

Título

Diseño Gráfico: ¿qué debemos enseñar?

Autor

Gustavo Valdés de León

Resumen

Afirmamos que el Diseño no es un simple oficio que pueda aprenderse mediante la mera práctica, en oposición a quienes, todavía, sostienen que “a diseñar se aprende diseñando”.

El Diseño gráfico es una profesión que, gracias al esfuerzo de los egresados de las universidades, ha ido adquiriendo relevancia en el campo de las comunicaciones sociales y que exige de sus practicantes una sólida formación –técnica, conceptual, humanística y contextual- acorde a su responsabilidad profesional y al rol activo que desempeñan en el universo comunicacional en cuya trama se desenvuelven.

¿Qué conocimientos debe construir el estudiante para poder formarse profesionalmente?

¿Qué temáticas se deben privilegiar en la Enseñanza y como deben articularse, lógicamente y metodológicamente, a lo largo de la carrera?

En suma, ¿qué debemos enseñar a nuestros alumnos para que, una vez egresados, puedan ejercer con éxito su profesión?

Contenido

En la actualidad todavía persiste en el Enseñanza del Diseño gráfico un marcado empirismo, que se pone en escena en el arcaico dispositivo del “Taller” –exhibición y “corrección” colectiva de bocetos, regida por docentes que se asumen como depositarios del saber- en perjuicio de la reflexión, el pensamiento crítico y la conceptualización teórica.

A diferencia de cualquier “oficio”, cuyo conocimiento puede ser adquirido mediante la práctica o la imitación del proceder del “maestro”, el Diseñador necesita incorporar sólidos conocimientos teóricos que le servirán de guía para su praxis y para su propio desarrollo creativo: como se ha dicho, la teoría sin práctica es inútil, la práctica sin teoría es ciega.

Nuestra propuesta, fruto de años de aprendizaje en el ejercicio de la docencia, está orientada al diseño de un modelo flexible de enseñanza que permita ordenar en el tiempo los saberes y habilidades –conceptuales, técnicos, operativos y contextuales- que el estudiante debe aprender y de cuya construcción nosotros somos los responsables.

Fundamentos conceptuales.

1. La cuestión de la Imagen. El concepto de Imagen. Tipología. Las Imágenes visuales. La Imagen visual como representación: imágenes icónicas, concretas y tipográficas. Cualidades formales de la Imagen visual. Práctica intensiva implementando técnicas manuales y digitales.

2. Lenguaje y “lenguajes” visuales. El concepto de Lenguaje. El problema del “código”. El Lenguaje verbal como matriz subordinante de los “lenguajes” visuales. La falacia del “lenguaje visual” y su autonomía. Categorías de los “lenguajes” visuales. El lenguaje visual gráfico. Trabajo práctico.

3. El Lenguaje como sistema de signos. Estatuto del signo. Las teorías existentes. Dialéctica del signo. Tipología de los signos visuales: iconos y símbolos. Los signos geométricos. Los soportes gráficos y su significación. Introducción a la Semiósfera. Ejercitación.

4. Comunicación. Teorías de la Comunicación. El esquema “emisor-receptor” como obstáculo epistemológico a remover. Del modelo de la comunicación intersubjetiva “cara a cara” a la comunicación social. La función de la circularidad. Medios masivos ¿de comunicación? Práctica intensiva de proyectos de comunicación visual.

5. Diseño. Epistemología del Diseño. El diseño como práctica social, disciplina universitaria y actividad profesional. Diseño y Diseño gráfico. Diseño gráfico y Comunicación visual: analogías y diferencias. ¿Qué es “lo gráfico”?

Los Fundamentos hasta aquí reseñados constituyen el indispensable soporte teórico-práctico a partir del cual los estudiantes pueden abordar con solvencia el estudio y la práctica de los diferentes géneros del Diseño gráfico: Tipografía y Diseño tipográfico; Diseño de marcas –y su

despliegue, Diseño de Sistemas de Identidad Visual e Imagen Corporativa-; Diseño de envases y Señalética –ambos en colaboración con Diseño Industrial- Diseño Editorial; Diseño Publicitario; Diseño para Medios digitales; Diseño de animación (Motion Graphic): EcoDiseño y otras especialidades.

En aquellas instituciones que otorgan el grado de Licenciatura, la formación del estudiante se perfeccionaría con temáticas de orden humanístico y contextual, tales como: Historia del Arte, Historia del Diseño y del Diseño gráfico, Pensamiento contemporáneo, Cultura Latinoamericana, Diseño en la Posmodernidad tardía, Introducción a la Estética, Lingüística y Semiología y cuantas otras disciplinas se consideren necesarias para la construcción de un sólido perfil profesional de los egresados.

Otro Diseño es posible.