

describe their basic structures where we advocate its use as a teaching-educational resource. We understand that the stories are tales of various genres and styles involving various social groups, whose arguments, most are good humored. It is suggesting a fantasy narrative method, facilitating learning. This approach will promote understanding of the cartoons, concepts, of that created graphical tool by many artists.

Key words: History - Cartoons - Structure - Education - Training.

Resumo: Este estudo revela como as Histórias em Quadrinhos no âmbito educacional, podem ser aplicadas valendo-se da riqueza dos recursos existentes nesta mídia. Usamos o personagem Piteco, protagonista criado por Maurício de Sousa, sugestionando aspectos do “homem primitivo brasileiro”. Expomos suas estruturas básicas, em que defendemos sua utilização como recurso didático-pedagógico.

Entendemos que os quadrinhos são contos de vários gêneros e estilos envolvendo diversos grupos sociais, cujos argumentos, em sua maioria, são bem humorados. Constitui-se num método narrativo sugerindo a fantasia, facilitando a aprendizagem. Esse enfoque servirá para promover entendimento dos quadrinhos, seus conceitos, desse instrumento gráfico criado por tantos artistas.

Palavras chave: História - Quadrinhos - Estrutura - Educação - Capacitação.

(*) **Gemicrê do Nascimento Silva.** Mestre em Desenho Cultura e Interatividade, Especialista em Metodologia e Ensino do Desenho, Professor Desenho Artístico, História da Arte Brasileira e Analista do Núcleo de Desenho e Artes do Departamento de Letras e Artes da Universidade Estadual de Feira de Santana - UEFS.

El rediseño del diseño

Carlos Soto (*)

Actas de Diseño (2016, Julio),
Vol. 21, pp. 118-124. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: abril 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2015

Resumen: La disciplina del Diseño vive hoy con grandes mitos que han desvirtuado su verdadero valor, desviando su esencia a falsas creencias y mostrando una idea errónea en los ámbitos académicos y el público en general. Es indispensable romper esas leyendas y formular una profesión con fuertes postulados de identidad, investigación y responsabilidad social. Además, proponer lineamientos en investigación que signifiquen un aporte valioso para su propia construcción epistemológica. Esto en el camino por el rediseño del diseño que necesita nuestra disciplina para constituirse en una de las profesiones más importante del siglo actual de la imagen, las comunicaciones y la tecnología.

Palabras clave: Rediseño - Diseño - Mitos - Identidad - Investigación - Responsabilidad social.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 124]

Reflexiones preliminares

El hombre siempre ha tenido un pensamiento didáctico en correspondencia con su necesidad de transmitir con eficiencia a sus congéneres las experiencias adquiridas en su entorno inmediato y que le sirvieron en su momento para sobrevivir y mejorar sus condiciones de vida. Estas ideas pedagógicas van a determinar una división de clases en donde se situarían aquellos hombres destinados a las labores intelectuales y otros, los más, a la gran masa laboriosa que debía aceptar esa condición de desigualdad. De esta manera, se formaron las escuelas para la enseñanza de los conocimientos que se poseían hasta el momento y que establecían naturalmente una diferencia entre los hombres de las comunidades primitivas.

Sin duda alguna, la Universidad es una de las instituciones más antiguas de la historia, que comenzó en los monasterios y las catedrales a principios de la Edad Media, en donde se recibían estudiantes de muchas diócesis y se concedía título que era validado por el poder civil y por supuesto, el poder del Papa. Bolonia parece ser la primera en contar con estatutos propios y una enseñanza

reconocida. Luego, la de París, Oxford y en España, la de Palencia que se convertiría en la Universidad de Salamanca y años más tarde, se fundaría la Complutense. Las corporaciones urbanas en el siglo XIII dieron origen a las universidades, gremios de artesanos y comerciantes reunidos defendiendo sus intereses, al igual que docentes y estudiantes tratando de independizarse del poder de la Iglesia que veía en estas nuevas formas de organización una fuente de riqueza y de poder. Pero dependían del Papado que les concedía autonomía, privilegios, estatutos, apoyo económico y le daba un valor universal a los títulos que en ella se obtenían.

Los países latinoamericanos fueron descubiertos y colonizados por portugueses y españoles a partir de 1492, con incursiones de holandeses y franceses. Inicialmente, el desarrollo industrial fue precario en la región pues al imperio no le convenía que empresas o proyectos comerciales compitiesen con los productos europeos. Lo mismo ocurría con la industria gráfica que era un privilegio de las coronas. Una de las fuerzas más eficientes del mantenimiento del estado de poder fue siempre la prohibición del

libre pensamiento. Desde la aparición del libro impreso, la iglesia y los reyes ejercieron una poderosa vigilancia sobre este medio de difusión de ideas. Los primeros libros venían naturalmente de Europa. Hubo que esperar hasta el siglo XVI y XVII a las primeras imprentas con libros de crónicas de los jesuitas, ilustrados por notables artistas. A medida que el comercio resurgía, las artes gráficas eran más demandadas, al igual que en la medida que se iban presentando las revoluciones independentistas, la industria crecía a buen ritmo.

El diseño gráfico en su joven historia latinoamericana, como lo anota Tabora (2008), fue pasando por distintos momentos, siempre de acuerdo al vaivén de lo social y económico de la región. Un territorio que nunca se ha quedado quieto ni social, ni política, ni económicamente hablando; y un lugar en donde históricamente se han confrontado y mezclado diferentes culturas. Fue el diseño gráfico muchas veces, el encargado de funcionar como un espejo de la cultura y de lo que sucedía en la sociedad. El diseño gráfico pasó de ser un oficio a una profesión (Soto, 2007) afirmación puesta de manifiesto en una ponencia realizada en Argentina relatando la experiencia de una realidad que se vivió al inicio del trabajo desde la Academia, hace apenas 40 años en Colombia, en donde la manualidad y el valor de lo análogo era total, visto como “oficio” sin una mirada conceptual que cobijara la posibilidad de la disciplina que se estaba formando. Con el crecimiento de la Industria Gráfica en nuestro país, la necesidad de programas de diseño gráfico se vio incrementada. En Colombia, las políticas educativas en cuanto a la formación y al conocimiento se han determinado desde el conductismo, la eficiencia, el rendimiento y las reformas se han quedado en el asignaturismo. Si entendemos la pedagogía como una disciplina que contextualiza, aplica y experimenta los distintos conocimientos acerca de la enseñanza de los saberes específicos en una determinada cultura, como lo anota Olga Zuluaga (1987), tendríamos que profundizar en las diferentes posturas en los últimos años en el marco de los cambios propuestos principalmente por las directivas gubernamentales cambiantes al ritmo político de un país convulsionado por años de guerra e inestabilidad social.

Las instituciones que ofrecen actualmente diseño gráfico en Colombia llegan a 28 de carácter técnico, 25 en la modalidad tecnológica y 40 ofrecen el programa a nivel profesional. Habría que establecer un comparativo con otros países de nuestro Continente para saber si la cantidad de Escuelas de Diseño es significativa o no, pero sabemos que la profusión de ellas es un dato que marca una tendencia evidente en términos de mercado. Y si hablamos de cifras de estudiantes, tenemos que en la modalidad técnica contábamos para el año 2011 con un total 4.198 estudiantes matriculados, dentro de la estructura de Educación Superior. En la tecnología, 3.372 estudiantes y en la modalidad profesional 8.839 matriculados, con un crecimiento de 3.634 matriculados desde la medición del año 2007, casi un 59% en un lapso relativamente corto de 4 años. Cifras evidentes que nos remite el Ministerio de Educación Nacional (SNIES), y nos muestran que hay una intencionalidad de estudiar el diseño gráfico, de manera especial en la modalidad profesional con el crecimiento en opciones de posgrados ofertados en los últimos años.

Los mitos en diseño

La idea formal del diseño es relativamente nueva en el mundo occidental y se ha visto sacudida por constantes variaciones de identificación, de construcción ideológica y formal, y hasta de desprestigio en cuanto a su quehacer estructural. Mitos que han dificultado siempre la idea de una línea definida para enseñar sus postulados como oficio o como profesión que ahora queremos endilgarle. Según Victor Papanek, diseñador, antropólogo, escritor y profesor, (1927-1998) nacido en Viena (Austria). Emigró a Estados Unidos en 1932, donde se graduó en arquitectura y diseño en la Cooper Union de Nueva York y cursó estudios de postgrado en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), el diseño gráfico y su educación se dedican a:

1. Persuadir a las personas a que compren cosas que no necesitan con dinero que no tienen para impresionar a quienes no les interesa.
2. Informar persuasivamente acerca de los méritos de un artefacto, servicio o experiencia.
3. Envasar artefactos, servicios o experiencias de modo derrochador y ecológicamente indefendible.
4. Brindar deleite o catarsis visual a las clases que aprendieron a responder como corresponde
5. Borrarr con la mano lo que hace la otra (afiches contra el cigarrillo o contra la contaminación).
6. Investigar sistemáticamente la historia, el presente y las prácticas futuras de las 5 áreas antes mencionadas.

Aseveraciones drásticas pero para tener en cuenta dentro de esta mirada del diseño, en una nueva propuesta para la enseñanza de la disciplina.

Otro de los mitos en el diseño moderno es su función social pues se plantea que contribuye a mejorar las condiciones de vida de la gente y promueve el progreso y los valores socialmente beneficiosos, pero hay que concluir que no tiene fines propios y no posee autonomía ni objetivos particulares y que es un medio de producción y no puede considerarse como una herramienta ideológica. Cabe pensar que todo objeto diseñado y el diseño en sí está metido en un contexto que afecta de alguna manera y en este sentido tiene una función social. Ya en cuanto a su “misión”, es un acto comunicacional sin pretender que tenga fines útiles y positivos para la sociedad y que deba mejorar la vida de la gente. Otra cosa es que el mensaje tenga propósitos de esta índole lo cual que no quiere decir que el diseño tenga como fin, propender por dicha mejora sino que ayuda a que ese “mensaje” contribuya a este propósito. En síntesis, el diseño no posee una función social si nos referimos a ésta como una función humanitaria, puesto que para que actúe debe existir un cliente que pide un encargo bajo unos propósitos específicos, sean estos o no axiológicamente válidos para el diseñador, lo cual no influye en el hecho de aceptar o no el trabajo.

Otra cosa a considerar es la ética que debe regir a todo diseñador. El no podrá diseñar mensajes que atenten contra sus principios y los de la sociedad en donde se dan los mensajes, pero diseña lo que propone el cliente que tiene sus propios principios de ética particulares. Será tarea del diseñador discernir sobre los resultados

de su trabajo, la aceptación de los encargos y los efectos que lleguen a producir en una comunidad, pero esta ética está regida en principio por el que encarga el aviso. En el plano académico, Norberto Cháves (2008) nos hace reflexionar sobre el tema de la distorsión en la enseñanza del diseño y pone dentro del problema el protagonismo abusivo de la acción docente, sus métodos y planes pedagógicos. La capacitación de la persona adulta, nos dice, es esencialmente un fenómeno autodidáctico con base motivacional, no se trata tanto de transferencia de conocimientos sino de su apropiación dinámica por parte del interesado.

De igual manera, nos hace caer en cuenta de la confusión con el arte y la ciencia, soluciones obviamente falsas que no hacen sino agravar el problema de la enseñanza. La desviación artística se manifiesta como abuso de la capacidad alegórica, metafórica, simbolizadora, asociativa, lúdica, equivocadamente identificada con la creatividad y reducida al fin de cuentas, al ingenio u originalidad porque-sí. La desviación científicista suele presentarse en el metodologismo: la creencia que el buen método puede sustituir al talento o la capacidad.

Esta es una de las primera reflexiones en el rediseño del Diseño, el rompimiento de Mitos que le han variado la cara a la disciplina, tergiversando su verdadera esencia y haciendo que la comunidad tenga una idea equivocada sobre el trabajo que desarrollamos y nuestro papel en la sociedad de hoy. Se han seleccionado unos pocos pues la lista es bastante grande y en algunos casos, raya en lo absurdo, pero estos mitos le han puesto una falsa percepción a nuestra disciplina. Es hora de corregir el error.

La enseñanza del diseño

Si partimos de la idea de que resulta necesario innovar en diseño (de productos, estrategias, campañas, servicios, etc.) para poder aspirar a ser países comercialmente competitivos y socialmente sustentables, debemos entonces también innovar en nuestros planes de estudios y modelos educativos, y reflexionar en el nivel superior al punto de ser capaces de proponer una clara y actualizada definición de qué cosa es, qué no es, y qué cosa debería ser el diseño contemporáneo y cómo enseñar a diseñarlo. (Gerardo Paul Cruz Mireles)

Como escribe Cruz M. (2012), diseñador y docente de la Universidad Nacional Autónoma de México, la enseñanza del diseño en Latinoamérica debe replantearse dando una mirada a los planes de estudio, a las estrategias y emprender una lucha contra las escuelas de “garaje” que pululan en las ciudades de nuestro Continente.

Y con falsas creencias como que esta es una carrera para seres “creativos”. Y esto entendido como el resultado de la “inspiración” que lo acerca al arte sin serlo, pero que de alguna manera ha marcado el perfil del aspirante. El creacionismo en el diseño gráfico (Soltero Leal, 2007) se basa en que toda idea de diseño llega a su creador por inspiración, sin tomar en cuenta las teorías ya establecidas. Se presenta además, otro grave problema: los diferentes perfiles de egreso de las universidades que provocan

discrepancias en los modelos educativos inoperantes y poco eficientes y que pretenden “especializar” a los diseñadores desde el pregrado. La falta de una carrera docente en el área de las artes y el diseño ha sido otro de los problemas más complejos de solucionar y otro, que influye fuertemente en este sistema de enseñanza es que, al ser la computadora la herramienta por excelencia para la mayoría de las áreas de diseño, se le ha dado un protagonismo que no tiene.

Con todo esto, y sólo por mencionar unos pocos problemas que enfrentamos actualmente en la disciplina y su enseñanza, perfiles de ingreso, egreso, ocupación, fórmulas para el éxito, recomendaciones de cómo vestirse y toda suerte de subterfugios aplicables al quehacer del diseño, pretendemos construir una disciplina que ya de por sí nació en permanente dicotomía como un apéndice de la publicidad, como ciencia o arte, adosada a las facultades de arquitectura, de artes o de comunicación, con el desconocimiento de las autoridades académicas que pretenden endilgarle funciones de investigación científica, desconociendo la propia en diseño –o en artes, igualmente–. Y podemos sumarle a este negro panorama la visión de los padres de familia que permiten, por condescendencia con sus hijos, que estudie diseño “para que sea feliz” pues a él le gusta hacer mamarrachos o él hacía las carteleras en el colegio. Situación compleja que tenemos por delante y son las universidades las encargadas de darle el verdadero valor a la disciplina y la correcta ubicación dentro de la Academia.

Hacia el rediseño del diseño

Latinoamérica es un Continente en pleno descubrimiento, aquel en donde a sangre y fuego, a látigo y grilletes se construyeron los cimientos de una cultura maravillosa fruto de una mezcla única, razas que le aportaron a la mixtura diversos componentes, si bien muchos defectos y problemas, como una religión anquilosada en estructuras obsoletas, centradas en un poder desmedido del Papa y los Reyes, saqueadores y delincuentes a los que llamamos Conquistadores, también encontramos patrimonios como el canto, los tambores y el ritmo de los esclavos africanos que aportaron con su sangre, una savia de ritmos que recorrió los caminos del Nuevo Mundo sembrando de música y valor a una cultura aborígen, los verdaderos dueños y padres de esta patria enorme, con grandes avances científicos, artísticos y sociales que quisieron acabar desde su llegada, los españoles, evangelizar crucificándolos para que su alma se convirtiera, “civilizar” cuando ellos eran los invasores y “depredadores”.

La tarea es “identificarse”. Llevamos años tratando de sacudirnos de innumerables taras, un lastre pesado que nos situó como países “tercermundistas” cuando aportamos riquezas incalculables al mundo, valores de todo orden, especialmente artístico, puesto de manifiesto en la narrativa, la música, la pintura y el diseño, con tantos nombres ilustres que hablan de las historias de este Continente. La región trata de dejar atrás los “estereotipos”, conocida por los países de la banana, las drogas, los dictadores, la samba, los mariachis y los tangos, cada uno tiene una identidad propia, auténtica, salpicada en mayor o menor

medida de las culturas que llegaron y con las que superviven a pesar del exterminio a que fuimos sometidos. Desde la Conquista hasta nuestros días y en especial, en la conformación de las nuevas naciones liberadas de la dominación española, en el escenario de la Colonia, los cambios de todo orden fueron el motor de la construcción de estas tierras nuevas. A todo esto, contribuyeron de manera significativa, las artes gráficas como una herramienta de difusión de normas y naturalmente, de prohibiciones. Artistas que recogían las crónicas del Nuevo Mundo, ilustradores que llevaban las imágenes de los paisajes mágicos recién descubiertos para el asombro de un Continente europeo desgastado en guerras sin sentido, y unas costumbres arraigadas en el oscurantismo medieval. A partir de la independencia de las diferentes naciones, se dieron una multiplicidad de cambios y de necesidades de culturizar, expandir las noticias a través de la fundación de periódicos, como instrumento sustancial de comunicación de los nuevos derroteros.

Es papel de las Universidades, estudiar a aquellos que defienden los valores supremos en el Diseño deben ser difundidos, exprimidos en sus teorías y locuras que confronten la actividad académica o profesional o lo establecido por la implantación de mitos erróneos y efímeros. Papanek nos inquieta, cuestiona y, definitivamente, nos confronta con una realidad. Y eso ya lo hace valioso, se compartan sus ideas o no. Aunque veamos muchas de sus frases un tanto extremistas, no son muy alejadas de algunas realidades que vemos en nuestro Continente. Cabe entonces preguntarnos si Papanek no tenía razón. Conciencia crítica, desarrollo de pensamiento analítico y reflexivo, análisis del contexto, se convierten en los primeros parámetros para tener en cuenta en el rediseño del Diseño, unas claves que determinan de alguna manera los derroteros por donde andar la propuesta académica. Se hace evidente y con urgencia, implantar en nuestras instituciones un examen de clasificación, de habilidades básicas y destrezas que por lo menos nos garantice un mínimo de condiciones sobre aquellos que quieren estudiar diseño. Son muchas las equivocaciones de aspirantes, padres de familia y de buena parte de la comunidad a la hora de seleccionar esta carrera como para dejar de libre entrada a todo aquel que cree ingenuamente que es una carrera “fácil porque no tiene matemáticas” o que le gusta el dibujo o le encantan los computadores. Sin ser la mejor opción, el examen de entrada nos arrojaría ciertas luces sobre las verdaderas motivaciones de los aspirantes para querer estudiar diseño gráfico, con lecturas, análisis, reflexión y con mucha claridad sobre la verdadera naturaleza de la profesión. Otro problema a estudiar con detenimiento es la calidad y la formación de los docentes. Un buen docente para Diseño es aquel capaz de comprender el efecto positivo de la preocupación por el éxito y la confianza del estudiante en sí mismo, dispuesto a plantear un problema bien estructurado que se convierta en un desafío y que se pueda resolver aportando análisis, reflexión y aprendizaje en el grupo. Representarlo de múltiples maneras, ofreciendo alternativas de solución. “Mas que enseñar cómo solucionar un problema es que a través de dicha solución se puedan inferir la solución de situaciones similares a través del análisis y la reflexión”. (Ignacio Aravena)

Un buen docente, como bien lo plantea Aravena (2012), describe el problema de todas las formas posibles, de diversas maneras, hace dibujos, busca caminos, enseña atajos, hace ver opciones, es versátil. Sabe adaptar las explicaciones a sus estudiantes. Es capaz de improvisar soportado en su experiencia y no como un impulso casual, avoca el momento de la clase y le saca provecho pues su libreto interpreta las acciones espontáneas de su grupo y en otros momentos, sigue su plan trazado con el juicio y la dedicación requeridas.

Una posible estrategia: aprendizaje por problemas

Los problemas en el proceso de formación de cualquier disciplina, son efectivos pues cumplen múltiples objetivos, anota Rosa María Lazo (2001), puesto que los estudiantes dedican tanto tiempo y energía a un solo problema durante muchas semanas de trabajo, un buen problema les enseñará diversidad de ideas en un solo proyecto. Planteamos el trabajo por problemas por cuanto ayuda a:

1. Ampliar la experiencia de los estudiantes.
2. Los anima a creer que pueden marcar una diferencia social si diseñan soluciones efectivas para entornos humanos.
3. Ampliar la gama de respuestas posibles para un problema complejo.
4. Hacer un extenso análisis de ubicación y trabajo de investigación.
5. Trabajar en un medio desconocido, a escala mucho mayor que la escala del trabajo anterior.
6. Proporcionar a los estudiantes una práctica en el trabajo de diseño en equipo y responsabilidades delegadas.
7. Llegar a sucesivos y cada vez mayores análisis detallados, cada uno con productos específicos.
8. Conseguir que los estudiantes presenten su trabajo de forma que los clientes puedan entenderlo.

La enseñanza tradicional trabaja sobre la adquisición de conocimientos con base en la memorización que le apunta a la potencial resolución de un problema. Más como fórmula que como análisis contextual, aumentando la pasividad en el estudiante, observando los contenidos de los cursos como disociados y en una total oposición entre la teoría y la práctica. El método de caso presenta la clase de manera magistral, el docente “transmite” el conocimiento, se incluye la solución de problemas como parte de las actividades, y la evaluación es rígida y apunta a contenidos memorísticos. Mientras que el método de problemas plantea proyectos nuevos, no distribuidos magistralmente, propende por la participación de los estudiantes, y se acercan a lo que trabaja en la vida profesional.

El aprendizaje por problema consiste en desarrollar la capacidad de análisis (identificar los diferentes aspectos de un problema), de síntesis (producir una obra propia tras haber diseñado un plan de acción) y de evaluación (formular una opinión crítica sobre el trabajo realizado). Además, en este método se enfatiza un tratamiento

adecuado de la información, donde lo más importante no es hacer un mero recuento de ella, sino comprender las ideas y los principios y aplicarlos a la realización del trabajo. Se fomenta un estar al día y realizar nuevos descubrimientos. Los estudiantes aprenden a reconocer qué necesitan saber y cómo usar efectivamente los recursos disponibles.

Un modelo “constructivista”

Como dice el profesor Ovalle (2004) en su investigación, en muy pocos casos se estimula la reflexión crítica de los estudiantes sobre cómo aprenden y construyen sus conceptos de diseño, y sobre cómo se comprenden los procesos pedagógicos que ayudan a configurar productos diseñados para la gente, la cultura y la industria. Aún más, parece que estudiantes y profesores pensamos que llegar a la solución de diseño (la propuesta) es lograr aprendizaje del proceso. Es decir que hemos llegado a confundir procesos de diseño con procesos pedagógicos y a desconocer los procesos de aprendizaje que se pueden dar cuando diseñamos, sin detenernos a establecer distinciones entre lo pedagógico y lo metodológico de las clases y talleres de diseño.

Planteamos el constructivismo pues propone la búsqueda de conocimiento y aprendizaje significativo desde entender el papel de la acción personal y el desempeño en la construcción de sentido y de conceptos; podemos pensar entonces que un estudiante que aprenda desde estas prácticas pedagógicas construye conceptos propios, con lo cual su necesidad de ser creativo se verá favorecida por su capacidad de juicio crítico. Admite también entender el papel de la acción y el desempeño en la construcción y búsqueda significativa de conocimiento, de modo que permite pensar que un estudiante construye sus conceptos sobre el diseño y sobre lo que diseña con base en sus intereses, experiencias de interacción y reflexión sobre los resultados que obtiene.

En este Modelo el rol del docente cambia. Es moderador, coordinador, facilitador, mediador y también un participante más. El constructivismo supone un clima afectivo, armónico, de mutua confianza, ayudando a que los estudiantes se vinculen positivamente con el conocimiento. El docente en este modelo debe partir de:

- a. Aceptar e impulsar la autonomía e iniciativa del estudiante.
- b. Usar materia prima y fuentes primarias en conjunto con materiales físicos, interactivos y manipulables.
- c. Usar terminología cognitiva tal como: clasificar, analizar, predecir, crear, inferir, deducir, estimar, elaborar, pensar.
- d. Investigar acerca de la comprensión de conceptos que tienen los estudiantes, antes de compartir con ellos su propia comprensión de estos conceptos.
- e. Desafiar la indagación haciendo preguntas que necesitan respuestas muy bien reflexionadas y desafía también a que se hagan preguntas entre ellos.

La pedagogía en el Diseño

La enseñanza del diseño debe enriquecerse con conceptos teóricos que dejen atrás la “dictadura de clases” para convertir las aulas en recintos de experimentación, análisis y crítica de una sociedad en la que está inmerso y a la que se le produce una comunicación visual, incorporando un pensamiento ético, complejo, sistémico, singular y dinámico que busque un resultado de gran responsabilidad frente a un hecho social. Por esto, se hace indispensable pensar en una ecuación que determine los caminos por donde debemos transitar para la formación de la profesión como una disciplina independiente, con sus propios postulados epistemológicos, que insertada en la sociedad proyecte un lenguaje localista, si se quiere, nacionalista, pero con una legibilidad que se entienda en cualquier parte del planeta.

La propuesta pedagógica está fundamentada en una ecuación que se plantea de la siguiente manera: Identidad + Investigación + Responsabilidad = Diseño.

- **Identidad:** en donde este término está determinado por una mirada introspectiva a una cultura formada por una mezcla maravillosa venida de lo más profundo de nuestros antepasados aborígenes. Mezclados a la fuerza por una cultura europea que traía una carga de ideologías anacrónicas, religión y costumbres que se vieron más tarde enriquecidas por costumbres religiosas africanas, cultura de magia y tambores. No sólo referida a la obra pictórica, a la literatura, poesía, entre otras, sino a toda una forma particular de enfrentar su cosmogonía y formular sus postulados de vida.

- **Investigación:** Si bien existe todavía una marcada tendencia positivista, no sólo en nuestro país sino alrededor del mundo, que ve a la investigación tradicional como la herramienta científica por antonomasia (y la única válida) y que, por ende, plantea un rechazo a cualquier otro modelo más allá de los característicamente científicos (con grupos experimentales y de control, análisis estadísticos, resultados mesurables, etc.), dicha situación ni le quita su validez intrínseca a la investigación artística y estética, ni significa que nunca será aceptada como tal; sólo muestra un obtuso pensamiento que debe ser superado y la necesidad de buscar diferentes alternativas para realizar investigación.

Se propone un esquema para la investigación en artes y en diseño gráfico:

1. La investigación del *objeto* de diseño, es decir, la pieza misma así como su fin.
2. La investigación del diseño dentro de un *contexto* en donde se produce.
3. La investigación del diseño desde la *práctica*, desde la funcionalidad.
4. La investigación del diseño como medio de *formación*.

Se han venido trabajando estos postulados en cuatro áreas de proyección investigativa que contemplan una serie de propuestas presentadas por la comunidad a lo largo de varios años y que está en proceso de sistematización y análisis discursivo:

- Comunicación Intencional

En donde se contemplan temáticas del diseño editorial, identidad corporativa, campaña gráfica, diseño publicitario, señalética, infografía, entre otros.

- Comunicación Funcional

El diseño digital, ilustración, diseño de empaques y todo lo referente a la tecnología, cubre los trabajos en donde se evidencia la investigación práctica y la investigación del diseño como contexto.

- Comunicación Discursiva

Estética, historia del diseño, semiótica, antropología del diseño, contemplando el análisis del contexto y todas las opciones de formación del discurso en diseño.

- Comunicación experimental

Temas que empiezan a aparecer en estos tiempos en donde la comunicación visual toma un papel decisivo en la era moderna. Retórica del graffiti, expresión y gráfica urbana, arte urbano, color experimental, la ilustración como obra creativa.

- **Responsabilidad:** hablamos sobre la responsabilidad social en el diseño, sin pretender convertirnos en activistas humanitarios ni endilgarle posturas diferentes al contexto en donde la disciplina se desarrolla. Pero como toda profesión debe tener un código de ética elemental, unas normas de comportamiento y de proceder mínimo pues no podemos desligarnos de la comunidad a la que nos estamos dirigiendo. Además, la obligatoriedad de mirar el entorno en donde se producen nuestras comunicaciones, la contextualización y la atenta mirada al receptor en la totalidad de sus condicionamientos.

- **Diseño:** hemos pasado del oficio a la profesión. Por encima de esta permanente movilidad de medios, el concepto, la idea, la creatividad como génesis de todo proyecto debe mantenerse. La disciplina de la comunicación visual adquiere una gran relevancia por sus postulados conceptuales y no por sus apoyos tecnológicos, desempeñando un papel primordial en el desarrollo del hombre en esta era de las comunicaciones y la tecnología, pero también, de la toma de conciencia por su planeta. Hay mucho por construir en la disciplina y por quitar una falsa visión para presentarla sin estereotipos, condiciones ni mucho menos, pareceres que desdichan de su verdadera naturaleza. Debemos hacer conocer la verdadera cara del Diseño en nuestro Continente.

Ejes para el rediseño del Diseño

El Ministerio de Educación en Colombia ha dispuesto unos componentes básicos para estructurar propuestas académicas en el área de diseño (Resolución No. 3463 de Diciembre 30 de 2003): 1) Componente de Expresión y Comunicación. 2) Componente de Teoría e Historia del Diseño. 3) Componente Funcional operativo. 4) Componente Tecnológico. 5) Componente Proyectual. 6) Componente de Gestión. 7) Componente Humanístico. En donde cada uno cumple una función específica dentro del proyecto educativo del programa a presentar, con un porcentaje acordado y una serie de condicionantes que determinan que el programa está enmarcado dentro de

la disciplina del diseño. A cada componente se le asignan los cursos que conforman la malla curricular, con una pretensión de lograr equilibrio y consistencia en la formación en diseño.

Planteamos tres ejes disciplinares para el rediseño en donde se contemplan los postulados fundamentales y en donde podemos clasificar los cursos para comprobar el perfil propuesto. Cada eje está compuesto por una serie de cursos que de acuerdo al perfil deseado, tendrá unos porcentajes definidos:

1. **Estético.** Eje que trabaja sobre los determinantes estéticos en cuanto a la expresión gráfica, la comunicación y la historia de la profesión.

2. **Funcional.** Contemplamos para este eje los cursos de fundamentos del diseño y aquellos que procuran habilidades funcionales en el manejo de espacios tridimensionales, las relaciones básicas como soporte del trabajo práctico, el diseño de empaques, las relaciones tecnológicas y de software especializado.

3. **Conceptual.** Base estructural como determinante para la construcción de la disciplina en donde trabajamos toda el área de investigación plasmada en varios talleres que contemplan proyectos que agrupan conocimientos básicos en el diseño.

Este rediseño propone la implementación de talleres integradores en los cursos superiores de tal suerte que sirvan para recoger, en proyectos gráficos, lo adquirido en semestres anteriores y a la vez, prepare al diseñador para enfrentar, como en la vida profesional, proyectos que contemplen una diversidad de problemas a resolver.

Conclusiones

Luchar por acabar con los Mitos del Diseño: como ciencia, como arte, como carrera creativa, para hacer dibujitos, para manejar computadores, con aspirantes que no les gustan las matemáticas, con aspirantes despistados, con estudiantes poco comprometidos. Es hora de darle una nueva cara a la profesión con postulados que se están consolidando.

Existe un número importante de instituciones que ofrecen el diseño como alternativa de formación. El problema radica en la diferencia de definiciones, perfiles y de objetivos, queriendo “especializar” en el pregrado sin preocuparnos por una formación verdaderamente integral que le abra espacio para los estudios posgraduales con el propósito de cualificar aún más a nuestros profesionales. Otro problema que se presenta con el diseño, es la inserción en la academia así suene paradójico, por la modalidad que se le ha querido endilgar falsamente como una disciplina científica, o así lo han hecho ver las estructuras de investigación en nuestras instituciones.

Parece que la visión Latinoamericana del Diseño tiene una palabra común: identidad, con todo el significado que trae implícito. Creadores de un lenguaje propio, con la filosofía de una raza maravillosa plena de color, de tradiciones, de historia por contar, con un sello auténtico. La necesidad de estudiar y entrar en contacto con los diseñadores vivos, los que están trabajando perma-

mentemente, aquellos que van al Congreso de Educación en Diseño de la Universidad de Palermo, para que sus planteamientos sean criticados, conocidos y discutidos. Y a los que debemos invitar a nuestras instituciones para seguir difundiendo las teorías de un nuevo diseño.

La urgente necesidad de seguir reuniéndonos en el Foro de Escuelas de Diseño que se realiza cada año auspiciado por la Universidad de Palermo, los diferentes Simposios, encuentros, talleres interinstitucionales (que se hacen muy pocos) y toda opción que nos permita discutir sobre la disciplina.

Referencias

- Aravena, I. (2012) *La Enseñanza del diseño desde la labor docente*. Recuperado de: <https://ignacioaravena.wordpress.com>
- Chávez, N. (2008). *El Oficio de Diseñar*. Editorial Gustavo Gilli.
- Cruz Mireles, G. (2011): La enseñanza del diseño en América debe replantearse. *FOROALFA*.
- Lazo, R. y Zachary, M. (2001). El Método "Aprendizaje por problemas". *Revista Onomázein*, 6, 297-307. Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Ovalle, M. (2004). *Apuntes para una pedagogía en Diseño*. Universidad Icesi.
- Soltero Leal, S. (2007). "Ensayo crítico sobre la enseñanza del diseño en México". *Revista Electrónica de pedagogía Odiseo*. Recuperado de: <http://www.odiseo.com.mx/bitacora-educativa>.
- Soto, C. (2007). *Del Oficio a la Profesional*. Ponencia presentada en el Encuentro Latinoamericano de Diseño en la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Soto, C. (2010). *La identidad en el diseño*. Ponencia presentada en el marco del I Congreso Latinoamericano de la Enseñanza del Diseño en la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina.
- Soto, C. (2011). *Pedagogía del Diseño: un a responsabilidad Social*. Ponencia presentada en el II Congreso Latinoamericano de la Enseñanza del Diseño en la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Taborda, F. y Wiedemann, J. (2008). *Diseño Gráfico Latinoamericano*. Tachen.
- Zuluaga, O. (1987). *Pedagogía e historia*. Bogotá: Editorial Foro.

Abstract: The discipline of design lives today with great myths that have distorted its true value, diverting its essence false beliefs and showing a misconception in academia and the public in general. It is essential to break these legends and make a profession with strong principles of identity, research and social responsibility. In addition, propose research guidelines to mean a valuable contribution to their own epistemological construction. This on the road for the redesign of design you need our discipline to become one of the most important of this century image professions, communications and technology.

Key words: Redesign - Design - Myths - Identity - Research - Social Responsibility.

Resumo: A disciplina do Design vive hoje com grandes mitos que têm desvirtuado seu verdadeiro valor, desviando seu esecia a falsas crenças e mostrando uma ideia errônea nos âmbitos acadêmicos e o público em general. É indispensável romper essas lendas e formular uma profissão com fortes postulados de identidade, pesquisa e responsabilidade social. Ademais, propor alineamentos em pesquisa que signifiquem um contribua valioso para seu própria construção epistemológica. Isto no caminho pelo redesign do design que precisa nossa disciplina para se constituir em uma das profissões mais importante do século atual da imagem, as comunicações e a tecnologia.

Palavras chave: Redesign - Design - Mitos - Identidade - Pesquisa - Responsabilidade social.

(* **Carlos Soto.** Artista plástico, diseñador gráfico, máster en Habilidades Directivas, Negociación y Comunicación, con 52 exposiciones de su trabajo artístico, trabaja actualmente en la serie *La agonía de la belleza*, testimonio de la devastación de la naturaleza por parte del hombre. Con 29 años de experiencia docente y 20 años como Jefe de Programa de Diseño y Producción Gráfica, Diseño Gráfico en la Corporación Universitaria Unitec, Bogotá, Colombia. Jurado internacional del Concurso Theobaldo de Nigris (gráfica Latinoamericana), conferencista internacional, ha publicado artículos académicos en revistas nacionales e internacionales. Asiste con regularidad al Encuentro de Diseño convocado por la Universidad de Palermo y al Congreso de Enseñanza del Diseño, defendiendo la tesis del diseño como profesión, con la necesidad de principios de identidad y una gran responsabilidad social.

Design e território: estudo das certificações de origem no setor de gemas e jóias

Érica Matias da Luz y Laura de Souza Cota Carvalho (*)

Actas de Diseño (2016, Julio),
Vol. 21, pp. 124-131. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: mayo 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2015

Resumen: La dinámica contemporánea, asociada a la globalización, ha ampliado tanto el aspecto global como el sentimiento de lo local. Así se verifica la importancia y pertinencia de asociar productos a sus regiones de origen como forma de garantía de calidad y aumento de valor. Este abordaje fue trabajado en varias partes del mundo y, en Brasil, se configura como una práctica relativamente nueva. Así como las marcas y patentes, ese nuevo tipo de registro de propiedad industrial