

Título

Arte y Técnica en contraste con los problemas educativos y profesionales del Diseñador Gráfico

Autor

Patricia Alexandra Núñez Panta

Directora Carrera de Diseño Gráfico Multimedia
Tecnológico Espíritu Santo
Ecuador

Sinopsis

Es nuestro entender que la mayoría de los problemas profesionales del Diseñador Gráfico (DG.), de los cuales haré referencia solo por dar un contexto, podrían ser abordados desde el proceso formativo del mismo, dando un impulso a la parte humana y artística que nutrirá a la técnica.

Desarrollo

Los dilemas profesionales que afronta el DG. son similares a los de todas las profesiones, sin embargo en nuestro caso entra de por medio el ARTE con una fuerza que pocas áreas del conocimiento tienen más aún, cuando está de moda lo técnico sumado a lo instantáneo. Sin contar que los artistas son catalogados muchas veces como seres asociales.

Razón por la cual lograr que los DG. en Ecuador puedan sustentar sus ideas, argumentar su trabajo, explicando con poder de convencimiento, a consciencia y con pruebas reales de tipo artístico y científico porque una imagen corporativa o una presentación tienen determinada apariencia. Es Vital. Desde la forma hasta el significado.

Para sustentar lo expuesto hay muchos casos, sin embargo para no iniciar una discusión Bizantina las referencias serán muy generales. Por ejemplo la realidad de que pocos logotipos o imágenes corporativas de nuestro país tengan como base nuestra cultura, historia, idiosincrasia, etc.; o que por factores económicos o de tiempo se recicle un logo antiguo añadiéndole algún efecto del computador para dar una imagen de todo nuevo; lo que es falta de criterio artístico o de formación profesional de quien pide el trabajo, como de quien lo presenta.

Además profesionales mal pagados, no agremiados, rebajados a operaciones mecánicas, sin derecho a la opinión, mucho menos a la creatividad; son ejemplos que enmarcan el punto de inicio del presente trabajo.

La idea es formar un profesional del DG., no solamente educado en Arte y Técnica sino también en Valores, liderazgo, trabajo en equipo, etc.; al hacer esto tendremos una notable diferencia porque nuestro educando tendrá cuando sea profesional, la base suficiente para

ser, hacer, presentar y convencer, no solo a quien pide el trabajo, sino también al público que lo admirará.

Este escrito no es del todo altruista, ya que en un futuro cercano estaremos abocados a la actualización de nuestra malla curricular y es por eso que a través de estas líneas no solo se comparte criterios o realidades sino que comienza a esbozar un punto de equilibrio para como lo dice el título, desde el ámbito educativo fortalecer el accionar del profesional del DG.

El DG. no es una herramienta, debe ser técnico y artístico en su totalidad. Debe aplicar eficientemente los recursos tecnológicos, literarios, pictóricos, etc.; junto con la capacidad de expresar e interpretar signos (semiólogos) ideales para sustentar gráficamente cada trabajo a desarrollar. De modo que sea para este mucho más sencillo explicar al cliente lo que es correcto para él, y no este último – falta de experiencia o talento – el encargado de escoger a tientas lo que supone podría funcionar.

Para lo cual el DG. debe tener un balance perfecto y controlable entre la estética del nivel artístico y la preparación tecnológica, de modo que le sea familiar y agradable diseñar para todo propósito sin recibir influencia de tipo negativo de ningún factor externo.

Pero creemos que la esencia del problema, no es la parte formal artística o técnica que ya desde hace mucho tiempo atrás, ha sido abordada apropiadamente por las instituciones educativas de nuestro medio; tampoco queremos caer en la retórica de posibles fallas de la educación básica o del entorno familiar o social.

Queremos: potenciar ideas, métodos, procedimientos, técnicas, tácticas que incentiven la carrera vista desde un punto de vista tradicional con ejes transversales y con formación humana, para que se vuelva innovadora y así nuestros profesionales sepan como respetar, hacerse respetar a ellos y su trabajo para ganarse por mérito propio su lugar.

El centro de esta ponencia es preparar al Diseñador Gráfico para que: “cree su propia identidad”, a través de un “saber pensar” para lograr un “saber hacer”.

Para saber pensar, se necesita nutrirse no solo en Arte (concepción clásica) o en artes gráficas o técnicas, sino en Cultura; con diversidad mundial y profundidad local. Para lo cual lo más acertado es:

1) **CULTIVAR LA LECTURA**, para ser influenciado por diferentes corrientes y así poder tener insumos para sus creaciones.

Todo DG debiera por ejemplo conocer a Umberto Eco (El nombre de la Rosa) por sus novelas donde le gustaba jugar con los signos; quien a su vez admiraba a Sir Arthur Conan Doyle (Autor de Sherlock Holmes) o a Julio Verne con George Orwell por la Ciencia Ficción.

2) **CONOCER LA CULTURA POPULAR**, para estar al tanto de las tendencias y cambios sociológicos para así lograr ser pertinentes con sus propuestas y éstas sean plenamente entendidas y respetadas por el mercado objetivo a la vez que se educa o se afianza valores.

3) **TOMAR COMO UN RETO A LA CREATIVIDAD LAS LIMITACIONES** de tal o cual producto de software o hardware para buscar soluciones que incentiven la habilidad y lograr propuestas que de otra forma no se darían. Consideramos que una limitación se puede convertir en una Musa que dispare nuestro ingenio creador o por lo menos nuestro ingenio mecánico.

Es una realidad palpable que habiendo sido nuestro educando formado en un producto, cuando ingrese al mercado laboral encontrará u otro o tal vez el mismo pero en una versión anterior o posterior; esto es motivo suficiente para buscar el desarrollo de la capacidad de adaptación y descubrimiento; para no caer en el error de enseñar muchos productos pero poco de cada uno, o enseñar pocos productos pero mucho; lo importante no es el producto son las habilidades que se desarrollan con él. Además de con el creciente precio del software es poco probable que algún ente educativo posea todos los programas que se usan en el mercado, tal vez los más usados, pero no siempre en las últimas versiones.

Y por último y no por eso no menos importante

4) **CRECER EN VALOR DE BIEN**, lo que se refiere a ser un profesional con valores no solo profesionales, sino también humanos, familiares, comunitarios, solidarios o sea un ser integral a carta cabal; considerando que muchas veces se da a situación que más convence la persona que la idea.

Guayaquil – Ecuador