

DISEÑO A PINCELADAS

FABIÁN PODRABINEK¹

RESUMEN

Las carreras universitarias forman a estudiantes mediante docentes de diferentes áreas. Es cierto que varias coinciden en contenidos relacionados, no es menos cierto que la falta de conocimiento de algunos docentes sea por una cuestión personal o por tener formación en una disciplina que no es la que está desarrollando da como resultado un egresado que desarrollará su actividad en forma distorsionada. Ejemplo es el diseñador gráfico.

PALABRAS CLAVES: diseño, arte, contenidos curriculares, universidad, docente.

Vanguardias, tendencias, modas, actuales e históricas. Todo es promovido y usado en la viña del diseño y el arte, agrupando y desagrupando libremente, dando nacimiento y muerte contenido en la rueda de la llamada creatividad, escribiéndose así las páginas de los libros de consulta de estudiantes o gente a fin. Las preguntas que surgen son: ¿Son correctos esas teorías? ¿Los resultados visuales, fueron resueltos según las bases del diseño y por lo tanto logran su cometido? ¿Las bases del diseño son indiscutibles e insustituibles?

En buena forma que así sea, cada época tiene una característica propia que lo distingue de la que le precedió, la cual, supuestamente para mejor será reemplazada por una nueva que será más superadora aún. Así por ejemplo durante la década del 20' lógicamente dentro del contexto social del momento, el constructivismo soviético basó sus diseños en la geometría. En la década del 60' el Op art, mantenía el uso de la geometría aunque reducidas para simular movimiento o el arte psicodélico quien mantenía el uso de la línea y la plenitud de colores contrastantes, en los 90', comienzan a asomar las computadoras, la revolución digital había comenzado y con ella, la vanguardia digital, una combinación visual de tecnología y cultura.

¹ Fabián Podrabinek, UNSJ, Argentina, Diseño, Arte, Filosofía.

Con seguridad, en un muy amplio porcentaje, si es que no es en su totalidad, cada pieza de diseño que tomemos ya sea de estas o de alguna otra década pasada, llegaremos a la misma conclusión: *han sido correctamente resueltas, cumpliendo con las reglas generales del diseño*, reglas que trascienden una época determinada. Seguramente esto es porque su autor conocía y manejaba dichas reglas, lo que le permitía concluir en un resultado positivo desde la sintaxis, la semántica y la pragmática, ya sea porque su formación universitaria fue de alto nivel con docentes acordes a estos roles o porque su formación de oficio fue forjada al lado de un maestro eximio en la teoría de la materia, por lo que sea cual fuese, la base no parece ser un detalle menor.

El siglo XXI nos encuentra en un mundo que se destaca por su vale todo, un mundo sin reglas, sin normas, sin guías, donde todo está inventado, donde lo novedoso asoma desde la cura de enfermedades. Por supuesto que esto no es una crítica, la crítica esta puesta en la rotura del código visual que responde a una anarquía visual donde internet nos pone todo al alcance de la mano y software mediante, se originan miles de mal llamados diseños, que son arrojados a la vía pública mediante diversos soportes, ya sea diarios impresos, gigantografías, etc. o en el mismo internet, generando ruido visual, contaminación visual o mejor dicho basura visual. Esta realidad que hoy vive el diseño es el resultado de varios factores, uno y tal vez el más importante, es el hecho de que se perdió el interés en conocer, en estudiar, en aprender las teorías que dan sustento al diseño como disciplina y que son la base de las piezas gráficas mejor resueltas de la historia del diseño. Otra, puede ser el ritmo de vida acelerado con el que hoy se vive, donde los chicos optan por cursos cortos de rápida salida laboral reduciéndose así notablemente los tiempos; tengamos en cuenta que la carrera dentro de la universidad es de cinco años, mientras que los cursos duran entre uno y dos años, donde la prioridad e interés está puesta en el manejo de los programas determinados de diseño.

Por lo tanto la precipitación notable que sufrió el diseño y la comunicación visual se da por varios factores, algunos nos trascienden como puede ser por ejemplo decisiones del gobierno de turno en temas presupuestarios, o de malas planificaciones de contenidos, o peor aún de mala ejecución de dicha planificación. Estos motivos más otros, hacen a una

educación de baja y mala calidad para la formación en cualquiera de los tres niveles educativos, siendo el universitario por su condición de último eslabón de la cadena el que más lo siente, ya que es donde los nuevos estudiantes llegan sin una buena base del nivel medio, lo podemos ver en las malas interpretaciones de texto, en el no entendimiento de las consignas dadas, etc. También, por otro lado, lo encontramos dentro de la comunidad educativa universitaria, por ende está en nuestras posibilidades dar un cambio para bien. Entendemos que hay muchos docentes que son un ejemplo de docencia, otros que son admirables por su amplio bagaje de conocimiento en la materia, otros que son una combinación entre ambas cualidades, lo cual nos acerca a un formador que no tiene desperdicio ya que cuenta con el conocimiento para enseñar y el espíritu formador para lograr transmitir dicho conocimiento. Pero también están los que no cuentan ni con una ni con la otra característica, los que terminaron su carrera universitaria, se recibieron, pero por algún motivo carecen de un conocimiento adecuado, con un lenguaje adecuado y sin embargo son parte de una cátedra, mal cumpliendo su rol de formador de futuros profesionales. Esto claramente no es un hecho menor, las universidades carecen de un sistema de exigencia hacia los docentes para su continua y permanente capacitación en los conocimientos nuevos que el mundo brinda al mundo en las diversas áreas. Otro tema que no es menor es el que ocurre en varias universidades donde carreras que no son iguales, carreras que no son lo mismo, se encuentran bajo la misma dirección, pensemos en diseño gráfico y diseño industrial, peor aún es cuando profesionales ya sean (siguiendo el mismo ejemplo) diseñadores industriales o también es válido el arquitecto, se ponen al frente del departamento de la carrera de diseño gráfico. Son errores muy comunes en varias universidades que se ven reflejadas a lo largo de la cursada, principalmente en materias como taller, donde los estudiantes producen y es el momento de corregir el error, pero es difícil hacerlo cuando el mismo profesor desconoce el error y lo da por correcto, lo que es lógico ya que previamente lo enseñó. La universidad de estos tiempos se asemeja a una fábrica, donde el estudiante sería el producto, inundando el mercado laboral con egresados que tratarán de vender sus diseños por precios irrisorios, y no hablo del derecho de piso que todos alguna vez pagamos, sino de la competencia desmedida que se da por la oferta de "productos" que el sistema ofrece, donde parece importar más cumplir a como dé lugar con el comitente con trabajos que serán catalogados por el gusto y el agrado de la creatividad

aplicada, pero sin la necesidad de que además de estas dos partes, también tiene que ser funcional al receptor que está dirigido. Se cae en el error ya sea como profesionales o estudiantes, de que con tal que sea original puede ser de cualquier manera. Ejemplo de esto lo podemos ver en empresas mundiales con presupuestos altísimos, que pagan cifras de muchos ceros por marcas de identidad que dejan mucho que desear.

Otro aspecto a tener en cuenta es que no es algo que ocurra únicamente en Latinoamérica, sino que el gran continente europeo por estos días parece haber perdido el rumbo de ser el ejemplo a seguir. La crisis que atraviesa el diseño especialmente el gráfico se encuentra tanto acá como allá, y muy posiblemente sea más notoria la situación en aquellas tierras europeas, en este mundo globalizado y conectado vía internet no es difícil encontrar ejemplos de identidades corporativas de grandes empresas comerciales que no necesariamente se encuentran radicadas en Argentina o Latinoamérica para conocerlas, poder hacer un análisis y diagnóstico de su marca y corroborar lo antes mencionado. También lo podemos comprobar con los índices en alza de trabajos freelance que son solicitados desde Europa hacia Latinoamérica, ayudados también por cuestiones económicas, ya que los favorece el cambio de divisa.

Si bien la competencia en el mundo lleva a buscar una mayor identidad propia de las empresas y sus productos, no parece haber una intención inmediata de solución que muestre que el diseño se encamina nuevamente en el mismo o en un nuevo sendero de reglas básicas para lograr resultados de calidad óptima. Pero lo que sí es seguro es que las casas de altos estudios a través de sus departamentos de carreras junto con los docentes, estudiantes y egresados tienen que tener un debate que permita pensar soluciones, las cuales son variadas, algunas más posibles que otras pero en todos los casos en favor del diseño y la comunicación visual.

El presente escrito no pretende oponerse a quienes generan resultados alejado de las teorías básicas del diseño, sino repensar la educación desde una mirada crítica pero abierta a las diversas propuestas con las que se resuelve una pieza profesional. Para poder posteriormente reevaluar la posición de cada uno de nosotros como docentes.

BIBLIOGRAFÍA

Acaso, M. *El lenguaje visual*; Ed. Paidós; Argentina; 2008

Benjamin, W. *Estética de la imagen*; Ed. La marca; Argentina; 2015

Calvera, A. *Arte; ?Diseño*; Ed. GG Diseño; España; 2003

Grombrich, E. *Arte, Percepción y Realidad*; Ed. Paidós; España; 2011