



MEMORIA DE ORESTES

Técnica: óleo sobre tela

1.20 x 1.00 M

2009

El

CAMBIO ESPERADO

en el perfil del

DISEÑADOR GRÁFICO MEXICANO: LA SUSTENTABILIDAD

THE EXPECTED CHANGE IN THE MEXICAN
GRAPHIC DESIGNER PROFILE: SUSTAINABILITY

Myriam Treviño Solís

RESUMEN

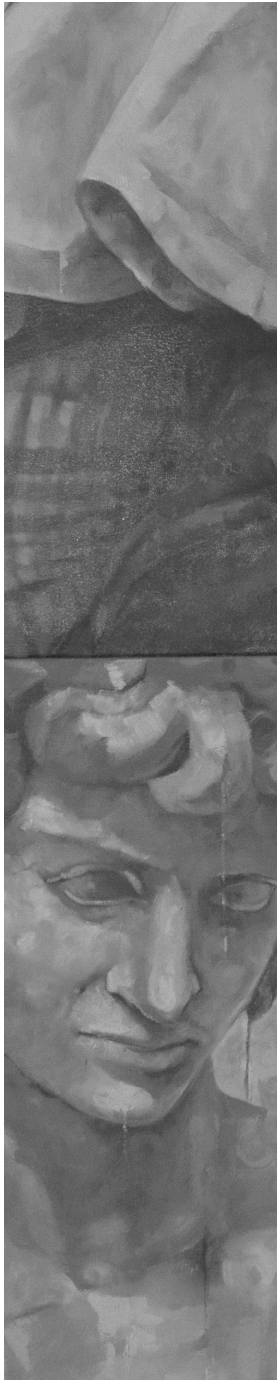
La historia nos ha enseñado que el diseño gráfico como carrera profesional se establece propiamente con el nacimiento de la Bauhaus, la primera escuela de diseño, que si bien ha servido como un parteaguas cronológico y un generador del perfil del diseñador por más de cincuenta años consecutivos, también ha sido la plataforma de diversas escuelas de diseño en todo el mundo. Para el año 2000 el perfil del diseñador gráfico egresado en México se quedó fuera del espectro de las necesidades reales del mundo global que generó nuevos modelos de desarrollo internacional, basados no sólo en experiencia y habilidades aprendidas, sino en la capacidad innovadora de realizar cambios sociales de gran impacto y beneficio a la sociedad.

Palabras clave: antecedentes, aportación, habilidad, herramientas, diseño gráfico.

ABSTRACT

History has shown that Graphic Design as a profession was properly established with the birth of Bauhaus, the first school of design, which has functioned as a chronological turning point and the source of the designer's profile for more than fifty consecutive years. Additionally, it has created a platform for a wide range of design schools all over the world. By the year 2000, the profile of the graphic design graduate in Mexico remained outside the spectrum of real worldwide global needs, which had generated new standards for international development based on practical experience, learned skills and the innovative capacity of producing social changes of great impact and benefit to society.

Keywords: precedents, contribution, ability, tools, graphic design.



EL DISEÑADOR GRÁFICO ANTES DEL SIGLO XX

Haciendo una recapitulación en la historia del diseño gráfico que todos hemos aprendido por Philipp Meggs, que aún antes de la fundación oficial de *La Casa de la Construcción Estatal (Das Staatliches Bauhaus)* en 1919, el término de diseñador gráfico debiéramos agradecerse al tipógrafo de las fuentes *Electra*, *Caledonia* y *Eldorado*, *William Addison Dwiggins (1880-1956)* quien en 1922 se autodenominó como tal en su artículo *New kind of printing calls for new design* publicado en el *Boston Evening Transcript* (Heller & Pettit, 2000).

Addison, mejor conocido como WAD, quizás no vislumbró que sus aportaciones tanto tipográficas como conceptuales serían muy bien recibidas y difundidas después de la Segunda Guerra Mundial. Para algunos, WAD solo fue el aprendiz del estadounidense Frederic W. Goudy (1865-1947), prolífero tipógrafo y fundador de las imprentas Camelot y Booklet, sucesos predecesores para el nacimiento de su afamada fuente Camelot. Pero para otros tantos colegas occidentales, la definición que WAD brindó al mundo para denominar las primeras prácticas comerciales en diseño fue un momento catártico, aunque los diversos autores no le den la importancia anhelada al evento (Meggs, 2000). Con este punto de partida no estamos haciendo de lado que la práctica del diseño gráfico no se haya dado con anterioridad. Insistimos que deviene de épocas medievales propiamente: el diseño editorial de los manuscritos iluminados de Irlanda como el de *Kell's*, el más importante libro por su atípica historia; el diseño de *Los Evangelios de Coronación* de Carlo Magno, el único conocido de la época Carolingia y *El Douce Apocalypse*, una obra maestra del estilo gótico realizado en 1265 que establece de forma definitiva los entonces nuevos conceptos de impresión de los libros de bloque y del diseño editorial en sí (idem).

Desde los primeros escribas, *copistas*, calígrafos, la práctica del diseño ya se conocía, se solicitaba y fue altamente remunerada, sin embargo no se le nombraba al servicio como tal o como en la actualidad hacemos uso de palabras definitorias estrictas como diseño de *layouts*, *covers* o arte final. Para las usanzas del diseño gráfico prerrenacentista, el

“Desde los primeros escribas, *copistis*, calígrafos, la práctica del diseño ya se conocía, se solicitaba y fue altamente remunerada, sin embargo no se le nombraba al servicio como tal o como en la actualidad hacemos uso de palabras definitorias estrictas como diseño de *layouts*, *covers* o arte final”

diseño editorial abarcaba cuatro roles esenciales: 1. quien pedía el proyecto –actualmente es el cliente– que podría tratarse de un rey, un eclesiástico de alto rango o un noble, alguien con suficiente capacidad económica ya que dichos proyectos llegaban a ser tan cuantiosos como el valor de un bien inmueble de amplia extensión; 2. El *scrittore* quien básicamente fungía como el director del proyecto, estableciendo las líneas de arte a seguir –es el director creativo de hoy–; 3. El *copista* quien era justamente el escriba, definía con sus trazos similares, todo el diseño tipográfico del manuscrito –en nuestros días el diseñador sin la necesidad de crear su propia fuente– y 4. El iluminador que se dedicaba únicamente a los gráficos adicionales en cada página como orlas coherencia visual del libro –ahora mejor conocidos como ilustradores, *infografistas* o especialistas en el diseño de información–.

Estas cuatro personas: cliente, *scrittore*, *copista* e iluminador trabajaban en fabulosa sincronía para realizar el diseño integral de un manuscrito seleccionando desde el formato y el tipo de *canvas* a utilizar: papel o pergamino, composición de la página, diseño de gráficos, estilo de ilustración, armonía de fuentes tipográficas y la jerarquía entre las mismas, paginación funcional y acabado final del documento con diversas técnicas de empastado como el cosido y el uso de polvo de oro o plata para el canto de las páginas.

Algunos de estos manuscritos son considerados verdaderas obras de arte por la belleza excepcional que poseen los trazos de cada carácter dibujado o imitado –en ciertas ocasiones– y por la calidad de las ilustraciones de este tiempo que los caracterizan y distinguen de otros libros raros o *rare books*.

Con la patente de la imprenta de Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg (1398-1468) y el sistema de impresión basado en tipos móviles del holandés Laurens Jan-

szoon Coster (1370-1440), estos libros tipográficos enaltercieron de una manera creciente e interesante la labor del diseñador pues su trabajo fue indispensable para reproducir velozmente copias de alta calidad en proyectos tan significativos y perdurables para la sociedad europea como la majestuosa *Biblia de 42 líneas*. Por primera vez, la información podía ser reproducida más fácilmente y llevada a más personas.

Desde el Renacimiento hasta el siglo XIX los diseñadores tipográficos se volcaron hacia el campo del estilo y la tipografía aplicada a libros. Diversos impresores italianos, otros tantos alemanes, un basto número de franceses y un pequeño puñado de ingleses que pelearon por un nombre en la historia de la elaboración de familias tipográficas, fueron los que definieron el perfil del diseñador gráfico por cientos de años.

Pero con la llegada la Revolución Industrial los diseñadores, entonces llamados tipográficos, encontraron un nicho de explotación para sus propias habilidades creativas, realizando las primeras marcas de productos fabricados en serie. Etiquetas y carteles fueron las piezas gráficas más recurrentes en su trabajo del desde el período Victoriano hasta el Art Nouveau y sus vertientes (*Hollis, 2000*).

EL DISEÑADOR GRÁFICO DEL SIGLO XX

Este siglo cargado con sus vertiginosas vanguardias nos dejaron una enriquecida ola de estilos que se reflejaron no sólo en las subsiguientes escuelas de diseño, sino que imprimieron, de forma especial, el quehacer del diseñador gráfico moderno. Durante los primeros veinte años del siglo pasado el diseñador se especializaba básicamente en la producción gráfica e impresión de libros (*idem*), y en el diseño de ciertas piezas que funcionaban como material publicitario y de empaque (*Jaeggi, 2008*).

Con la apertura de la Bauhaus en Weimar en 1919, los primeros artistas plásticos y arquitectos que estaban involucrados con los movimientos artísticos, políticos y sociales de este tiempo, fundaron de manera formal la primera escuela de diseño que establecía, también por primera vez de forma oficial y ante los ojos del mundo, el primer perfil del diseñador ya fuera gráfico, industrial, arquitecto o de interiores.

Este momento cumbre se dio cuando Walter Gropius (1883-1969), Josef Albers (1888-1976), Georg Muche (1895-1986), László Moholy-Nagy (1895-1946), Herbert Bayer (1900-1985), Joost Schmidt (1893-1948), Marcel Breuer (1902-1981), Vassily Kandinsky (1866-1944), Paul Klee (1879-1940), Lyonel Feininger (1871-1956), Gunta Stölzl (1897-1983) y Oskar Schlemmer (1888-1943) coincidieron en que el nuevo artista debía ser un profesional educado en las artes, pero entrenado en ciertas habilidades específicas. Creían fielmente que el trabajo realizado manualmente convertiría a los estudiantes en trabajadores de un taller y que, por consiguiente, no habría oficio o técnica por pequeña e insignificante que pareciera, que fuera etiquetada como arte menor. Esta revalorización de los oficios que ya había puesto en práctica William Morris en el siglo XIX, hicieron de la frase: “arte y tecnología—una nueva unidad” uno de los *mottos* que identificaron a la reciente escuela (*idem*).

Pero fue su Manifiesto el que realmente los posicionó por décadas: “El fin de toda actividad creativa es un edificio” (*The ultimate aim of all creative activity is a building*). Este tratado pugnaba por una integración de todas las profesiones para un proyecto único, en donde todos y cada uno de los integrantes debían entender todas y cada una de las partes. Pretendía hacer entender al estudiante que el artista de la época tenía la responsabilidad de entrenarse en las artes y las manualidades para lograr el éxito. Difuminaba totalmente la línea que había existido por siglos entre el artista profesional y el artesano, haciendo hincapié que la verdadera creatividad se originaba en el trabajo artesanal. Eran, por vez primera, una escuela con un ideal sumamente ambicioso para su época (*Snider, 1996*).

Para conseguir el objetivo final de egresar profesionales altamente capacitados, la Bauhaus estableció un programa de entrenamiento bastante completo en el estudio básico de la forma y los materiales, al cual llamaron “Curso Básico”. Este modelo pedagógico estaba inspirado en una gráfica de círculos concéntricos que apuntaban al diseño final, del

producto o del edificio, como ellos lo llamaban. De esta conferencia, se desprendían los talleres en madera, metal, textiles, color, vidrio, cemento y piedra. Una vez aprobados estas asignaturas, los alumnos pudieron acceder a los estudios más profundos sobre la naturaleza, la composición y la organización espacial, teorías del color, la construcción y la representación visual así como a estudios más específicos sobre materiales y herramientas (*Shafe, 2007*).

Las aportaciones más relevantes que estos artistas dejaron constituyen, en la actualidad, el valiosísimo legado de los fundamentos del diseño; estudios que en la gran mayoría de escuelas y universidades de todo el mundo en donde se enseña arte, diseño y arquitectura, establecen los primeros dos años de formación profesional del estudiante (*Maseda, 2006*). La Bauhaus en Europa permaneció durante catorce años, hasta 1933 que fue clausurada. Durante este tiempo llegó a albergar a mil 300 estudiantes aproximadamente y su influencia no ha sido aún claramente calculada ni reconocida.

Este es el punto de partida al cual necesitábamos urgentemente llegar y hacer mención para poder explicar los modelos educativos actuales en México. Si bien quedó claro, la Bauhaus estableció por primera vez un sistema modular de aprendizaje que no sólo abarcaba el estudio de las artes como se había estado enseñando desde el Renacimiento Italiano: trazar, dibujar, pintar, armonizar y equilibrar tanto objetos como colores, sino que este plan de estudios se consolidó como la plataforma educativa de las siguientes escuelas formales de diseño. Aclaremos también de una vez, que estamos refiriéndonos al concepto de escuela como lugar en donde convergen maestros y aprendices y no al concepto de escuela como el producto de una tendencia estilística.

LAS ESCUELAS DE DISEÑO

De la desaparecida Bauhaus en Europa, le sucedieron una serie de escuelas que venían caracterizadas por la pujanza de las vanguardias plásticas de la época y sobre todo, por los cambios políticos, económicos y sociales que se produjeron con las dos guerras mundiales. Para los años cincuenta, las primeras escuelas de diseño tenían su aparición formal en diversas partes de Europa y América. Algunas de ellas se transformaron, ampliando sus cursos de arte hacia el diseño. Entre las más destacadas podemos nombrar al Instituto de Diseño del *Illinois Institue of Technology*,

“la Bauhaus estableció por primera vez un sistema modular de aprendizaje que no sólo abarcaba el estudio de las artes como se había estado enseñando desde el Renacimiento Italiano: trazar, dibujar, pintar, armonizar y equilibrar tanto objetos como colores”



que fungiría como la Bauhaus en América comandada por Moholy-Nagy; el *Carnegie Mellon* –que fusionaba en 1967 al *Carnegie Institute of Technology* y al *Mellon Institute of Industrial Research*– y el *Royal College of Art* que comenzó como escuela de diseño y desde 1967 se especializó para ser exclusivamente una escuela de graduados (Woyke & Atal, 2007).

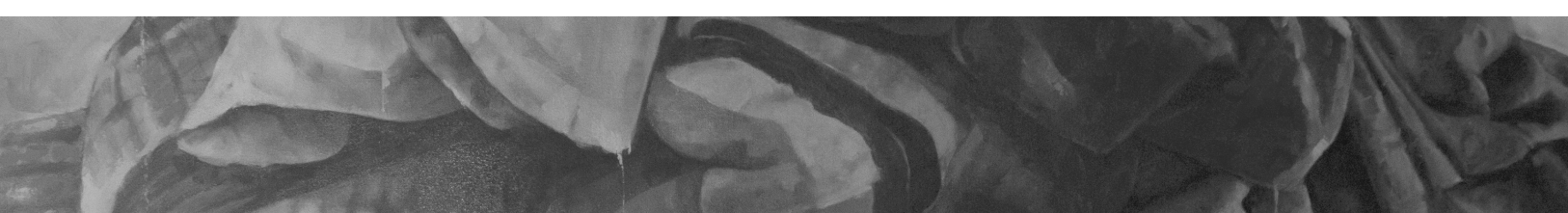
En América Latina, no tardó la aparición de las escuelas de diseño. La Escuela de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Católica de Chile dejó de ser meramente una extensión de la Bauhaus americana y una escuela de arte en 1959, en donde se enseñaban las cátedras de Diseño Básico y apenas si comenzaban con las de Diseño Gráfico. Hacia 1965 establecen su primer Departamento de Diseño que se vendría independizando diez años después del Departamento de Arte (Pontificia Universidad Católica de Chile, 2007).

En México tuvimos varios arranques preliminares pues se trabajó con la gráfica y el cartel desde épocas revolucionarias, pero la enseñanza formal del diseño gráfico tuvo sus bases en nuestro país a consecuencia de dos hechos decisivos: la identidad realizada para los Juegos Olímpicos del 68 y el asentamiento oficial de las carreras de diseño en la década de los 70 (Maseda, 2006).

La Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México comenzó sus operaciones desde 1959 y, anterior a esto, se le conocía como la Academia de San Carlos, en donde se impartían talleres de pintura, grabado, escultura. En 1971 se dio comienzo con la carrera de Artes Visuales y hasta 1973 con la de Diseño (*Universidad Autónoma de México, 2008*). La Universidad Iberoamericana y su Departamento de Diseño iniciaron en 1959 gracias a Mathías Goeritz (1915-1990), pero fue hasta 1968 que la carrera de Diseñador Gráfico se estableció como tal. El Instituto Nacional de Bellas Artes con su Escuela de Diseño y Artesanías lo hacen en 1962 pero es hasta los 80 que logra separar los estudios de Diseño de los de Artesanía (Maseda, 2006). Cabe mencionar en este apartado que los años setenta fueron un período de bonanza económica para México que permitieron una dinámica consumista creciente y por ende, un momento histórico en donde muchos proyectos educativos se vieron favorecidos al ampliarse sus áreas de acción.

En este contexto histórico hacemos un alto para explicar que las Escuelas de Diseño fundadas en México y en América Latina compartían algunas similitudes tanto en organización, planes modulares de estudio así como antecedentes históricos (*Universidad Autónoma de México, 2008*). Hemos

“Las academias tienen que centrarse en hacer conscientes los procesos perceptuales y conceptuales que los jóvenes han adquirido miméticamente”



mencionado ya que algunas de ellas fueron primero escuelas de arte, otras lo fueron solamente de talleres dispersos, pero casi todas estaban pendientes de la influencia moderna del Bauhaus que había permeado ya todas las escuelas de arquitectura y artes existentes en el mundo y que gracias a esa maravillosa influencia, estas escuelas dieron paso a las *Nuevas Escuelas de Diseño* en donde ya se pudieron apreciar los esquemas más modernos del diseño gráfico, el industrial y el de interiores. No menospreciamos las valiosas influencias estilísticas que nos dejaron el diseño suizo internacional de los años cincuenta o la Escuela de Basilea, pero como acordamos ya, estamos aquí para tratar de explicar de los planes educativos formales de las escuelas de diseño en México y no de las oleadas temporales de estilos.

Bien, las escuelas de diseño latinoamericanas (*Pontificia Universidad Católica de Chile, 2007*), al igual que las mexicanas (*Universidad Iberoamericana, 2008*), contaban con un sistema ya fuera semestral o anual que permitía al estudiante impregnarse los primeros dos años en talleres básicos sobre el estudio de la composición de las formas, teorías del color, talleres de dibujo, pintura y elaboración de piezas en diversos materiales que permitían potencializar sus habilidades creadoras. Hasta este punto seguíamos los modelos alemanes de la Bauhaus. Estos programas académicos fueron ciñéndose en las últimas dos décadas del siglo xx, tratando de satisfacer las necesidades de la creciente demanda laboral de un mundo con mercados globalizados. En ellos podíamos observar que los planes de estudio de los años noventa enfocaban el perfil del egresado en diseño gráfico como un solucionador de problemas comunicacionales con habilidades en el terreno de la gráfica y la mercadotecnia, capaces de modificar el entorno en el que estaban insertos.

Esta década fue un período también de transición en muchos temas concernientes al diseño, baste recordar que se introdujeron las tecnologías computacionales como herramientas profesionales del diseñador, la computadora *Apple* empezaba a ganar terreno en las artes gráficas y los programas especializados en diseño tanto de vectores como de *bitmaps* estaban siendo descubiertos por los primerizos estudiantes y otros tantos diseñadores ya formados que se vieron obligados a adecuarse o morir en la nueva realidad del diseño gráfico digital (*Meggs, 2000*). La preocupación principal se tornaba pues en la enseñanza de esta nueva habilidad de trazar logos, viñetas y gráficos en general, así como en buscar la manera más eficiente de obtener la sali-

da de ese diseño lo más preciso y adecuado a los estándares de impresión que imperaron tanto en *offset* tradicional y la reciente llegada de la impresión digital.

En esta vertiginosa corriente del ahora *diseño gráfico digital* se separaron de la enseñanza formal algunas asignaturas que proporcionaban ciertas habilidades manuales y creativas (idem) necesarias para el desarrollo de otras tantas como lo dijo Walter Gropius en su Manifiesto *Bauhausiano* y a estas materias las clasificaron como opcionales o secundarias en los programas de estudio de diseño en la República Mexicana. La experiencia personal y la de todos aquellos diseñadores contemporáneos fue que aprendimos someramente a colorear con acuarela, a rellenar con tinta china, a dibujar al natural, a chorrear unos cuantos pliegos con el pincel de aire y a enredar unos cuantos textiles. Muy pocos aprendimos que un grabado era un objeto artístico, mucho menos lo conocimos como la base del sistema de impresión en alto relieve. Tampoco trabajamos prototipos en madera pues la carpintería no era una materia *in*. Todo se tornó tecla y ratón.

Pero dándole el justo valor a estos sucesos, los aprendizajes que los talleres artesanales nos parecieron muy poco o nada atractivos en su momento. Teníamos la mirada fija en otras áreas del diseño como la creación de nuevas fuentes tipográficas a través de *softwares* que nos daban el privilegio de hacer rápido y perfecto el anillo, el patín y el glifo de un carácter; o bien, en el diseño de interfaces interactivas para multimedia y la internet. Fue un tiempo histórico en donde cambió nuestra forma de diseñar, se hizo más práctica la vida laboral del diseñador, aparecieron nuevos nichos de trabajo y nos enfrentamos a diversos retos tecnológicos.

LA GLOBALIZACIÓN Y LAS ESCUELAS DE DISEÑO EN MÉXICO

Para el año 2000, las expectativas de todos los profesionales estaban puestas en la nueva forma de trabajar, los mercados financieros de todo el mundo se abrieron y la realidad económica de un *universo competitivo* para todos ya era una realidad. Cada país vivenció de forma individual la apertura de estos mercados globales y el período de transformación fue detonado por diversos factores que no fueron sostenidos o desarrollados de la misma manera. El caso específico de México y otros países latinoamericanos se debió a que su crecimiento económico estuvo supeditado a la exportación de productos sin maquilar como el petróleo,

situación que mantuvo los índices bajos de desarrollo comparado con los demás países europeos o asiáticos (Alba, 2005).

Para algunos analistas económicos el error de México fue participar en un mercado basado en exportaciones de productos manufacturados, lo cual produjo un rezago en los conceptos de inversión industrial y de investigación de nuevos productos. Con el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN) firmado en los noventa, las empresas del norte de la República Mexicana comenzaron los esperados procesos de incorporación a los mercados internacionales a través de alianzas estratégicas para conseguir no solamente nuevos mercados, sino nuevos proveedores y canales de distribución (Pozas, 1997), (Alba, 2005).

El nuevo orden definido por el mercado global cambiante provocó que el desarrollo de cada nación no estuviera solamente en las manos de aquéllos que poseen el poder político y económico, sino que estas circunstancias específicas hicieron posible la participación de actores sociales que han apoyado directa o indirectamente la globalización: activistas, organizaciones no lucrativas, redes sociales, líderes sindicales, entre otros.

Las nuevas formas de organización social que no tienen vínculos directos con los gobiernos pero tienen fines humanitarios y suelen ser de carácter estrictamente privado, mejor conocidas como Organizaciones No Gubernamentales (ONG) crearon otras formas de cooperación entre los mismos organismos para formar coaliciones más fuertes, transnacionales, que ayudan a hacer más gobernable o medible este sistema de mercados globales (Tarrow, 2002). De esta lucha por la *governancia* de un modelo no solamente económico, se desprendieron diversas organizaciones que pugnan por mantener la justicia en los mercados y el consumo racional se ha convertido en el tópico más relevante. No solamente afecta al consumidor y su actitud frente al proceso de adquisición de bienes, sino que se relaciona con su conducta como un consumidor de recursos del planeta (Bauman, 2007). En este contexto las instituciones educativas locales han permanecido de alguna manera pasiva, o se han mantenido al margen de estos cambios que sin querer les afectan. Es un suceso que no tiene punto de retorno y que obliga al ser humano a participar.

Las escuelas de diseño gráfico de México debieran tomar una participación activa frente a los cambios globales de su

entorno porque el perfil del egresado ya no satisface con ser un *solventador* de problemas comunicacionales, un estuche de habilidades *representacionales* y un excelente administrador de negocios. El diseñador gráfico del siglo XXI debe ser un profesional comprometido socialmente con su entorno (AIGA, 2008), un comunicador visual responsable con el medio ambiente que genere diseño gráfico sustentable.

EL DISEÑO GRÁFICO SUSTENTABLE, UNA PANORÁMICA MUNDIAL

Eric Benson –actual maestro en la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign– en su tesis de maestría realizada en la Universidad de Texas en Austin de 2007 nos explica que, a través de su página informativa *Renourish*, a lo largo de cien años, la profesión del diseñador “ha cambiado la opinión pública durante las guerras mundiales, ha influenciado los hábitos consumistas drásticamente para precisamente ayudar a desarrollar la economía mundial. Ha hecho la vida más práctica, rápida y fácil de navegar”^[1] a través de sus trabajos. Pero también, ha sido “responsable por ayudar a crear sociedades consumistas y un ecosistema desastroso. Con cada pieza de diseño impresa que produce [...] se está impactando de forma general la salud del planeta por medio de los vehículos y materiales que seleccionamos para utilizar”^[2].

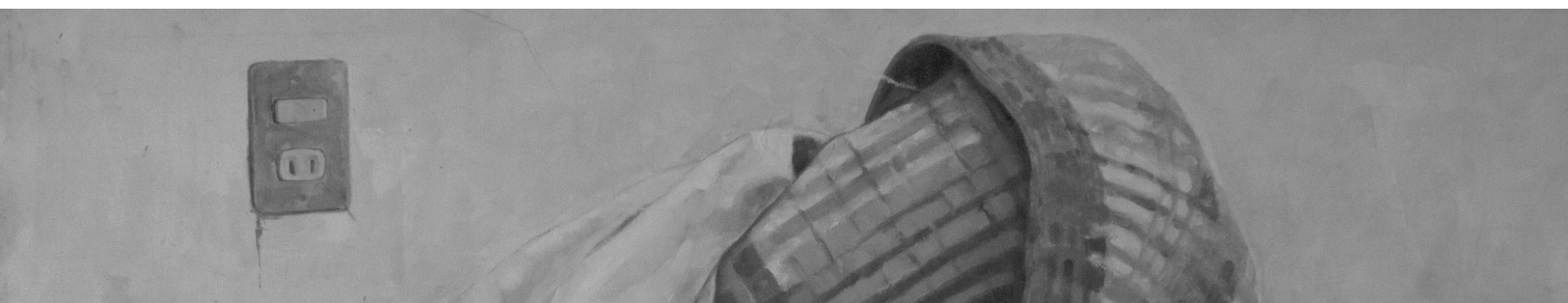
También nos detalla algunos hechos que no debemos ignorar para empezar a crear una conciencia sobre el diseño gráfico ecologista:

- El consumo de papel ascendió de 64% desde 1961 y continua creciendo.
- La Industria de los impresos es la tercera contaminadora más grande –detrás de la de autos y el acero– (Imhoff, 2005, p. 100).
- El crecimiento de la población en el mundo está calculada en tres billones para los siguientes 45 años.
- Si cada uno de nosotros consumimos como el promedio de los ciudadanos de los Estados Unidos, necesitaríamos al menos cuatro planetas Tierra más.

Benson afirma que los diseñadores gráficos han ayudado, a través de la praxis de su profesión, a agotar el cincuenta por ciento de los bosques biodiversos y de gasolina que requiere de aceite, que a la vez incrementa la contaminación cuando se utilizan tintas basadas en petróleo. Hace ver que aunque su vida profesional es utilizar papel para el trabajo

[1] Más información en: <http://www.re-nourish.com/>

[2] Más información en: <http://www.re-nourish.com/sustain/index.php?blog=12>.



“El diseñador gráfico del siglo XXI debe ser un profesional comprometido socialmente con su entorno (AIGA, 2008), un comunicador visual responsable con el medio ambiente que genere diseño gráfico sustentable”

creativo, simultáneamente se paga un precio por la contaminación de las necesidades básicas como la biodiversidad, el agua potable y aire puro.

Es importante recalcar que la industria de las artes gráficas en todo el mundo no está a cargo exclusivamente de los diseñadores gráficos y que millones de mercadotecnistas, publicistas, comunicólogos, impresores y gente profesional relacionada al ramo ha contribuido a la devastación de nuestros propios recursos naturales. Muy probablemente la intención –bastante noble por cierto– de Benson es convencer a los jóvenes diseñadores de aprehender un criterio socialmente consciente y medio ambientalista. Para lograr esta dinámica de cambio y convencer a los diseñadores gráficos a involucrarse y tomar consciencia en este cambio social global urgente, es necesario activar diferentes líneas de acción. La American Institute of Graphic Arts (AIGA) creó El Centro para el Diseño Sustentable, un recurso electrónico en el cual podemos encontrar variada información sobre el tema: definiciones, casos de estudio, eventos, noticias, literatura, foros de discusión, reportes y estrategias para promover el diseño ecológico en cualquier lugar.

Existen otros recursos gratuitos en la red que ofrecen ayuda para concientizar en esta área, menciono solo algunos:

a. *AIGA Center for Sustainable Design* (<http://sustainability.aiga.org>) es una herramienta práctica para todos los diseñadores.

b. *Lovely as Tree* (<http://www.lovelyastree>) es un sitio dedicado a la cultura del papel ecológico, ofrece información sobre papeles libres de ácido y reciclados, así como una lista de impresores verdes y casos de estudio muy ilustrativos para la conciencia del diseñador gráfico.

c. *Center for Design* (<http://www.cfd.rmit.edu.au>) es un modelo de institución de diseño basada en la sustentabilidad.

d. *The Designers Accord* (<http://www.designersaccord.org>) que es un excelente comienzo para afiliarse y ser activista.

e. *Design Can Change* (<http://www.designcanchange.org>) es otro recurso visual educativo. Esencial para los novatos en el tema.

CAMBIOS ESPERADOS EN EL PERFIL DEL DISEÑADOR GRÁFICO MEXICANO

Sugerir cambios pertinentes en los perfil del diseñador gráfico mexicano no obedece a un capricho tendencioso de la época ni a un anhelo personal utópico. Como ya pudimos constatar, desde el *scrittore*, *copista* e ilustrador del medievo

hasta el diseñador de hace veinte años, el profesional tenía un vínculo muy grande con los materiales de producción. Esa empatía establecida al trabajar en los talleres manuales brindaba al alumno la oportunidad de entrelazarse con la naturaleza y su entorno. Desde un punto de vista holístico, el estudiante de diseño valoraba y reflexionaba el uso de los materiales: cada cartulina que se empleaba para la elaboración de prototipos era finamente pensada. Se daba una economía en la utilización de recursos materiales porque no se contaba con el privilegio de obtenerlos tan fácilmente como en la actualidad.

Hoy en día, los estudiantes de diseño gráfico del norte de México están acostumbrados a vivir con la tecnología de punta en sistemas de impresión y herramientas de trabajo, léase aquí computadoras personales, impresoras y una cantidad de periféricos electrónicos que hacen su labor más práctica, como las cámaras fotográficas, las paletas para dibujar y unidades para el almacenamiento de datos. Si podemos convencerlos de utilizar lo más nuevo en aparatos electrónicos relacionados con diseño quizás podríamos intentar convencerlos de acercarse a las nuevas tendencias globales medioambientales para modelar su capacidad creadora con proyectos que preserven nuestro ecosistema. Los diseñadores, impresores, comunicadores visuales y todos aquéllos que producen material impreso deben de “considerar la muerte de nuestra pieza desde el proceso inicial de diseño” (Benson, 2007). Este concepto está tomado del libro *Cradle to Cradle: Rethinking the Way We Make Things* un método concebido por William McDonough and Michael Braungart.

Así mismo debiéramos conocer sobre el Tratado de Kyoto (ONU, 1998), el *Designers Accord (The Designers Accord, 2008)* y de algunas herramientas que nos facilitan el proceso y producción de las piezas de diseño sustentable. Desafortunadamente no se tiene el dato preciso de que las escuelas de diseño del norte de México estén realizando acciones de diseño gráfico sustentable. Lo triste de esta realidad local

es que algunas de ellas hasta desconocen el término, que tiene por lo menos 8 años de existencia. ¿Preocupante? sí, y mucho. La sustentabilidad ya es noticia vieja.

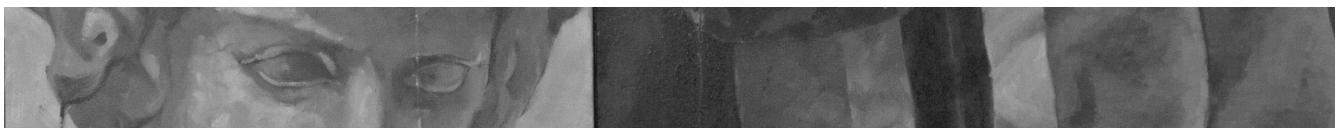
PROPUESTA EMERGENTE DE DISEÑO GRÁFICO SUSTENTABLE

Las 10 líneas de acción que sugeriría en primera instancia para modificar el perfil del diseñador gráfico mexicano serían:

1. Promover dentro del aula los conceptos y principios del diseño gráfico sustentable.
2. Acoplar proyectos de diseño gráfico sustentable en sus materias del currículo.
3. Afiliarse a una organización de diseño sustentable.
4. Proporcionarle literatura interesante.
5. Modificar los contenidos de los programas, cuando se presten los casos, a los nuevos lineamientos de impresión ecológica.
6. Facilitar un foro de expresión sobre el tema.
7. Coordinar eventos extracurriculares para promoción y práctica del diseño gráfico sustentable.
8. Coordinar proyectos reales de investigación y producción de diseño aplicados en su entorno.
9. Crear un espacio físico y en la red para la exposición de proyectos.
10. Documentación de proyectos y evaluación de los mismos.

En una segunda instancia, sugiero la implementación de las siguientes acciones:

1. Afiliación oficial y permanencia en los organismos de diseño sustentable.
2. Cambios en la currícula: diseño y producción de diseño gráfico sustentable.
3. Proyectos escolares convertidos en proyectos reales de diseño ecológico.
4. Creación de un centro de diseño sustentable: gráfico, arquitectura, industrial (investigación y producción).



BIBLIOGRAFÍA

- Alba C. (2005).** El TLCAN 10 años después. Balance y perspectivas para México. In C. Volumen 3. México, D.F., México: El Colegio de México.
- AIGA (American Institute of Graphic Arts), (2008).** What designers need to know. Graphic Design a Career Guide. (AIGA) Disponible en: <http://www.aiga.org/content.cfm/guide-designersneedknow>. Recuperado el 12 08, 2008.
- Bauman, Z. (2007).** Vida de Consumo. México, D.F., México: Editorial Paidós.
- Heller, S., y Pettit, E. (2000).** Graphic Design Time Line. A century of design milestone. (S. Heller, Ed.) Nueva York, N.Y., EUA: Allworth Press.
- Hollis, R. (2000).** Graphic Design. A concise history. Londres, Inglaterra: Thames and Hudson.
- Imhoff, D. (2005)** "Paper or Plastic: Searching for Solutions to an Overpackaged World". Sierra Club Books, San Francisco.
- Jaeggi, A. (2008).** Bauhaus 1919 - 1933. (A. Jaeggi, Producer, & Bauhaus - Archiv Museum of Design): Disponible en: <http://www.bauhaus.de/english/bauhaus1919/index.htm>. Recuperado el 12 08, 2008 de Bauhaus - Archiv Museum of Design.
- Maseda, P. (2006).** Los inicios de la profesión del diseño gráfico en México. Genealogía de sus incidentes. México, D.F., México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura.
- Meggs, P. B. (2000).** Historia del Diseño Gráfico. México, D.F., México: Mc Graw Hill.
- ONU. (1998).** Protocolo de Kyoto. Protocolo de Kyoto de la convención: Marco de las naciones unidas sobre el cambio climático. Berlin: ONU. Pontificia Universidad Católica de Chile. (2007). Escuela de Diseño. Gente y Lugar. Historia. Disponible en: <http://www.puc.cl/>. Recuperado el 12 07, 2008.
- Pozas, M. (1997).** Competitividad emergente y capital internacional: el caso de Monterrey. XX Congreso Internacional de Latin American Studies Association. Guadalajara: Johns Hopkins University.
- Shafe, L. (2007).** Shafe-Introduction to Modern Art 8/3/04 - Bauhaus. (L. Shafe, Producer) Retrieved 12 10, 2008, from Shafe-Short History of Art for Everyone: Disponible en: http://www.shafe.co.uk/art/Introduction_to_Modern_Art_8-3-04_-_Bauhaus.asp.
- Snider, C. (1996).** Bauhaus philosophy Manifesto, legacy, influence. (C. Snider, Editor, C. Snider, Producer. Disponible en: <http://www.chrissnider.com>. Recuperado el 12 10, 2008 de The Bauhaus people, places, products & philosophy.
- Tarrow, S. (2002).** The New Transitional Contention: Organizations, Coalitions, Mechanisms.
- The Designers Accord. (2008).** The Designers Accord. Diponible en: <http://www.designersaccord.org/index.html>. Recuperado el 12 01, 2008.
- Universidad Autónoma de México. (2008).** ENAP - Lic. en Diseño y Comunicación Visual. Disponible en: http://www.enap.unam.mx/xochimilco/lic_diseno.htm. Recuperado el 12 08, 2008 de la Escuela Nacional de Artes Plásticas ENAP.
- Universidad Iberoamericana. (2008).** D_grafico.swf. Disponible en: http://www.dis.uia.mx/Docs_descargables/D_grafico.swf. Recuperado el 12 08, 2008, del Departamento de Diseño Gráfico, Industrial, Interactivo y Textil.
- Woyke, E., & Atal, M. (2007).** The Talent Hunt. Disponible en: http://www.businessweek.com/innovate/content/oct2007/id2007104_575219.htm. Recuperado el 12 de 08 de 2008.
-

MYRIAM TREVÍÑO SOLÍS



Es diseñadora gráfica por la Universidad de Monterrey (UEM). Maestría en Artes por la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL) y Maestría en Diseño Gráfico por la Universidad De Monterrey. Ha colaborado en puestos públicos vinculados con la cultura y la educación, fungiendo como coordinadora de programas culturales en zonas marginadas y responsable del departamento de televisión y medios impresos. Ha ejercido la docencia del diseño gráfico desde 1995, impartiendo asignaturas teóricas y prácticas, especialmente en el campo de los medios impresos en la Universidad Autónoma de Nuevo León, la Universidad de Monterrey y el Arte, A.C. del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey. Actualmente se desempeña como Secretaria Académica del Centro de Investigación y Posgrado de la Facultad de Artes Visuales de la UANL, apoyando las líneas de investigación y aplicación del conocimiento de estudios de posgrado.

Recibido: Enero 2012
Aceptado: Mayo 2012