

Abstract: This article seeks to analyze Maria Teresa, a Roger Mello book, who is widely awarded in Brazil. Internationally, in 2014, he was awarded the Hans Christian Andersen award. In his books, playfulness, colors, textures and the composition itself stand out, as well as the reframing of popular culture for the enjoyment of readers of all ages, especially children. In 1996, Maria Teresa inaugurates a branch in the Brazilian children's and youth publishing market. Finally, we seek to analyze the illustrations of Maria Teresa from the approaches of art history, anthropology and design (Magalhães, 2003; Lima, 2010; Gil, 2008; Ramos, 2013; Frota, 1978).

Keywords: Children's books – Roger Mello – Popular art – Carranca.

Resumen: Este artículo busca analizar María Teresa, un libro de Roger Mello, autor ampliamente premiado en Brasil. A nivel internacional, en 2014, fue galardonado con el premio Hans Christian Andersen. En sus libros destacan la alegría, los colores, las texturas y la propia composición, así como el replanteamiento de la cultura popular para el disfrute de lectores de todas las edades, especialmente los niños. En 1996, María Teresa inaugura una sucursal en el mercado editorial infantil brasileño. Finalmente, buscamos analizar las ilustraciones de María Teresa desde los enfoques de la historia del arte, la antropología y el diseño (Magalhães, 2003; Lima, 2010; Gil, 2008; Ramos, 2013; Frota, 1978).

Palabras clave: Libros para niños – Roger Mello – Arte popular – Carranca

(*) **Maristela Pessoa Ramos:** Doutora em design (PPDES/UEERJ), mestre em Artes (PPGArtes-UEERJ), designer (ESDI-UEERJ). Pesquisa questões que envolvem saberes tradicionais, interlocuções entre o design e o artesanato, bem como investiga as tecnologias patrimoniais e as linguagens artísticas populares e as soluções com reaproveitamentos de materiais. Trabalhou em diversas instituições e empresas. Desenvolve cenários, figurinos e projetos de exposição. Desde 2000, é consultora de design nas áreas de Inovação e Economia Criativa. Desde 2010, pesquisa narrativas visuais e o ludismo infantil presentes na arte popular. Em 2015, direciona seus interesses para os fazeres da arte têxtil, especialmente o bordado, presentes no Brasil e na América do Sul. De 2015 a 2019, planejou e realizou oficinas educativas para as exposições do Centro de Referência do Artesanato Brasileiro (CRAB) para crianças, jovens e adultos. Integra o grupo de pesquisadoras do laboratório de Estudos do Cotidiano (LABEC/CAPES/UFES). maristelapessoa.rj@gmail.com

Interacción y pertinencia del diseño en la sociedad. Reflexión desde espacios académicos

Marisol Soledad García Cordero y
Yesid Camilo Buitrago López^(*)

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 154-157. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: mayo 2023
Versión final: julio 2024

Resumen: La siguiente reflexión aborda la interacción que se ha buscado generar desde la formación de estudiantes de diseño gráfico en la Universidad de Boyacá, para que puedan integrar sus proyectos académicos con contextos y problemáticas reales. Situando así al proceso formativo como un espacio integrador de conocimiento y experiencias. Esto ha sido clave para mostrar esa conexión inherente y el trabajo imprescindible del diseñador como aporte de la construcción de una sociedad.

Palabras clave: diseño gráfico – proyectos académicos – aprendizaje servicio – construcción social.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 157]

El diseño inmiscuido en la sociedad

Pensar en el diseño para muchos es afirmar que solo se trata de un quehacer limitado en la creación de elementos llamativos, donde se escuchan reacciones o comentarios, como: “qué bello”, “hermoso dibujo”, “como pinta de bien”, “los colores son maravillosos”, entre otros. Pero dentro de esta infinidad de expresiones no siempre se encuentran todas positivas, existen comentarios que destruyen y menosprecian el trabajo de un creativo, que,

si se analiza desde un punto de vista real y transparente, el desempeño de estos profesionales es tan complejo, y tan comprometido como cualquier otro trabajo. Visto de esta manera, la labor que desempeña día a día un creativo está compuesta de diferentes factores que se articulan entre sí, con el fin de lograr conseguir una excelente pieza gráfica. Así como lo expresa Isabel Campi; el trabajo de un diseñador consiste en encontrar un equilibrio entre los aspectos funcionales, tecnológicos – los cuales son

objetivos y mensurables- y los aspectos estéticos y simbólicos, mucho más difíciles de medir. Lo cual, permite evidenciar que su trabajo no es tan sencillo como parece y debe tener presente cada uno de estos componentes para un resultado óptimo (Campi, 2020).

Por esta razón, es válido aclarar que los diseñadores no cuentan con fórmulas secretas, experimentos mágicos o cajas en donde guardan dibujitos para ser utilizados en varios proyectos como muchos clientes a veces lo creen, al contrario, cada proyecto desde donde se observe para que sea todo un éxito debe tratarse de un ejercicio auténtico, con el fin de convertirse en una pieza única y funcional. Una excelente pieza gráfica cuando llega a ser un producto final y se lanza en el mercado, lleva un tiempo previo en un constante proceso de modificaciones, correcciones, cambios de color, tipos de letras, ubicación de elementos, entre otras cosas que los clientes pueden solicitar. Por lo tanto, se convierte en una pieza pensada y proyectada, que con cada una de esas modificaciones finalmente se llega a un consenso para la publicación y rotación de esta. Es decir, siempre que llega un cliente se inicia desde ceros en un papel o mesa de trabajo en blanco y de acuerdo con la necesidad manifestada por el usuario, se debe realizar un proceso previo de investigación, empatizar con el problema, analizar la competencia, estudiar cada uno de los elementos que compone la necesidad del cliente, cual podría ser la paleta de color y tipografía a utilizar entre otros aspectos fundamentales para el proceso.

A partir del texto anterior se busca narrar parte de la realidad de un profesional en el área de la creación, la creatividad y la innovación, un campo que para muchos aparte de ser subvalorado se desconoce el verdadero esfuerzo que está detrás de cada pieza gráfica, el compromiso que se requiere para realizar cada uno de los proyectos, los cuales deben procurar siempre versen originales, auténticos, llamativos y funcionales. Por ello, a través de este ensayo se busca dar respuesta a la pregunta: ¿cuál es la pertinencia social del diseñador y su vinculación con la sociedad?

Para iniciar, el gran valor del diseñador no solo se encuentra vinculado con la creatividad, innovación y dinamismo, está inmerso en muchos espacios políticos, culturales, académicos y sociales, en donde se visibiliza por medio de la creación de diferentes posters, flyers, motion graphics, murales para llevar mensajes que pueden comunicar e impactar dentro de las esferas comunes de la sociedad. El diseñador es un sujeto creativo, propositivo, en busca de nuevos modos de ver, hacer y pensar, estos profesionales no realizan lo mismo, siempre se encuentra en constante renovación y actualización de nuevas formas de ver y asumir los proyectos gráficos. Los profesionales en esta área constantemente están inmersos en el mundo de lanzamientos de software y elementos tecnológicos que permitan mejorar el desempeño y productividad de su trabajo. Asimismo, no existe una zona confort en donde se dispongan a desempeñar su quehacer laboral en solo duplicar y repetir elementos en diferentes proyectos, un buen profesional en el diseño hace de cada proyecto un mundo único.

Si se observa desde ese punto de vista, se debe comprender que “el diseño gráfico es una clave para saber interpretar el mundo que te rodea. Te permite ser consciente de la multitud de signos que modelan nuestra vida cotidiana y dotan de significado” (Cure & Aurélien, 2019, P.1). Es tan importante y en muchos casos domina los actos cotidianos de una sociedad; como el dejarse guiar por una señalética para no perderse en un espacio, conocer los colores que connotan prevención o precaución frente a cualquier situación, sensibilizar y persuadir a las personas para comprar un determinado producto o adquirir un servicio, por ello la gran responsabilidad que tiene el diseño frente a una sociedad y como se debe hacer un buen proceso creativo para no perjudicar a los usuarios. Todo lo que se encuentra y circunda en un entorno está vinculado con diseño, las marcas de comidas, billetes, carros, vestuario, productos de aseo, elementos en las calles, entre muchas cosas más. En la vida cotidiana desde que se inicia el día, hasta que se termina estamos rodeados de diseño y observando constantemente, pero detrás de cada elemento estuvo una persona creando esa pieza para que sea vista, interpretada y usada por las personas que la necesitan. De acuerdo con lo anterior, el vínculo entre el diseño y las personas es estrecho y se convierte así en el medio más efectivo, contundente y rápido para llevar un mensaje con calidad y que sea atractivo para el público objetivo, por tanto, el trabajo del diseñador al pasar de los años está logrando ser un recurso clave para muchos usuarios y cada vez diferentes usuarios requieren de su servicio, desde las pymes y mypes hasta las grandes empresas buscan posicionar su empresa a través del trabajo de los creativos.

De acuerdo con el anterior postulado, se puede entender una situación de cómo el diseño puede incorporarse en diferentes situaciones actuando como un potencializador de la comunicación visual, el cual sirve para resolver diferentes propósitos de acuerdo con las necesidades, pero se ve la responsabilidad frente a una sociedad, sumado a ello, no solo la importancia del diseño en el mundo físico, sino ahora el mundo virtual y digital en el cual cada día más personas están conectadas sin importar las edades, por ello en la actualidad su alta demanda y la mayor necesidad por un diseñador.

El diseñador cada día debe estar dispuesto a responder a las nuevas necesidades de la sociedad, así como la comunidad presenta cambios frecuentemente, el arte, diseño y áreas a fin se ven involucrados y deben renovarse. De esta manera, se invita al diseñador a enfrentarse a nuevos retos, a ver el mundo complejo en el que se encuentra la humanidad, de ahí la importancia asumir la responsabilidad de atender las nuevas problemáticas desde un paradigma más complejo, para poder abordar cada uno de estos aspectos que se ven implicados en los proyectos de diseño y buscar así mejores resultados.

Sumado a lo anterior, el diseño visto desde un pensamiento complejo, la intervención del diseño aborda diversos campos generales como lo son: el usuario, la necesidad y el contexto, la pertinencia, para lograr encontrar la cultura del diseño en las comunidades. Por tanto, se debe asumir desde la postura, para quién, para

qué y para dónde se diseña, lo cual hace evidente al ver el proceso gráfico más complejo, integrador y holístico, no solo pensar en el producto final en lo “bonito que va a ver”, sino en el proceso continuo que se debe concebir, en el impacto que generará cuando el arte final esté en la comunidad. En el siguiente apartado se hablará sobre la importancia de la pertinencia social en los diseñadores desde la formación académica.

Desde un aspecto educativo

Implica el compromiso desde la formación de los diseñadores, como motivar y promover el trabajo responsable desde la academia, pues cuando los estudiantes se enfrentan a la incertidumbre para resolver un problema real, van a tener una experiencia previa supervisada y asesorada por un docente. El diseño y la sociedad se convierten así en un sistema de interrelaciones necesarias y frecuentes en el ejercicio de la enseñanza, pues el diseñar va más allá de solo proyectar una pieza, invita a prestar atención al potencial que debe tener para comunicar y se hace necesario ser más crítico en la estimación y eficacia de un diseño.

Además, como diseñador, generador y desarrollador de proyectos, hacer lo correcto no siempre es hacer lo mejor, sino hacerlo con calidad, profesionalismo, ética y compromiso social, donde se hace imprescindible el acercamiento a comunidades vulnerables desde la academia para aportar en una construcción de sociedad. El diseño debe ser un pensamiento activo que reflexiona sobre su papel a futuro en la sociedad, donde es clave en la generación de experiencias y herramientas que le den sentido a las ideas a través de la integración de la función social del diseño

Como lo sustenta Jorge Frascara (2008), afirmando que:

El diseñador funciona como un identificador de problemas, como solucionador de problemas y como activo coordinador de equipos multidisciplinarios dedicados a mejorar el bienestar de la gente, necesita un programa educacional ambicioso, basado en gran medida en la participación de varias disciplinas cuya importancia relativa habrá que establecer en cada caso, de acuerdo con la dirección del programa (p. 25).

En consecuencia, pensar en un diseñador por solo sus aspectos técnicos o estéticos no es lo mejor, puede desarrollar vínculos de inclusión con excelentes relaciones humanas, en función de trabajar con otras disciplinas para complementar la solución que se necesita y mitigar alguna problemática en determinada comunidad, hace parte de entrar a identificar, investigar, analizar, proponer y finalmente realizar y diseñar propuestas creativas. Si bien, el diseño es una disciplina que mueve un mercado de consumo, desde la academia se puede proyectar y fortalecer un profesional con capacidades éticas y comprometidas con el quehacer laboral.

Aprendizaje servicio para diseñadores

Desde esta perspectiva y cumpliendo con el acercamiento social, el aprendizaje servicio en las aulas de clase como estrategia de enseñanza en la educación superior puede llegar a fortalecer aspectos relacionados con la motivación, la responsabilidad y la comprometida ejecución de una idea, que solventa alguna necesidad gráfica en una comunidad real. De esta manera, los estudiantes no solo adquieren conocimientos de la disciplina en que se encuentran, sino fortalecen características profesionales como: el liderazgo, gestión en el diseño, la participación constante en grupos sociales, entre otros.

Desde la experiencia en la docencia de diseño y con el proyecto titulado “planetarios” se logró evidenciar que las prácticas educativas vistas desde esta perspectiva académica han logrado encontrar la interacción y articulación de comunidades que necesitaban de un diseñador, en este caso los hogares comunitarios del ICBF. Partiendo del déficit que se identificó en la comunidad, cuando las madres comunitarias en oportunidades no sabían cómo desarrollar el material didáctico para sus niños, pues les costaba dibujar o replicar las guías necesarias para todos, se crea el proyecto en busca de lograr una vinculación y articulación de conocimientos entre los estudiantes de diseño gráfico de cuarto semestre, los componentes académicos que requiere la profesión, conocimientos de las madres comunitarias, la asesoría del docente encargado y el impacto del material en los niños beneficiados. Por consiguiente, se articularon estos componentes para lograr fortalecer alguna necesidad gráfica identificada y cómo los estudiantes desde su experiencia formativa realizan propuestas y prototipos pensados en la responsabilidad social de los niños a los cuales iba dirigido el material diseñado. Por último, la importancia de los escenarios sociales reales, para los estudiantes promueve un pensamiento reflexivo, pues en torno a la construcción de materiales didácticos apropiados y autóctonos para el bienestar de los niños de los hogares comunitarios, se fortalece la formación de un diseñador crítico, responsable, ético y con capacidades sociales para contribuir en comunidades.

De tal manera, el aprendizaje servicio cuenta con tres características fundamentales como lo es la solidaridad, con igualdad de derechos, construir vínculos de forma recíproca, el protagonismo o participación de los estudiantes en los proyectos para que sean sujetos activos en la sociedad y los docentes en su papel de acompañar y planificar el proyecto, para saber que se puede aprender, finalmente está la comunidad, quienes son las personas beneficiadas e involucradas en generar conocimiento (Tapia, 2015).

Sumado a ello, es una política inclusiva, pues invita a la educación tradicional a incluir el aprendizaje servicio dentro de su currículo y ser solidario para trabajar mancomunadamente, como desde espacios de interacción se puede lograr un intercambio de conocimiento y los estudiantes pueden aprender actuando.

Es importante mencionar que todos estos esfuerzos de investigación enfocados al mundo del diseño, la creatividad y extensión de responsabilidad social, “hoy en día, en Colombia se reconocen los productos de generación

de nuevo conocimiento propios de las áreas creativas” (Ballesteros & Bentrán, 2018, pág. 27). Lo cual motiva al gremio de los diseñadores a realizar proyectos en donde sus aportes de nuevo conocimiento se reconozcan y valoren en el campo de la investigación, pues antes no interesaba este gran esfuerzo de reconocimientos de obras, participación en exposiciones u otros. Ahora se busca mostrar desde la investigación creación y desde el mundo creativo, como se logran conectar diferentes realidades y si se hace una transformación social.

A modo de conclusión

La reflexión final, invita a ver la docencia esta oportunidad y un gran reto, compromiso y constancia, a cómo articular todos los actores que componen un proceso de formación llevados a un contexto real, para que tengan presente antes de realizar un diseño la responsabilidad de su creación con la sociedad y como se verá impactada, y como lo plantea en Doctor Nelson López en la clase de campo curricular es la “necesidad de crear un núcleo temático y problemático”, pues hace parte fundamental de una formación y acción investigativa, donde los estudiantes reconozcan su entorno y cómo pueden aportar desde su profesión en beneficio de las sociedad que se encuentran en él.

Profesionales en el área del diseño deben verse involucrados para permear de la realidad social antes de diseñar o proyectar una propuesta gráfica, pues todo debe estar pensado en beneficio de las comunidades, un diseñador industrial, gráfico o de modas debe conocer el espacio, entorno, la comunidad, el usuario, funcionalidad de su producto y como este puede resolver una necesidad en corto mediano y largo plazo sin dejar de lado los cambios tecnológicos y socioculturales. Por ello, seguir siendo un sujeto social en las comunidades y mostrar la gran representación del diseño gráfico, como un elemento integrador de facilitador de solución en problemas reales, en busca de espacios de articulación teórica con el contexto. Visto el diseño y la formación de profesionales en esta disciplina desde el perfil social, no solo busca la integración de profesionales a problemáticas reales, sino hacerlos conscientes del valor de la imagen, las formas visuales, el lenguaje de los signos y símbolos, lo cual involucra y tiene un gran valor representativo en las grandes sociedades. Invita a los docentes a contagiarlos de prácticas solidarias y aprendizaje servicio como una gran estrategia de promover a ver los resultados favorables y efectivos en las instituciones, puesto que en diferentes países proponen desde la secundaria realizar proyectos solidarios, como aporte en un cambio curricular y perfil educativo. Reconocer la verdadera importancia del diseñador en la sociedad, involucra desde la educación y la formación de estos profesionales, dejar de lado la invisibilidad que

a veces se vive dentro de un aula de clase y darles paso a unos profesionales activos en la sociedad, invitar a sacar de los espacios educativos a los estudiantes y enfrentarlos a contextos reales, para lo cual trabajarán el resto de su vida laboral, sirviendo a una comunidad.

Referencias bibliográficas

- Ballesteros, M., & Bentrán, E. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación creación en la academia*. Bogotá: Universidad del Bosque.
- Campi, I. (2020). *¿Qué es el diseño?* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Cure, S., & Aurélien, F. (2019). *Diseño gráfico y pensamiento visual*. Barcelona : Gustavo Gili.
- Frascara, J. (2008). *Diseño gráfico para la gente*. Buenos Aires: Ediciones infinito.
- Tapia, N. (02 de Septiembre de 2015). *Youtube*. (X. S. Solidario, Productor) Recuperado el Septiembre de 2020, de CLAYSS Digital: <https://www.youtube.com/watch?v=jaZTGJ4-yAs>

Abstract: The following reflection approaches the interaction that has been sought to generate from the formation of graphic design students at the University of Boyacá, so that they can integrate their academic projects with real contexts and problems. Thus situating the formative process as an integrating space of knowledge and experiences. This has been key to show that inherent connection and the essential work of the designer as a contribution to the construction of a society.

Keywords: graphic design - academic projects - service learning - social construction.

Resumo: A reflexão a seguir aborda a interação que se buscou gerar a partir do treinamento de estudantes de design gráfico na Universidade de Boyacá, para que eles possam integrar seus projetos acadêmicos a contextos e problemas reais. Assim, situando o processo de treinamento como um espaço integrador de conhecimentos e experiências. Isso tem sido fundamental para mostrar essa conexão inerente e o trabalho essencial do designer como contribuição para a construção de uma sociedade.

Palavras-chave: design gráfico - projetos acadêmicos - aprendizagem de serviços - construção social.

(*) Marisol Soledad García Cordero: Diseñadora Gráfica, Especialista en Gerencia de Mercadeo, Magister en educación actualmente adelanta un Doctorado en Educación. Interesada por el diseño como un factor social y la enseñanza del diseño. **Yesid Camilo Buitrago López:** Diseñador Gráfico, Especialista en EVA, Magíster en Pedagogía, Doctorado (c) en Educación. Actualmente es director del programa de diseño gráfico de la Universidad de Boyacá, Colombia.