

Colección Ars Libers

AIL

08

La educación en una profesión adolescente
Por Katherine McCoy

LA EDUCACIÓN EN UNA PROFESIÓN ADOLESCENTE

Por *Katherine McCoy*¹

Traducción de Alejandro Tapia

Título original: *The education in a Adolescent Profession*

Publicado originalmente *The education of a Graphic Designer*, antología editada por Steven Heller, All Worh Press, New York, 1998.

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*, 2018.



¹ Katherine McCoy es una diseñadora gráfica norteamericana y profesora en el posgrado en Diseño de la Cranbrook Academy of Art, en Michigan, Estados Unidos

LA DISCUSIÓN SOBRE LA educación en el diseño gráfico necesariamente tiene que expandirse para incluir la práctica profesional y la investigación teórica. Esos tres componentes –educación, práctica y teoría– son interactivos y describen el ámbito de toda profesión.

¿Pero el diseño gráfico es una profesión? Este campo no existía al comienzo de el siglo XX, y existe aún poco acuerdo para establecer su propia nomenclatura. ¿Somos diseñadores gráficos, artistas gráficos, artistas comerciales, comunicadores visuales, diseñadores de comunicación, o simples dibujantes o artesanos del trazo? Estas son solo algunas de las posibilidades que en Inglés existen para nombrar la profesión, pero en otras lenguas existe una similar heterogeneidad en la terminología. Además los diseñadores gráficos mismos no son los únicos que tienen dificultades para definir su rol. El status profesional del diseño gráfico no tiene a su vez un significado universalmente aceptado. Por ejemplo, el Servicio de Inmigración de E.U. y el Departamento del trabajo están indecisos sobre si el diseño gráfico es una profesión, aunque reconocen claramente el status profesional de otros campos del diseño, incluida la arquitectura y el diseño industrial.

LA PUBLICIDAD Y LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

El diseño gráfico fue una respuesta espontánea a las necesidades de comunicación de la revolución industrial en las economías capitalistas de mercado, inventada para vender los frutos de la producción masiva en las crecientes sociedades consumistas. Esta fue una causa que condujo a la desafortunada y asumida idea de que la comunicación visual es una rama de la publicidad. Muchas escuelas en los EU persisten en definir el campo mismo como un arte comercial o como diseño publicitario, incluso aunque toda sociedad necesidades de comunicación que van mucho más allá de las estrictamente comerciales.

La política marxista y socialista y sus sistemas económicos no laboraron bajo una definición así, por ejemplo, en tanto que ellos no tenían las mismas necesidades de mercado que hacen necesarios mensajes comerciales. Al parecer en cuanto más socializada es una comunidad, más el diseño gráfico parece asociarse con roles culturales y políticos del lado tanto de la propaganda o la resistencia. En las pasadas tres décadas, muchas comunidades de economía libre fueron reconociendo gradualmente que hay necesidades gráficas que van más allá de la publicidad, principalmente para separar la noción de arte publicitario de la de diseño gráfico “puro”.

EDUCACIÓN A TRAVÉS DE LA IMITACIÓN

En cuanto el desarrollo del campo del diseño se desplegó, el conocimiento, principalmente de las técnicas del arte gráfico, fueron asimiladas en el trabajo a través de procedimientos propios del aprendiz que avanza en el oficio a través del ensayo y el error. Los nuevos diseñadores gráficos usaron la intuición y el sentido común para resolver sus problemas de comunicación desde la mitad del siglo XX. Aunque las escuelas de arte existían ya en este período, el énfasis se ponía en el arte elevado con un pequeño interés por el diseño aplicado. Fue la práctica profesional, no la educación, lo que se desarrolló espontáneamente como la primera fase del desarrollo del diseñador gráfico.

Las primeras luminarias del diseño gráfico que hoy día los libros de historia del diseño veneran, fueron casi todos visionarios autodidactas que dependían de sus habilidades creativas excepcionales para producir sus soluciones de diseño –héroes de la originalidad, el poder y la inventiva. En efecto, esta temprana confianza en la brillantez personal permanece aún como un valor significativo entre los diseñadores de ahora. A través de los años, toda la discusión sobre la política educativa sobre la formación profesional incluye por fuerza comentarios que favorecen la tradición de el diseñador gráfico autodidacta como el mejor

medio para la innovación y la excelencia. Pareciera pensarse que el establecimiento de los estándares educativos daría por resultado una blanda homogeneidad de la práctica que, al plantear niveles mínimos de educación, haría perder el encanto de la brillantez personal.

La desconfianza en la educación estructurada parece sin embargo anacrónica para muchos de los que hemos visto el sustancial crecimiento de la educación del diseño desde la segunda guerra mundial. Y en particular en los últimos 25 años. Aunque, hasta la época reciente, la educación se ha rezagado detrás del desarrollo de la práctica profesional, se han producido excelentes modelos de estándares y métodos para la educación de licenciatura, y ahora se comenzo a plantear ya la educación de posgrado. Ello sucede al menos en nuestras escuelas más distinguidas.

Las escuelas de arte y los departamentos de arte han tardado no obstante en comprender que el diseño no es simplemente una aplicación comercial de las ideas y procesos de las bellas artes. La aceptación del diseño gráfico como una disciplina propia –con intenciones, historia, teoría, métodos y procesos significativamente diferentes- ha sido del todo lenta. Para enmendar el problema ha nacido la ansiedad entre los departamentos universitarios de arte para compensar el encogimiento de los roles de las bellas artes con los problemas del diseño gráfico, sean preparados o no. Las involucradas facultades de las bellas artes están enseñando diseño gráfico y muchos de los programas que se echan a andar reposan sobre esta idea para expedir títulos. Como resultado, el número de programas de diseño gráfico de mediocre nivel universitario han crecido drásticamente en los años recientes, diluyendo significativamente el progreso en la educación del diseño gráfico en nuestra comunidad.

PROCEDIMIENTOS DE APRENDIZ, ABSTRACCIÓN Y PRÁCTICA PROFESIONAL SIMULADA

La educación del diseño gráfico ha tenido pocos modelos de referencia. Antes del siglo XX y de la división del trabajo en la revolución industrial, que separó la concepción de la producción, los fundidores europeos de tipos y los aprendices de imprenta fueron nuestros únicos precedentes. La arquitectura, el único campo del diseño que precede al siglo XX, nos proveyó con el modelo de educación arquitectónica de la Escuela de Bellas Artes de Francia. Aunque el *atelier* (taller) fue a menudo formalizado dentro de algo cercano al escenario de una mini “escuela”, los estudiantes emularon a los maestros y reiteraron los ordenes clásicos. Ello podría interpretarse como una imitación de la “práctica profesional” con el tiempo. Los estudiantes repetían la práctica llevándola a proyectos más complejos hasta que adquirieron la habilidad del maestro. En algunos pequeños *ateliers*, los estudiantes actuaron en gran medida como aprendices, contribuyendo sobre todo a las porciones mecánicas y elementales de los proyectos de los maestros profesionales.

La Bauhaus, usando aún el método de trabajo del maestro/aprendiz, fue sin embargo un modelo revolucionario de escuela, que contribuyó en mucho a la educación del diseño. La Bauhaus intentó organizar y codificar las ideas revolucionarias de los “ismos” de principios del siglo XX y los experimentos posmodernos dentro del método educacional para la nueva era industrial. EL imperativo modernista de la abstracción y la experimentación fue aplicado así al sistema educativo fundamental del diseño. El curso Básico de la Bauhaus fue el primero en la educación del diseño en declarar que existen principios comunes que subyacen a todas las disciplinas del diseño, de modo que la educación básica del diseño debía comenzar con problemas abstractos para introducir esos elementos universales antes de que los estudiantes procedieran a abordar problemas programáticos del diseño aplicados a escalas, necesidades y medios específicos. El énfasis en la abstracción y la experimentación, y el rechazo

a las fórmulas tradicionales aceptadas, representaron así una actitud radicalmente nueva en la educación.

Después de la segunda guerra mundial, la idea de la Bauhaus tuvo un enorme impacto en las escuelas de diseño de los EU. Muchos adoptaron el modelo en su forma pura, requiriendo estudiantes de diseño en todas las disciplinas para poner en marcha el sistema. Hoy, si uno rastrea en las líneas de trabajo de cualquier programa de diseño, un residuo persistente de este modelo es evidente.

Incluso las lecciones de la Bauhaus sorprendentemente tomaron un buen tiempo en establecerse en las escuelas europeas y americanas, limitadas enormemente por los recursos limitados de los años de la depresión, las políticas alemanas de los 30's, y la segunda Guerra Mundial. Después de la guerra, los EU fueron beneficiados con el arribo de miembros de la Bauhaus que emigraron y los cuales introdujeron esas revolucionarias ideas tanto en las universidades como en nuevas escuelas. Ludwig Mies van der Rohe, László Moholy-Nagy y Herbert Bayer se ubicaron en Chicago, con Moholy Nagy reiniciando la Nueva Bauhaus. Después de la segunda guerra mundial, el Instituto de Mies, el Armor Institute junto con el Instituto de Diseño (como fue llamado más tarde) de Moholy-Nagy fueron rápidamente integrados en el Nuevo Instituto de Tecnología de Illinois, donde mucha de la influencia de Mies permanece en el programa de Arquitectura, y un poco más allá la memoria de Moholy-Nagy permanece también en el Instituto de Diseño. Walter Gropius y Marcel Breuer fueron a la escuela de arquitectura de Harvard, y Josef Albers a Yale. Su influencia hoy puede provenir del momento en incidieron en esas instituciones, pero hicieron posible su crecimiento y prosperidad hasta el presente.

Desafortunadamente, la idea de la Bauhaus de que los fundamentos del diseño deben preceder a el diseño aplicado fue principalmente limitada a la introducción al arte y a los cursos básicos de diseño, después de los cuales los estudiantes rápidamente se mueven a sus áreas de especialización. Una vez es los cursos especializados en diseño gráfico, las mayoría de las escuelas inmediatamente se enfocan a los estudiantes a proyectos que imitan o simulan la práctica profesional –la versión moderna del sistema del aprendiz- más que a continuar y ordenar la secuencia de los conceptos y métodos fundamentales del diseño.

INTUICIÓN E INDIVIDUALISMO

Esta carencia de método formalizado ha sido casi siempre universal en nuestras escuelas de arte y en los departamentos universitarios todavía recientemente. La típica aproximación al diseño se ha ubicado en el estímulo a la creatividad, a la iluminación de la intuición, la Gran Idea, y los educadores han fomentado esa perspectiva, a través de la exposición de “ejemplos y más ejemplos”, como uno de nuestros mejores pensadores de la educación en el diseño los ha descrito. Las revistas de diseño gráfico y los anuarios de la competición son el único recurso para la mayoría de los estudiantes. La emulación del trabajo de renombrados diseñadores puede ser visto como una persistente continuación del sistema maestro-aprendiz sólo que sin el beneficio del contacto entre el maestro y el alumno. La fe en la Gran Idea dentro de la intuición personal y la creatividad hace difícil la formalización de un método codificado; el éxito educacional es limitado al nivel de brillantez tanto del maestro como del alumno.

Siguiendo los ejemplos de los grandes pioneros de la pre y la posguerra, la Gran Idea se basa en el juego primario de la asociación de imágenes. Como en el dibujo en el surrealismo, se emplean las combinaciones inesperadas de imágenes y los contextos para crear ambigüedad y sorpresa –“la imagen vale más que mil palabras”. Así como esta aproximación es esencialmente semántica, la expresión tipográfica es considerada sólo cuando es usada semánticamente como elemento visual, con poca atención a la estructura de la página o a la organización sistemática del mensaje. Esta aproximación fue brillantemente usada por la mejor

publicidad de Nueva York entre los 50's y los 60's. Pero en cuanto la publicidad y el diseño gráfico "serio" divergieron de ello en las siguientes décadas, esta aproximación fue asociada con el comercialismo publicitario (los carteles de los polacos, alemanes y japoneses eran notables, sin embargo, dada la poderosa continuidad del uso de este procedimiento, es quizá momento de reevaluar esta rica forma de imaginación).

EL NUEVO MÉTODO EDUCACIONAL ESTRUCTURADO

Afortunadamente, en los últimos 20 años han surgido algunos programas de diseño gráfico en EU que desarrollan cuidadosamente la currícula basándose en métodos educativos que van más allá de la simulación de la práctica profesional y del "ajá" intuitivo. Este nuevo desarrollo es a su vez otro descendente de la Bauhaus, sólo que a través de la "Escuela Suiza" de diseño gráfico. Los grandes innovadores suizos de los 50's y 60's pueden ser vistos como representantes de la fase clásica del modernismo, los herederos del diseño gráfico de la Bauhaus y de otros diseñadores gráficos europeos modernos de la época temprana.

Los innovadores suizos aplicaron la ética funcionalista de la Bauhaus en un método gráfico sistemático que comparte su valores minimalistas, universalistas, racionales, abstractos, así como su expresionismo abstracto.

Este profesional gráfico fresco y elevado fue primero transmitido más allá de Suiza al resto de Europa y los EU a través de las revistas suizas de diseño, especialmente *Graphis* y de algunos libros, las famosas "biblias suizas" de Müller-Brockmann, Gerstner, Hoffmann y Ruder. Entonces, en las postrimerías de los 60, diversos oficios profesionales comenzaron a practicar esas ideas para resolver las necesidades de enormes clientes corporativos en Holanda, Gran Bretaña, Canadá y los EU. El método, simbolizado por el tipo "Helvética" fue adoptado por diversas corporaciones y grupos institucionales, incluyendo Container, Ciba-Geigy, Herman Muller, IBM y el Massachusetts Institute of Thecnology. La expo Montreal '67 fue la fiesta de la Helvética y de la señalización sistemática del ambiente, así como en la arquitectura avanzada. Eventualmente, la cultura corporativa americana abrazó a la escuela suiza del diseño como el ideal del estilo corporativo.

Aunque la escuela suiza de diseño fue adoptada en los Estados Unidos por los profesionistas dentro de sus prácticas, pronto muchas escuelas importantes de diseño gráfico incorporaron su propuesta, yendo directamente al origen. Algunos maestros suizos así como sus alumnos graduados, de la Armon Hoffmann Escuela de Basilea en particular, echaron raíces en escuelas incluyendo el Colegio de Arte de Filadelfia, la Universidad de Cincinnati, y Yale. (La influencia suiza parece haber sido particularmente fuerte en las escuelas de EU y Canadá, los europeos a menudo han expresado una cierta mistificación respecto a esta reverencia americana por el método de Basilea). El libro de Manfred Maier, *Principios básicos de diseño*, emanado de los fundamentos del programa de Basilea, estuvo finalmente disponible en los EU en 1977, desplegando este método mucho más allá. Bajo la influencia de este método altamente estructurado y su énfasis en el estudio prolongado en el diseño abstracto y en la forma tipográfica, estas escuelas americanas comenzaron a realizar currículas cuidadosamente estructuradas. Basados en la objetividad y el racionalismo, este método educativo produjo un codificado método fácil de comunicar a los estudiantes, dándoles una fundamentación para el proceso visual del diseño y de la composición que iba mucho más allá de la emulación superficial de sus héroes.

Esta estética modernista clásica de la gráfica es marcadamente diferente de la imaginaria predominantemente semántica de la Gran Idea. Acentúa la gramática del diseño y su neutralidad en los contenidos. Lamentablemente sin embargo, este lenguaje de geometría

estructural a menudo resulta en un inmanentismo de la forma, la cual en realidad no puede ser vista sólo como una apariencia funcional (poniendo el énfasis en la pureza formal más que en sus contenidos) sino como una verdadera función comunicativa. Apenas esta estética se desplegó, no obstante, algunos europeos, en particular en conjunción con la escuela de Ulm en Alemania occidental, comenzaron a aplicar la semiótica en los problemas de la comunicación. Exploraciones relacionadas con la teoría de los signos fueron tomando lugar en la filosofía estructuralista, en la lingüística, la literatura y en la teoría del film. Otros esfuerzos para desarrollar los procesos científicos a través de la teoría de la comunicación y el método computacional del diseño se iniciaron en Gran Bretaña y en el Illinois Institute of Technology durante este período. Aunque la escuela suiza jamás incluyó estas teorías de la comunicación, algún eco de las escuelas de diseño fuera de Suiza comenzaron gradualmente a incorporar la teoría dentro de su currícula, proveyendo alguna fundamentación a los experimentos sintácticos formales.

LA HISTORIA DEL DISEÑO

Muy pronto después del advenimiento de las currículas estructuradas, la historia del diseño entró en escena, convirtiéndose en otra de las nuevas y mayores influencias en la educación del diseño gráfico en los años 80's. Hasta hace algunos años, los estudiantes recibían instrucción atendiendo sólo a la historia del arte- bastantes además como para estudiar algo sobre la historia de la arquitectura. Aunque ahora algunas escuelas de EU tienen cursos sobre historia del diseño, la mayoría son sin embargo un curso de repaso. Y aún es probable que la mayoría de los programas de diseño aún no tengan ninguno. Aunque las escuelas inglesas parecen ser mejores en este nuevo campo, mientras los educadores estadounidenses apenas toman nota de ello, no existían virtualmente textos disponibles sobre el tema hasta la aparición de la Historia del Diseño Gráfico de Philipp Megs, en 1983. La primera conferencia sobre historia del diseño, tuvo lugar también ese año en el Instituto Rochester de Tecnología, llamando la atención sobre la idea de que el diseño gráfico *tenía* una historia, lo que era una revelación, y un infortunado testimonio para el estado adolescente de nuestra profesión. Un campo sin un cuerpo histórico formalizado y sin una comunidad de historiadores académicos para ello difícilmente podría ser considerada una profesión.

Lo preocupante es el impacto que la historia del diseño continúa teniendo en el vocabulario formal de los diseñadores. Desde el inicio del descubrimiento de nuestra historia, tanto estudiantes como profesionistas han tenido avidez por examinar los estilos gráficos históricos. En efecto, la historia del diseño a menudo parece un basto jardín de jugosos estilos, maduros para su apropiación, dando frecuentemente por resultado un vacío eclecticismo en el campo. Muy a menudo, los cursos sobre la trayectoria histórica del diseño son pensados como recorridos superficiales de los estilos gráficos sin examinar sus contextos sociales, culturales y políticos. Esto sólo incentiva la tendencia de la mayoría de los estudiantes del diseño a la imitación estilística. Y por otro lado, el descubrimiento de las formas históricas del diseño fue un importante elemento en el desarrollo del posmodernismo gráfico en el cual se vierte una preocupación por el modernismo hacia una obsesión con la "novedad" perceptual, expandiendo así su vocabularios de formas más allá de el estricto minimalismo que planteaba la escuela suiza.

Los verdaderos historiadores académicos del diseño en EU podrían hoy ser contados con una mano, quizás dos. Para los primeros veinticinco años de cursos de historia del diseño, la facultad, no dependiendo tanto de los cursos en sí mismos, ha hecho que se produzcan expertos que se educan a sí mismos. En el presente, esta facultad de estudiar la historia del diseño sólo merece un curso durante la propia formación de la licenciatura. Tristemente, hoy es aún casi imposible aspirar a obtener un título en historia del diseño gráfico en los EU –algunos lo obtienen pero en las universidades británicas, donde existen programas bien desarrollados de historia del diseño.

ESTUDIOS DE GRADO

Un mayor incremento de los programas de grado y de su número de inscripciones es un saludable indicio de nuestro crecimiento. En los pasados veinticinco años, los estudios de grado comenzaron a ser reconocidos tanto por jóvenes diseñadores como por sus empleadores potenciales como una valuable ventaja para la práctica profesional. Pero la mayor significación de los estudios de grado es la contribución a la exploración investigativa y teórica. Mientras las licenciaturas deben necesariamente concentrarse en un amplio espectro de fundamentos, los programas de grado permiten hacer enfoques especializados crear facultades para la investigación. Estos programas están desarrollando la muy necesitada teoría que repercutirá en su momento en un mayor nivel de la práctica profesional del diseño gráfico e irá produciendo mejores educadores con títulos avanzados.

Un cierto número de programas que son muy promisorios están ahora generando mejores oportunidades para los estudiantes en la tarea de profundizar y experimentar cuidadosamente sobre los aspectos teóricos, metodológicos, filosóficos, históricos, críticos y tecnológicos del diseño así como de sus nuevos lenguajes. Los estudios de grado no deben imitar la práctica profesional; más bien, deben desafiar a los alumnos a profundizar dentro de la disciplina y dentro de sí mismos para conectar el diseño con su cultura, su historia, sus usuarios, su sociedad y su tecnología. Un problema que aún debe ser corregido es la persistencia de muchos pequeños programas de grado que son mediocres y están adheridos a la enorme (e igualmente mediocre) lista de programas de licenciatura, en los cuales los estudios de grado son básicamente una extensión remedial del insuficiente trabajo de las licenciaturas.

Irónicamente, el incremento de la calidad de los estudios de licenciatura está provocando que se limite el número de prospectos para los estudios de grado. Muchos estudiantes abandonan ahora los estudios de licenciatura en cuanto generan impresionantes portafolios que demuestran su bien desarrollada sensibilidad formal, particularmente en tipografía y en el uso de herramientas de cómputo. La consecuencia de este “éxito” es la tendencia de aquellos graduados a reducir la educación a un proceso pasivo, el profesor mima a los alumnos y completa el proceso en cuatro años, en vez de darles un aprendizaje para la auto-iniciación para toda la vida. Esta actitud reina en la plataforma de la competencia –resultando en la astucia predecible de los trabajos que observamos alrededor del mundo- y desanimando un crecimiento que vaya más allá en los desafíos de los estudios de grado.

POSMODERNISMO ACADÉMICO

En los tardíos 70's, por primera vez en los EU, la educación comenzó a ir más allá de la idea de simplemente seguir la práctica profesional. En cuanto las reglas del método suizo comenzaron a ser pensadas en los EU, los programas de diseño comenzaron a romperlas por un movimiento que ha sido descrito a través de muchos términos, los más comunes de los cuales son llamados “posmodernismo” o “new wave”. Al incrementarse el número de profesionales y clientes en los EU que se ceñían al método suizo, ciertos educadores –a menudo ellos mismos impulsores tempranos de la escuela Suiza, comenzaron a experimentar en sus prácticas personales de diseño gráfico, cuestionando la rigidez y el minimalismo del modernismo gráfico.

Trabajando desde los fundamentos modernistas, ellos comenzaron a disecar, a multiplicar o a ignorar la retícula, y a explorar nuevas sensaciones, introduciendo una complejidad de capas, modelos y elementos francamente no funcionales basados en la referencia a las formas históricas del diseño. La ola del posmodernismo (o modernismo “tardío” o “decadente”) comenzó a generarse fuera de la tendencia general del trabajo profesional y corporativo, causando el surgimiento de un apremiado debate y en el diseño por un tiempo. Estos diseñadores/educadores tuvieron la independencia y la actitud experimental necesaria para moverse dentro de nuevos terrenos, tanto como para que una nueva conciencia de la historia

del diseño así como su contacto con el *enfant terrible* de la escuela suiza, Wolfgang Weingart, dieran nuevas pautas a la educación. Ellos también se beneficiaron de sus clientes tolerantes en materia de cultura y educación, que estaban dispuestos a tomar riesgos con tópicos apropiados para generar soluciones experimentales.

La comunidad profesional del diseño comenzó a ver las publicaciones de las escuelas de arte para conocer nuevas ideas, así como los trabajos de los educadores aparecieron también en las exhibiciones de diseño nacionales cada vez con mayor frecuencia.

Esta tendencia experimental de los educadores/diseñadores aplicaron sus descubrimientos a su enseñanza, y sus experimentos educativos a sus obras de diseño personales. Estableciendo relaciones con algunos notables profesionales jóvenes ocupados en experimentos similares, su posmodernismo académico originó un modelo para una nueva generación de estudiantes de diseño que se ubican ahora en la tendencia principal de la práctica profesional en los EU, llenando las revistas y anuarios de diseño gráfico con ejemplos de lo que (para bien o para mal) se ha convertido en otro estilo de diseño generalmente aceptado.

NUEVAS TEORÍAS

La nueva ola del diseño gráfico fue un experimento en temas formales, a menudo indulgentes y frecuentemente análogos al movimiento posmoderno de la arquitectura, e igualmente controversial en sus principios. Y más aún, justo cuando posmodernismo despegó rápidamente dentro de todas las artes, incluyendo la música, la literatura, las artes cultas y el teatro, una nueva influencia arribó a la educación del diseño: las teorías críticas posestructuralistas, incluyendo la deconstrucción, comenzaron a encontrar su camino fuera de la crítica literaria que existía dentro de muchos de los elementos teóricos y experimentales de los programas de diseño gráfico de los EU. Provieniendo sobre todo de la teoría literaria francesa, el énfasis aquí no está en el autor/creador (como en la nueva ola) o en la construcción científica del diseño por sí mismo (como en el modernismo funcional), sino más bien en el lector/observador y en la posibilidad de múltiples interpretaciones. Aplicaciones de esas teorías a menudo ofrecen la oportunidad para otras capas de sentido más personales y subjetivas, más allá de lo puramente objetivo y lo informacional. Estas estrategias animan a nuevos diseñadores a trabajar con otros modelos de significación y de contenido, así como con otros patrones formales. En suma, este nuevo enfoque hacia la interpretación de la audiencia desafía a los diseñadores a tejer sus mensajes visuales de acuerdo a las características especiales del objetivo de cada proyecto y de su público.

La deconstrucción del significado aporta importantes lecciones sobre nuestras audiencias como comunicadores gráficos, pero genera a la vez numerosos problemas. Mientras esas teorías aplauden la existencia de un significado inestable debido a la diversidad de contextos culturales y de las experiencias personales, lo más probable es que nuestros clientes necesiten una sencilla y clara interpretación de los mensajes. Los diseñadores se encuentran ellos mismos moldeados por un autoritario rol dentro de esta crítica. Y este enfoque en la dinámica teórica y crítica del lenguaje a veces parece disminuir las válvulas de salida del diseño gráfico y sus posibilidades visuales, haciendo que prevalezca un acercamiento predominantemente verbal, como ha sucedido con la dominancia de los derechos de autor en el diseño publicitario.

Lo más importante es sin embargo que ahora tenemos una comunidad de educadores que no sólo enseñan, sino que también practican experimentalmente e inician una original

teoría e investigación en los estudios de grado. Al parecer hemos alcanzado finalmente un justo consenso respecto a que el diseño gráfico no es un arte comercial sino una verdadera disciplina profesional que se acompaña con la práctica, la educación y la teoría. Pero aún escuchamos un persistente debate sobre si el diseño debería ser establecido al rededor del arte o alrededor de la ciencia. Las influencias más recientes agregan además un tercer contenido dentro del debate arte/ciencia. Los críticos y teóricos de la literatura ven al diseño como un lenguaje para ser leído –para ellos el diseño gráfico debe ser considerado una forma de literatura visual.

Aunque cada una de las tres orientaciones están preocupadas por la comunicación y el significado, cada modelo acentúa un componente diferente en flujo que hay entre la comunicación transmitida y la recibida. El diseño como arte se preocupa por el contenido y la expresión personal; el diseño como ciencia lo hace por la presentación objetiva de la información, y el diseño como lenguaje se ocupa más bien de la lectura o interpretación que hace la audiencia de los textos y los contenidos. Parece ser sin embargo que la respuesta a este debate es que todos esos componentes son valiosos-tanto que cada problema de comunicación requiere de una comprensión de los tres. Para una profesión madura, existen así tanto los campos a abordar como la necesidad de su investigación especializada, y nuestras escuelas pueden ofrecer investigaciones intensivas del espectro completo, cada uno escogiendo su orientación basada en sus recursos y su potencial. Ciertamente, el diseño gráfico será el que se enriquezca mediante la exploración de esas tres direcciones.

EL FUTURO TECNOLÓGICO

Ciertamente tenemos que ver al futuro, pero antes debemos voltear al pasado. La división del trabajo que separó al diseñador gráfico especializado de las tecnologías de reproducción puede tener un abrupto fin, gracias al impacto que sobre el diseño ejerció la revolución de las computadoras, de los procesos de reproducción, de los nuevos medios y de los canales de distribución. Los límites de la profesión se hacen difusos entre el cliente, el autor, el diseñador, el especialista en reproducción y la audiencia. El escribir, diseñar o editar están convergiendo; muchos diseñadores editan, muchos clientes los relevan dentro de ediciones por computadora no profesionales, y muchos miembros de la audiencia están construyendo sus sitios web personales.

Justo cuando el diseño gráfico parece haber alcanzado algún consenso sobre los parámetros de nuestra profesión, la tecnología está transformando las comunicaciones visuales. La economía de la información posindustrial, sucesora de la era de las chimeneas humeantes de la revolución industrial, tiene nuevos y más amplios requerimientos que van más allá de los objetos impresos comerciales basados en las economías de la manufactura. Las tecnologías de la información y la comunicación interactiva requieren sustancialmente de nuevas estrategias y teorías para la comunicación visual. El increíble avance tecnológico en los pasados quince años a partir del diseño por computadora representa un enorme reto para los educadores, quienes deben responder e incorporar esas nuevas dimensiones dentro de las currículas de diseño gráfico.

Una profesión especializada en las comunicación visual parece tener que ser localizada centralmente dentro de esta revolución de las comunicaciones. Con la explosión de la información irrumpiendo sobre nosotros, surgen tremendas cantidades de datos que necesitan ser procesados. Las tecnologías computacionales pueden llegar a llenar el rol que cumplían los sistemas de diseño modernistas de la escuela Suiza, tal como lo hemos visto en el fenómeno de la edición por computadora. La cuestión a resolver es: ¿cómo pueden ser convertidos estos datos en información, y la información en comunicación y significado dentro

de los mensajes? ¿Cómo puede el diseño asistir a nuestras audiencias para convertir el conocimiento en sabiduría? Puede ser que dentro del medio ambiente de los datos abstractos generados tecnológicamente, el punto de vista personal del diseñador y sus cualidades interpretativas puedan ser el elemento humanizante esencial para hacer que los datos abstractos se conviertan en elementos significativos, útiles, comprensibles y relevantes para nuestras audiencias.

Pero necesitamos diseñadores altamente capacitados para aplicar las comunicaciones visuales con pericia dentro de el enorme rango de las tecnologías de la comunicación, especialmente dentro de los medios interactivos, las interfases computacionales, así como con el software que permite incorporar nuevas dimensiones de sonido, movimiento, tiempo y espacios virtuales. Necesitamos diseñadores gráficos que sena letrados en la ciencia computacional; y necesitamos todavía más diseñadores letrados en las teorías cognitivas y en los procesos perceptuales que puedan otorgar una forma comprensible a los medios electrónicos virtuales. El diseño para las comunicaciones interactivas no debe ser una subsidiaria del diseño gráfico, sino de hecho una disciplina hermana. Mientras el diseño para los nuevos medios se origina en las mismas historias, teorías y métodos de la comunicación visual, éstas deben alcanzar un nivel que vaya más allá. La expansión de este conocimiento da un punto de partida para plantearse la posibilidad de que los programas que se desarrollan en cuatro años no alcancen a proveer suficientes bases para comprender este amplio y complejo campo. Los educadores están comenzando a considerar un nuevo modelo basado en un programa de cuatro años de prediseño seguido de un programa de titulación de tres o cuatro años, de forma similar a como sucede en el Derecho o la Medicina.

Nuestras escuelas deben contribuir con la enseñanza, la teoría y la investigación requerida para esta dimensión revolucionaria del diseño –y deben también hacerlo rápido, pues otros campos se están moviendo agresivamente dentro de este dominio, dentro de otros programas universitarios como la ciencia computacional, el periodismo, la comunicación, la tecnoescritura, el cine y la fotografía. Apenas los educadores respondan, nosotros deberemos retener y ensanchar el campo del diseño gráfico y su valor como una actividad cultural. Los diseñadores pueden ofrecer un adecuado balance a la frescura y la abstracción de la tecnología. Los educadores pueden construir a su vez una currícula de diseño para los nuevos medios sobre la base de las currículas de diseño de la comunicación visual actuales.

La emoción, la interpretación subjetiva, los gestos manuales es lo con lo que los humanos pueden contribuir y los expertos en sistemas de cómputo no. Las sociedades altamente tecnologizadas ponen un valor especial a los valores humanos subjetivos. Ello sugiere la posibilidad de una apreciación renovada y nuevas aplicaciones para nuestras aproximaciones sobre lo hecho a mano, sobre la orientación visual, la intuición. El diseño como una actividad cultural ,incluyendo la estética y la expresión personal, puede ser una importante fuente de valores, emociones, que es todo lo que necesitamos en el dominio digital.