

Colección Ars Libers

AIL

05

Dos Ensayos
Por Ellen Lupton

DOS ENSAYOS

EL DISEÑADOR COMO PRODUCTOR.

POTENCIANDO LAS HABILIDADES DEL ESTUDIANTE.

Por Ellen Lupton¹

Trad. Alejandro Tapia

Títulos originales: “The designer as a producer”, publicado en *The education of a Graphic Designer*, ed. Steven Heller (New York: Allworth Press, 1998), 159-62. El ensayo fue reproducido en *Graphic Design: now in production*, ed. Andrew Blauvelt y Ellen Lupton (Minneapolis: Walker Art Center, 2012), 12-13. Y “The Reskilling of the American Art Student.” Ensayo de Ellen Lupton, presentado en *Voice: AIGA Journal of Design*, 29 de marzo de 2005.

DR © de la presente traducción: Ars Optika Editores, S.A. de C.V. Anáhuac 51-A-01, El Mirador, Coyoacán, 04950, México, D.F. www.arsoptika.com.mx

Colección Ars Libers, 2016.



¹ Ellen Lupton es curadora de diseño contemporáneo en el Cooper-Hewitt National Design Museum en la ciudad de Nueva York y directora del programa de Diseño Gráfico MFA en Maryland Institute College of Art (MICA) en Baltimore. Es autora de numerosos libros y artículos sobre diseño, una autora que ejerce la crítica conceptual y también una conferenciante frecuente, así como medallista de oro en la American Institute of Graphic Arts.

EL DISEÑADOR COMO PRODUCTOR

EL LEMA ‘DISEÑADOR COMO autor’ ha animado numerosos debates acerca del futuro del diseño gráfico desde inicios de los años 1990. Detrás de esta frase está la intención de ayudar a los diseñadores a concebirse como generadores de contenido, a trabajar como emprendedores más que como simples profesionales que sólo reaccionan a los problemas y las tareas que les son antepuestos por los clientes. La palabra ‘autor’ sugiere agencia, intención y creación, y se opone a las funciones más pasivas de consultoría, estilización y puesta en formato, con la que comúnmente se les asocia.

La autoría es un concepto provocativo para repensar el rol del diseñador gráfico en los inicios de este milenio; la idea pende, sin embargo, del ideal nostálgico del escritor o del artista como el punto singular de origen. Como alternativa a ‘diseñador como autor’ sugiero ‘diseñador como productor’.

Los movimientos de vanguardia de los años 1910 y 1920 del siglo XX criticaron la idea de autoría, entendida como un proceso de extracción de formas únicas obtenidas de las profundidades del yo interior. Los artistas e intelectuales desafiaron las definiciones románticas de arte al sumergirse en el mundo de los medios de comunicación y la producción masiva.

La producción es un concepto integrado a la historia del modernismo. Artistas y diseñadores de vanguardia trataron las técnicas de producción no como cosas neutrales, es decir como medios transparentes que conducen a un fin, sino como dispositivos equipados con un significado cultural y un carácter estético. En 1934 el crítico alemán Walter Benjamin escribió “El autor como productor”, un texto que atacaba la visión convencional de la autoría como una empresa puramente literaria. Benjamin exclamaba ahí que las nuevas formas de comunicación –el cine, la radio, la publicidad, los periódicos, la prensa ilustrada- fueron difuminando los géneros artísticos tradicionales y corroyendo las fronteras entre escritura y lectura, autoría y edición.

Benjamin era marxista, comprometido con la noción de que las tecnologías de producción deben estar en manos de los trabajadores que las operan. En la terminología marxista, los ‘medios de producción’ son el corazón de la cultura humana y deben ser de propiedad colectiva. Benjamin afirmaba que la escritura (y otras artes) está basada en las estructuras materiales de la sociedad, desde las instituciones educativas que fomentan la alfabetización hasta las redes de publicación que manufacturan y distribuyen textos. Al detallar una agenda para una práctica de la literatura políticamente comprometida, Benjamin exigía que los artistas adoptaran no sólo un “contenido” político, sino que deberían revolucionar los medios a través de los cuales su trabajo es producido y distribuido.

Benjamin atacó el modelo del escritor como un “experto” en el campo de la forma literaria, equipado sólo con la destreza de poner palabras dentro del texto sin ocuparse de la vida física de la obra. El productor debe preguntarse: ¿dónde se leerá el trabajo? ¿quién va a leerlo? ¿cómo va a ser fabricado? ¿Qué otros textos e imágenes van a rodearlo? Benjamin argumentó que los artistas y fotógrafos no deben ver su tarea como exclusivamente visual, a fin de que no se conviertan en meros proveedores de forma dentro de los aparatos existentes del sistema de publicación burguesa. “Lo que debemos exigir del fotógrafo es la posibilidad de dar a su placa una leyenda capaz de sustraerla del consumo de moda y de conferirle un valor de uso revolucionario. Es una exigencia que nosotros, los escritores, plantearemos verdaderamente con rigor cuando nos pongamos a fotografiar. Así pues, también aquí el proceso técnico es, para el autor como productor, la base de su progreso político ” (230)

Benjamin afirmó que reducir la brecha entre el autor y el editor, el autor y el lector, el poeta y el divulgador, es un acto revolucionario, porque ello desafía las categorías profesionales y económicas sobre las cuales se erigieron las instituciones de la “literatura” y el “arte”.

El énfasis marxista tiene un borde trágico cuando se mira desde el punto de vista actual. En el momento en que escribió “El autor como productor”, el arte abstracto ya estaba en desacuerdo con el respaldo impuesto por el Estado estalinista a favor de realismo social. Benjamin aplaudió a Dadá y el Surrealismo por desafiar a las instituciones del arte y, sin embargo, tales formas experimentales fueron prohibidas en el Estado soviético que tanto admiraba. No obstante, la teoría del autor como productor de Benjamin sigue siendo relevante hoy en día, incluso si uno se propone retos más modestos frente a las estructuras existentes de los medios de comunicación y de publicación, ya que abre nuevas vías de acceso a los medios de manufactura y de difusión.

En la década de 1920, Benjamin se reunió con László Moholy-Nagy, el constructivista húngaro cuyo trabajo como fotógrafo, tipógrafo, artista y escritor lo hicieron una prominente figura en la Bauhaus. La colección de ensayos de Benjamin de 1928, titulada *Calle de sentido único* refleja la tipografía experimental y la proliferación de los medios comerciales tales como el folleto, el poster y la publicidad, que fueron dando un vuelco al libro clásico como vaso sagrado de la literatura. Benjamin escribió: “La impresión, habiendo encontrado en el libro un refugio en el cual mantener una existencia autónoma, se arrastró sin piedad a la calle a través de la publicidad, donde se somete a las heteronomías brutales del caos económico. Esta es la dura escolarización de su nueva forma.” Al describir la relación entre la autoría y la tecnología, Benjamin predijo que el escritor comenzaría a componer su trabajo con una máquina de escribir en lugar de una pluma cuando “la precisión de las formas tipográficas ha pasado directamente a formar parte de la concepción de sus libros. Uno podría suponer que pronto podrían ser necesarios nuevos sistemas de producción con tipos de letras más variables.” (79)

Tales “nuevos sistemas” son, por supuesto, habituales hoy en día en forma de software para procesamiento de textos y autoedición. Tales herramientas han alterado las tareas de los diseñadores gráficos, ampliando sus competencias y también cargándolos con más tipos de trabajo que hacer. Tal es el problema de la des-especialización. Benjamin celebró la clave proletaria de la palabra ‘producción’, y la palabra tiene esas connotaciones desde entonces hasta el período actual. Dentro del contexto profesional del diseño gráfico, la ‘producción’ está vinculada a la preparación de la “obra de arte” para la reproducción mecánica, antes que a la esfera intelectual del ‘diseño’. La producción pertenece a la actividad física de la base, el piso de la fábrica; es el dominio tradicional de la maqueta artística, el separador, el rotulista, el operador de la máquina de componer. La revolución del diseñador de escritorio que comenzó a mitad de los años 1980 trajo estos roles de regreso al proceso de diseño. La proletarización del diseño ofrece a los diseñadores una nueva grieta dentro del materialismo, la oportunidad de volver a engancharse con los aspectos físicos de nuestro trabajo. Mientras que el término “autor”, así como “diseñador”, sugieren el funcionamiento cerebral de la mente, la producción privilegia la actividad del cuerpo. La producción tiene sus raíces en el mundo material. Valora más las cosas que las ideas, el hacer más que la imaginación, la práctica más que la teoría.

Cuando Benjamin llama a los autores a convertirse en productores, no se refería a que se convirtieran en trabajadores de fábrica alejados de la forma y el propósito de la cosa fabricada. El desafío para los educadores de hoy es ayudar a los diseñadores a convertirse en los maestros, no los esclavos, de la tecnología. Existen oportunidades para hacerse del control –intelectual y económico- de los medios de producción, y de que puedan compartir ese

control con el público lector, dándoles poder para que se conviertan en productores pero también consumidores de significado. Como Benjamin lo expresó en 1934, el objetivo es convertir “a los lectores o espectadores en colaboradores” (233). Sus palabras resuenan en los modelos educativos actuales, que animan a los estudiantes a ver al lector como participante en la construcción del sentido.

¿Cómo pueden las escuelas ayudar a los estudiantes dentro de tal travesía en este momento crítico de nuestra historia?

- *El lenguaje es una materia prima.* Mejore la alfabetización verbal de los estudiantes, dándoles la confianza para trabajar con y como editores, sin forzarlos a convertirse en escritores.

- *La teoría es una práctica.* Fomente la alfabetización mediante la integración de las humanidades dentro de su estudio. Infunda el acto de hacer con el acto de pensar.

- *La escritura es una herramienta.* Tener experiencias de escritura ocasionales anima a los estudiantes a usar la escritura como un dispositivo útil para hacer ‘prototipos’ que pueden ser empleados junto con dibujos, diagramas, y otras formas de conceptualización.

- *La tecnología es física.* Tanto si el producto de nuestro trabajo se imprime en papel como si se visualiza en una pantalla, los diseñadores se hacen cargo de las cuestiones humanas, así como de los materiales, en la respuesta a la información.

- *El medio está en el menú.* Familiarice a los estudiantes con las muchas maneras en que la información y las ideas son diseminadas en la vida contemporánea. Deles las herramientas para encontrar su lugar en la cadena alimentaria.

El poder del término ‘autor’ –su autoridad cultural– descansa en su conexión con el texto escrito. Para que los diseñadores se hagan cargo del contenido y de la función social de su trabajo, no es necesario que se conviertan en escritores fluidos, de la misma forma en que un director de arte no necesita convertirse en un fotógrafo profesional o un ilustrador para utilizar estos medios de forma efectiva. En el negocio de la película, un ‘productor’ reúne una amplia gama de habilidades –de escritura, dirección, actuación, fotografía, edición, y así sucesivamente– en una obra cuya autoría es compartida. Para que el diseñador pueda convertirse en un productor, debe tener los conocimientos necesarios para empezar a dirigir el contenido, para navegar críticamente en los sistemas sociales, estéticos y tecnológicos a través de los cuales las comunicaciones fluyen.

POTENCIANDO LAS HABILIDADES DEL ESTUDIANTE DE ARTE Y DISEÑO

LA IDEA DE HABILIDAD ha llegado a parecer terriblemente anticuada en un mundo del arte que hace hincapié en la innovación conceptual, y en la capacidad de hacer la declaración correcta en el momento correcto, con los medios adecuados. Atrás han quedado los días en que tener una vida con dibujos era la columna vertebral de cualquier conjunto de habilidades para el artista. El término “habilidad” conlleva no sólo una connotación académica, sino también una relativa a un tipo de clase obrera. El trabajador calificado con habilidades es aquel que sabe algo acerca de un proceso en particular (que le coloca, a él o a ella, por encima del trabajador no calificado), pero que no lo hace parte de la clase profesional. Los plomeros, mecánicos y los cocineros de comida rápida son trabajadores con habilidades.

Estoy argumentando a favor de la re-calificación del estudiante de arte a través de las disciplinas del arte y del arte aplicado, pero parto desde mi propio campo del diseño como modelo. La educación en las Artes Liberales se basa en la idea de que se requiere un conjunto de conocimientos para crear personas bien redondeadas así como ciudadanos bien informados del mundo. El espíritu de las artes liberales se aparta de la búsqueda del conocimiento a partir de los intereses prácticos de la vida diaria; de hecho, considera las presiones de la vida práctica como algo que ensucia la pureza de los objetivos educativos.

Tal filosofía, por supuesto, está bajo ataque, y escuelas como la Universidad de Nueva York están actualmente animando a los estudiantes de las artes liberales a buscar prácticas profesionales durante su formación (algo que se desconocía hace una década), e incluso a tomar talleres “sin créditos” en temas de tipo práctico como “diseño gráfico”. La presión para que los programas de artes liberales cambien viene de los clientes: los estudiantes y sus padres. Mientras eso pasa, la educación artística ofrece una formación basada en la habilidad física, en la adquisición de habilidades, lo que constituye una alternativa a las artes liberales.

HABILIDADES

Habilidades conceptuales: ¿Cómo obtener ideas?

Vamos a desmitificar la noción de “pensamiento conceptual”. En el fondo, el pensamiento conceptual se trata de obtener ideas para un proyecto: cómo resolver un problema, cómo generar contenido, cómo configurar los parámetros de un proyecto. Algunos estudiantes son buenos en eso y otros son terribles, pero hay mucho que nosotros como educadores podemos hacer para ayudarles a conseguir ideas. Aquí es donde nuestro trabajo debe comenzar. Pensar no es un misterio; es una habilidad.

Habilidades técnicas: ¿Cómo realizar las ideas?

Muchos educadores, incluso en el diseño, ponen la habilidad técnica en la parte inferior de su lista de prioridades. No es muy glamoroso o interesante enseñar cómo utilizar el software o hacer un borrador. Pero la formación técnica debiera estar bastante cerca de la parte superior de esa lista, ya que sin técnica los estudiantes se limitan a elaborar formas primitivas de la realización de su trabajo. Muchas de las formas de arte que ayudaron a definir el siglo XX requirieron de un alto nivel de competencia técnica: el cine, la fotografía, el video, el diseño, la arquitectura o la animación. Y aún así las facultades a menudo miran hacia

abajo cuando se habla de la enseñanza de la técnica. Por extraño que parezca, las habilidades técnicas son lo que muchos de nuestros estudiantes quieren. Los maestros a menudo pasan más de cinco horas hablando críticamente de las “ideas”, mientras que sus estudiantes están hambrientos de conocimiento técnico.

Habilidades críticas: ¿Cómo construir el discurso?

Ayudemos a los estudiantes a colocar su trabajo en un contexto histórico y social. ¿Por qué los campos del arte y el diseño funcionan de la manera en que lo hacen? ¿Qué temas son los que los artistas y diseñadores enfrentan actualmente en su trabajo, y cuál es la tradición contra la cual se lleva a cabo la práctica contemporánea? Esta comprensión crítica ayuda a los estudiantes a participar en el mundo de una manera relevante. El más alto nivel de éxito para un diseñador o artista es, en mi opinión, cuando se logra crear un trabajo que influye en otros dentro del campo (o mejor aún, a la gente de otros campos). Ello contribuye al discurso.

Las habilidades sociales: ¿Cómo trabajar con la gente y hacer que las cosas sucedan?

Las habilidades sociales son más difíciles de enseñar. No hay plan de estudios que pueda mostrar a los estudiantes la importancia de la interacción social en la carrera de un artista o un diseñador. Tenemos que crear situaciones en las que puedan y deban colaborar. Yo en particular estoy haciendo eso en mi programa de posgrado en el Maryland Institute College of Art mediante la creación de proyectos a gran escala que se basan en la colaboración. A través de estos proyectos, los estudiantes se vuelven testigos del hecho de que las cosas grandes rara vez se hacen solitariamente. Ello constituye una gran preparación para las realidades del mundo del trabajo.

Habilidades profesionales: ¿cómo hacer una vida?

Por último, pero no menos importante: las escuelas de arte tienen que preparar a los estudiantes para el mundo laboral. Tenemos que mostrarles cómo documentar su trabajo: cómo grabarlo, reproducirlo, hablar de él. Cada uno de los estudiantes debe salir de la escuela con un sitio web personal/profesional que hayan construido ellos mismos. Todos deben saber cómo escribir un curriculum vitae, cómo escribir una carta, cómo escribir una propuesta, así como la forma de comunicarse de manera efectiva a través del correo electrónico.

Al final del día, una persona que ha alcanzado con éxito estas habilidades -conceptuales, técnicas, críticas, sociales y profesionales- es muy probable que sea eficaz en muchos ámbitos de la vida. La búsqueda y el cultivo de estas habilidades puede ayudar a los estudiantes a entender dónde están sus puntos fuertes y sus intereses, preparándolos así para una vida satisfactoria en el mundo laboral.

LAS VACAS SAGRADAS

Con el fin de adoptar un enfoque basado en las habilidades y aptitudes dentro de la enseñanza del arte, tenemos que cuestionar algunas de las ideas que son vacas sagradas en la Escuela.

La enseñanza del arte

La primera de ellas es “la enseñanza del arte.” No enseñamos el arte, enseñamos a estudiantes de arte. Los estudiantes de arte son nuestros clientes. Tenemos una obligación seria para con ellos, y es importante reconocer sus necesidades y deseos en este nuevo siglo,

sin quedar atrapados en nuestra visión de lo que “el arte” es. Una gran cantidad de la enseñanza que se imparte está centrada más en las necesidades (y hábitos) de las propias facultades que en las necesidades de nuestros estudiantes.

La Crítica

El viejo modelo de taller consistía en pintar o dibujar frente a un modelo en vivo durante cinco horas, mientras que el profesor deambulaba para hacer comentarios. Ese modelo fue reemplazado por uno aún peor: la crítica, es decir una sesión de grupo en la que se debate durante cinco horas y donde los estudiantes hablan sobre el trabajo del otro, a menudo llegando a un nivel de detalle que excede la intensidad de la pieza en cuestión. Los estudiantes odian las críticas, pero en el entorno de los estudios post-habilidad simplemente no hay nada más que hacer. Debemos utilizar parte de ese tiempo perdido en crítica para construir habilidades.

El enriquecimiento del arte

El enriquecimiento del arte ha terminado. Se trata de una noción que se propagó en la década de 1950, en la que todos debían aprender a entender y apreciar el arte, volviéndolos así gente más sensible y cultivada. Este modelo todavía conduce muchos programas de educación en los museos, así como también persiste en la educación artística dentro de las escuelas, por lo que el arte es la primer materia que se corta de los programas. El enriquecimiento es, por definición, un lujo. Hoy en día, es más probable que las actividades educativas de las personas sean impulsadas por objetivos prácticos y profesionales que por la iluminación espiritual o la “superación personal”. En el nivel K-12, las escuelas deben esforzarse para no dar rienda suelta al amor universal por la forma y el color, sino más bien exponer a los estudiantes las propiedades y resistencias de las herramientas y los materiales, mostrándoles cómo resolver problemas y comunicar visual y estructuralmente de forma adecuada. En el nivel del bachillerato, en los programas universitarios así como en los niveles de pos graduación se debe pensar en los objetivos prácticos que llevan a la gente hoy en día hacia la educación superior.

La responsabilidad hacia nuestros estudiantes

Es aceptable decir que estamos preparando a los estudiantes universitarios para “la vida en general”, pero el estudio tiene que ser a través de un cursos de acción y basados en habilidades. Creo que debemos estar preparando a los estudiantes graduados a buscar cómo mantener su trabajo creativo dentro de sus propios campos de estudio. A pesar de que muchos de nuestros graduados no se convertirán en “artistas profesionales” dentro del sistema de las galerías o muesos, todos ellos deben salir de la escuela con una variedad de habilidades concretas, habilidades que podrían ser útiles a cualquier persona en el camino de la vida que cada uno se trace.

No podemos enseñar a la gente a ser genios (aunque, afortunadamente, nuestros estudiantes son muy, muy talentosos), pero podemos enseñarles habilidades. Corresponde a ellos a poner esas habilidades a trabajar.