

# Por qué preocuparse por la enseñanza del diseño gráfico

---

Por Ignacio Aravena

El diseño propone realidades que impactan directamente en las personas que componen el contexto social en que se aplica. De ahí que el factor ético adquiera gran relevancia en la educación.

Christopher Jones definió el diseño como «el inicio de un cambio en las cosas hechas por el hombre» (Jones, 1982, p. 4). De alguna manera el diseño establece un puente entre la tensión generada desde el ámbito de lo posible al ámbito de lo deseable: desde lo que es actualmente una realidad a lo que se desea que esta sea en un futuro próximo. Es natural en el ser humano pretender actualizar sus posibilidades; en este sentido, el diseño se presenta propicio para construir realidades que afecten a las personas. Las consideraciones fundamentales que normalmente se atienden al momento de proyectar una nueva realidad desde el ámbito del diseño, son de índole productiva, olvidando las consecuencias que tiene el diseño en las personas, que son finalmente los destinatarios de estos esfuerzos. Urge entonces incorporar una visión holística del proceso señalado, que se haga cargo de la diversidad de sus implicancias y consecuencias, apreciándolo en su totalidad.

Una propuesta educativa para la didáctica del diseño gráfico debiera abordarse desde una perspectiva democrática, generando un espacio para la creatividad enfocada hacia la generación de ideas innovadoras, aplicables a proyectos, que es el modo en que se materializa la acción de la profesión. Si bien estos proyectos de diseño gráfico surgen en un contexto académico, su origen está en el contexto social, al cual pertenecen los estudiantes, sus docentes y los profesionales que participen de ellos. Inmediatamente surge la reflexión acerca de la calidad de las decisiones que se toman en estos procesos de diseño, a la luz de sus consecuencias e implicancias en la construcción de cultura. La incorporación del factor ético adquiere la mayor relevancia si se quiere re-situar la acción propia del diseño en el ámbito de lo humano, en primer lugar, antes que en valoraciones netamente productivas. Esta afirmación que a simple vista parece obvia, se complejiza al constatar que habitualmente el foco de atención del diseño está centrado en el factor productivo, olvidando fácilmente para qué se produce y con qué intenciones. Finalmente su valoración desde la dimensión de lo humano también se traduciría en mayores posibilidades productivas, pero no al revés.

Bajo una concepción moral de la educación, es de la mayor relevancia apreciar qué se enseña. Siendo el diseño una disciplina abocada a la generación de realidad, su enseñanza no puede estar ajena a la discusión moral, ética y por consiguiente, estética. El diseño en general, y el diseño gráfico en lo particular, busca como fin último construir una mejor realidad para las personas involucradas en las consecuencias de sus acciones. De esta manera, los proyectos planteados con fines didácticos deben considerar los ámbitos académicos y a la vez su contexto de aplicación empírica. Para vincular su validez académica y profesional, deben

estar estrechamente relacionados con su contexto social próximo, y tener una inspiración en la concepción del valor moral de la educación de las artes visuales, bajo principios democráticos, cuya aplicabilidad aporte a construir una mejor realidad para las personas involucradas en las consecuencias de su implementación.

En cuanto a lo teórico, es relevante que la didáctica del diseño gráfico contribuya a clarificar el ejercicio de la educación como expresión de la libertad humana, sostenida en una concepción moral de la educación. Estas dimensiones de lo humano deben ser aplicadas a la enseñanza de las artes visuales explorando la generación de espacios para la creatividad.

A su vez, el diseño gráfico, tiene la capacidad de resituar su acción en la dimensión de lo humano: el pensamiento proyectual en acción y su respuesta ética al contexto en que se aplica son una buena muestra de esto. La transición entre la educación de pregrado y el mundo laboral, que son los proyectos de titulación, como conclusión de los años de estudio para la carrera en la aplicación multidisciplinaria de saberes a la resolución de problemas planteados, que aportan a resolver una carencia de los contextos sociales en que se desarrollan.

En términos prácticos una propuesta educativa para el diseño gráfico debe actualizar las habituales estrategias aplicadas a su enseñanza, situándolo en la condición de lo humano nuevamente, haciéndose cargo de la complejidad de la condición humana, para generar en su aplicación, mayores espacios para el ejercicio democrático en la educación, como fuente de innovación y vínculo con la realidad inmediata, además de su adecuación a parámetros ideales provenientes de una concepción moral de la educación. Es momento de hacerse cargo de la subjetividad y los niveles superiores de complejidad que impone un contexto social en permanente cambio: la sociedad globalizada.

La educación en sí misma impone parámetros éticos determinantes para incorporarse a la sociedad en la que se educan los individuos. Especialmente en diseño, existe la posibilidad cierta de aportar a generar realidades, y la manera como se asuma este compromiso se traducirá en la calidad de la realidad construida. El objetivo final de un diseño es mejorar la situación anterior de los seres humanos que actuarán como usuarios finales del diseño propuesto. Si las consideraciones de diseño están puestas exclusivamente en otros aspectos, como los productivos, se estarán alejando del objetivo final que es el ser humano y su calidad de vida.

La disciplina del diseño es llamada a hacerse cargo de las necesidades del contexto social donde se aplica. Si logra establecer un parámetro de diálogo con su realidad, en la convivencia social, la existencia colectiva, la colaboración mutua, no solo estará respondiendo mejor como disciplina, sino que estará operando con información fidedigna y en concordancia con las aspiraciones del grupo social al que responde.

El diseño en general pasa por su aplicación práctica sin desechar sus contenidos teóricos. Debe atender consideraciones productivas, comunicacionales y estéticas, además de la función para la cual crea el objeto. Ese nivel de complejidad transdisciplinaria exige ser abordado con seriedad aplicando todas las posibilidades que ofrezca el pensamiento humano, para cumplir mejor su labor de construir la realidad. Una realidad que beneficie a todos como seres humanos en un ejercicio estético mayor, y no a unos pocos con objetivos alejados de la

condición humana.

Publicado el 20/10/2012

---

Bibliografía:

- JONES JOHN CHRISTOPHER, LÓPEZ SARDÁ MARÍA LUISA, tr.; RIAMBAU I SAURÍ ESTEVE, tr., (1982), Métodos de diseño, Gustavo Gili, Barcelona.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/por-que-preocuparse-por-la-ensenanza-del-diseno-grafico>

