

El diseño gráfico ¿posmoderno?

El diseño gráfico ¿posmoderno?

Ideas y conceptos

Ideas y conceptos

sobre un debate

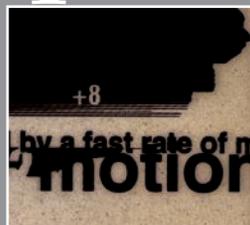
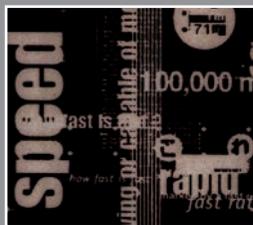
contemporáneo

contemporáneo

temporáneo

as y conceptos Ideas y conceptos sobre un debate

Alejandro Tapia
Teoría y Análisis

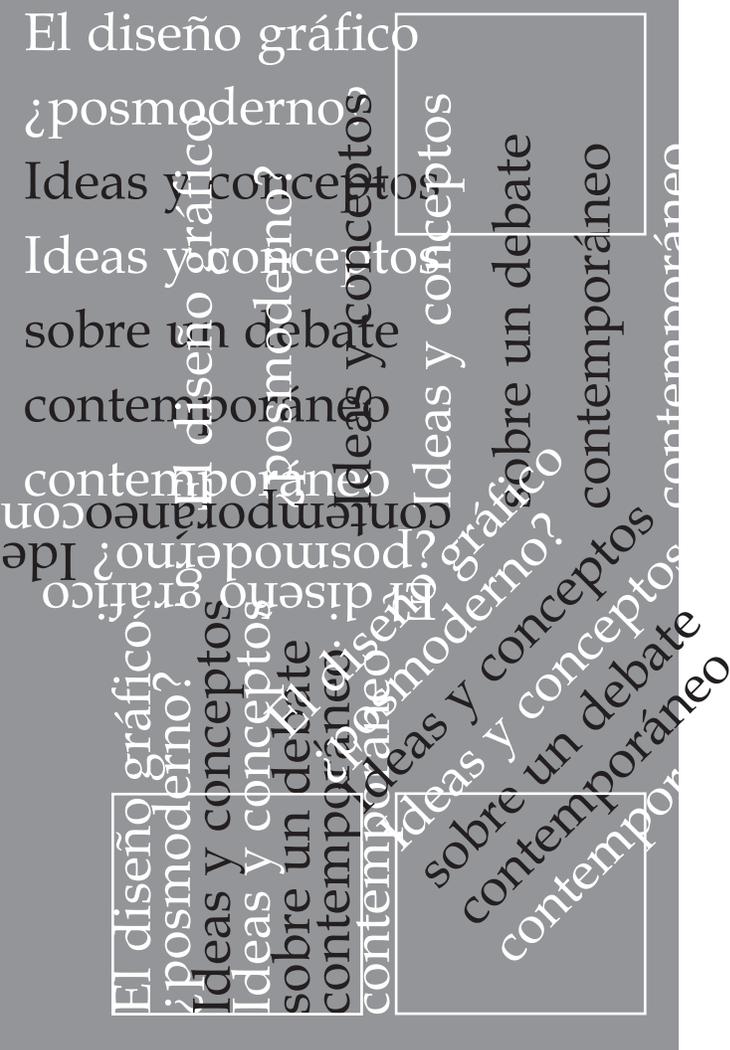


L

os últimos tiempos han planteado al diseño un profundo cuestionamiento de sus postulados iniciales. No sólo el estatus de las reglas axiológicas en que parecían fundamentarse los parámetros compositivos (tipográficos, reticulares, gestálticos) han sido puestos en cuestión por una lógica de la desestructuración y la multialternancia de los fragmentos, sino que además el eje mismo de la significación, de las isotopías nucleares y contextuales, parece haber hecho colisión con esa idea de una coherencia cultural alcanzable que habría guiado al diseño en la época de la modernidad histórica. La hibridación y la complejidad, diríamos, parecerían ser los parámetros que conducen hoy la producción del diseño en una era posindustrial e hipertecnologizada, en la que la expansión de lo digital traza más bien una ruta de la aleatoriedad, la multicursividad y la provisionalidad (cuando no desaparición) de los contenidos y del pensamiento mismo. El desdibujamiento de los límites de las identidades y el

surgimiento ya no sólo de las llamadas culturas híbridas, sino de las culturas líquidas (aquellas que no tienen raíces, que se derraman en cualquier dirección y que convierten a la banalidad en un asunto estético y de consumo, según un concepto reciente de Roger Bartra,¹ completaría el panorama que habría hecho surgir, y proliferar, ese diseño que adopta el rostro de la irracionalidad y que parece evacuar la posibilidad de expresar un sentido positivo del mundo. Buena parte del diseño contemporáneo mezcla entonces las tipografías, desorganiza las retículas, muestra la hibridación y la aleatoriedad como una estética propiamente dicha: es que quizá hemos comenzado a aceptar nuestra naturaleza caótica, nuestra imposibilidad real de dotar de un orden estructural al mundo y se opta entonces por acep-

¹ Véase para este concepto el artículo de Roger Bartra, "Culturas líquidas en la tierra baldía", en revista *Replicante*, vol. 1, núm. 1, otoño, México, 2004.



resumen

Este artículo estudia las características que el diseño gráfico ha adoptado desde la óptica de la deconstrucción y el modo como el ámbito académico ha adoptado unos principios teóricos que, no exentos de paradojas, han encumbrado un sistema de pensamiento que si bien resalta por su novedad corre también el riesgo de suspender nuestra capacidad crítica. Estudia asimismo las consecuencias que las teorías posmodernas han traído a las escuelas de diseño en varias latitudes y el modo como se ha intentado, en el pensamiento contemporáneo, reordenar la deliberación proyectual para lograr un diseño centrado en los argumentos y en la sustentabilidad de los productos.

This article examines the characteristics adopted by graphic design under a deconstructionist viewpoint, and the way in which the academic environment has adopted theoretical principles which, not being free of paradoxes, have encumbered a system of thought which, while it is novel, also runs the risk of suspending our capacity for criticism. Also examined are the consequences which postmodern theories have brought to schools of design in different places, and how attempts have been made in modern thought to reformulate the design process to achieve a design focused on purpose and sustainability.

tar el constante desdibujamiento en el que se ve sometida nuestra cultura. Mas, ¿es éste el rostro que necesitaríamos en una sociedad que juega un papel subalterno en la globalización, y que no tiene ganada aún su autonomía ni económica ni política?, ¿está realmente en el eje de la estética y de los estilos el problema del diseño actual?

Tales preguntas emergen ante el escenario contemporáneo, sobre todo ahí donde, bajo la égida del posmodernismo, hemos visto aparecer propuestas de diseño que lo mismo parten de una voluntad deconstructiva de las formas canónicas (y que tienen por objeto metaforizar una posición frente a la sociedad) como también simples y gratuitos *collages* que no obedecen más que al juego no razonado que permiten hoy las tecnologías. La idea de diseño mismo se desdibuja cuando aparece un montaje “subversivo” de signos que no produce mayor sorpresa y que se confunde con el simple cortar y pegar que está a la mano de cualquier usuario del *software*. ¿Qué ocurre en el

escenario actual que hace que estas formas convivan indiferenciadamente bajo la justificación de lo posmoderno?, ¿no está nuestra estética contemporánea planteándonos una universalización de la irracionalidad con la apariencia de complejidad? Para los fines de esta exposición podríamos evocar los modernos *malls* globalizados, que nos obligan a estandarizar los gustos y que pueblan todos nuestros centros urbanos sin crítica posible, o hacer comparecer a la propia estética del *emotional branding* (como el de la marca Nike, que se injerta en el ADN de cada cultura y siembra la marca en el seno mismo de sus códigos de ruptura y que es igualmente incontestable), para comenzar a responder esas preguntas: la globalización ha empobrecido al diseño, y a cambio nos ha devuelto el señuelo de la posmodernidad como consuelo teórico. Pensemos en primer lugar que la posmodernidad cobró un rostro especialmente tangible a través del diseño justo en el momento en que el capitalismo mundial eliminó su última

HOW FAST IS FAST?

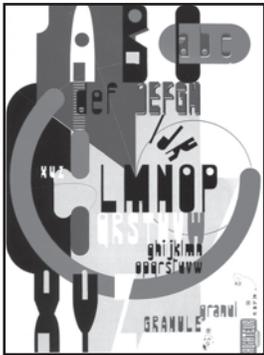
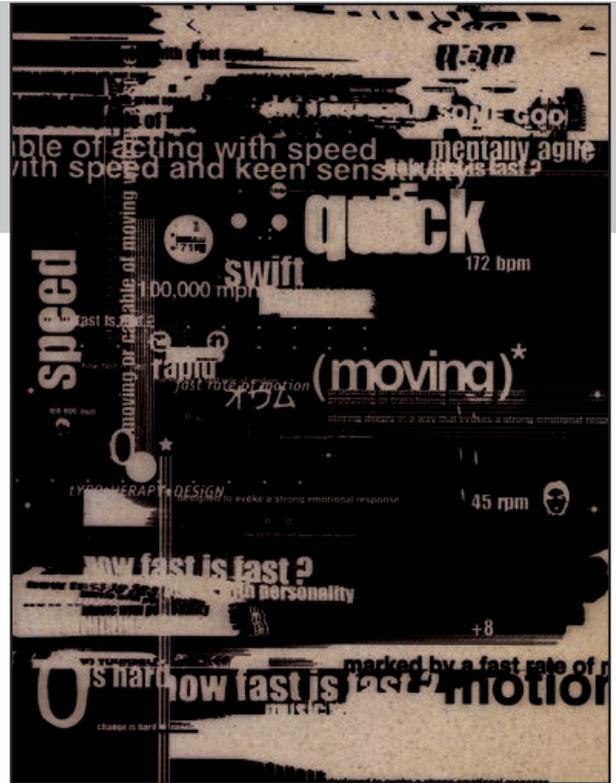
CANADÁ. 1997. CARTEL.

DIRECTOR CREATIVO, DIRECTOR DE ARTE Y DISEÑADOR: NOEL NATON

DESPACHO: TYPOTHERAPY + DESIGN

CLIENTE: 52 INC.

HELVETICA, IMPACT, OFFICINA SANS



GRANULE

FRANCIA. 1996. CARTEL.

DIRECTOR CREATIVO, DIRECTOR DE ARTE Y DISEÑADOR: JEAN-JACQUES TACHDJIAN

DESPACHO: I COMME IMAGE

CLIENTE: RAIDIA TEUR® FONTES

GRANULE

8

barrera de expansión en la Europa oriental. El capitalismo requiere de la fragmentación, de la irracionalidad, de la indistinción y de la ruptura de las identidades, justo porque ese escenario favorece su estructura recursiva de proliferación, que no es precisamente caótica sino que tiene un orden preciso (sólo que se reproduce fractalmente). La población y los grupos organizados, feministas o activistas políticos, tanto como los intelectuales y artistas, han erigido modos de absorber, sobrevivir o incluso refutar el mundo globalizado, pero lo cierto es que toda indagación estética, incluso marginal, es apropiable por el nuevo *establishment*: el *grafitti*, el *performance* o la acción contestataria de los grupos de *rock* se convierte fácilmente en norma publicitaria para las marcas mundiales.

En el mundo académico, donde por supuesto las posiciones no son nunca evidentes sino que se asumen con la forma de epistemologías, ese escenario nos ha trasladado a una nueva dicotomía entre modernidad y posmodernidad, entre aldeas

locales y aldeas globales, entre estructuralismo y posestructuralismo (a la idea del fin de la historia jamesoniana le sigue su correlato estético: el feliz pronunciamiento del fin de la metáfora). Pero aquí es necesario decir que la identidad carismática de la posmodernidad (¿quién no se siente tentado por ideas como la ruptura del orden, la infracción de las reglas, de lo lineal, de la razón y de la verdad?) no elimina el hecho de que esta estética, llamada *contemporánea*, conlleva también una desintegración de la argumentación y por lo tanto de la acción social real, pues el paradigma hace ver la muerte del sujeto, en palabras de Alain Finkielkraut: "Cuando no es la identidad cultural la que encierra al individuo en su ámbito cultural y, bajo pena de alta traición, le rechaza el acceso a la duda, a la ironía, a la razón, a todo lo que podría sustraerle de la matriz colectiva".²

² Alain Finkielkraut, *La derrota del pensamiento*, Anagrama, Barcelona, 1998, p. 38.



El fenómeno de la posmodernidad, y su proliferación indiscutida en el medio académico, recuerda así lo que Pierre Bourdieu señalaba como parte de las argucias de la razón contemporánea: para él ciertas discusiones e intereses de algunos cuantos grupos universitarios, de algunos cuantos países centrales, son proyectadas al mundo como si se tratase de la Gran Discusión Actual y de Todos.

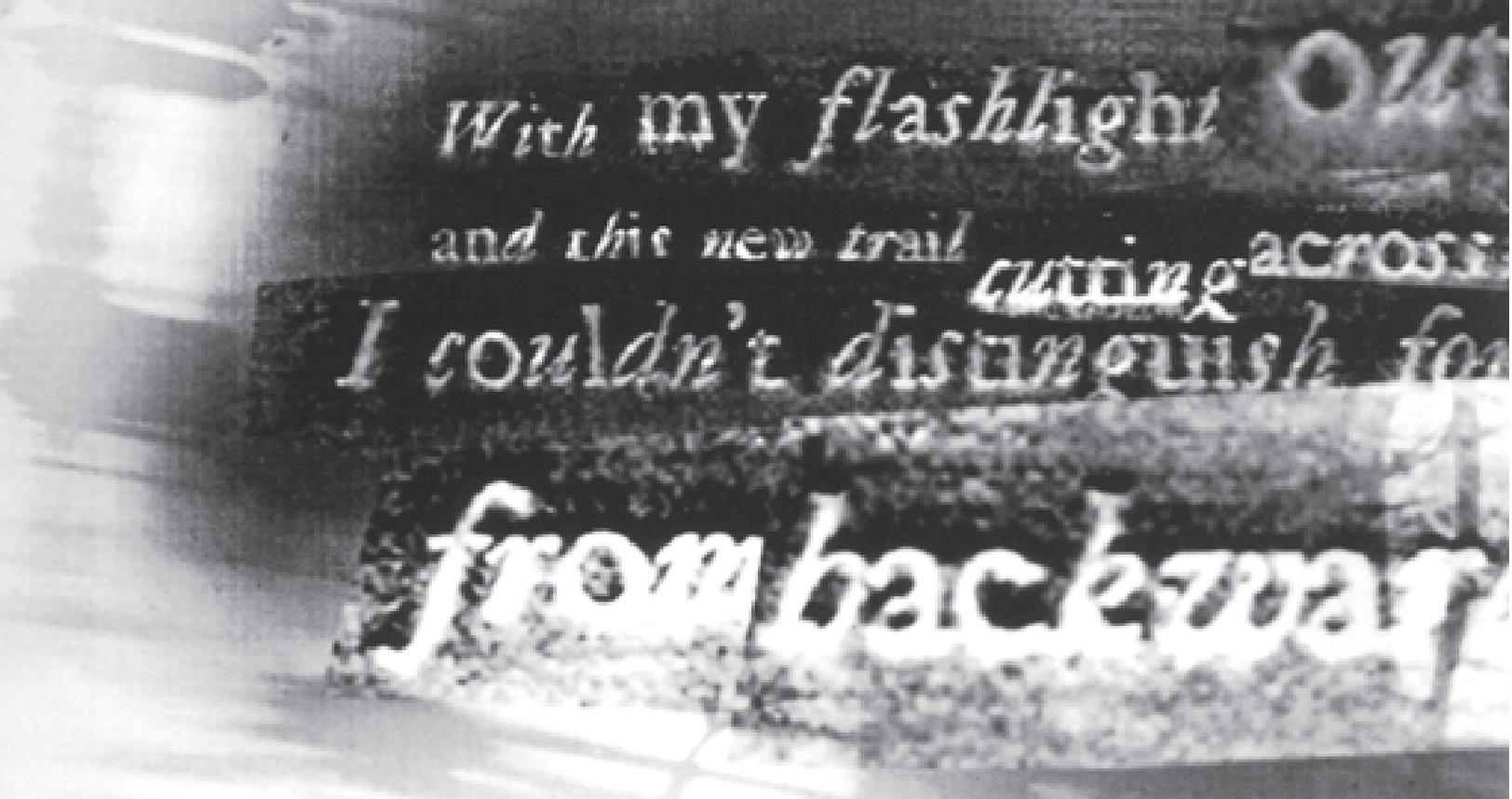
El imperialismo cultural reposa sobre el poder de universalizar los particularismos vinculados a una tradición histórica singular, haciendo que resulten irreconocibles como tales particularismos (...) La neutralización del contexto histórico que resulta de la circulación internacional de textos y del correlativo olvido de las condiciones históricas de origen, produce una aparente universalización que se ve respaldada por el trabajo de teorización (donde surgen) *lugares comunes*, en el sentido aristotélico de nociones o de tesis *con las cuales se argumenta pero sobre las cuales no se argumenta*, o en otras palabras, esos presupuestos de la discusión que permanecen indiscutidos deben parte de su capacidad de convicción a que circulando de los coloquios universitarios a los libros de éxito, de revistas semiespecializadas a los informes de expertos, de los balances de comisiones a las portadas de revistas, están presentes en todas partes simultáneamente, desde Berlín a Tokio y desde Milán hasta México.³

³ Pierre Bourdieu y Loïc Wacquant, *Las argucias de la razón imperialista*, Paidós, Barcelona, 2001, pp. 7-10.

⁴ Sobre este aspecto véase el libro de Jim Powel, *Derrida for beginners*, Writers and Readers Publishing Inc., Nueva York, 1997.

La cuestión aquí es saber si ese mecanismo sutil que hace irreconocibles los mecanismos de origen ¿no es lo que pone en marcha esa facilidad con la que fenómenos como la deconstrucción posmoderna, que comienza en la esfera del pensamiento teórico y se despliega después hacia el diseño, toma la escena y deja al público absorto ante su incontestado vacío?, ¿no es la posmodernidad misma una invitación a asumir una dicotomía impuesta? Veamos. La deconstrucción derridiana para empezar no es nueva, pues tiene su origen en los años sesenta. Según ésta, los grandes paradigmas teóricos como el marxismo o el psicoanálisis habrían fracasado en su intento por reconstruir la civilización y, fundados en la tradición filosófica occidental, estarían condenados a su logocentrismo. Así, Derrida proponía su desmontaje, su desmembramiento, no para instaurar otros paradigmas, sino para permanecer en los márgenes, desarticulando cada uno de sus presupuestos de forma constante. Derrida habría planteado así una puesta en duda de los cimientos de la cultura occidental. Pero esta era una estrategia particular, propia de su medio y su contexto, pues Derrida había nacido en una familia judía en Algeria (donde los judíos eran sometidos a una violencia física y verbal) y cuando enfrentó al sistema académico francés, en el que ocuparía desde luego un lugar marginal, no había otra opción que poner en crisis sus presupuestos.⁴

La idea de la deconstrucción servía así para enfrentar un modelo específico, y partía de la lectura de Rousseau, Valery, Nietzsche y Camus, a quienes Derrida leía de joven, pero después cobró un protagonismo en el mundo académico e intelectual gracias a la diseminación de sus



HENRY

USA. 1996. PUBLICACIÓN.

DIRECTOR CREATIVO, DIRECTOR DE ARTE, DISEÑADOR, FOTÓGRAFO, ILUSTRADOR Y COPYWRITER: KARI STRAND

DESPACHO: CRANBROOK ACADEMY OF ART

CLIENTE: AUTOPUBLICACIÓN

CASLON, FUTURA.

10

ideas en congresos, libros y revistas. En realidad se anclaba en la tradición del escepticismo, que postula una radical ruptura con la idea de verdad y de orden. Tampoco habría nada nuevo en ello si pensamos en el *escepticismo*, esa corriente de pensamiento de la Grecia antigua que también estableció, como en el caso de la figura de Pirrón, un debate frente a la lógica, la retórica y la sofística de su tiempo. El pirronismo, corriente escéptica antigua, habría sido identificado como uno de los sustratos de la deconstrucción contemporánea.⁵

Pero la deconstrucción enfrenta por ello sus mismas paradojas. Ella plantea que no puede establecerse un centro (un centro epistemológico en los discursos, por ejemplo) pero entonces la matriz deconstructiva se vuelve el centro mismo: declara la derrota de la argumentación pero debe contraargumentar, plantea la destitución de la metáfora pero sólo puede decirlo con metáforas, cuestiona la linealidad de los textos pero se erige como nueva línea, rechaza la idea de vanguardia pero opera como un nuevo "ismo". En su entorno original es una crítica política, pero desenraizada

y exportada como moda se vuelve un espejismo sin poder de instigación. La crítica contemporánea ha comenzado, por ello, a cuestionar el lenguaje posmoderno en la medida en que ha permitido que la barbarie se apodere de la cultura, ya que niega que "la historia y la razón crítica en su dimensión dialéctica son necesarias para interpretar, comprender y superar las contradicciones que expresa el sistema en el que vivimos".⁶

⁵ Sobre la relación entre el pirronismo y la deconstrucción véase por ejemplo la página: http://www.pagina12.com.ar/2000/suple/Futuro/00-08-05/nota_a.htm (consultada el 22 de febrero de 2005).

⁶ Roberto Aruj, "El posmodernismo como sustento ideológico filosófico del neoliberalismo a fines del siglo xx", *La onda, revista de reflexión y análisis*, año 2000, consulta en línea en la página: <http://www.uruguay.com/laonda/LaOnda/Documentos/el%20posmodernismo%20como%20sustento%20ideologico%20filosofico%20del%20neoliberalismo%20a%20fines%20del%20siglo%20xx.htm> (consultada el 13 de febrero de 2005).

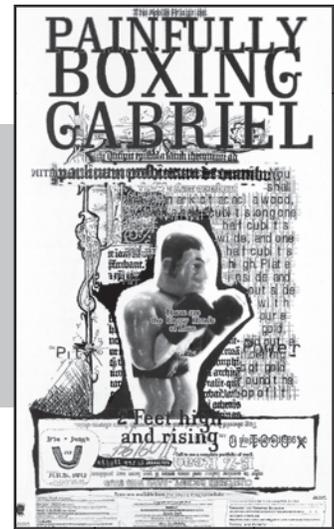
PAINFULLY BOXING GABRIEL

USA. 1995. CARTEL.

DIRECTOR CREATIVO, FOTÓGRAFO E ILUSTRADOR: ELLIOT METER EARLS

CLIENTE: THE APOLLO PROGRAM

CALVINO HAND FAMILY, PENAL CODE



Si queremos ver entonces los límites a los que nos lleva la deconstrucción posmoderna podemos ver lo que ha ocurrido con ella en las pasadas dos décadas, donde pasamos de una idea original y reveladora a una fraseología falaz que cunde cada vez más en los medios académicos. Y es que el lenguaje posmoderno, tenido antes como posibilidad de renovación, pasó a ser ahora parodiado por la arbitrariedad y el abuso con que se llenaron el plato sus seguidores. Alan Sokal, en su libro *Imposturas intelectuales*, demostró que adoptando el lenguaje posmoderno se podía construir cualquier frase sin sustento real: siempre y cuando tuviera una apariencia de novedad posestructuralista, los críticos lo festejarían religiosamente.⁷ Recientemente, también, hay en la red programas que ejecutan ellos mismos artículos posmodernos automáticamente, como la página de internet llamada *Postmodern Generator* (<http://www.elsewhere.org/cgi-bin/postmodern>), que con una simple tecla da a luz *ipso-facto* artículos “muy actuales” con notas a pie de página y bibliografía incluidas, y cuyos títulos son cosas como “Apropiación submaterial y situacionismo neotextual en la dialéctica contemporánea”. El éxito de estos simulacros de texto parece garantizarse sólo con el hecho de que contengan la dosis adecuada de referencias a Kristeva, Derrida, Lyotard y a modelos científicos y epistemológicos abstrusos. La autoridad de los textos posmodernos no está fundada en los argumentos sino en la *illusio* del campo intelectual.

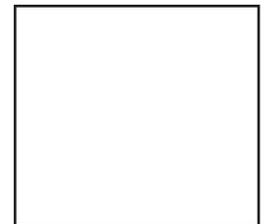
¿Sucede lo mismo en el caso del diseño? En el diseño gráfico las tesis posmodernas y deconstruccionistas comenzaron a ejercer su influencia en la década de los ochenta. Ellen Lupton señala

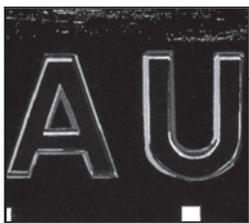
que en los Estados Unidos el posmodernismo en el diseño tuvo un impacto definitivo en la Cranbrook Academy of Art, por medio del trabajo de profesores como Catherine McCoy, Daniel Libeskind o Jeffery Keedy.⁸ Ellos habían diseñado un número de la revista *Visual Language* y después hubo muestras como la *Deconstructive Architecture*, presentada en 1988 en el Museo de Arte Moderno de Nueva York. Las tesis deconstruccionistas y derridianas fungieron como un medio de indagación acerca de los márgenes de las formas, las tipografías y las retículas, y sus posibilidades de expresión mediante su desestructuración. Pero quizá el deconstructivismo en el diseño gráfico tuvo su punto culminante con la publicación del libro *The End of Print*, de David Carson en 1990,⁹ en el cual todo orden y toda regla gráfica se rompían: las tipografías podían mezclarse en una misma palabra, las palabras podían salir de cuadro, las retículas estaban desarticuladas y las ideas visuales y los textos no tenían mayor cauce hacia la legibilidad. Esta estética, alimentada a su vez con los modernos medios electrónicos, sorprendió a las academias tradicionales, pero muchos diseñadores fueron

⁷ Alan Sokal y Jean Bricmont, *Imposturas intelectuales*, Paidós, Barcelona, 1999.

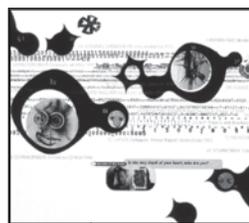
⁸ Véase Ellen Lupton y Abbott Miller, “Deconstruction and Graphic Design”, en *Design Writing Research*, Phaidon, Londres, 1996, pp. 7-9.

⁹ De este libro ha habido varias ediciones desde su aparición en 1990. Véase Lewis Blackwell y David Carson, *The End of Print*, Chronicle Books LLC, Nueva York, 2000.





12



adoptando el estilo crecientemente y de pronto la década de los noventa se vio globalmente poblada por esta estética deconstructiva. El fenómeno sin duda logró establecer en principio un ambiente refrescante, que nos sacaba de las rígidas estructuras a las que había llegado el diseño llamado moderno, pero pronto se volvió también un lugar común, donde estaba claro que la simbolización de la nueva irracionalidad promulgada era tan tautológica como su antecesora. La crítica y el pensamiento del diseño tuvieron que someter a análisis sus supuestos. En 1996, Ellen Lupton, en su ensayo "Deconstrucción in graphic design", reconocía las aportaciones del nuevo canon de la hibridación, pero señalaba también la necesidad de mirarlo críticamente. "La reconstrucción –decía– pertenece también a la cultura [...] ha vivido en una enorme variedad de palabras institucionales, desde los departamentos de literatura hasta las escuelas de arte y diseño y en el periodismo popular".¹⁰ Y es que el diseño deconstructivo apelaba a la idea de una "nueva complejidad" pero como nuevo lugar común podía ser fácilmente reproducible; en realidad es bastante simple: desobedecer las reglas clásicas para fundar una nueva regla antirracional, que sólo universaliza la indiferencia y la banalidad, dotándolos de un valor plástico incontestable (como el *Big Brother*) pero que se volvió moda contemporánea. No en vano Gustavo Gili, una editorial que se actualiza sólo con los modelos teóricos que se han vuelto lugar común, ha editado recientemente el libro *No más reglas: diseño gráfico posmoderno*,¹¹ que quizá fungirá como el *The end of print* de Carson para el público hispanoamericano y llegará a sus mismas paradojas en unos años más.

Para evitar ser sorprendidos podemos aprender entonces de las escuelas de diseño que han atravesado ya por esa discusión. Katherine McCoy, por ejemplo, quien abrazara la indagación posmoderna en los ochenta (como ya lo referimos) ha escrito más recientemente, en su ensayo "Education in an Adolescent Profession", que el

diseñador gráfico pasó de su modelo bahuasiano a la ingenua tesis de la creatividad y el hallazgo de la Gran Idea, de las reglas ordenadoras de la modernidad a la desconfianza y descomposición posmoderna, pero en ello no ha dejado de ser una profesión adolescente y para crecer necesita hoy hacerse nuevas preguntas y conocer a fondo el origen del cual provienen sus ideas. "Necesitamos –dice– diseñadores gráficos que tengan amplios conocimientos y lecturas sobre la teoría cognitiva y sobre los procesos perceptuales que puedan dar forma comprensiva a los ambientes electrónicos y los medios virtuales".¹² Jack H. Williamson, a su vez, en su estudio sobre las retículas del diseño gráfico y su significado, rechaza la oposición contemporánea entre orden y desorden, entre racionalidad e irracionalidad, y señala que si bien la ortodoxia modernista negaba la existencia de una dimensión inmaterial "el postmodernismo puede ser considerado una forma de *tardío modernismo*, en la medida en que más que superar conserva las mismas limitaciones que la concepción modernista de los principios humanos".¹³ Richard Buchanan, un teórico formador de currículas contemporáneas en diseño y editor de la revista *Design Issues*, afrontaba a su vez esos nuevos debates diciendo, a propósito de las dicotomías modernas/posmodernas expuestas por un diseñador de estirpe deconstructiva, como Andrea

¹⁰ Ellen Lupton y Abbott Miller, *Op. Cit.*, p.23.

¹¹ Rick Poynor, *No más reglas. Diseño gráfico posmoderno*, Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

¹² Katherine McCoy, "Education in an adolescent profession", en Steven Heller, editor, *The Education of a Graphic Designer*, Allworth Press, Nueva York, 1998, p. 11.

¹³ Jack H. Williamson, "The Gird: History, Use, and Meaning", en Victor Margolin, editor, *Design Discourse. History, Theory, Criticism*, The University of Chicago Press, Chicago y Londres, 1989, p.186.



BAUHAUS EXHIBITION POSTER
 JAPÓN. 1994. CARTEL.
 DIRECTOR DE ARTE Y DISEÑADOR: HITOSHI NAGASAWA
 DESPACHO: PAPIER COLLÉ S.A.
 CLIENTE: KAWASAKI CITY MUSEUM
 HELVETICA NEUE HEAVY

NOFRONTIERE OPERATING SYSTEM

AUSTRIA. 1996. PUBLICACIÓN.

DIRECTOR CREATIVO, DIRECTOR DE ARTE: ANDREA STENFL

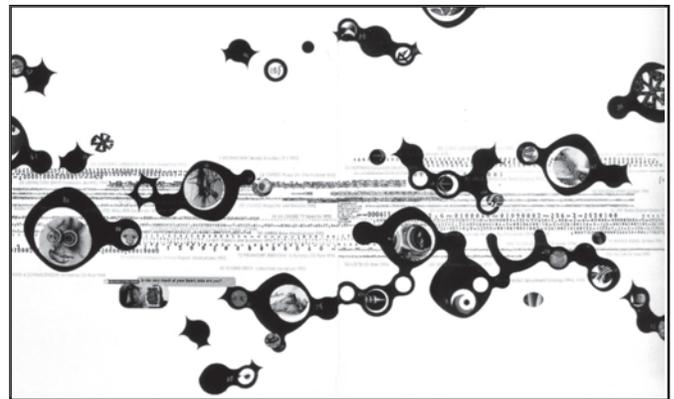
DISEÑADORES: ANDREA STENFL Y CHRISTINE ZMÖLNIG

MODELADO EN 3D: GIANCARLO LARI

COPYWRITER: MORGAN RUSSELL Y TIZIANA PANIZZA

CLIENTE: NOFRONTIERE DESIGN GMBH

MRS. EAVES, INTERSTATE



Branzi, que la cultura no se debate entre orden y desorden, sino que su dinamismo radica en que se ordena, se desordena y se reordena, por lo que apuesta entonces por la retórica (que postula en cambio el estudio de los "lugares de pensamiento" - *placements*) para abordar el diseño. Y cita la paradoja del posmodernismo a través de un caso donde unos arquitectos deconstructivistas hicieron un conjunto de viviendas, siguiendo los cánones posmodernistas (por ejemplo, el Museo Guggenheim de la ciudad de Bilbao, que parece ser un lugar común de aquel estilo para muchos de sus seguidores), y el cual apareció como un ejemplo de vanguardismo y contemporaneidad en las revistas, pero que tuvo un problema: los habitantes para los que se hizo se negaron a habitarlo.¹⁴ El caso recuerda también la reflexión expuesta por Fabrizio Gilardino en el artículo "Catastrophe au Salon Macao: does graphic

design need a new paradigm?", publicado en *Dot Dot Dot*, una revista de análisis de reflexión sobre el diseño en Europa y que se edita en Holanda y Alemania desde el año 2000, en el que se expone el desastre que tuvo lugar cuando el promulgamiento de la nueva estética deconstructiva intentó imponerse en una conferencia internacional mediante supuestos que luego demostraron ser totalmente infundados.¹⁵

Los diseñadores contemporáneos deben estar al tanto de esas discusiones, y al tiempo que

¹⁴ Véase Richard Buchanan, "Branzi's dilemma: design in contemporary culture", en *Design Issues*, The Mit Press, vol. 14, núm. 1, primavera, Boston, 1998.

¹⁵ Fabrizio Gilardino, "Catastrophe au Salon Macao: does Graphic Design Need a New Paradigm?" en *Dot Dot Dot*, núm. 2, marzo, Alemania y Holanda, 2001.

FRESH DIALOGUE POSTER
USA. 1996. CARTEL.

DIRECTOR CREATIVO, DIRECTOR DE ARTE Y DISEÑADOR: STEFAN SAGMEISTER

FOTÓGRAFO: TOM SCHIERLITZ

DESPACHO: SAGMEISTER INC.

CLIENTE: AIGA NEW YORK

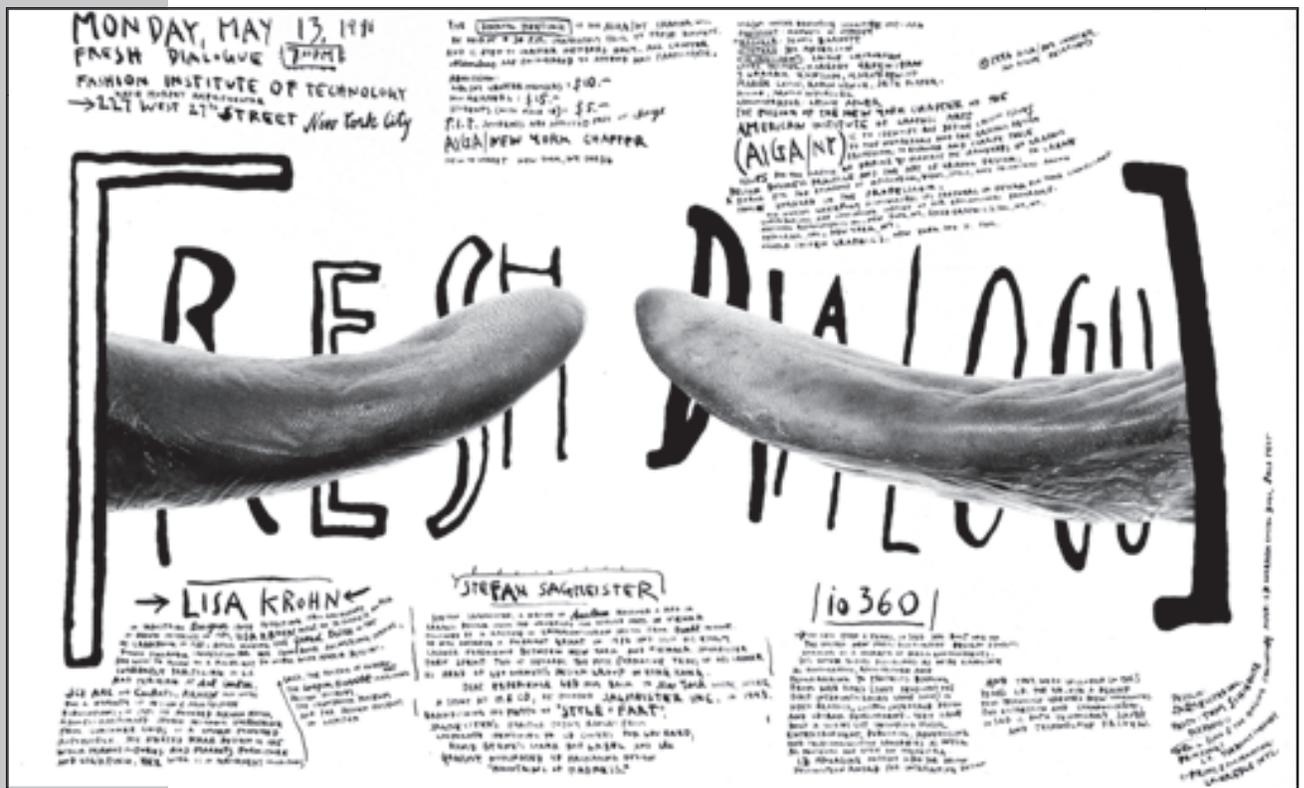
TIPOGRAFÍA A MANO



mantienen una mirada al escenario internacional tienen que poder profundizar en sus propias circunstancias. Es necesario discernir claramente lo que sucede en el panorama contemporáneo, donde en principio no todo es tampoco posmoderno, pues coexisten también en el espacio de la gestión del proyecto propuestas que aún apuntan a la ortodoxia de la gestalt clásica, como Norberto Chaves; apuestas que reivindican el funcionalismo en nuevos términos (como la llamada interfase o el diseño de información) de Guy Bonsiepe, o apuestas que aún parten de la indagación de las culturas visuales locales para su desarrollo expresivo, como Rafael López Castro. A la tendencia incontestable de la globalización se abre entonces otro camino: la globalización de lo local y lo particular, pues nuestros intereses y nuestra necesidad de autonomía también deben estar presentes en el juego político de los estilos. Tampoco puede amalgamarse lo posmoderno con lo complejo, pues en efecto hay diseñadores que buscan nuevas estructuraciones formales no canónicas

pero que ciertamente lo hacen desarrollando una investigación profunda de los mecanismos compositivos para formular nuevas metáforas de lectura. El problema radica más bien en saber si aceptamos las nuevas dicotomías que la posmodernidad nos ha traído (por ejemplo, las dicotomías entre orden y desorden, entre lo clásico y lo contemporáneo, entre lo moderno y lo posmoderno, entre lo lineal o lo no lineal, entre los visualistas o los textualistas, etcétera) o si las consideramos falaces y por tanto superables. Ningún estilo resuelve el problema *a priori*; es necesario que los diseñadores indaguen y sean ellos quienes lo generen, que realicen investigación empírica y profundicen en sus propias situaciones culturales, en sus propios públicos y con sus propios argumentos, pues nadie lo hará por ellos.

Ciertamente el diseño gráfico está en una etapa de reformulación de sus principios y sus prácticas, pues nuevos escenarios han transformado las condiciones de su desarrollo. Si queremos responder a la pregunta ¿qué es diseñar hoy?, tenemos que plantear una ruta extensa, que supone la



investigación esta vez sí profunda y no prejuiciada de lo que sucede con la comunicación, más específicamente con las políticas de comunicación que están presentes en la situación contemporánea. Plantearíamos entonces un itinerario como el que se dibuja en un libro como el de George Marcus, *¿Qué es el diseño ahora?*, en el cual, lejos de partir de un estilo dado, supone su construcción, y en el que los diseñadores deberán trabajar más allá de la forma, pues ahora el diseño se ha desplazado hacia la indagación del papel que desempeña frente a las audiencias y los escenarios sociales, cuyo abordaje resulta imprescindible.¹⁶ Marcus establece así como itinerario del diseño actual los siguientes puntos, planteados como las necesidades que deberá asumir la disciplina. El diseñador deberá:

1. Comprender el proceso (ya que antes se daba por supuesto y las currículas o las teorías no dotaban al diseñador de las herramientas para conocer las distintas determinaciones que se involucran en su trabajo más allá de las propiamente visuales).

2. Producir un estilo (ya que éste es la resultante de la investigación y no el principio: el estilo encarna ideas, creencias y lo que cada contexto implica nos lleva a plantear la necesidad de descubrimiento).

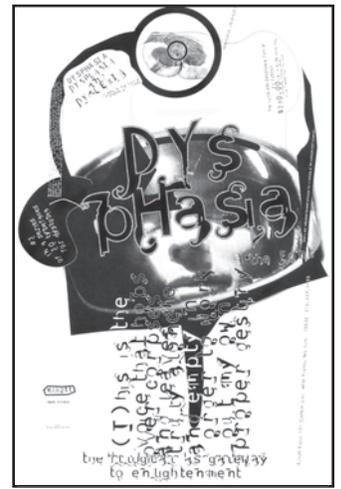
3. Usar la tecnología (en la medida en que ésta es un factor clave en la escena contemporánea para potenciar las posibilidades de comunicación del pensamiento, la cognición y la expresión).

4. Ser responsable (ya que el diseñador tiene que plantearse seriamente la naturaleza social de su disciplina, en la que las situaciones ambientales y culturales necesitan ser enriquecidas para la población).

5. Servir a los individuos (lo que supone la investigación de los auditorios y sus necesidades de comunicación).

6. Convenir mensajes (esto es, dado que los problemas de opinión y de controversia presentan siempre dificultades, es necesario plantearse la necesidad de argumentar tomando en cuenta al otro).

Nosotros deseáramos entonces que la enseñanza del diseño superara su fase de estudiar sólo formas y se internara también en el estudio de las situaciones sociales en las que se inserta, que asumiera la necesidad de comprender teóricamente los procesos y eliminara la dicotomía entre teoría y práctica que es realidad limitante; que contara con la suficiente autonomía crítica para ver el trasfondo político de los estilos, que tuviera elementos claros para comprender el lugar histórico en el que se encuentra (en un país sin autonomía económica, cultural y política) y que acreditara como parte de su labor vincularse a los problemas reales de la gente para construir argumentos que comiencen a cobrar forma realmente significativa en el espacio público. Esperaríamos así que nuestras universidades pudieran fincar nuevas bases para conseguir esas metas. Ojalá ello esté dentro de sus tareas. ①



¹⁶ George H. Marcus, *What is Design Today?*, Harry Abrams Inc., Nueva York, 2002.

Las imágenes de este artículo fueron tomadas del libro:

NEW TYPOGRAPHYCS 2. THE BEST IN CONTEMPORARY TYPOGRAPHIC ART, P.I.E. BOOKS, TOKIO, 1997.