

Agendas de investigación en los programas de Diseño Gráfico colombianos

Actas de Diseño (2018, marzo),
Vol. 24, pp. 222-225. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2014
Fecha de aceptación: septiembre 2015
Versión final: agosto 2017

Alexis Castellanos Escobar (*)

Resumen: El presente texto ofrece una perspectiva sobre las agendas de investigación en Diseño Gráfico en los programas técnicos profesionales, tecnológicos y profesionales universitarios en Bogotá-Colombia, particularmente en la producción investigativa generada por los estudiantes en los trabajos de grado. Se describen los retos y desafíos que enfrenta la investigación en el campo del diseño así como la reconfiguración de las áreas temáticas disciplinares. Por último se puntualizan las ambigüedades en las posturas y dificultades teóricas-metodológicas que requieren atención, generando un balance de las experiencias en una época donde el diseño ha actualizado su praxis más no sus paradigmas.

Palabras claves: Diseño gráfico - Investigación - Proyectos de graduación - Teoría - Metodología de la investigación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 225]

A modo de contextualización

Uno de los retos que enfrentan las facultades, escuelas y programas académicos de Diseño Gráfico en Bogotá-Colombia tiene que ver con la investigación formativa y los procesos relacionados con los trabajos de grado. Si bien los avances han sido significativos teniendo en cuenta que la disciplina del Diseño Gráfico en el país cuenta con alrededor de 50 años y su énfasis ha estado en el “oficio” y la práctica profesional, el proceso de construcción, planteamiento, acompañamiento y evaluación de los trabajos de grado por parte de docentes y estudiantes siguen siendo un desafío.

Cabe anotar que aunque el trabajo de grado para los programas de pregrado (en sus diferentes niveles de formación) se plantea como un ejercicio exploratorio y de indagación justo antes de finalizar la carrera, en los últimos años se evidencia una disminución considerable en la producción de este tipo de apuestas, dada la emergencia de modalidades heterogéneas que son planteadas como opción de grado válidas para las instituciones de educación superior, entre las que se encuentran cursos de actualización, pasantías empresariales, pasantías de investigación, semilleros, acceso a cursos de posgrado (particularmente en el nivel de especializaciones), entre otras.

De la misma forma la consolidación de programas de Diseño Gráfico en la figura de los ciclos propedéuticos y sus respectivos niveles (técnico profesional, tecnólogo y profesional universitario) dentro del sistema educativo colombiano ha permitido una inclusión importante como parte de la estrategia de cobertura planteada por el Ministerio de Educación Nacional en los últimos 20 años. Empero, también ha generado una serie de discusiones, vaguedades, imprecisiones y confusiones frente a los alcances de los proyectos planteados en cada nivel de formación, así como la dificultad de articular los trabajos de grado de manera secuencial y complementaria en los ciclos propedéuticos. Sumado a lo anterior se evidencia un desplazamiento del desarrollo de trabajos de grado y de procesos de investigación de los pregrados a los posgrados, particularmente a las estancias de maestrías con

énfasis en investigación y doctorados como se percibe internacionalmente, pero donde en Colombia la oferta en diseño es aún precaria.

Otras patologías comunes en este breve diagnóstico tiene que ver con el aumento en la oferta de programas de Diseño Gráfico desde la educación privada, que se teje con el modelo económico neoliberal en la educación donde se privilegian los indicadores y cifras, posicionando una promesa mercantil en las opciones de grado y fijando escenarios de monetización más que una preocupación en el avance de la construcción académica. A renglón seguido, las nuevas posibilidades curriculares basadas en la transversalidad, desdibujan la cultura investigativa y la debilitan bajo el marco de la flexibilidad, malogrando estos conceptos en el sistema educativo. Así mismo la instauración de estructuras académico-administrativas frágiles, que difícilmente garantizan los mecanismos para el desarrollo y la producción de trabajos de grado, los perfiles de los profesores-investigadores que tengan experiencia en proyectos de investigación, así como la distribución de tiempos para tutoría, asesoría, dirección, codirección y juzgamiento de los trabajos, se han convertido en otro de los síntomas que no generan un escenario favorable para la construcción de este tipo de literatura monográfica.

Se unen otros factores como la existencia de clases en horarios para estudiantes diurnos y nocturnos, donde particularmente estos últimos (no siempre) están más preocupados por el sostenimiento financiero de sus estudios y la rápida salida del sistema universitario y su vinculación con el mundo laboral que en la elaboración de proyectos de trabajo de grado. Como consecuencia de estas variables enunciadas anteriormente se esgrimen retos para la enseñanza y la investigación del diseño, lo que requiere con urgencia no solo una actualización de los currículos y planes de estudios, sino también la construcción de una estructura que soporte los procesos en cuanto a la investigación aplicada, básica y formativa en las instituciones que ofertan programas académicos de Diseño Gráfico que sea pertinente y aplicable, de

manera tal que permita que la producción investigativa sea generosa, rigurosa y de buena calidad.

Sobre los temas de investigación

El Diseño Gráfico cubre un amplio espectro de áreas y especificidades que han venido agrupando bajo esta denominación, pese a que etimológicamente lo “gráfico” alude específicamente a la tecnología de la impresión. Es así que tipologías como: tipografía, editorial, fotografía, identidad gráfica, animación, web, ilustración, señalización fueron lugares comunes en los trabajos de grado desarrollados por los estudiantes en las últimas tres décadas. Sin embargo, la actualización de las prácticas del diseño, así como las cada vez más borrosas y difusas fronteras con otras disciplinas como los medios audiovisuales, la ingeniería, e incluso las ciencias sociales y humanas han llevado a proponer otro tipo de agendas en los temas de los proyectos de investigación que se plantean como cierre del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de diseño.

En este punto se evidencia que en los campos de conocimiento “inestables” se ha producido un desplazamiento del pensamiento arbóreo al pensamiento rizomático, donde la metáfora del árbol, en la cual discursivamente se usaban categorías como troncón común, ramas, raíces, entre otras, serán insuficiente para dar cuenta de los movimientos y crisis, las rupturas y las rápidas reconfiguraciones que puede tener hoy el Diseño en lo teórico, lo praxeológico y lo investigativo. Por tanto, hoy las tendencias temáticas varían de acuerdo a los intereses de los estudiantes que toman sus decisiones (dada la flexibilidad curricular), quienes a pesar de que muchas veces se basan en las asignaturas de los planes de estudios, gustos y destrezas personales, sugerencias de compañeros o docentes, las agendas temáticas son bien dispares, aglutinándose de manera heterogénea y convirtiéndose en una dificultad para quienes desean realizar una clasificación de los temas que se están trabajando dentro de los programas académicos. Lo que claramente evidencia la disparidad de posibles objetos de conocimiento del campo del Diseño Gráfico y su bajo rigor académico en la construcción epistemológica y teórica que permita afianzar sus bases paradigmáticas sobre las cuales se esgrime su práctica.

Así las cosas, los estudiantes siguen percibiendo el trabajo de grado como un requisito obligatorio para obtener su titulación, lo que plantea seriamente una dificultad para quienes lideran los procesos investigativos en los seminarios de grado o fungen como metodólogos, asesores o jurados. Adicionalmente hay un “desaliento” en los discentes en esta última etapa, previa a culminar su carrera, pues luego de vivenciar el recorrido por los planes de estudios se enfrentan a problemáticas como la dificultad de encontrar la “legitimación” por parte de los docentes del programa con el tema y la apuesta del trabajo de grado (lograr la aprobación del proyecto como trabajo de grado para optar al título, así como las fuertes y acaloradas discusiones entre los profesores sobre la pertinencia y el grado de innovación), de nuevo aparece el “mal de ojo” con el cual se ha mirado la investigación

desde las prácticas del diseño, que hace que ésta se presente como inútil en el ejercicio de la profesión y finalmente como señala Carlos Muñoz Razo la resistencia a la lectura-escritura crítica, que evidencia una “tendencia a leer superficialmente, sin tener una mirada acrílica ante lo que se lee” (Muñoz, 2011, p. 38) sin mencionar la procrastinación que exige la producción de un texto académico para el estudiante de Diseño Gráfico.

De esta manera se establece una reconfiguración de las áreas temáticas disciplinares hegemónicas o comunes, tanto así que ya no son proyectos que puedan clasificarse tan rápidamente, lo que recompone drásticamente las cartografías que podemos realizar del campo del diseño donde prorrumpen temáticas como usabilidad, accesibilidad, diseño de aplicaciones, diseño centrado en usuario, hipermedia, transmedia, diseño social, videojuegos, gestión del diseño, emprendimiento creativo, branding e incluso marketing. No obstante se evidencia que no hay una delimitación de las áreas de trabajo, pues se adolece que los trabajos de grado sean fruto de ecosistemas investigativos estructurados, donde existan líneas, programas de investigación y grupos activos que se dediquen a la producción sobre ejes particulares. Estas nuevas agendas han sido permeadas por un entorno tecnológico que cada vez toma una posición central en el Diseño Gráfico en Colombia, apalancando proyectos de innovación y de apertura lo que ha permitido su vinculación con entidades estatales y organismos del sector terciario. Finalmente, estas nuevas posibilidades no solo tienen que ver con modismos, sino que también surgen de la renovación discursiva sobre el diseño que se ha venido realizando en países como Inglaterra, Alemania y Estados Unidos lo que por procesos de globalización, mundialización y conectividad han llegado a países latinoamericanos en diferentes soportes (revistas, conferencias, libros, videos, sitios web).

Desafíos teóricos y conceptuales

En este apartado emergen una serie de disputas dentro de las cuales se encuentra principalmente la escasa producción reflexiva del campo del Diseño Gráfico, sumada a la no formalización de procesos de investigación, lo que no ha permitido la consolidación de referentes para una discusión con cierto espesor, ni tampoco la circulación de material de consulta fruto de serios procesos investigativos. Como se ha visto en las últimas dos décadas el diseño ha sido una de las profesiones con mayor crecimiento y proyección, especialmente en América Latina, pero escasea una apuesta teórica propia. Los marcos teóricos y referenciales han sido préstamos, hibridaciones y definiciones tomadas de diferentes lugares de enunciación como la filosofía, la hermenéutica y la semiótica, la historia del arte, entre otros. Así mismo la pluralidad discursiva tiene mayoritariamente un origen foráneo, prevaleciendo un discurso eurocéntrico y americano, los cuales dominan gran parte de la literatura académica en Diseño. Estas geopolíticas del conocimiento siguen influyendo de manera importante en las lógicas de producción cognitivas reafirmando la brecha entre los países productores y los países consumidores.

Un análisis bibliométrico de los trabajos de grado, también nos ofrece los “lugares comunes” y libros ampliamente conocidos, que recurren a los autores canónicos en la tradición iberoamericana, donde se pueden mapear centros de producción y de traducción de textos como Gustavo Gili, Paidós, Blume (España) Designio (México) y Ediciones Infinito (Argentina) que invadieron el árido campo del Diseño Gráfico en Colombia logrando satisfacer las necesidades de docentes y estudiantes en los procesos de formación a partir de los años 60. De igual forma las pujas por el reconocimiento y aceptación de un objeto de estudio del Diseño Gráfico que aún deambula entre la forma, la imagen, las estructuras visuales, el artefacto, la técnica, la tecnología, los medios visuales, el objeto semiótico y la comunicación se convierten en uno de los debates angulares que aún no han sido resueltos, lo que nos avoca en dificultades en cuanto a enfoques metodológicos, y por supuesto las técnicas e instrumentos investigativos de los trabajos de grado. Estas fracturas se han materializado en las políticas en las instituciones, los lineamientos académicos y las orientaciones curriculares de los planes de estudio, reafirmando una configuración epistémica-teórica débil del Diseño, obligándolo a refugiarse en otros discursos y campos de conocimiento, debilitándose investigativamente, lo que nos recuerda claramente lo que profunda lucidez Bonsiepe advirtió:

La profesión de los diseñadores difícilmente tendrá un futuro prometedor si en los próximos años no se revisan y actualizan los programas de enseñanza de diseño y a partir de ellos se abre un espacio institucional para la teoría del diseño. Hay dos argumentos para apoyar esta declaración: el primero, toda práctica profesional toma forma a partir de un marco teórico que lo sostiene, incluso en las prácticas que reniegan vehemente de cualquier intervención teórica; el segundo los profesionales que no producen nuevos conocimientos, no tienen futuro en sociedades tecnológicamente dinámicas. (Bonsiepe, 2012, p. 31)

Ausencia metodológica

Finalmente la terquedad del discurso proyectual, y la “falsa” oposición de la teoría-praxis, llevaron a una tensión, donde el diseño se convirtió en una técnica de la comunicación, lo que paulatinamente desdibujó las “escasas” metodologías elaboradas de la disciplina, abrazando apuestas de otros abrevaderos en miras a la legitimación de las investigaciones generadas desde el Diseño Gráfico. El “furor metodológico” de los años 60 que logró algunos avances en el campo del Diseño (principalmente el arquitectónico y el de productos), rápidamente se diluyó con la posmodernidad y la digitalización. Así mismo la búsqueda en diferentes áreas del conocimiento que sirvieran como base para estructurar la profesión, provocó gradualmente una mezcla de enfoques metodológicos y técnicas de diferentes procedencias, lo que ha generado dificultad en los estudiantes en la elaboración de sus trabajos de grado, aproximándonos a una crisis profunda como señala Joan Costa: “tenemos demasiada tecnología, poca metodología y cero filosofía”

(2010), realizando una invitación a revisar reconfigurar el orden actual de prioridades que se tiene en la disciplina. Particularmente en los trabajos de grado de los estudiantes de los Programas de Diseño Gráfico en Bogotá, se evidencian las debilidades en los diseños metodológicos por la falta de desconocimiento de las orientaciones, enfoques, técnicas e instrumentos, empero lo acompañan la falta de rigor en el planteo de los problemas investigativos, la claridad en la escritura de los objetivos y su factibilidad, las metodologías imprecisas, el mal uso de instrumentos y técnicas, la inexperiencia en los procedimientos; sin embargo no se debe olvidar que:

Los trabajos de grado sintetizan y expresan los diferentes factores y presiones que se conjugan en el proceso de aprendizaje y producción del conocimiento al interior de un programa de educación superior: los docentes, los estudiantes, las comunidades, el pensum, las líneas de investigación, las cosmovisiones de todos estos, y las relaciones que surgen a través de la retroalimentación continua, el debate académico, la investigación y la macro-estructura económica y política que permea todas las relaciones. (Chaparro, Sánchez y Velasques, 2011)

Adicionalmente las tendencias metodológicas y el auge del Design Research, ha llevado al diseño a entrar en el uso de cajas de herramientas del Design Thinking, Visual Thinking, así como la apropiación indiscriminada de estrategias metodológicas que no responden a los problemas indeterminados que se intentan construir en los trabajos de grado.

A modo de corolario

En aras de la búsqueda de conclusiones en primer lugar se requiere superar la visión con la cual se ha mirado la investigación desde la praxis del diseño, así como las separaciones dicotómicas entre la investigación y la acción del diseño, para generar proyectos de investigación en los niveles de pregrado que sean pertinentes a los contextos y que contribuyan a la consolidación del campo del diseño gráfico. Por tanto es menester que se presente la teoría-investigación-praxis-gestión de manera conjunta dentro del Diseño Gráfico en los currículos, planes de estudio, syllabus y asignaturas o cursos.

Documentar y asumir las construcciones discursivas sobre el Diseño Gráfico de una manera seria y rigurosa en cada uno de los programas, facultades y escuelas, fomentando el debate y promoviendo las discusiones a través de encuentros, redes y otros mecanismos que puedan circular en diferentes soportes que sean asequibles para diferentes comunidades de diseño no solo en Bogotá, sino también a nivel Colombia y Latinoamérica. Adicionalmente es importante la voluntad política de las instituciones de educación superior para que perciban la investigación como una inversión y no como un gasto financiero, generando así un verdadero ecosistema de investigación que permita la concreción de los procesos investigativos en lo aplicado, lo básico y lo formativo, teniendo impacto real en las comunidades académicas y

así como la divulgación a través de publicaciones, para así confrontarse con otros grupos y evitar la mirada endógena. Otro aspecto prioritario, es la cualificación de la planta docente de los programas de Diseño Gráfico, actores fundamentales en la transformación y el éxito del quehacer investigativo, así como el fomento a la cultura investigativa en los estudiantes de pregrado. También se requiere el compromiso de los estudiantes por el futuro del diseño, lo que debe motivarlos a jalonar los procesos de investigación y a elaborar trabajos de grado que permitan no solo la aplicación de conocimientos, sino también la reflexión sobre los mismos, generando una cultura investigativa y transformadora en nuestra región, distanciándose del diseñador operativo. Solamente cuando la investigación permea la disciplina del diseño permite verdaderos procesos de innovación, lo que de manera gradual permitirá la actualización de los andamiajes teóricos, así como los enfoques metodológicos del Diseño Gráfico.

Bibliografía

- Arfuch, L., Chaves, N. & Ledesma, M. (1997). *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.
- Bonsiepe, G. (2012). *Diseño y crisis*. Valencia: Campgràfic.
- Chaparro, G., Sánchez, J. y Velazques, A. (2011). *Análisis de los trabajos de grado de la especialización en educación y gestión ambiental de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas*. Bogotá: Memorias del I Congreso Nacional de Investigación en Enseñanza de la Biología.
- Costa, J. (2010). *Tres reflexiones sobre diseño*. Recuperado de: <http://imaginarioecuador.blogspot.com/2010/04/tres-reflexiones-sobre-diseño-por-joan.html>
- Fernández, S. & Bonsiepe, G. (2008). *Historia del diseño en América Latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía*. São Paulo: Blücher.
- Muñoz, C. (2011). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. México: Pearson.
- Pelta, R. (2004). *Diseñar Hoy*. Barcelona: Paidós Diseño.
- Restrepo, J. (2008). *La investigación en los programas de diseño gráfico en Colombia*. Iconofacto vol.1 nro.5, Medellín. Recuperado de: http://juliana-restrepo.weebly.com/uploads/9/3/2/5/932554/articulo_investigacion_en_diseño_gráfico.pdf
- Sanín, J. (2008). *Perspectivas del diseño en las universidades colombianas*. Revista KEPES Año 5 No. 4 enero-diciembre 2008, págs. 237-252.

Valdés de León, G. (2010). *Tierra de nadie. Una molesta introducción al estudio del diseño*. Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

Abstract: The current text offers a perspective about some research topics in Graphic Design in professional-technical programs, technological and professional university in Bogota-Colombia, particularly on the investigative production generated by students in graduate works. Challenges and demanding tasks involved in research in design field as well as in the reconfiguration of knowledge discipline are described. To conclude, ambiguities are emphasized in methodological-theoretical difficulties and postures that require attention, generating a balance of the experiences in a period where design has upgraded its practice but not its paradigms.

Key words: Graphic Design - Research - Graduation Project - Theory - Research Methodology.

Resumo: Este artigo oferece uma perspectiva sobre as agendas de pesquisa em design gráfico nos programas técnico profissionais, profissionais e tecnológicos da universidade na Bogotá-Colômbia, principalmente na saída de trabalhos produzidos pelos alunos no trabalho de cursos técnicos. Os desafios para a investigação na área do design e da reconfiguração das áreas disciplinares são descritos. Finalmente se destacam as ambiguidades em posições teóricas e dificuldades metodológicas que precisam de atenção, criando um equilíbrio das experiências em uma época em que o desenho tem atualizado sua práxis mas suas paradigmas não estão.

Palavras chave: Design Gráfico - Pesquisa - Projetos de Graduação - Teoria - Metodologia de pesquisa.

(* **Alexis Castellanos Escobar**. Doctorando en Estudios Sociales de América Latina, en la línea de investigación de Comunicación y Cultura de la Universidad Nacional de Córdoba en Argentina. Magíster en Comunicación de la Pontificia Universidad Javeriana con conocimiento en el área de Estudios Culturales de la Universidad de Los Andes, y Diseñador Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia. Profesor e Investigador en temas de diseño, comunicación y cultura visual. Ha sido Director de Programa de Diseño Gráfico en instituciones de educación superior. Miembro de la Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia - ADG Colombia y de la Asociación Latinoamericana de Investigadores en Comunicación - ALAIC. Vinculado a la Design History Society, Design Research Society y la Fundació Història del Disseny.