación, "es importante pagar cursos y actualizaciones". Sugirió no menospreciar el servicio social, pues es la oportunidad de tener contacto con el área profesional. Entre otras cosas, el acercamiento de Padilla con los alumnos estuvo lleno de recomendaciones y anécdotas divertidas sobre sus peripecias para lograr un sitio en el mercado de trabajo.

Antonio Gutiérrez trabajó dibujando comics para televisión y fue profesor de Roberto Padilla.



www.cartoonnetwork.com

El mejor consejo que dio Roberto fue el de su propio ejemplo, tenacidad para alcanzar los objetivos.