

1 de octubre de 2015 | Vol. 16 | Núm. 10 | ISSN 1607 - 6079

## ENTREVISTA

---

# RETORNO AL ORIGEN. ENTREVISTA CON GERARDO GARCÍA LUNA

<http://www.revista.unam.mx/vol.16/num10/art82/>

*Ma. Antonieta Rodríguez Rivera (Coordinadora  
de Educación a Distancia, CELE, UNAM)*

## RETORNO AL ORIGEN

### Resumen

En la charla con el Dr. Gerardo García-Luna Martínez se abre un espacio de reflexiones y propuestas alrededor de la praxis en el diseño y la comunicación visual, entendida como una disciplina proyectual del lenguaje. Dentro de este escenario se puntualiza que aunque la mediación tecnológica juega un papel importante en la producción visual, el protagonista sigue siendo el acto creativo y comunicativo.

Con el objetivo de ofrecer una visión general de algunos tópicos que impactan directamente a los estudiantes y a los profesionales del diseño y la comunicación visual, se tocan temas como la formación docente, la apertura multidisciplinar, los retos y áreas de oportunidad que el uso de las tecnologías de la información y comunicación proporcionan y el papel del diseñador como productor de mensajes educativos, entre otros.

**Palabras clave:** diseño, FAD, artes plásticas, educación, diseño y comunicación.

## RETORNO AL ORIGEN

### Introducción

**E**n la charla con el Dr. Gerardo García-Luna Martínez se abre un espacio de reflexiones y propuestas alrededor de la praxis en el diseño y la comunicación visual, entendida como una disciplina proyectual del lenguaje. Dentro de este escenario se puntualiza que aunque la mediación tecnológica juega un papel importante en la producción visual, el protagonista sigue siendo el acto creativo y comunicativo.

Con el objetivo de ofrecer una visión general de algunos tópicos que impactan directamente a los estudiantes y a los profesionales del diseño y la comunicación visual, se tocan temas como la formación docente, la apertura multidisciplinar, los retos y áreas de oportunidad que el uso de las tecnologías de la información y comunicación proporcionan y el papel del diseñador como productor de mensajes educativos, entre otros.



Retorno al origen. Entrevista  
con Gerardo García-Luna.  
Parte 1.

**M:** Qué tal, estamos aquí reunidos con el doctor Gerardo García Luna para hacerle una entrevista. Él es licenciado en Diseño Gráfico con mención honorífica por la Escuela Nacional de Artes Plásticas, maestro en Artes Visuales con orientación en arte urbano por el posgrado de esta misma escuela, también es doctor en Bellas Artes por el Departamento de Pintura del Centro de Arte y Entorno de la Universidad Politécnica de Valencia, España. Es académico de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM y de otras universidades. Él ha tenido o desempeñado cargos administrativos, ha sido coordinador académico, coproductor de la serie televisiva *Entre lo encordado y lo acordado, por el arte y el diseño le hacemos la lucha*. En 2011 y 2012 fue miembro del comité de selección a becas en el extranjero en la disciplina de diseño por el Conaculta, Conacyt. Pertenece al cuerpo tutorial del posgrado en artes y diseño y es tutor Pronabes. Nos gustaría mucho platicar contigo hoy acerca del retorno al origen en cuanto al diseño y la comunicación visual.

**G:** Pues para mí va a ser un honor y muchísimas gracias por esta invitación.

**M:** Bueno, pues comenzamos con las preguntas.

**G:** De acuerdo.

### ¿Consideras que actualmente hay oportunidad para el crecimiento del diseño y la comunicación?

**G:** Sí, sí lo considero, y de hecho consideraría que es la época de oro del diseño porque la comunicación visual se encuentra en crisis, ¿no?, y esto pareciera ser como una paradoja, ¿no?, pareciera ser que si está en crisis entonces el entorno es desfavorable, sino más bien creo que es área de oportunidad, ha sido un proceso a partir de mediados de los años ochenta a nuestra era en donde hace su aparición la computadora en los procesos de producción del diseño y creo que empieza a demostrarse que el uso de la computadora sin una cultura visual, sin una información específica como una estrategia de comunicación o a dónde va dirigida esta estrategia de comunicación, hace que los enunciados sean poco trascendentes tanto en lo formal como posiblemente en su impacto o su solución a los problemas de comunicación. Creo que ahora más que nunca la participación de especialistas en la comunicación visual, ante todo diseñadores, puede nuevamente potenciar a la tecnología y permitir que ésta crezca exponencialmente, tanto a nivel de producción como a nivel de una enunciativa o poética.

**M:** Esto que mencionas nos da luces, nos da una cierta esperanza a nosotros los diseñadores de no sentirnos desplazados por la tecnología o por estas escuelas que nada más forman o entrenan en el uso de paquetería para diseño. En ese sentido, ya mencionaste algunas, pero ¿cuáles crees que serían las claves o cuáles les podrían servir a los colegas para que puedan ellos diferenciar su trabajo como diseñador formado dentro de una universidad *versus* uno que solamente tiene un manejo de paquetería?



para que puedan ellos diferenciar su trabajo como diseñador formado dentro de una universidad *versus* uno que solamente tiene un manejo de paquetería?

**G:** Mira, yo creo que el diseño es un proceso de llevar ideas a formas y ese proceso implica necesariamente una gramática, una serie de códigos, estos códigos obedecen a cuestiones de índole cultural o comunicativa pero también de índole técnica, ¿no?, caso

concreto, por ejemplo la tipografía, recurso visual en el cual se soporta un texto, en muchas ocasiones es muy notorio cuando alguien no se ha preparado en ello y el resultado de una página web o de una publicación impresa empieza a adolecer criterios formales o criterios de la propia vigencia. Aquí cabría aclarar también o hacer la diferencia entre lo que es este proceso como de una gramática, una sintaxis correcta, con otro proceso más complejo que yo decía también de esta circunstancia de la crisis que es la valoración del

Título: el trabajo del diseñador. Autor: Warren Fournier

diseño. Decía Goethe que el arte y la filosofía sufrían del mismo mal, todo mundo cree saber de ellas. Eso es aplicable al diseño desde su dimensión estética. Pareciera que el diseño se resuelve en una circunstancia de “me gusta” o “no me gusta”, o si bien imita o es parecido a ciertas tendencias que la industria cultural nos impone, es decir, si hay una moda en donde se está utilizando ahora una tipografía hecha a mano, una quirografía o *lettering* como le dicen en diseño, pues todos se van a esto sin saber si hay verdaderamente una función. Eso sí es una posibilidad, yo diría que ser fiel a los procesos creativos y a las necesidades de comunicación que demandan estrategias de diseño.

**M:** En este sentido de los procesos, ¿tú piensas que la metodología a proyectar, por ejemplo, sigue vigente?

**G:** Sí, sí creo que siga vigente, sin embargo, creo que está sobrevalorada en las escuelas, en los esquemas formativos. Yo consideraría que un universo general en el diseño implicaría cuatro métodos principalmente, un método procesual que es en donde tú concibes la idea, un método proyectual en donde la formalizas, y otros dos métodos que serían los métodos de carácter productivo, es decir, que la insertas en una cadena de producción y en un nivel industrial y un último universo de métodos que serían los métodos comunicativos, ¿no?, que es socializarla, que es verbalizarla, que es darle este fin. Creo que, por una parte, esto, la formación en el diseño se está convirtiendo como un potro medieval, la institución nos forma teniendo claro lo procesual y lo proyectual, le damos mucho énfasis a eso, a los procesos de bocetaje, de creación y el campo profesional demanda mucho los métodos productivos, entonces hay un vacío que igual y la tecnología puede venir a allanar, puede venir a juntar, ¿no?, porque antiguamente nuestros procesos de producción eran muy complejos, eran muy de gremio, un tipógrafo, un linotipista, alguien que preparara un original mecánico, actualmente de las quizá dos horas que nos tardamos tú y yo en entintar un original mecánico, ahora pones comando + p, y se imprime, ¿no?, entonces ahí es está la posibilidad.

## Nuevos escenarios en la FAD

**¿Consideras que en la FAD los docentes se están enfrentando a nuevos escenarios donde insertan las TIC en la formación de alumnos?**

Sí, no a la velocidad que creo se requeriría. Creo que, yo siempre lo he dicho, que la mayor fortaleza o riqueza de esta universidad son sus alumnos, creo que los alumnos lo tienen más claro porque también es cierto que viven más en este contexto, ¿no?, sin embargo, hay esfuerzos, quizá hasta de carácter operativo; es decir, sistemas de registro, de programas desglosados o sistemas de firma que se sirven de una tecnología para sistematizar una vida académica o la aparición de blogs o sitios de consulta en donde todos los académicos de la facultad tenemos un muro en donde podemos publicar desde recursos didácticos hasta quizá qué temática va a tener tu extraordinario o bien generar un foro en donde puedas hacer una comunidad con temas similares, ¿no?, ese es uno de los aspectos. Las otras han sido también nuestras áreas o departamentos de educación continua, han notado en muchos casos por una educación a distancia, por cursos no

presenciales y otra realidad es que con la aparición de nuestra tercera licenciatura, Arte y Diseño, la Facultad tiene una necesidad de espacio, o sea, nos encontramos rebasados actualmente por la población que contenemos y va a ser un mal necesario, lo digo por la circunstancia de matrícula, en la que también tendremos que viabilizar nuestros cursos a que sean no presenciales y a potenciarlos en las TIC.

Retorno al origen. Entrevista  
 con Gerardo García-Luna.  
 Parte 2.



**M:** Y bueno, en ese sentido, para poder llegar a ese objetivo de poner estos cursos a distancia o en línea o como sea que lo tengan pensado, ¿consideras que los docentes están siendo preparados para enfrentar estos escenarios, si cuentan con alguna formación?

**G:** Sí hay tendencias, pero también es importante ser como muy honestos que guardamos cierta resistencia, ¿no?, y ve que utilizo primera persona plural porque yo a veces también soy *diseñopithecus*, quizá este sentido del retorno al origen es porque el alumno, ese potro que te mencionaba, pues hace un momento, se encuentra en el alumno. Por un lado las teorías, los elementos proyectuales, las metodologías, y por el otro un campo profesional que exige la inmediatez, ¿no?, el diseño para ayer, que no valora el proceso del diseño, cuántas veces no hemos cruzado en calles en esta ciudad en donde hay servicios de impresión digital y te dicen "imprima la lona y el diseño es gratis", ¿no? Es decir, sí hay una devaluación en los procesos porque hay una sobresaturación de mensajes, pero así como en su momento las cámaras fotográficas no nos hicieron a todos fotógrafos, tampoco la computadora nos va a hacer a todos diseñadores. Facilita los procesos de la construcción de una imagen y en ese sentido, también hay que reconocer que cualquier persona tiene el derecho a generar sus imágenes. El que sean funcionales o no, eso ya es otra cosa.

**M:** ¿Y para este retorno al origen?

**G:** Yo pensaría que el chico, o bueno, los alumnos, porque tenemos algunos que no son tan chicos. O sea, es decir, que el aspirante a formarse en el diseño tuviera en claro esta necesidad que el proceso más complejo de diseñar es transportar la idea a la forma y que eso es un acto creativo y un acto conceptual. Me ha ocurrido dar en semestres finales a la



Facultad de Artes y Diseño.  
 Autor: Gabrieldrogba11

carrera en un taller de diseño en donde uno solicita bocetar y si no está la computadora, no bocetan, ¿no?, entonces es como, el retorno es como una construcción de cultura visual y hacer énfasis en el boceto.

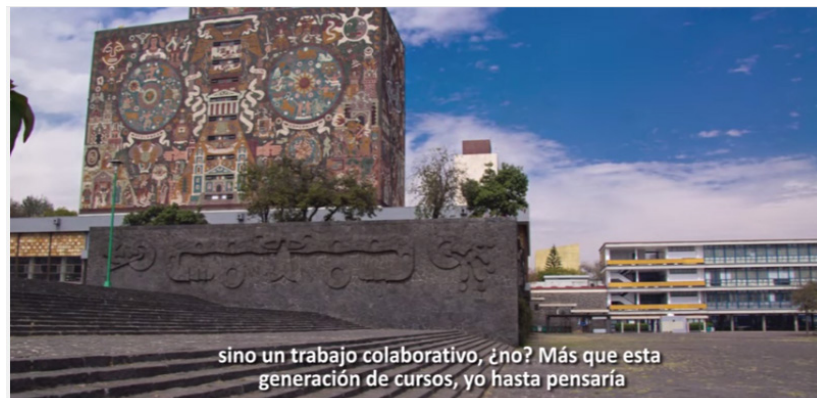
## Entornos educativos virtuales

**M:** ¿Los alumnos de la FAD salen preparados para incluirse en el desarrollo de entornos educativos virtuales? ¿Los profesores están capacitados para asesorar e impartir clases en línea?

**G:** Mira, pues es una pregunta que implica criterio de valoración y como tal, puede ser enormemente subjetivo, sobre todo tratándose de diseño. Yo te diría que, desde mi perspectiva, creo que los alumnos se encuentran más capaces en este contexto de tecnologías en tanto que son más afines, en tanto que las propias deficiencias formativas de la facultad a veces los arrojan a ellos a ser autodidactas de ciertas técnicas. Caso concreto quizá técnicas de edición audiovisual, en donde o el maestro no se encuentra actualizado o en donde el equipo no está teniendo la capacidad para, ve tú a saber, hacer un *render* y entonces él acude o bien a un YouTube o un canal de información y hace una didáctica autogestiva. En ese sentido creo que ellos están más aptos. El otro aspecto que me gustaría citar es quizá también esta circunstancia de cadena de producción. Posiblemente otras economías, no sé, de primer mundo o más desarrolladas, tengan pues un desarrollo industrial de las TIC mucho más preciso y que el trabajo interdisciplinario sea más respetado, ¿no?, es decir, un diseñador trabaja con un ingeniero en sistemas, con un quizá psicólogo, antropólogo, a partir de las necesidades de usabilidad. Lo cierto es que nuestra economía y la valoración sobre la educación a distancia no ha sido como tal, o no ha sido tan congruente a las necesidades que tenemos. Entonces un diseñador debe aprender muchas cosas y debe formarse, creo yo, en un elemento híbrido.



Retorno al origen. Entrevista  
 con Gerardo García-Luna.  
 Parte 3.



sino un trabajo colaborativo, ¿no? Más que esta generación de cursos, yo hasta pensaría

Caso concreto elementos de programación, quizá, ¿no?, el desarrollo de sitios web o demás y la escuela eso sí no lo está dando. Creo que la Universidad como tal, es decir, ésta es la enorme ventaja de estar en este techo macro que es la UNAM, está desarrollando proyectos importantes no solamente en educación, quizá en arte, en diseño, y a partir de instancias como el CCADET, DGTIC, que apoya a las facultades, empieza a haber este tipo de cosas.

En cuanto a los maestros creo que hay más resistencia, ¿no? Hemos algunos de vieja guardia y sigue existiendo un cierto temor o recelo a la computadora, sobre todo por esta circunstancia de idea-forma, es decir, materializamos cosas, somos la Facultad Artes de Diseño, hacemos objetos artísticos, estéticos, o bien, de comunicación, y en ese sentido tangible hay un sector que es muy reticente a enseñar dibujo o escultura a distancia.

Creo que debemos reeducarnos en ver esas posibilidades. Yo pensaría que debiera ser semipresencial en algunos momentos, pero indudablemente, dada la demanda y el compromiso social de educación que tiene nuestra Universidad, también la educación a distancia vendría a solucionar pues un sinnúmero de necesidades de espacio, de matrícula, y a distancia no significa una educación de segundo pelo, es una educación de enorme calidad y que de hecho hace más autogestivo y propositivo al alumno.

**¿Es necesario introducir proyectos en los que el diseñador intervenga con estudiantes de otras facultades u otras escuelas para el desarrollo de material en entornos virtuales?**



**G:** Sí, absolutamente. Yo te diría, con el debido respeto de las otras facultades, que quizá un área cultural, o sus galerías, sus foros o un centro de cómputo de una facultad, me imagino Derecho, son extensiones culturales, son extensiones académicas, son extensiones formativas, enormemente poderosas, pero extensiones. En el caso de la Facultad de Artes y Diseño, el Centro de cómputo, como las áreas culturales, son elementos nucleares de nuestra formación, entonces no solamente es este sentido como de rescate de estas grandes direcciones de la UNAM en el desarrollo tecnológico, sino un trabajo colaborativo, ¿no? Más que esta generación de cursos, yo hasta pensaría la generación de líneas de investigación conjunta en donde diseñadores y escultores pudieran, o pintores, ya estoy excluyendo a otras áreas de producción en las artes, o sea, es decir, que los especialistas en la producción de imagen pudieran también interpretar, porque finalmente la tecnología no es sino, sobre todo en esto de las TIC o los ordenadores, son herramientas que potencian el lenguaje y entonces la expresión artística y el diseño, pues son una investigación formal sobre el lenguaje. Entonces tendríamos mucho que aportar y creo que en este sentido de un trabajo colaborativo, sino que una solución de proyectos complejos en donde ciertos paradigmas y posturas enriquezcan un objetivo común.

Título: Entornos educativos virtuales. Autor: Laia Ros



**M:** Pero no solamente al interior, sino también hacia afuera, hacia todas las demás carreras, porque esa es la vida real ya cuando uno se enfrenta al campo laboral.

**G:** Sí. Y quizá tampoco posiblemente lo que diga sea enormemente grave, pero tampoco sin clarificar un objetivo concreto, ¿no?, sino más bien como una línea de investigación, es decir, como también un posible proyecto de innovación utópico, es decir, ¿cómo puedo enseñar sinestesia? o ¿qué sabor tendría la obra de la Bauhaus si fuera un platillo culinario?, ¿no?, es decir, es explorar otros terrenos que constituyen una estética porque creo, hemos hablado de la educación, si los diseñadores, si los profesores, también hay un requerimiento de una alfabetividad visual de nuestra cultura, hay la necesidad de que seamos como público más demandantes de una imagen más inteligente y más propositiva.

## Vínculo multidisciplinario e interdisciplinario



no solamente por "me gusta", estaremos integrándonos en estos equipos interdisciplinarios con un mayor respeto,

Retorno al origen. Entrevista  
 con Gerardo García-Luna.  
 Parte 4.

### ¿Cómo lograr posicionar al diseñador realmente como un vínculo entre todas las áreas multidisciplinarias e interdisciplinarias?

**G:** Sí. Híjole es una pregunta muy compleja, ¿no?, no sé si lo hemos resuelto pero yo creo, como decíamos, un lenguaje, un lenguaje es una posibilidad de expresión y este hecho de posibilidad también es un potencia. Con esto quiero decir que no se desarrolla si no es que se convencionaliza, se socializa y esa convención no es otra cosa que el código. Cuando hablamos de código automáticamente creo que aparece la figura del programador y del esquema complejo, es decir, el código duro que es el que es un sistema lingüístico que permite al instrumento frío trabajar. Creo que el diseñador es especialista del código suave, ¿qué quiero decir con este código suave?, el código cultural, el código humano, humaniza el proceso en sentidos de hacer un terreno de inmersión más estable, más común, más empático y, por qué no, más emotivo, pero ve que lo emotivo no necesariamente es gusto, no es necesariamente la subjetividad, es que a mí me gusta una tipografía que puede ser horrible como la Comic Sans, ¿no?, y entonces, y que desde el diseño pensamos que hay otras series de, no es que sea fea en sí, sino que hay una serie de dis-

funciones en su lecturabilidad, en la capacidad que se lea, en el mensaje connotado de la seriedad de lo que leo. Porque también es como si yo declaro mis impuestos con una tipografía infantil o lo hago con una tipografía clásica de estas que tienen patines, pues voy a vender seriedad, es decir, la forma también se debe a un código cultural, a un código que hemos heredado y que de alguna manera preserva ciertos valores sobre otros. En la medida en que los diseñadores hagamos propuestas transparentes que puedan dar una solución clara a esos sentidos, no solamente por "me gusta", estaremos integrándonos en estos equipos interdisciplinarios con un mayor respeto, con una mayor reciprocidad porque generalmente se nos comprende, y ya de entrevista me fui a diván, pero se nos comprende como un cosmetólogo, como un decorador de gráficos, ¿no?, y lo cierto es que no.

Cuando me hacías la pregunta pensaba en una industria que de hecho en la industria del entretenimiento es la que más ingresos genera, que es los videojuegos. En la industria del videojuego, que es otro tipo de TIC desarrollada a un espacio de ocio, cuestionable o no, pero finalmente una mega industria en donde diseñadores trabajan bien y, desde un arreglo tipográfico, desde una creación de personajes, ya seduces, ¿no?

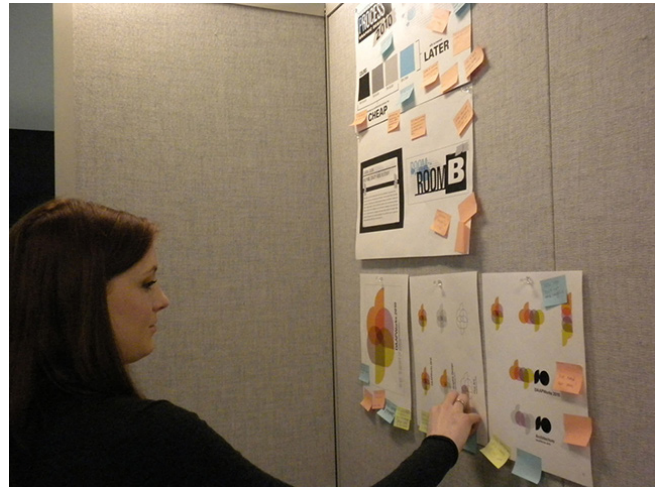
Pues mira, también creo que otro aspecto que es fundamental, este retorno al origen o ésta, cuando tuve a bien que me invitaran, pensaba en ese retorno al origen en el sentido del proceso creativo, es decir, del método procesual, de generar una idea, de que esa idea implica una serie de elementos culturales, de lectura, de influencia, de cultura visual, ¿no? Un diseñador y un artista visual deben ver. Pero también es el retorno a las metodologías, a las teorías, a la fundamentación de porqué la estrategia de comunicación que estamos proponiendo es la más congruente y eficiente para una necesidad específica, máxime cuando hablamos de una proceso educativo en donde hay un programa formal y una serie de objetivos académicos que debemos cubrir. Cuál de ellos, cuando no está esta presencia de un tutor o de un elemento grupal, sino estás con la tecnología, pueden ser los recursos visuales más óptimos para esclarecer un contenido, sea éste un constructor cognitivo o procesual o, por qué no, hasta actitudinal, es decir, una postura ética o social, moral.

Los diseñadores en ocasiones también en nuestra formación nos seducimos por este acto creativo y hacer cosas y divorciamos lo que es la práctica de la teoría, o sea, divorciamos, no creemos en la importancia de una asignatura como semiótica o no creemos en la importancia de contextualizar nuestro trabajo a partir de procesos sociohistóricos, de referencias económicas y ese tipo de bagaje sí lo tienen otras profesiones, ¿no?, o están valoradas socialmente en otras profesiones, entonces esta visión del diseñador como cosmetólogo a veces, como un decorador, también somos corresponsables nosotros y los alumnos deben aprender este tipo de cosas.

**M:** Y bueno, ya para finalizar y desviando un poco el tema porque estábamos hablando de entornos educativos, de entornos creativos, pero enfocados en la educación, también me gustaría que nos comentaras, en tu experiencia, porque vimos en tu currículum tienes una experiencia variada en la que has fungido como diferentes figuras, adminis-

Título: Metodología de diseño. Autor: UC GD

trativas, creativas, me refiero como diseñador propiamente, también obras de teatro, entonces, en ese sentido me gustaría que nos dijeras ¿cómo es esta postura que tiene el diseñador ante estas diferentes facetas que pueden presentarse en su vida profesional?



**G:** Pues mira, creo que tenemos enormes herramientas de transformación de la realidad, porque el diseño gráfico o la comunicación visual o cualquier naturaleza del diseño está inserto dentro lo que se denominan *disciplinas proyectuales*, y este concepto de proyecto implica primero una prospectiva e implica una serie de metodologías de procedimientos para obtener un fin. Si ese esquema de disciplina proyectual lo transfieres a otra serie de responsabilidades puede abonar en una innovación creativa de estos esquemas, ¿no? O sea, creo que este esquema proyectual, al cual nosotros generalmente hemos sido formados, se vuelven herramientas muy útiles al momento de planificar desde una gestión administrativa de una institución, como en su momento fue la Facultad, o hasta reinventarlos en los procesos de enseñanza aprendizaje de nuestra disciplina, porque una de las tendencias, no sé si buena o mala, es que la educación ahorita trabaja por competencias y a nosotros se nos exige si solución de casos, si solución de problemas, si trabajo en equipo, si investigación... Pues yo, desde que tengo memoria y desde que estudié esta disciplina, hemos aprendido así, ¿no?, ha sido naturaleza propia de nuestros procesos formativos muchas de las nuevas estrategias didácticas y pedagógicas que empiezan a estar en boga, ¿no?

**M:** Bueno, pues nos das a todos un aire nuevo, muchas gracias. Fue muy interesante la plática, esperamos en otro momento volver a conversar contigo.

**G:** Pues para mí en ese momento, cómo no, es un honor, muchísimas gracias.

**M:** Gracias. 🌸