El diseño gráfico como objeto de estudio y sus significados

Por Enrique Vidal Pacheco

Comprender la función del diseño gráfico en la actualidad, involucra a diversas áreas del saber, en la indagación de un entramado fenomenológico de difícil interpretación.

Actualmente, el entendimiento —ordenado y procesado— sobre la información relacionada al mundo del diseño gráfico y sus producciones, incluye una variedad de elementos visuales que el investigador no puede obviar: libros, obras de arte, entramados urbanos, arquitecturas, objetos (domésticos, industriales, lúdicos o estéticos), campañas publicitarias, señaléticas y diseño de modas; conjunto que compone un maravilloso mundo objeto-visual.

La incorporación de la fotografía primero y de las técnicas multimedia después, sumado a los adelantos de la revolución industrial, representaron novedosos componentes estructurales que renovaron las bases de lo entendido como tal, acorde a las exigencias de un sistema de producción editorial floreciente, un mercado de objetos industrializados en ciernes, una ilusoria necesidad estética convertida en moda para la decoración y la exhibición de un mundo artificial emanado de una cultura de masas avasallante.

En este sentido lo más importante antes de poder hablar, aplicar nuevas técnicas, estudiar e investigar con la debida propiedad sobre diseño gráfico, es conocer qué es diseño. Doblemente significativo es que el objeto de estudio se presenta «casi con vida» y en tiempo real frente a todos (incluidos los invidentes y su sistema braille). Lo diseñado, por lo tanto, comunica mucho más cuando se lo tiene ante los ojos (e incluso al oído y tacto). Pero también puede hacerlo a distancia, gracias a las mejoras en la calidad de medios reprográficos, con lo cual se logran avances en la incursión multimedia.

Es recomendable enterarse sobre los procesos de producción que generan su estructura «poética». Para ello, se pueden contactar empresas y talleres tipográficos, editoriales, imprentas, laboratorios de medios audiovisuales y fotográficos, zonas industriales que fabriquen papel y pintura, museos temáticos y si las posibilidades lo permiten, observar técnicas de trabajo de otros diseñadores gráficos.

Se puede visitar su estudio particular, el taller de trabajo grupal o las escuelas donde se imparte docencia. Estudiar modos de proyectar y bocetar, definiciones relacionadas a diversos soportes y formatos, técnicas gráficas de impresión, uso de la fotografía, de herramientas digitales (diseño asistido en computadora), métodos manuales, artesanales o en formato digital 3D, etc. Y revisar al mismo tiempo documentación ilustrada, tarea simplificada gracias a los avances de la tecnología informática y de la red, al alcance de los investigadores.

En este sentido, es necesario recalcar que los variados resultados en diseño gráfico son producto de un autor que trabaja (individualmente o en equipo), y se debate entre el trabajo intelectual por un lado, y un esfuerzo práctico de ensayo y error por el otro, además de imprimir a su trabajo cualidades intrínsecas de carácter semántico, adquiridas como resultado del perfeccionamiento profesional. Si bien el investigador puede encontrar este proceso complicado de entender, puede prestar atención a esta voluntad en el hacer por parte del diseñador, para así aplicar resultados ya comprobados a sus trabajos, en vía de la solución de un problema planteado como estructura intelectual y creativa.

El diseñador ya consolidado, puede trascender al territorio del arte, sea mediante técnicas tradicionales o digitales, para revertir su función de comunicador y creativo. Cuando reflexiona y decide que su proyecto debe expresarse más allá de lo convencional, es cuando le imprime a éste significados experimentales. Esto es creatividad, una moción en sí misma con un valor dual: crea mensaje al tiempo que diseño. Es en ese momento cuando lo planteado deja de ser sólo un signo primario, pasando de un estado de valores a otro, generando una renovada estructura cognitiva dentro de su cultura transformada en iniciativa o proyecto, que comunica bajo premisas de un nuevo paradigma contemporáneo.

Dentro de este proceso, se debe pensar cómo han influenciado los grandes avances de creatividad y producción en el mundo de la imagen contemporánea —después de la segunda mitad del siglo XX y con mayor intensidad a partir de la década de los noventa—, gracias a la incorporación definitiva de los medios electrónicos y herramientas digitales, proceso que gradual e inevitablemente fue aplicado tanto al arte como al diseño gráfico.

Publicado el 15/09/2013

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-grafico-como-objeto-de-estudio-y-sus-significados