

“**E**n nuestro país siempre al borde del despeñadero, violento e injusto, donde muchos mueren de enfermedades perfectamente curables, mientras otros resuelven sus diferencias a balazos, ¿qué leemos? Aquí, donde el grado de escolaridad de la mayoría no rebasa la primaria, ¿para qué hacer libros? En un país donde uno de cada tres mexicanos no sabe leer o lo hace muy mal, ¿quién necesita diseño editorial?”, preguntó Leonel Sagahón en la conferencia “La máquina del tiempo”, que ofreció durante el 2º Seminario Internacional de Diseño Gráfico que se llevó a cabo en la ciudad de Puebla.

Para Leonel Sagahón, en el diseño editorial va implícito el compromiso con la lectura, a la que considera una actividad noble y constructiva. “Ponerla al alcance de todos es un acto de justicia en el que tenemos que participar también los diseñadores”.

Leonel es mexicano, titulado por la Escuela de Diseño del INBA. En el año 1993 fundó Tipos Móviles y en 1996 armó La Máquina del Tiempo con Alejandro Magallanes y Andrés Ramírez. Con este artefacto desarrollaron proyectos de comunicación gráfica y especialmente proyectos editoriales para casas como SM Ediciones, FCE, Alfaguara, Ediciones Castillo, Grupo Gasca y la Editorial Esfinge.

Ha sido director de arte de las revistas *Viceversa* y *Laberinto urbano*, así como de la Dirección de Programas para la Juventud del Gobierno del Distrito Federal. Fue coordinador del Área de Técnica Digital y Tecnología de la Maestría en Creatividad para el Diseño, además es coordinador de la Especialidad en Producción Editorial, ambas en la Unidad de Posgrado de la EDINBA.

Ha participado en diversas exposiciones colectivas entre las que destacan la Bienal Internacional del Cartel en México, la segunda Trienal Internacional de Cartel en Toyama, Japón y Mexivition en La Haya, Holanda. Es miembro de los colectivos El Cartel de Medellín, La Corriente Eléctrica y Fuera de Registro. Su trabajo ha sido publicado en la revista *Idea* (Japón) así como en *Matiz* y *DX*, revistas para las que ha sido colaborador invitado.

Para el despacho La Máquina del Tiempo, el diseño social es una constante en todos sus proyectos. Al ver cada uno de sus trabajos, sabemos que hay una preocupación más allá de la estética y la armonía visual. La funcionalidad alcanza su más grande expresión; hay una intención de mejorar el mundo en que vivimos. En esta conferencia, Leonel habló de importantes aspectos que se deben tomar en cuenta a la hora de diseñar, que a continuación transcribimos:

Ver tanto no nos garantiza saber, mucho menos conocer... Las imágenes se desgastan a la velocidad del internet... La velocidad erosiona su trascendencia. A nosotros los diseñadores, especialistas en imágenes, más nos vale lograr retener el interés del mundo en lo que ve, preservar su capacidad de asombro e indignación. Si no lo logramos, no serán las propias imágenes las que se desvanezcan, será nuestra propia sombra la que se apodere de nosotros.

El gran problema de la comunicación actual es que detrás del mito de la supercarretera de la información, no hay nada. Las imágenes se desgastan a una velocidad vertiginosa, pero nadie tiene nada que decir.

El diseñador construye los andamios por los que transita la información y si no puede entender lo que subyace tras de ella, si no es capaz de leer entre líneas, su

# ¿Por diseño

Reseña de conferencia “La Máquina del



# ¿qué ñar?

tiempo", impartida por Leonel Sagahón

Natzi Vilchis

Diseño de la Comunicación Gráfica

participación indiferente es cómplice del empobrecimiento de la cultura. La masificación de la información no equivale a la democratización del conocimiento. ¿El diseño es necesario? Más que necesario, el diseño es útil, y por ello es importante, como importantes son todas esas cosas que hacen mejor el mundo en que vivimos. El diseño no tienen sentido en sí mismo sino con el mundo.

A riesgo de ser simplones, digamos que el diseño añade valor estético al valor útil. Pero lo estético también es útil y, por tanto, el diseño no es sólo accesorio u ornamento. Más aún, lo más importante es lo que sucede después que usamos esas cosas diseñadas para ser útiles. El diseñador gráfico atiende necesidades de comunicación que alguien le solicita: no son tuyas. Pero en el proceso de investigación, el especialista interroga al mundo y a sí mismo.

Las respuestas que busca no sólo son las del cliente y el proyecto, también se refieren a sí mismo y el valor de sus respuestas depende de la calidad de las preguntas.

El estilo es la forma personal de hacer las cosas. Estilo en diseño es la forma personal de diseñar. Esta manera debería obedecer a las necesidades del proyecto en que se trabaje, así como a las necesidades personales del diseñador. De esta manera, el estilo sería una consecuencia, no un fin. La moda es el uso abusivo del estilo, entendido como un fin.

La identidad mexicana en el diseño tendrá que ser el resultado de la identidad de los diseñadores mexicanos vertida en su trabajo. Esta es necesariamente diversa y es lo mejor que podría ser. Cuando se trata de parecer mexicano, los diseñadores rara vez nos miramos a nosotros mismos. Preferimos volvernos a ver lo folclórico, lo popular o lo arqueológico. Hoy en día está muy bien visto parecerse a lo naco o a lo indígena.

Y así está sucediendo ahora entre los jóvenes diseñadores gráficos mexicanos, que se extasían admirando letreros que han visto toda su vida y que no pelaron hasta que llegaron Milton Glaser, David Carson y demás fuereños a descubrir.

Finalmente es bueno que ahora pongamos más atención y apreciemos esto que nos rodea aunque nos lo hayan venido a enseñar.

¿Qué tan mexicano es el diseño de México? Tanto como lo somos los diseñadores mexicanos.

A estas alturas no se vale ser ingenuo: esto es social, es ideológico, es moral. No siendo partidista, ni buscando obtener beneficios personales, nuestro diseño se dirige a las personas de nuestro entorno, esto es social. Abordamos temas desde una posición y un enfoque determinado, tenemos opiniones y no tememos que se note; esto es ideológico. Invitamos a la gente a participar en lo que creemos que es un mundo mejor, esto es moral. Y todo esto es político en el más amplio sentido de la palabra.

El entusiasmo de hacer algo útil por la sociedad uno mismo debe entenderse; es decir, el diseño no basta si se conforma con pedir a los demás lo que no está dispuesto a hacer.

En la escuela no pueden enseñarte a diseñar carteles, sino que los carteles mismos te enseñan a diseñarlos. A fuerza de ver, ver y ver, el ojo se va educando.



Las exposiciones de carteles son útiles sólo para recordar a los desmemoriados, y si a caso para convivir con los colegas en las inauguraciones. Sin embargo, es más gratificante encontrar los restos de un cartel tuyo en la calle, sepultado bajo capas de carteles más nuevos como si fueran capas geológicas.

Ahora bien, en cuanto a los libros pensamos que leer un libro no es fácil. Es estar sentado, encorvado, frente a un objeto que tiene 200 páginas que hay que ir leyendo una por una, renglón por renglón, letra por letra. Además, este acto nada fácil hay que realizarlo en la soledad, mientras el resto del mundo juega o se enamora.

A través de la lectura y de su madre, la escritura, podemos contribuir al acuerdo y a la concordia de nuestro país. Escribir y leer. Leer y discutir. Conversar inteligentemente, y al final dejar testimonio escrito de nuestro triunfo sobre la violencia y la injusticia. Es mucha la urgencia de nuestro país, y más nos vale tener algo que decir y decirlo bien.

En el diseño editorial va implícito el compromiso con la lectura, a la que consideramos una actividad noble y constructiva. Ponerla al alcance de todos es un acto de justicia en el que tenemos que participar también los diseñadores. Es un trabajo de equipo con los editores y con los autores. Un buen producto editorial, bien escrito, bien editado y bien diseñado depende tanto de ellos como de nosotros, y contribuye a la difusión de la cultura, a la democratización del conocimiento y a la construcción de un futuro mejor.

Quien piensa que basta con las imágenes y las formas, quien ve en las letras tan sólo figuras y desprecia el sentido de las palabras, pierde el más preciso de los lenguajes, el que como ningún otro puede lograr el entendimiento entre los hombres.

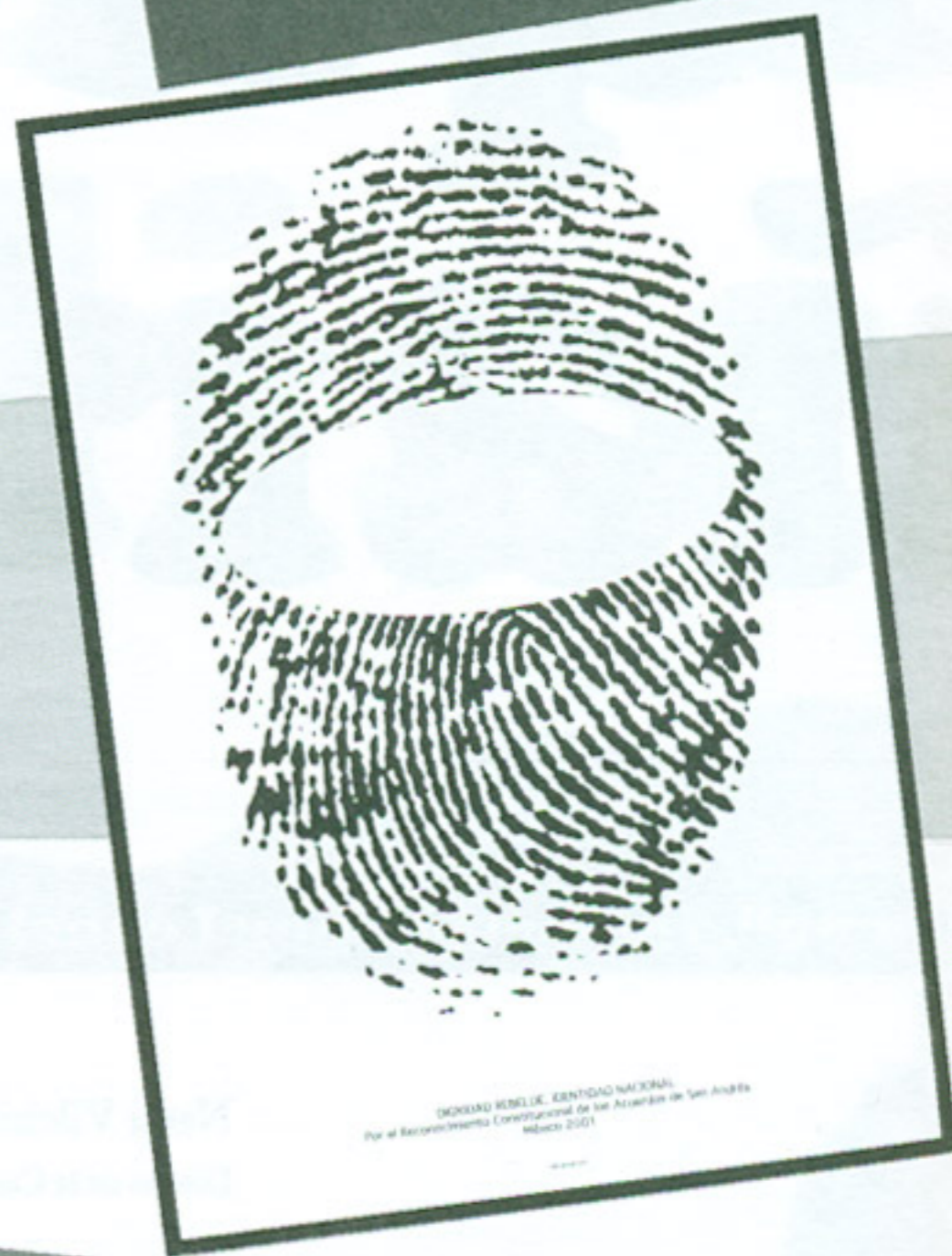
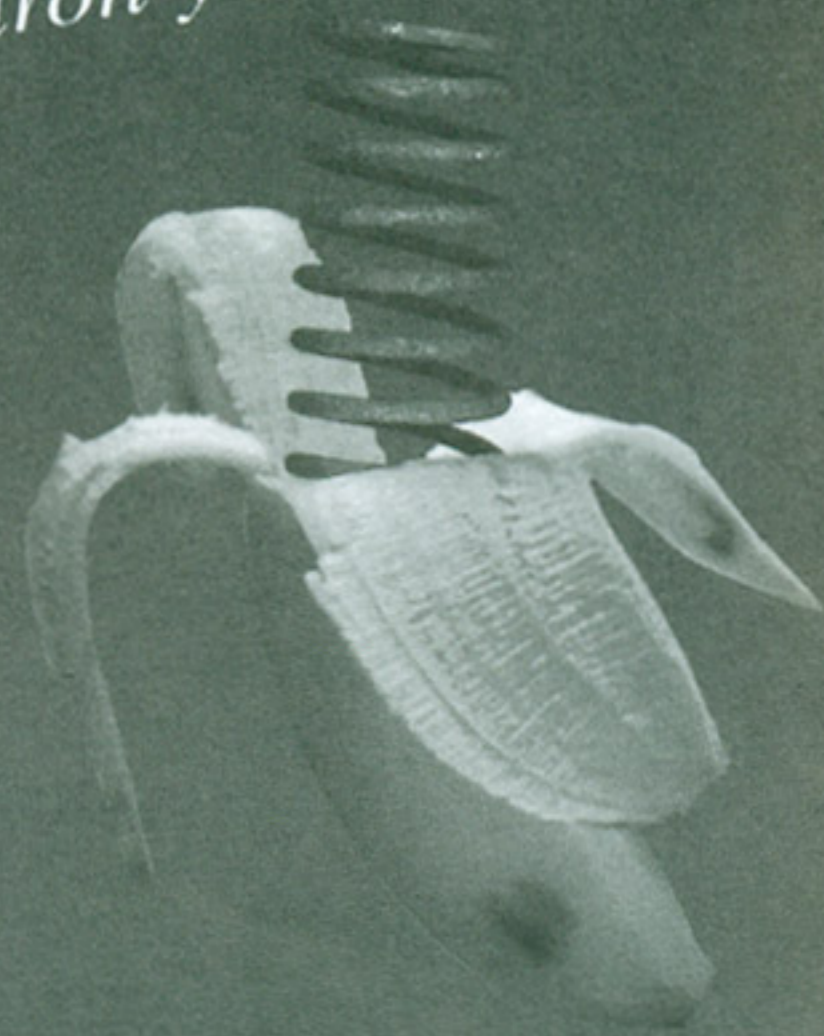
Nuestros diseños encierran el talento de las ideas que los generaron; ideas nuestras, pero sobre todo de quienes tienen algo que decir a través de nosotros. Confiamos en que en el futuro, el mejor diseño acompañe a las mejores ideas, que motive las mejores conversaciones entre nosotros, los hombres y mujeres de un nuevo siglo.

Generosidad es dar lo que hace falta y no lo que sobra. Diseñar es una manera de imaginar el futuro. El diseño gráfico es una manera de imaginar cómo nos gustaría ser vistos. En esa prefiguración tenemos la oportunidad de seleccionar lo mejor de nuestro mundo y de nosotros. También es el momento de cambiar lo que no nos gusta. Diseñar puede ser la manera de participar en una mejor manera de vivir.

No imaginamos el futuro sino como un tiempo mejor. Creemos que sólo así, con esperanza, es posible enfrentar una tarea como la del diseño, que a nosotros nos toca aportar lo mejor de nuestro talento.

Ahora que está de moda la desilusión hay que imaginar y soñar de nuevo, trabajar por ese sueño y diseñar el porvenir.

Los **OGTs**  
llegaron ya



**NO SE A PENE**

EXIJA SU CONDÓN