

pensamiento. ¿Por qué, si se habló de investigación, no se propuso la realización de un libro? Hay temas muy claros que se postularon y que podrían empezarse a trabajar: Identidad, Cultura, Expresión, Representación... O, podría ser, como un buen principio, una gaceta en la cual respondiéramos a nuestros compromisos, parece sencillo responder a las preguntas ¿Quién soy? ¿Qué quiero? y ¿Qué puedo hacer?, sin embargo, volverlas plurales ya no supone las respuestas aisladas, porque es imprescindible la cohesión, la inclusión dijimos. Lo cierto es que es importante evidenciar el compromiso. También considero que, en un ejercicio como los propuestos, se evidenciaría quiénes, de manera concreta, material y palpable, corresponden a una llamada como la que hizo la Universidad de Palermo, y ello dejaría atrás, perdón, afuera, a quiénes no sienten el deber adquirido. No podemos hablar del futuro, si no aclaramos dónde estamos situados actualmente, quiénes participan y cuáles son los recursos con los que contamos para construir una plataforma que permita ofrecer perspectivas a los jóvenes para el mañana. Una estrategia sistemática, académica y rigurosa es lo que requerimos para elevar una estructura. Sin la firmeza de los cimientos corremos el riesgo de volver nuestras intenciones una quimera que se desplazaría a corto plazo, y entiendo que, no hay tal expectativa. Propongo, para finalizar esta reflexión, un manifiesto en el que se tenga una dirección y un propósito, ambos específicos y viables. A ello habrán de responder las voces que en efecto pretenden alzarse para edificar un porvenir con argumentos, nociones y principios.

Abstract: In this text mexican designer Dr. Luz del Carmen Vilchis raises what she considers to be the main tasks, objectives and

challenges of the *Comité de Embajadores*. Among the main functions is the need to increase knowledge among the professionals of the discipline, generate knowledge and document the current heritage of Latin American design. This text was presented in the Founding Plenary of the Committee of Ambassadors of the Latin Design, Universidad de Palermo (2015).

Key words: Research - Latin Design - publications.

Resumo: Neste texto, a designer mexicana e Dra. Luz del Carmen Vilchis levanta o que considera ser as principais tarefas, objetivos e desafios do *Comité de Embajadores*. Entre as principais funções é a necessidade de aumentar o conhecimento entre os profissionais da disciplina, gerar conhecimento e documentar o patrimônio atual do design latino-americano. Este texto foi apresentado no Plenário Fundador do Comitê de Embaixadores do Design Latino, Universidad de Palermo (2015).

Palavras chave: Pesquisa - Design Latino - publicações.

(*) **Luz del Carmen Vilchis.** Catedrática desde 1979 de la UNAM y otras universidades. Primera diseñadora gráfica en ingresar al Sistema Nacional de Investigadores. Estudió Diseño Gráfico y Filosofía; Maestra en Comunicación y DG; Doctora en Bellas Artes y Filosofía; Doctora Honoris Causa, CICE Uruguay. Autora de 19 libros, 27 colaboraciones y 81 artículos internacionales, desde 21 proyectos de investigación, formando 69 investigadores. Pionera en tecnología digital, organizó 4 laboratorios, cursos para 3,000 diseñadores y 200 empresas. Elaboró programas en 7 universidades, dirigiendo más de 200 tesis, impartiendo 85 cursos y dictando 142 conferencias en 24 países. Arbitrando 121 proyectos y 67 artículos internacionales en prestigiadas instituciones, pertenece a DRS, FHD, DHS, ISCH UNESCO Grecia, MERLOT y 13 comités editoriales. Diseñadora para más de 100 empresas, sus carteles han recibido premios en México y Suiza. Expositora en 106 exhibiciones y 45 países. Única mujer Directora de la ENAP-UNAM.

¿Qué futuro estamos hoy construyendo?

Mila Waldeck (*)

Resumen: La diseñadora gráfica brasileña Mila Waldeck plantea en este texto la necesidad de reflexionar sobre la construcción del futuro del diseño, haciendo hincapié en la investigación y experimentación. Este texto fue presentado en el Plenario Fundacional del Comité de Embajadores del Diseño Latino, Universidad de Palermo (2015).

Palabras clave: investigación - experimentación - prospectiva.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 256]

La jerarquización del Diseño Latino en América Latina

Para poder pensar sobre el avance del Diseño Latino en los próximos 10 años, creo que el primer paso es preguntarnos acerca de cómo será la próxima década. ¿Qué futuro se está construyendo ahora? Investigaciones muestran que en 2016, los 1% de los habitantes más ricos del mundo tendrán más dinero que los demás 99% restantes (Oxfam, 2015). Se estima que mitad de la población mundial no tendrá agua suficiente en menos de 35 años (Roberts, 2014; United Nations, 2014). La escasez de agua implica escasez de energía (Global Warming Forecasts), que a su vez afecta la salud y el bienestar de las personas. O sea, el pronóstico no es alentador.

No me parece que estas previsiones serán revertidas en un futuro próximo, si es que pueden ser revertidas algún día. Pero el Diseño Latino –así como el diseño en general– va a distinguirse en la medida en que se posicionese en este contexto de forma crítica y activa. Diseñar es básicamente una actividad social, que debe servir a la vida de las personas, consecuentemente el diseño avanza cuando identifica y responde a las necesidades humanas.

Atender a las demandas de la próxima década no será una tarea simple pero una de las estrategias posibles es fortalecer la investigación y la experimentación en la enseñanza del Diseño.

Estoy mencionando la pedagogía porque en los próximos años una nueva generación de diseñadores estará a construir la comunicación, la cultura y los artefactos del día a día. Si queremos que el Diseño Latino sea relevante, debemos alinear la enseñanza a las demandas humanas y ambientales, y preparar los estudiantes para ser decisores inventivos y críticos en un mundo de incertidumbre y cambio constante.

Puede ser que sea muy obvio hablar de investigación y experimentación. Sin embargo me parece que el discurso del diseño tradicionalmente tiende a construirse de otra manera. Frecuentemente se sostiene en una dicotomía de lo “artístico” contra lo “funcional”. En esa perspectiva, el “buen diseño” es lo que concilia esas dos oposiciones. Lo que llama mi atención no es propiamente cual categoría debimos escoger, pero el hecho de que se está constantemente a pensar siguiendo estas dos categorías, entendidas como opuestas.

Una perspectiva de diseño basada en investigación y experimentación presupone que la calidad del “buen Diseño” es relativa a lo contexto en que el se inserta. Cuando hablamos específicamente de Diseño Gráfico, es muy difícil hacer pronósticos, puesto que hay varias formas de comunicación en diferentes grupos e situaciones. La investigación ayuda a comprender estas variables, y la experimentación ayuda a buscar formas alternativas de comunicarnos.

Imagino que algunas directrices generales para fortalecer la investigación y la experimentación en la enseñanza del Diseño gráfico pueden ser las siguientes:

Investigación

- Fomentar la curiosidad y la autonomía de los estudiantes.
- Promover continuamente el pensamiento crítico y la lectura crítica, desde el comienzo de los estudios.

- Promover el intercambio de conocimiento entre diversas instituciones y países.
- Integrar más proyecto e investigación.
- Facilitar el acceso a la investigación académica de los países latinoamericanos, así como a la internacional.
- Estimular la interdisciplinariedad y el de acceso a investigaciones de otras áreas.

Experimentación

- Proporcionar el uso de técnicas distintas, y que han sido practicadas en diferentes períodos históricos (incluyendo las nuevas tecnologías, pero sin limitarse a ellas).
- Integrar más la fotografía en la enseñanza de Diseño.
- Enfatizar la tipografía y estimular la creación de nuevas fuentes tipográficas.
- Examinar obras de arte contemporáneo, especialmente las que están directamente relacionados con el Diseño.

Comenté anteriormente la oposición arte-función en el discurso de diseño. Pero ahora me gustaría recordar que esa oposición deriva de una idea específica de arte. La dicotomía arte-función ocurre cuando se cree que el arte es un territorio autónomo, que tiene una aplicación más espiritual o simbólica y menos práctica –y que el artista es un individuo inspirado que crea libremente cosas preciosas (e inútiles).

El diseño generalmente sigue esa perspectiva y entiende el arte como “expresión individual” y “autónoma”. Adoptar ese punto de vista lleva tanto a la perspectiva de diseño más “funcional”, que procura distanciarse de la expresión individual, cuanto a la tendencia más “artística” que se acerca de esa expresión. La literatura de diseño, por su vez, con frecuencia se centra en retratar diseñadores mostrando calidades autorales y de expresión personal.

En el diseño gráfico, creo que este punto de vista causa un cierto olvido de las obras tipográficas, gráficas y editoriales que estén fuera del círculo de diseñadores considerados autores. Eso significa olvidar las creaciones de los anónimos y anónimas, científicos y científicas, ingenieros e ingenieras... muchas veces esas obras gráficas atienden perfectamente a las necesidades humanas. Eso también significa excluir de la investigación de Diseño varios trabajos gráficos hechos por artistas.

Históricamente la oposición arte-función es una idea relativamente reciente y fue cuestionada por ejemplo por los dadaístas y los artistas Conceptuales. Diversas veces ese cuestionamiento ocurrió en ediciones impresas. En América Latina, esta crítica fue incisiva, y se puede apreciar en las publicaciones de artistas argentinos como Edgardo Antonio Vigo, mexicanos como Felipe Ehrenberg y Ulises Carrión y uruguayos como Clemente Padin.

En mi opinión, sus obras han actuado a través de una comunicación gráfica eficaz, y examinarlas puede contribuir al avance y proyección del Diseño Latino. Enfatizando la investigación, tenemos la oportunidad de ampliar nuestro conocimiento hacia soluciones de diseño que pueden ser ofrecidas en otros campos, como la arte, la psicología, la ingeniería y las ciencias ambientales. Los desafíos de los próximos años demandan una acción colectiva.

Detrás de los productos industriales, hay trabajadores en fábricas insalubres, hay la degradación de los recursos na-

turales y ciudades llenas de automóviles contaminantes. Actualmente hay cerca de 1,3 millones de esclavos en América Latina (Senado Federal, 2011), tal vez fabricando cosas vendidas como buenas, bonitas y baratas. Es el momento para que el diseño enfrente los costados más problemáticos de nuestra industrialización.

Abstract: The Brazilian graphic designer Mila Waldeck proposes in this text the need to reflect on the construction of the future of design, with emphasis on research and experimentation. This text was presented in the Founding Plenary of the Committee of Ambassadors of the Latin Design, Universidad de Palermo (2015).

Key words: research - experimentation - prospective.

Resumo: A designer gráfica brasileira Mila Waldeck propõe neste texto a necessidade de refletir sobre a construção do futuro do design, com ênfase na pesquisa e experimentação. Este texto foi apresentado no Plenário Fundador do Comitê de Embaixadores do Design Latino, Universidad de Palermo (2015).

Palavras chave: pesquisa - experimentação - prospectiva.

(*) **Mila Waldeck.** Diseñadora gráfica y de Producto (Universidade Estadual de Rio de Janeiro). Master en Typography and Graphic Communication (University of Reading). Fue directora de arte y autora del rediseño de publicaciones como Vogue Brasil, la revista a bordo Tam Magazine y las ediciones VivaMúsica! Fue profesora visitante de tipografía y de diseño gráfico en la North Carolina University / Appalachian State University. Actualmente es investigadora de historia del diseño industrial.