



Nº 9

MARZO DE 2015

ANA GARCÍA ANGULO  
LUIS CONDE ARRANZ

# GRÁFICA LIBRE Y ARTEDIEZ

PAPERBACK | Nº 9 | 2015 | ISSN 1885- 8007

escueladeartenúmerodiez



# Gráfica libre y Artediez

## Resumen

Se hace necesario comprender qué es el diseño, cuál es su relación con la sociedad y qué función tiene el diseñador en el marco económico y social en el que desarrolla sus actividades para entender cómo puede abordarse su enseñanza; sólo a través de planteamientos claros en torno a la función del diseñador gráfico en el entorno social podrá enfocarse acertadamente su formación. Desde los inicios históricos del diseño su enseñanza se convirtió en un aspecto fundamental del desarrollo industrial y también fundamentalmente en un factor de transformación social.

## Palabras clave

Diseño, Papanek, avaricia, enseñanza del diseño, responsabilidad, epistemología del diseño, fenomenología del diseño, software privativo, cultura libre, trabajo colaborativo.

¿Cómo podemos hacer el diseño mejor?

*V. Papanek*

Cuando Víctor Papanek lanza esa pregunta retórica la responde desde los planteamientos que nos ofrece en su obra “Diseñar para un mundo real”, como impulsor principal del diseño responsable, de una actitud y reflexión desde el diseño hacia el planeta y hacia el individuo y la sociedad, alejadas de la elaboración de artilugios y baratijas superficiales cuando el verdadero trabajo a realizar por el diseño es la contribución a hacer del mundo un lugar mejor. Un diseño mejor para todos aquellos individuos que generalmente no se benefician de los productos del diseño, subrayando que la principal faceta del diseño es el modo en que este se relaciona con los individuos y para ello nada más importante que la comprensión de las necesidades del mundo real desde la conciencia del diseñador. Se pregunta Papanek: “¿No es una pena que muy pocos diseños, muy pocos productos sean aplicables a las verdaderas necesidades de la humanidad?... Ver por un televisor en color cómo se mueren los niños de Biafra, al tiempo que se sorbe un martini helado, puede ser excitante para mucha gente, pero sólo hasta el momento en que su ciudad empiece a arder. Para un diseñador comprometido no es aceptable este modo de vida, esta negligencia del diseño”. También nos recuerda que tal vez dedicando tan sólo el diez por ciento de nuestro talento al setenta y cinco por ciento de la humanidad necesitada podemos hacer una gran labor; así citando a Buckminster Fuller como ejemplo de personas que se pasan el cien por cien de su tiempo diseñando para las necesidades del hombre, y considerando que la mayoría no podemos hacer lo mismo competentemente, anima a plantearse el margen del 10% de nuestro tiempo en dedicación a las



necesidades del hombre. *“Aunque la avaricia empresarial de muchos equipos de diseño imposibilita este tipo de diseño, debería al menos animarse a los estudiantes para que trabajen de esta forma. Porque al mostrar a los estudiantes nuevas áreas de obligación, podremos plantear modos de pensar alternativos acerca de problemas de diseño. Podremos ayudarles a desarrollar la clase de responsabilidad moral y social que necesita el diseño”* (p. 70. Papanek, Víctor. 1977. Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social. ed. Blume.)

Por poco que estemos de acuerdo con esta afirmación, desde la enseñanza del diseño nos sentiremos convocados a tomar decisiones al respecto y probablemente a participar activamente en mostrar esa “opción” acerca de estas cuestiones en torno al diseño. Se hace necesario comprender qué es el diseño, cuál es su relación con la sociedad y qué función tiene el diseñador en el marco económico y social en el que desarrolla sus actividades para entender cómo puede abordarse su enseñanza; sólo a través de planteamientos claros en torno a la función del diseñador gráfico en el entorno social podrá enfocarse acertadamente su formación. Desde los inicios históricos del diseño su enseñanza se convirtió en un aspecto fundamental del desarrollo industrial y también fundamentalmente en un factor de transformación social. Incluso muchos movimientos desde los inicios del *Arts and Crafts* han dejado más huella por la implicación social y política de sus planteamientos pedagógicos que por otros motivos profesionales. Las técnicas y procedimientos que forman parte de los correspondientes planes de estudio en la enseñanza del diseño han mostrado a lo largo de la historia su carga ideológica; lo que se enseña es antes que una mera concepción del diseño, una visión de la economía y la sociedad que se corresponde con un planteamiento ideológico concreto y, en definitiva, un modelo de vida. El diseño es un fenómeno inherente a la organización social y política, y como consecuencia su enseñanza está estrechamente relacionada con las necesidades sociales y la responsabilidad social implícita en sus posibles aplicaciones.

Milton Glaser, quizá uno de los diseñadores gráficos que menos preocupación ha mostrado por dar a su trabajo un soporte teórico, reconocía, sin embargo, esta característica fundamental en el diseño al señalar que *“el objetivo esencial del diseño reside en su capacidad para transmitir información a una audiencia”*. Pero el diseñador no sólo convierte los mensajes en una señal físicamente transportable en términos de Shannon, sino que traduce las ideas a un lenguaje y de este genera un mensaje codificado, resultando que mediante la utilización de dichos códigos este lenguaje visual contribuye a que formemos nuestras ideas sobre cómo es el mundo. Puesto en relación con el “efecto realidad” planteado por R. Barthes, *“una imagen no es la realidad”*; en el diseño gráfico representar consiste en sustituir la realidad a través del lenguaje visual y este acto no es neutral, implica transformación y la desaparición de la realidad en la representación para generar una “realidad nueva” dando lugar por tanto a un conocimiento de una realidad potencial, eventual, aparente y tácita. Dice al respecto Mauricio Vitta: *“...En el mundo en que vivimos el cambio más importante con respecto a las imágenes, es que no se limitan a sustituir la realidad sino que la crean...”*. De modo que parece evidente el compromiso de la enseñanza del diseño con su dimensión social y



moral ante la posibilidad de “*plantear modos de pensar alternativos*” desde el aula.

En una sociedad acuciada por un excesivo consumo que pone al límite los recursos naturales, concebir el diseño como una actividad meramente instrumental y acrítica, es simplemente una falta de responsabilidad. Es una obligación moral para los docentes hacer énfasis en el papel social del diseñador y la dimensión global del marco en que se produce esta actividad. Del mismo modo las herramientas que utilizamos en el desarrollo y aplicación práctica de las soluciones del diseño pueden condicionar el pensamiento y los resultados del mismo; y de nuevo remitiéndonos a Roland Barthes en su planteamiento sobre la *semantización* de los medios, nos alerta sobre la capacidad de los condicionantes técnicos para introducir en el mensaje signos que son traducidos como diferencias de significado. Los medios no son neutros, son en muchas ocasiones el contenido esencial del mensaje, y así resulta ingenuo creer que los ordenadores y el software correspondiente en cada caso, no son más que una herramienta desprovista de toda carga semántica. Como todo instrumento empleado en la creación y producción de un objeto, la tecnología digital utilizada en los procesos de diseño puede determinar el lenguaje y el mensaje. En este sentido el trabajo desarrollado con los alumnos dentro del proyecto de Gráfica Libre “LGRU” (*Libre Graphics Research Unit*), ha trabajado en torno a estos aspectos en diferentes espacios y dimensiones, según se muestra en la información recogida sobre las actividades desarrolladas.

Según O. Salinas Flores, un diseñador tiene tres caminos para entender la realidad propia de su actividad. Uno está determinado por el análisis teórico de su actividad profesional, lo que se denomina la *Epistemología del diseño*. Otro camino está centrado en el estudio de la génesis de los productos del diseño y su relación psicológica y simbólica con los individuos, la *Fenomenología del diseño*. Y finalmente, aquel dedicado al estudio de la práctica del diseñador y sus métodos de trabajo, la *Praxiología del diseño*. Desde el proyecto LGRU se han abordado actividades y desarrollado trabajos y propuestas en relación con cualquiera de los tres caminos señalados, el análisis teórico de la actividad; la creación de los productos y la dimensión simbólica; y los procesos y metodologías utilizados o implicados de algún modo en diferentes actividades propias del diseño. De tal modo que estas actividades desarrolladas en definitiva se han aproximado a diferentes facetas del “*conjunto de ideas que estructuradas como maneras particulares de pensar el diseño, ayudan a orientar y definir su naturaleza y praxis*”, en palabras de R. Lacruz que propone esta aproximación, a su juicio la más pertinente para el estudio del diseño, como definición paradigmática de la actividad; tanto en cuanto a las maneras de explicar e interpretar nuestro entorno y el diseño como parte de éste (paradigma cosmológico), como a las ideas usadas en la escuela para enseñar la profesión (paradigma educacional).

Finalmente, recordar que en el manifiesto de Icoagrada “*Icoagrada Design Education Manifiesto 2011*”, se proponen y desarrollan nueve puntos en cuanto al futuro de la enseñanza del diseño, de los cuales el primero habla de “*inculcar una mentalidad compasiva y crítica, y fomentar la auto-reflexión*”, y el noveno de “*imbuir en los estudiantes un sentido de responsabilidad personal por el*



*entorno y el impacto social de su práctica. Entonces, el papel de un educador en diseño cambia de proveedor de conocimiento al de un mediador que inspira y facilita la orientación para una práctica más sustancial...”; aspectos ambos que están esencialmente implícitos en las diferentes actividades que presentamos desarrolladas en el proyecto LGRU con nuestros alumnos.*

Teniendo en consideración que el diseño es por definición una actividad metodológica y que el término “método” viene de un vocablo griego cuyo significado original es “búsqueda”, probablemente para aproximarnos al diseño debamos, hoy más que nunca, aprender a movernos entre la diversidad de “...los territorios de la filosofía, de las explicaciones del mundo y de la comprensión de los tiempos” citando palabras de O. Aicher; y así podremos plantear modos de pensar alternativos acerca de los problemas del diseño y podremos ayudar a los alumnos a desarrollar la clase de responsabilidad moral y social que necesita el diseño...

Por tanto partiendo de esta premisa de Papanek que encabeza el texto, la Escuela de Arte10 se embarcó hace ya tres años en un proyecto Europeo propuesto por cuatro *medialabs* de diferentes ciudades de Europa, entre ellos *Medialab-prado* ([www.medialab-prado.es](http://www.medialab-prado.es)) en Madrid, para estudiar la penetración de la cultura y el software libre en el mundo del diseño, este proyecto se llama “Libre Graphic Research Unit”, LGRU ([www.lgru.org](http://www.lgru.org)).

Durante este tiempo en el que hemos estado colaborando en la investigación sobre diseño libre, se han realizado en la escuela diversas actividades, incluida la participación de algunos profesores en los encuentros europeos de investigación. Todas estas actividades han confluído en una derivación de LGRU que hemos denominado “Gráfica Libre”. El proyecto “Gráfica Libre” consta fundamentalmente de dos áreas, por un lado las actividades con los alumnos y por otro una página web que recoge todas las actividades realizadas y tiene a la vez una función divulgativa, [www.graficalibre.eu](http://www.graficalibre.eu).

Así estas dos áreas complementarias han desarrollado labores y funciones diversas persiguiendo diferentes objetivos en cada caso, las actividades realizadas con los estudiantes se han orientado en las siguientes direcciones:

- Dar a los estudiantes una alternativa al software privativo.
- Conocer una perspectiva diferente de la autoría.
- Plantear modos de pensar alternativos acerca de los problemas del diseño.
- Compartir los valores de la cultura libre.
- Enseñar métodos de trabajo colaborativos.
- Crear conexiones entre laboratorios (labs) y escuelas.

Y en lo que se refiere a la web, se ha trabajado en la creación de un espacio on-line en castellano sobre el tema, ya que la mayor parte de la información disponible está en inglés, y se ha recogido y traducido la información obtenida en las reuniones de LGRU. Durante todo este tiempo se han realizado diversas actividades para

conseguir los objetivos mencionados, como son, charlas sobre herramientas libres de diseño y sobre licencias; maratones de traducción para ayudar a la comunidad hispanoparlante a acceder a la información; talleres de tipografía y de diseño con otros colectivos, como talleres infantiles; talleres de creatividad sobre conceptos relacionados como la identidad corporativa o la divulgación y comunicación, etc.

### Resumen de Actividades:

#### Sprint de traducción con FLOSS Manuals



#### SOL 1ª Semana de las Obras Libres. Taller Rondó Brillante

Esta actividad propone que alumnos de grado en diseño gráfico (Escuela de Arte 10) enseñen a niños de Educación Primaria (Aulas Balía del CEIP Francisco de Goya) algunos fundamentos de diseño utilizando herramientas de software libre, con las que generarán imágenes tipográficas para ilustrar una composición musical compuesta por Eduardo Costa sobre canciones populares infantiles para una orquesta infantil (Escuela de música Andana).



Se proponen dos fases principales: dos sesiones prácticas entre los alumnos de la escuela de Arte 10 y de Fundación Balía, y un concierto del grupo de cámara de grado elemental Andana acompañada de las visuales que Miguel Angel Lastra creará con los resultados gráficos.





### Resultados Taller Rondó Brillante



### Concierto Rondó Brillante



### Fuentes libres para la fachada digital de Medialab-prado

Los alumnos de la escuela de Arte10 en sus clases de tipografía impartidas por Eugenio Vega han realizado una colaboración con Madialab-prado diseñando tipografías pensadas para la fachada digital. Estos son algunos de los resultados.





### Charlas de alumnos sobre Inkscape, Scribus y Gimp.



“Los diseñadores gráficos estamos a merced de la tecnología en muchos casos para llevar a cabo nuestro trabajo, nos condiciona ya no sólo tener una cultura visual amplia y ser creativos, además debemos aprender a manejar las herramientas y el software que harán realidad nuestras ideas.

En este campo del software de diseño gráfico y desde hace años podría decirse que el monopolio absoluto lo tiene Adobe. Desde la absorción de Macromedia por Adobe se terminaron las competencias entre compañías. Corel y Quark Xpress nunca llegarán a tener el enorme mercado que tienen programas como Illustrator o Indesign aunque sean programas profesionales y que sí se usen por algunas empresas. El hecho de que Adobe sea nuestra única opción (hasta ahora) para realizar nuestro trabajo nos obliga a estar constantemente pendientes de nuevas versiones, actualizaciones y sobre todo a desembolsar unas enormes cantidades de dinero (actualmente la Master Collection de Adobe cuesta más de 3.000 euros).

Para liberarnos de todos estos condicionantes y de muchos más que ya no sólo atañen al mundo del diseño aparece en nuestro camino el software libre. Este tipo de software que se desarrolla de forma abierta, pública y en cooperación con muchos sectores profesionales aporta soluciones a muchos de los problemas comentados. No estás condicionado a una empresa, ahora tienes libertad absoluta de uso, distribución y si eres programador informático te permite seguir desarrollándolo. Llegados a este punto y en el campo del diseño gráfico tenemos una serie de programas que sustituyen perfectamente al paquete de Adobe, y aunque en algún caso aún haya restricciones, sobre todo a nivel de compatibilidad de extensiones, son programas perfectamente válidos y bien hechos”.

*María Hojas. Alumna de Arte10.*





## Put that there! Please? Taller de Femke Snelting



Las herramientas digitales han estado siempre ligadas al proceso del diseño, pero las amables interfaces gráficas y las “opciones por defecto” de los programas, hacen que sea difícil experimentar. Este taller propone una experiencia desde un punto de vista muy diferente por medio de *software de Líneas de Comando*, que es una manera de comunicarte con tu ordenador mediante órdenes escritas. Este tipo de software, al contrario que una navaja suiza, sigue la filosofía de Linux y está programado para ejecutar una sola tarea.. Por ejemplo, el programa “tr” no hace otra cosa que sustituir un carácter por otro.

Estas herramientas de un solo uso pueden parecer triviales en un primer momento, pero su capacidad para combinarse, nos permiten crear nuestras propias herramientas como si de piezas de Lego® se tratara. Estos programas pueden actuar como filtros, tomando una muestra inicial y transformándola en un resultado distinto.

En este taller se produjeron diferentes diseños sin utilizar una interfaz gráfica. Hay que estar preparados para obtener resultados sorprendentes, pero también para perderse en el proceso...

## Taller de creatividad para el LGRU Info Point

El Workshop fué impartido por José Corujeira, con la coordinación de Javier Fernández, y se realizó con el grupo de estudiantes de 3º curso de Diseño Gráfico en la asignatura de Proyectos impar-





tida por Luis Conde, dentro del desarrollo de un proyecto de identidad visual para el futuro espacio denominado “InfoPoint” de MediaLab\_Prado. Se desarrolló en dos sesiones en las que se plantea un proceso creativo metodológicamente controlado para abordar las diferentes dimensiones de las propuestas tanto en la formalización, en los significados y en la viabilidad de la implementación práctica.

1º sesión de creatividad. EA10. Madrid 14 de Mayo de 2012

En esta primera sesión se trabajó sobre el objetivo inicial de obtener las pautas informacionales de lógicas y estéticas del grupo para extraer las cantidades de originalidad iniciales (supuestos) como modo de autoorganizar el procesamiento de formas a diseñar.

2º sesión de creatividad. EA10. Madrid 6 de Junio de 2012

En esta segunda sesión se trabajó mediante una técnica basada en la generación de hubs en redes (Scale free Networks), que facilita la creación de nodos con gran número de enlaces y facilidad para la “clusterización”. Se utilizaron, para la realización de las prácticas del “Visual Thinking” y el “Storyboarding”, los recursos recogidos en la biblioteca de IDEO en HCD en la fase “CREATE”. Con esta información y valoraciones críticas cada alumno o grupo definió la formalización de la propuesta final.



### Charla con OSP y 404 School not found

OSP, estudio de diseño afincado en Bruselas, presentó en la escuela los resultados del taller de diseño 404: Open Textures que previamente había realizado en Intermediae para el proyecto comisariado por Jara Rocha 404: School not found.



404: Open Textures fué un taller de desarrollo de texturas visuales libres, impartido por el colectivo OSP (Open Source Publishing). Durante tres días la caravana de diseño gráfico de OSP se asentó en Intermediae para trabajar en la ideación y producción colaborativa de propuestas para la comunicación de 404.

Mas información sobre el proyecto: [http://intermediae.es/project/intermediae/blog/404\\_school\\_not\\_found](http://intermediae.es/project/intermediae/blog/404_school_not_found)

Mas información sobre OSP: <http://osp.constantvzw.org/blog/>

### Taller: Estación Nómada de Diseño en la Bienal Iberoamericana del Diseño. 2012.



En este taller se trabajó, utilizando técnicas de creatividad, sobre el diseño de una estación de trabajo autónoma, reflexionando en común sobre las necesidades que presenta un espacio de trabajo de estas características, y sobre el modo de divulgación y comunicación de la estación para ponerla a disposición de todos los posibles usuarios. Se trabajó sobre los aspectos imprescindibles que debe incorporar una estación de este tipo, sobre qué es lo determinante y básico para el ejercicio del diseño desde la perspectiva de la gráfica libre. La estación se planteó como algo capaz de trasladarse, de funcionar para el trabajo de un diseñador y de representar la idea del trabajo colaborativo y la cultura libre. Así mismo se planteó la reflexión sobre los “útiles” necesarios para pensar y sobre los conceptos fundamentales relacionados con la cultura libre como punto de partida para la búsqueda de los contenidos semánticos generadores de mensajes y códigos pertinentes para esta comunicación.

## Taller: “Me pica el Kerning”.



Me pica el Kerning: Pequeñísima introducción al dibujo de letras y safari tipográfico se realizó en la [escueladeartediez](#) el martes 15 y miércoles 16 de Enero de 2013, fué impartido por Pablo Gámez, ex-alumno de la Escuela de Arte10 con el apoyo de Myriam Cea diseñadora y colaboradora de [Medialab-Prado](#), Luis Conde profesor de la [Escuela Superior de Diseño](#) y Ana G. Angulo profesora de la [escueladeartediez](#).

Este taller, enmarcado en el contexto de gráfica libre se planteó como modo de ofrecer una introducción al dibujo de letras de una forma amena y divertida pensada para todas las áreas impartidas en la escuela (gráfico, moda, interiores y grabado), pretendiendo ser un taller interdisciplinar para enriquecerse con la aportación de diferentes miradas y perspectivas del diseño. Me pica el kerning comenzó con un “safari tipográfico” por la ciudad donde se recogieron muestras de las letras que conforman el paisaje cotidiano de la ciudad para luego generar un nuevo y ecléctico abecedario en común. En la última fase se abordó la digitalización, para convertirlo en fuente tipográfica libre y colaborativa.

Como resumen y conclusión final a la que hemos llegado después de tres años trabajando en este proyecto LGRU, nos anima a difundir esta filosofía de la cultura de lo libre en todas sus vertientes en nuestro papel docente de mediadores y facilitadores de una práctica esencial y trascendente, como una posibilidad realista y como una opción valiosa para ampliar el abanico de posibilidades de los modos de pensar sobre el diseño y sobre su dimensión social.

*“La esencia fundamental que define el software/gráfica libre es la libertad, no el precio”.*

### Como citar este artículo

[http://artediez.es/paperback/wp-content/uploads/sites/13/2015/04/09\\_2015\\_Angulo-Conde-.pdf](http://artediez.es/paperback/wp-content/uploads/sites/13/2015/04/09_2015_Angulo-Conde-.pdf)

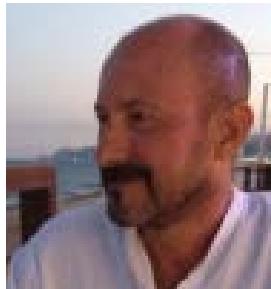




### ANA GARCÍA ANGULO

Doctora en Bellas Artes, diseñadora y profesora de artes plásticas y diseño en la escuela de ArteDíez de la Comunidad de Madrid, impartiendo asignaturas de tecnología aplicada al diseño. Interesada en la Gráfica Libre y en los procesos colaborativos. Actualmente organiza desde la Escuela de ArteDíez el #edcd Encuentro de Diseño y Cultura Digital que se celebra en Medialab-Prado.

[www.anagangulo.es](http://www.anagangulo.es)



### LUIS CONDE ARRANZ

Luis Conde Arranz. Doctorando en Creatividad Aplicada. Diseñador gráfico y Profesor de proyectos de diseño gráfico en la e/s/d/m (Escuela Superior de Diseño de Madrid). Licenciado en Bellas Artes en Escultura y Restauración y Conservación de Obras de Arte. Actualmente organiza desde la e/s/d/m el #edcd Encuentro de Diseño y Cultura Digital que se celebra en Medialab-Prado.

[luiscondesign@gmail.com](mailto:luiscondesign@gmail.com)

