

## ¿Y EN TODO ESTO DÓNDE ESTÁ EL DISEÑO? LA ILUSIÓN DE LOS CONTENIDOS O LOS CONTE- NIDOS DE LA ILUSIÓN



**Esteban Javier Rico**

Profesor Adjunto de Diseño Gráfico I  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Ur-  
banismo.

Universidad de Buenos Aires

[Ricoesteban@hotmail.com](mailto:Ricoesteban@hotmail.com)

[Esteban@kpr.com.ar](mailto:Esteban@kpr.com.ar)

### Abstract

*The illusion of the contents or the contents of the illusion.*

*Our sensory universe is stimulated before a growing and unstoppable manifestation of visual communications in which a language complexity is noticed, where with too much frequency is observed an unpunished use of "pyrotechnics and visual artifices" for a quite dissimilar audience between which are some to be eager for noise and others of superficial sensations. When analyzing habitually good part of the production of the present design we found associate the adjectives experimental, transgressor, postmodern, fashion, funny and unstructured. The perplexity appears when analyzing those productions we only found that the order of the design is so chaotic and that he is so insubstantial, that surely it has some relation with the crisis of the language and of the content.*

### La ilusión de los contenidos o los contenidos de la ilusión

Nuestro universo perceptivo se encuentra estimulado ante una creciente e imparable manifestación de comunicaciones visuales en las que se advierte una complejidad discursiva, donde con demasiada frecuencia se observa una utilización impune de "pirotecnia y artificios visuales" para una audiencia bastante dispar entre los que se encuentran algunos ávidos de ruido y otros de sensaciones superficiales. Al analizar buena parte de la producción del diseño actual encontramos asociados habitualmente los adjetivos experimental, transgresor, postmoderno, fashion, divertido y desestructurado. Esta adjetivación lejos está de relacionarse con lo corpóreo del diseño, con el contenido, con el espesor propio de la comunicación, de sus decisiones e intenciones; son sólo conceptos oportunistas que sirven para

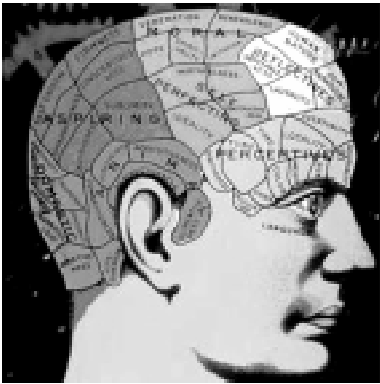
estructurar el estilo de la construcción visual. La perplejidad aparece cuando al analizar esas producciones sólo encontramos que el orden del diseño es tan caótico y que es tan insustancialmente defendible, que seguramente ésto tenga alguna relación con la crisis del lenguaje y del contenido.

*"El contenido se reemplaza por la ilusión de contenidos; si no tienes nada que decir, dilo de la manera más complicada posible"* (April Greiman, 1991)

Desestructuración y deconstrucción son palabras claves dentro de la corriente del diseño que se denomina postmoderna. Término un tanto confuso si pensamos en su concreción gráfica, ya que no hace referencia como antaño a la deconstrucción analítica practicada por Cézanne, con su desestructuración del código pictórico en cilindros, conos y esferas (Menna, 1977), sino más bien

a la "indeterminación del lenguaje" puesta de manifiesto por Derrida en su tesis sobre la imposibilidad de fijar o estabilizar cualquier texto – sea éste verbal o de otro tipo -, y sobre la incapacidad concreta de un autor de imponer o dotar a su obra, a su pieza, un significado unívoco. Esto nos enfrenta al complejo desafío de no confundirnos con aquellos que en busca de la aceptación o de la simplificación de la tesis de Derrida, nos plantean que ésta "indeterminación" y la pérdida de certidumbres del mundo globalizado, es la justificación de la inconsistencia de contenidos de las producciones de diseño de esta corriente postmoderna. Existe el peligro que esa confusión nos lleve a considerar a la deconstrucción como sinónimo de destrucción. (Meggs, 1991), ya que la propia deconstrucción visual se manifiesta frecuentemente con una apariencia confusa y caótica, exigua de contenidos o

al menos de espesor conceptual. Es importante que el diseño y los diseñadores sepan liberarse de esa concepción donde se los posiciona como creadores dogmáticos de soluciones incuestionables, y que reconozcan en este contexto de ausencia de absolutos, que es bueno construir un modo de pensamiento que incluya necesariamente a la duda como activante del proceso creativo y al contenido como sostén conceptual.



### Impacto de la era digital. ¿Liberación o Mediocridad?

*"...Las computadoras deberían ayudarnos a modificar la realidad del planeta. Es más, no podremos modificarla sin ellas. Sólo nos falta activar la voluntad del hombre. En nuestro campo de actuación la computadora provee un pincel y una capacidad de rigor exuberante. Sólo resta educar al diseñador"* (Shakespeare, 1997)

Los aceleración de los avances en el software y el hardware han hecho que los procesos digitales de edición impliquen una liberación de muchos procedimientos de la producción visual que antes eran opacos, a modo casi de una caja negra, como por ejemplo la fotocromía manual, los montajes y la fotocomposición. También liberó al diseñador de tareas repetitivas cuasi-artesanales en la producción de originales con tramas, texturas y textos. Pero sin duda lo más importante que ha posibilitado la revolución digital es que finalmente el diseñador *"estaría liberado de su propia destreza manual"* (Cere-

zo, 1997), permitiendo una superación de calidad en términos concretos de los productos del diseño gráfico.

Sobre esta posición Neville Brody polemizaba hace ya un tiempo, con Kent Hunter, quién afirmaba que *"los medios de edición digital permiten una mayor mediocridad"* e ironizando al respecto Brody afirma que *"ese es el gran error"*, porque la autoedición a través de la computadora ha producido un fenómeno de nivelación donde *"la mediocridad es el hecho que lo que antes hubiera sido una porquería, ahora está alcanzando la mediocridad"* (Brody, 1994)

La enorme capacidad de creación que nos permiten los medios digitales es algo indispensable para la disciplina y para su enseñanza. Una enseñanza del diseño que persiga la liberación imaginativa colocando en la esfera pública, las mejores acciones discursivas y visuales para posibilitar cambios sociales progresistas, sin la arrogancia de pretender tener el monopolio de las representaciones e interpretaciones de la comunicación visual.

Activar y desarrollar las competencias de nuestros futuros diseñadores es el desafío.

### Y en todo eso ¿Dónde está el Diseño?

¿Dónde está el diseño? ¿Estamos dispuestos a contribuir con la energía de la discusión y la investigación para formar un nuevo cuerpo de contenidos para la enseñanza del diseño?

Una discusión sobre la enseñanza del diseño hoy, debería contemplar la reflexión acerca del vacío de ideas y la ausencia de contenidos que mayoritariamente se manifiesta en sus claustros. Hay quienes plantean escenarios donde *"el claustro debe salir a la calle, y la calle debe entrar al claustro"* (Shakespeare, 1997), o están quienes dicen que *"la educación en diseño debe desescolarizarse y, al mismo tiempo, permitir que el estudiante aprenda por experiencia"* (Jan van Toorn, 1997).

Mi certidumbre está orientada hacia una enseñanza del diseño interdisciplinaria que enfoque especialmente a problemas específicos y no a campos disciplinares disociados, donde se interrelacione no por agregados sino por conjunción. Esta currícula debería intentar ser la superación de la tradición del programa del Bauhaus requiriendo conocimientos interdisciplinarios para analizar y entender las complejas interacciones de las comunicaciones en el contexto social, no sólo de percepción y construcción visual, sino de identidad, de discriminación de valores, entre otras dimensiones posibles de análisis. Esta idea de integración de disciplinas debería crear nuevas categorías para enfrentar un objeto de estudio complejo.

Una currícula donde se desarrollen las competencias y habilidades visuales sin dificultar por este motivo el crecimiento intelectual y cognitivo de los estudiantes. Una práctica del diseño que valore la idea, la teoría y el contenido, como así también incluya la investigación de los factores humanos, sociales y ambientales. (Winkler, 1997). Es indispensable que la disciplina forme un cuerpo de investigación original a partir de la contribución de profesionales de otros campos disciplinares comprometidos a generar nuevos conocimientos alrededor del diseño.

*"La educación de posgrado debe reorganizarse para tomar a la investigación original como su requerimiento fundamental alejándose del continuo énfasis en habilidades vocacionales, proveyendo así información útil al campo del diseño"* (Winkler, 1997)

*"... una actividad emancipada de conceptos disciplinarios tradicionales. Un diseño que actúe de manera responsable frente al futuro, que sea crítico y analítico, que haga preguntas y desarrolle alternativas" "... Diseño, ciencia y tecnología deben verse a sí mismos y mutuamente como objeto de reflexión"* (Meurer, 1997)

Sólo queda mencionar que estas pala-

bras intentaron generar una reflexión y ser un punto de partida para la discusión.

Parafraseando a Lucien Febvre, en *Sus Combates por la Historia*:

“ Así es como se fabrican y se perpetúan esas generaciones de diseñadores sin ideas, sin pensamientos, sin exigencias intelectuales y que se nutren de manejo de software, filtros y efectos digitales. Generaciones que repiten y repetirán, impávidas y perpetuamente el estilo y los artificios de un diseño impuesto por los software de autoedición, perdiendo su identidad y su libre pensamiento...” “Ausencia total de ideas, ausencia de identidades, ausencia de los individuos en tanto tales. Imposible distinguir entre los unos y los otros. Acumulación de mediocridades sobre las cuales uno se pregunta que tendrán que ver con el diseño...”

**“A esta altura habría que proclamar diez veces mejor que una: “El pensamiento, medida del diseño. Su única medida.”**

Vamos ¿quién se apunta?

## Bibliografía

Bierut, Helfand, Heller, Poynor (compiladores); “Fundamentos del diseño gráfico”, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 2001.

Cerezo, José María; “Diseñadores en la Nebulosa. El Diseño Gráfico en la era digital”, Editorial Biblioteca Nueva, Madrid, 1997.

Frascara, Jorge; “Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social”, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1997.

Febvre, Lucien; “Combates por la historia”, Editorial Planeta Agostini, Barcelona, 1993.