

Los embajadores del Diseño pueden organizar junto a Palermo muestras colectivas o valiosos ejemplos del Diseño en todas sus especialidades en la propia Universidad de Palermo o muestras Itinerantes, donde podamos disfrutar lo mejor de los proyectos de Diseño. ¿Por qué debemos esperar que sea una Embajada la que nos traiga el buen diseño a nuestros respectivos países? ¿Por qué son los museos y Centros Culturales los que deban atender esta imperiosa necesidad de nuestro quehacer?

La Enseñanza del Diseño

Si todos lo anterior se cumpliera, aunque sea en un plazo futuro pero firme y ordenado, llegaríamos a formar una unidad que si tienen otras disciplinas como el arte, las ciencias, la medicina y las finanzas por ejemplo...

Escuchamos que son más de 600.000 alumnos que estudian Diseño en América Latina, ellos se merecen un mejor futuro, son estos estudiantes los portadores de nuestros propios esfuerzos y de quienes nos precedieron. Los miles de pensamientos, presentaciones, discursos, conferencias, premiaciones, discusiones, proyectos, cálidas y valiosas relaciones humanas son lo mejor que hemos vivido en Palermo y puede convertirse en el mejor precedente y aporte para la construcción de un futuro que nace en esta maravillosa iniciativa para darle sentido a este grupo de trabajo. Aplaudo a los que llegaron y aportaron.

Abstract: In this text the Chilean designer and museographer Santiago Aranguiz Sánchez proposes to reflect on the discipline of Design and

the construction of meaning, taking into account the experiences and the work of higher education institutions, their managers, teachers, researchers, professionals of the area and students, all Latin Americans. This text was presented in the Founding Plenary of the Committee of Ambassadors of the Latin Design, Universidad de Palermo (2015).

Key words: Higher education - Latin design - Identity - Heritage - University.

Resumo: Neste texto, o designer e museógrafo chileno, Santiago Aranguiz Sánchez, propõe refletir sobre a disciplina de Design e construção do significado, levando em consideração as experiências e o trabalho das instituições de ensino superior, seus gerentes, professores, pesquisadores, profissionais e estudantes, todos latino-americanos. Este texto foi apresentado no Plenário Fundador do Comitê de Embaixadores do Design Latino, Universidad de Palermo (2015).

Palavras chave: Ensino superior - Design latino - Identidade - Patrimônio - Universidade.

(*) **Santiago Aránguiz Sánchez.** Artista plástico, Diseñador y museógrafo (Universidad de Chile), experto en diseño museográfico. Creó la primera Facultad de Diseño en Chile y fue Decano en la Universidad del Pacífico. Ha sido creador de numerosos museos y centros culturales, es autor del Primer Diagnóstico de los Museos de Chile y editor de publicaciones relacionadas con el patrimonio y la cultura, museos y el diseño en Chile. Miembro Consejo Metropolitano de Cultura, ha diseñado más de 400 exposiciones de arte y patrimonio. Sus pinturas se encuentran en colecciones y museos. En mayo de 2013 recibió el Premio Sir Misha Black del Royal Collage of Arts, de Londres.

La tríada teoría-tecnología-práctica en el diseño gráfico

Antonio Castro H. (*)

Resumen: El diseñador gráfico Antonio Castro H. reflexiona sobre tres puntos centrales en la enseñanza de la disciplina: la teoría, la tecnología y la práctica. Asimismo, analiza la relación y el balance entre los tres elementos. Este texto fue presentado en el Plenario Fundacional del Comité de Embajadores del Diseño Latino, Universidad de Palermo (2015).

Palabras clave: Diseño Gráfico - Tecnología - Aula-taller - Teoría.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 206]

La relación entre teoría y práctica

El Diseño Latinoamericano contemporáneo está a la par del diseño norteamericano y del europeo.

Sin embargo uno de los aspectos en los que podría mejorar su desempeño es en la consolidación de un campo conceptual propio y en la reducción de su dependencia al software (Adobe Illustrator, Photoshop, etc.) para el

ejercicio de la profesión. Cuando el diseñador se enfoca demasiado en los trucos que el software le ofrece, pierde la perspectiva de lo que se está haciendo, de cómo comunicar visualmente de una manera inteligente y bella. Con la proliferación y accesibilidad a las tecnologías propias del Diseño Gráfico, muchísima gente que posee conocimientos sobre el manejo del software pero que

no está formada en diseño, se dedica a producir gráficos de baja calidad que desafortunadamente compiten con el trabajo de diseñadores profesionales. Este contexto crea una confusión cuando se intenta definir qué es un producto de calidad y qué no lo es.

En un par de ocasiones en las que he impartido talleres de tres días durante las bienales del cartel en México, los inscritos se sorprenden de que los ponga a bocetar intensamente y que no les permita tocar el ordenador hasta que logren resolver en papel el problema visual al que los he expuesto. Su desconcierto se debe a la manera en han atravesado su proceso de aprendizaje. Por lo general, han abordado por un lado la teoría del diseño y por otro el manejo del software de manera disociada. Al final, se les suelen asignar proyectos que no tienen obligación de llevar a término.

Esto acarrea dos inconvenientes. Por un lado, genera que los estudiantes nunca lleguen a poner en práctica la teoría que aprendieron. Por otro lado, produce graduados en Diseño Gráfico que no tienen un portfolio que demuestre sus capacidades profesionales para integrarse a la fuerza laboral.

Con este argumento, no quiere sostenerse sin embargo que la teoría y el uso del software no sean necesarios para el quehacer de la profesión. Más bien, todo lo contrario: son imprescindibles pero no deben olvidarse las bases constitutivas del diseño, como el dibujo. El dibujo no solamente ayuda a crear imágenes bellas, también ayuda al estudiante a organizar sus ideas. De esta manera, una vez que el problema sea resuelto en papel, es mucho más sencillo y rápido dar el salto al ordenador para terminar el proyecto en el que se está trabajando.

Sobre el aula-taller

Llevo 15 años impartiendo cursos de Diseño Gráfico en la University of Texas, en El Paso, y un aspecto que nos funciona muy bien es la clase/taller. Cada clase/taller tiene una duración de tres horas. Como instructor, esto te ofrece la flexibilidad de poder hablar con los estudiantes sobre teoría alrededor de 45 minutos a una hora, y las otras dos horas se reservan para que ellos se pongan a trabajar bajo la supervisión del instructor. Algo que me funciona a mí, es trabajar con mis estudiantes en un sistema de uno a uno. Mis clases son dos veces a la semana y espero que mis estudiantes me muestren progreso cada vez que me junto con ellos. De esta manera el estudiante termina entendiendo a fondo el problema al que ha sido expuesto y —en general— el resultado de su investigación es muy completo, inteligente y de calidad estética.

Otro aspecto que yo valoro mucho del modelo educativo al que pertenezco, es la manera en la que el profesorado es evaluado. Todos los docentes deben usar 40% de su tiempo en impartir cursos, 40% debe dedicarse a la investigación o en nuestro caso a la producción como diseñador y 20% servicio a la Universidad. En mi opinión, este sistema es efectivo pues se apoya al profesor

a mantenerse activo y al tanto de lo que está pasando en la industria pudiendo ofrecer a sus estudiantes un punto de vista actual y veraz.

Enseñanza: nuevos contenidos para la sustentabilidad del diseño

Es necesario concientizar a los estudiantes con respecto a la sustentabilidad y a la gran responsabilidad que tendrán una vez que se gradúen y deban tomar decisiones (como por ejemplo en que tipo de papel imprimir, que tintas usar, etc). Hacerles ver que no siempre es la mejor solución imprimir, quizás una campaña pueda ser digital en su totalidad. En la Universidad se intenta que tanto los clientes ficticios o reales que les presentamos a los estudiantes, sean clientes que sean conscientes de la sustentabilidad y si no lo son, que estos sean educados al respecto. En la gran mayoría de los casos, si al cliente se le educa sobre maneras sustentables para la elaboración de tal o cual producto, estos se verán forzados a por lo menos considerar estas prácticas.

Abstract: The graphic designer Antonio Castro H. reflects on three central points in the teaching of the discipline: theory, technology and practice. It also analyzes the relationship and balance between the three elements. This text was presented in the Founding Plenary of the Committee of Ambassadors of the Latin Design, Universidad de Palermo (2015).

Key words: Graphic Design - Technology - Classroom-workshop - Theory.

Resumo: O designer gráfico Antonio Castro H. reflete em três pontos centrais no ensino da disciplina: teoria, tecnologia e prática. Analisa também a relação e o equilíbrio entre os três elementos. Este texto foi apresentado no Plenário Fundador do Comitê de Embaixadores do Design Latino, Universidad de Palermo (2015).

Palavras chave: Design Gráfico - Tecnologia - Sala de aula-workshop - Teoria.

(*) **Antonio Castro H.** Diseñador Gráfico y Grabado (University of Texas). Maestría en Comunicación Visual (Tyler School of Art en Filadelfia). Profesor Asociado de Diseño Gráfico por la University of Texas. Además de impartir cursos de diseño, Castro se ha desempeñado como diseñador independiente para clientes como Bravo Networks, Independent Film Channel, American Movie Classics, El Paso Chile Company, Cinco Puntos Press, entre otros. Antes de dedicarse a impartir cursos y establecerse como diseñador independiente, Antonio trabajó como diseñador junior para la Agencia Publicitaria Mithoff-Burton Partners en El Paso Texas y después como Director Creativo para el Estudio de Diseño Gráfico Parham Santana en la ciudad de Nueva York. Desde el año 2013, y al lado de los diseñadores Norteamericanos, Erin Wright y Eric Boelts, Antonio organiza la exhibición invitacional Posters Without Borders, ahora en su segunda edición.