

Lipovetsky, G. (1996). *El Imperio de lo Efímero: La Moda y su Destino en las Sociedades Modernas* (5ta Ed.). (F. Hernandez y C. López, Trad.) Barcelona: Editorial Anagrama S.A.

Lurie, A. (1994). *El Lenguaje de la Moda* (2da Edición). (F. Inglés, Trad.) Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Machado, A. (1998). *Representación, Identidad, Virtualidad*. VI Congreso ALAIC: Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación. Recuperado de [www.eca.usp.br/associa/alaic/Congreso1999/.../Ada%20Cristina.doc](http://www.eca.usp.br/associa/alaic/Congreso1999/.../Ada%20Cristina.doc) en Octubre de 2010

Muggleton, D. (2000). *Inside Subculture: The Postmodern Meaning of Style*. New York: Berg Publishers.

Narumi, H. (2010). *Street Style and Its Meaning in Postwar Japan*. *Fashion Theory*, Vol. 14, 4, 415-438. Londres: Berg Publishers.

**Abstract:** Fashion and/or dress is a fundamental part of human life played many roles in his life. One of the most representative is the dress as a vehicle for expression of identity within subcultures, where you can see pieces full of meanings, but these are modified in each context. A qualitative ethnographic study of the meanings of the expression elements of identity in fashion / dress in Pereira subcultures in order

to understand the reality of fashion in the city and understanding of the dynamic fashion has been conducted.

**Key words:** Identity - Subculture - Style - Fashion - Pereira.

**Resumo:** A moda/vestuário é uma parte fundamental da vida do ser humano desempenhado numerosas funções dentro de sua vida. Uma das mais representativas é o vestido como veículo de expressão de identidade dentro das subculturas, onde se podem ver prendas cheias de significados, mas estes são modificados na cada contexto. Por conseguinte, levou-se a cabo um estudo qualitativo-etnográfico dos significados dos elementos de expressão de identidade na moda/ vestuário das subculturas em Pereira para assim entender a realidade da moda dentro da cidade e o entendimento das dinâmicas de moda.

**Palavras chave:** Identidade - Subcultura - Estilo - Moda - Pereira.

(\*) **Natalia Uribe Restrepo.** Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Fundación Universitaria del Área Andina - Seccional Pereira.

## Reflexión sobre los métodos para la enseñanza del Diseño

Luz del Carmen Vilchis Esquivel (\*)

Actas de Diseño (2015, Julio),  
Vol. 19, pp. 140-143. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: abril 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: noviembre 2014

**Resumen:** Esta propuesta es una introspección en las actuales condicionantes de la enseñanza del diseño y la importancia del impacto que las nuevas tecnologías han tenido en la pérdida de perspectivas que incluyan la teoría y la crítica como opciones metodológicas en la docencia. Los nuevos escenarios de la docencia en el diseño, que se muestran arcaicos en poco tiempo, que no logran una ruptura con las prácticas tradicionales de enseñanza-aprendizaje, han propiciado el devenir del pragmatismo en pro de la "excelencia" del "hacer", dejando al margen de las discusiones la trascendencia del "pensar".

**Palabras clave:** Análisis - Educación - Métodos - Teorías - Diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 143]

### Introducción

Desde que las nuevas tecnologías, particularmente la digital, invadieron el diseño, la idea de que el proceso proyectual consiste solamente en una secuencia aleatoria y fragmentada de operaciones cerebrales, ha propiciado que se le defina como una actividad del "hacer" más que del "pensar" fomentando el pragmatismo en la docencia ya que se considera que una enseñanza teórica y abstracta sería en detrimento del diseño.

[Recientemente afirmó un conocido diseñador gráfico] No basta reflexionar sobre el hacer: hay que HACER las cosas BIEN, y la enseñanza del diseño va orientada a HACER BIEN [sic] objetos, mensajes y formas que mejoren la calidad de nuestra vida, con belleza

e inteligencia. El diseño es básicamente un oficio, lo demás es vanidad. (Martínez Meave, 2011: s/p)

Pareciera que el diseño entonces se transforma en un algoritmo, es decir, una estructura, "un estado mental" y la realidad del pragmatismo de muchos diseñadores, docentes y estudiantes es considerar que esto constituye la esencia de sus pensamientos, emociones, entendimiento y percepciones conscientes, aceptando con ello consideraciones de algunos teóricos de que "somos una materialización de ciertos programas de cómputo" y la diferencia entre éstos y nuestro cerebro "radica en la construcción material de cada uno" (Penrose, 1996: 39-42) con lo cual se olvida que la identidad de los individuos reside en la continua renovación de los elementos del cuerpo mientras una persona se encuentra viva.

Tanto es así, que se ha abierto un campo de estudio de las potencialidades comunicativas de las computadoras denominado *inteligencia artificial*, área de la informática que investiga las posibilidades de percepción, razonamiento y acción ficticia, semejantes a las del hombre o a las de otros seres vivientes que permitan a las máquinas cumplir de manera autónoma tareas en un entorno real. La esencia de las computadoras es simular eventos a partir de descripciones, pueden imitar y mostrar situaciones cuya experiencia no podemos tener en la realidad.

### Enseñar diseño ante los nuevos retos

Las comparaciones tácitas hombre-máquina o metáforas, se han dado en los niveles operativo y lingüístico generando una duplicidad conceptual paralela en lo que se refiere a capacidades humanas y funciones tecnológicas. Por ello encontramos términos como memoria, pensamiento y aprendizaje, entre otros, adjudicados a ciertas actividades de las máquinas llegando a lo que Marshall McLuhan predijo en los años sesenta respecto al impacto que tienen las relaciones instantáneas entre una tecnología y el conocimiento consciente del hombre, dando lugar a que, en este caso las computadoras, den la impresión de la acción de pensar a pesar de que en realidad encontremos la ausencia total del proceso que constituye la consciencia misma.

Lo anterior implica que olvidamos que estos medios son una extensión de los seres humanos y que, aunque en un futuro se lograra emular en una computadora el pensamiento, la máquina continuaría siendo una prolongación del mismo.

Estos dominios del imaginario colectivo, subyacen en los métodos de enseñanza del diseño y es un hecho que las apariencias se han transformado en contenidos representativos en una más de las evidencias de que vivimos en un mundo de realidades ficticias como afirma Félix Beltrán (Estrada, 2005, p. 62).

La metamorfosis que han sufrido los arquetipos representando valores éticos, para devenir en estereotipos que se erigen como “la síntesis de las características anímicas, intelectuales y de imagen, aceptadas o impuestas” (Pérez, 2000, p. 16) por los medios de comunicación masiva, incluyendo el diseño y aceptadas por las colectividades adquieren cada día más fuerza en detrimento de la cultura. Somos comunidades sobresaturadas por los avatares de la tecnología y sostenemos con ella una relación ambivalente con el universo de las virtualidades, en las cuales la representación no es la realidad misma, es una realidad flotante reinterpretada en rutinas basadas en los métodos didácticos operativos.

El MDO (Modelo Didáctico Operativo), inspirado en el estructuralismo y el constructivismo del conocimiento según la teoría de Jean Piaget, se puede sintetizar en los siguientes componentes básicos: experiencia vivencial, conceptualización y reflexión, documentación, ampliación de la documentación y aplicación. Sin embargo, la praxis y la crítica que ha surgido alrededor de este modelo didáctico exigen hoy un análisis para ver sus aproximaciones y sus

distanciamientos del movimiento constructivista inicial y la superación del mismo por las propuestas del Constructivismo Social y la Pedagogía Emancipadora. (Bustos, 2010, p. 1-7)

El método operativo es una versión reduccionista del pragmatismo que niega el conocimiento teórico porque basa sus principios en la creencia de William James, fundador de esta filosofía, de que el conocimiento sólo tiene sentido en las intenciones prácticas y útiles, seguido por Nietzsche, para quien la práctica determinaba el poder, tal como afirmaban los sofistas griegos: la función de conocer es el *éxito* y para ello se establecen las rutinas de aprendizaje o “reglas para la acción”, según Peirce. La rutina es definida por los psicólogos como la *fijación funcional*, es una trampa, según Daniel Goleman que lleva a la *psicoesclerosis* o endurecimiento de las actitudes olvidando que la etapa analítica y racional que busca la solución a un problema es una “parte necesaria de la totalidad del proceso creativo” o etapa de incubación (Goleman, 2010, pp. 21-23) en la que se digiere todo aquello que se ha recopilado sobre una cierta necesidad de comunicación.

Tenemos que vivir siempre condicionados por constantes, por normas [...] la estética del diseño tiene que ser consecuente [...] una vez que hay consciencia del diseño, ya no se puede prescindir de ella [se debe aprender el vocabulario] para redactar visualmente (Estrada, 2005, p. 71).

Nada puede medir el poder que oculta el diseño, podemos describir su formato, la fuente tipográfica, el esquema cromático, los grafemas que se articulan en cada composición, cada figura retórica, el ritmo o la armonía de su estilo, sin embargo, el espacio verdadero de lo diseñado, el que contiene su capacidad de persuasión, se desarrolla en los lugares más incorpóreos del ser humano. (Grijelmo, 2000, p. 13-36)

El diseño arraiga en la inteligencia y crece con ella, pero ancla consigo una herencia cultural que trasciende al individuo. Vive tanto en los pensamientos como en los sentimientos y permanece dormido en la memoria donde a veces despierta y se muestra con más fuerza, porque surge con la energía de los recuerdos sosegados, es la imagería que “se refiere a las representaciones mentales del conocimiento visual/espacial” (Schunk, 2012, p. 213) y los repertorios gráficos tangibles con referentes directos o sumando excedentes de significación, en ambos casos, conformando el sentido de la cultura visual.

Son las palabras y las imágenes los embriones del diseño, el germen de su pensamiento, la estructura de sus razones, pero su contenido excede los significados simples, fríos y exactos cuyo espacio es inconmensurable porque suele ocultar al intelecto, el sentido que queda en el inconsciente y que se vierte al diseñar.

Diseñar no es pensar acerca del diseño, ni analizar la influencia de los mensajes diseñados en la trama social, ni conocer los programas informáticos, diseñar es la capacidad productiva capaz de definir, antes de su ejecución definitiva, todos los aspectos formales de un

mensaje para que las intenciones del emisor se cumplan de la mejor manera posible. (Bellucia, 2007, p. 58)

Un diseño contiene dos valores, uno del que se apropian los individuos y otro que forma parte del capital intelectual de la colectividad, éste es el que se expande, el que conduce la percepción, la sensación, la interpretación y la comprensión.

La enseñanza del diseño debe reflexionar sobre su naturaleza cuya significación parte de un proceso de semiosis que hay que desentrañar desde la complejidad de sus códigos, desde su lenguaje específico. En lo diseñado, ningún signo está aislado ni es más importante, ni se integra como información fijada visualmente en un soporte bidimensional, forma parte de una constelación de sentido que constituye el campo de la experiencia visual.

### La docencia en el diseño frente a las nuevas tecnologías

El fracaso de la enseñanza del diseño con las nuevas tecnologías no está en los recursos mismos, radica en cómo son instrumentados. Ni los docentes ni los estudiantes han estado preparados para un proceso de inmersión tan vertiginoso.

En dos años se produce más información que en toda la historia anterior de la humanidad [...] el volumen de información que se empezó a contabilizar en kb [...] se ha tenido que contabilizar en dimensiones marcanes: Mega, Giga, Tera, Peta, Exabyte, Zetabyte y Yottabyte. Internet es la tecnología que en la historia de la humanidad más rápidamente ha infiltrado la sociedad, el teléfono necesitó 75 años, la radio necesitó 38 años, para llegar a 50 millones de audiencia, la televisión 15, el ordenador 7, el internet, 4 [...] (Pérez Gómez, 2012, p. 53)

Todavía pesan demasiado los métodos de la educación tradicional a pesar de que todas las circunstancias tienden a ser condicionantes de aparentes cambios radicales en la docencia del diseño basados en la instauración de modelos que se han vuelto exigencia de los países desarrollados y las políticas dominantes.

Es así que a pesar del constructivismo y su aparente pugna por las decisiones del sujeto cognoscente; del método de competencias, como versión oculta del conductismo; del modelo holístico y sus intenciones por el desarrollo integral de la persona; el sistémico, conectando a los individuos y la organización lógica; el cognitivismo, basado en las asociaciones de ideas por descubrimiento de implicaciones y aplicaciones que motiva la curiosidad estimulando al individuo para que, a través de la observación, la comparación y el análisis de semejanzas y diferencias logre optimizar su aprendizaje en una mixtura de la teoría del caos, las redes, la complejidad y la auto-organización. A pesar de la Gestalt, propuesta que busca la integración cualitativa de los elementos aprendidos y sus patrones perceptuales de organización derivando en un enunciado gráfico de totalidad formulada a partir de sus *insights*, cuya "traducción aproximada [...] es *forma unitaria* o

*patrón*" (Nevid, 2011:8) y otras alternativas teóricas menos conocidas que se podrían enumerar, la certeza es la misma: hay evidencias tangibles del fracaso y la arcaica enseñanza del diseño que reclama con urgencia modificaciones radicales que partan de la disciplina misma y no de la idea de la educación globalizada, uniforme, estandarizada y por qué no decirlo, robotizada, sustentada en términos operativos más que en estructuras de conocimiento.

### Conclusiones

Se requiere una perspectiva crítica, transdisciplinaria, que considere particularidades contextuales enfatizando el desarrollo de las cualidades humanas fundamentales: mejores seres humanos serán mejores diseñadores.

La investigación en el diseño es una necesidad imperiosa en una época en que el proceso proyectual se asocia y reduce a parámetros técnicos, mercadotécnicos, comerciales y no comunicativos, estéticos o lúdicos. La premisa esencial es que sí hay un valor en la reflexión sobre el diseño, en el contexto de la docencia universitaria, que plantea y evalúa las condiciones de posibilidad para la creación, gestión y recepción de este campo de conocimiento en contextos espacio-temporales de alta tecnología y comunicaciones masivas.

Es imprescindible la instrumentación de teorías de aprendizaje significativo relacionadas con la filosofía de la recepción y vinculadas a las estructuras cognitivas. El aprendizaje significativo crea distancia respecto a la reiteración que se considera una suerte de *muletilla* mental. Lo que se aprenda habrá de relacionarse con conocimientos o experiencias anteriores, implicando factores como atención, motivación y actitud activa y también debe repercutir en la futura vida profesional. “

“Y si bien nunca el aprendizaje de una profesión puede preparar al estudiante de manera completa para la experiencia laboral, lo que no puede pasar es que la realidad del oficio desmienta el aprendizaje”. (Bellucia, 2007, p. 109) Entre estas corrientes destacan la teoría de la asimilación, que aplica las tres modalidades de aprendizaje: *por recepción* (porque brindan contenidos acabados y fijos), *por descubrimiento* (porque implican la especulación imaginativa de una forma no acabada) y *por significación* (porque vinculan el contenido nuevo con lo que el estudiante ya conoce y no se lleva a cabo de manera arbitraria), todo ello evitando el aprendizaje repetitivo. Asimismo, la teoría humanista, presenta un compromiso con valores como dignidad, madurez, tolerancia y no soslaya el aspecto emocional ni las experiencias subjetivas. Aquí el proceso creativo está anclado a los problemas de los otros y contribuiría en la enseñanza del diseño, a insertar al ser humano en sociedad, a comprender su profesión de otra forma en la cual interesa el aprendizaje integral y la búsqueda de soluciones viables, reales y de impacto social.

Los resultados de la optimización de los métodos de enseñanza del diseño son múltiples: la generación de conocimiento, su divulgación y explicación propiciando el egreso de mejores profesionales; la expansión del campo semántico de los estudiantes y la comprensión de lo que implica socio-culturalmente el ejercicio responsable del

diseño alejando así a los diseñadores del deterioro que invade su oficio y permitiéndoles visualizarse como directivos y no como operadores para finalmente aprehender su compromiso con la sociedad del conocimiento y la educación visual de los seres humanos, como afirmaba Gillo Dorfles, asumiendo el diseño como un servicio a la comunidad.

#### Fuentes de documentación

- Bellucia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza: ilusiones y desengaños*. Buenos Aires: Paidós.
- Bower, G. (2014). *Teorías del aprendizaje*. 1ª reimpresión. México: Editorial Trillas.
- Bustos Cobos, F. (2010). *M.D.O. Modelo Didáctico Operativo*. Medellín: Servicio Nacional de Aprendizaje. SENACENTRO.
- Estrada, M. (2005) "Félix Beltrán, La esencia de las síntesis / The Essence of Synthesis" en *Experimenta*. Número 50. Madrid: Asociación de Revistas Culturales de España / MECD, enero, pp. 60-74.
- Goleman, D., Kaufman, P. y Ray, M. (2010), *El espíritu creativo*. Barcelona: Zetas Limitada de Bolsillo.
- Grijemlo, A. (2000), *La seducción de las palabras*. Madrid: Santillana Ediciones (Colección Punto de Lectura).
- Nevid, J. S. (2011), *Psicología. Conceptos y aplicaciones*. 3ª edición. México: Cengage Learning Editores.
- Penrose, R. (1996). *La mente nueva del emperador. En torno a la cibernética, la mente y las leyes de la física*. 2ª ed. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pérez Gómez, Á. I. (2012). *Educarse en la era digital*. España: Ediciones Morata.
- Pérez Monfort, R. (2000). *Juntos y medio revueltos*. México: Ediciones Uníos.
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. 6ª edición. México: Pearson Educación

**Abstract:** This proposal is an insight into the current constraints of design education and the importance of the impact that new technologies have had on the loss of perspectives that include theory and criticism as methodological choices in teaching. The new scenarios of teaching in the design, which are shown archaic in a short time, which fail a break with the traditional practices of teaching and learning, have led to the evolution of pragmatism in favor of "excellence" of "doing" leaving aside the discussions the importance of "thinking".

**Key words:** Analysis - Education - Methods - Theories - Design.

**Resumo:** Esta proposta é uma visão nas atuais condicionantes do ensino do design e a importância do impacto que as novas tecnologias têm tido na perda de perspectivas que incluem a teoria e a crítica como opções metodológicas na docência. Os novos cenários da docência no design, que se mostram arcaicos em pouco tempo, que não conseguem uma ruptura com as práticas tradicionais de ensino-aprendizagem, têm propiciado o devir do pragmatismo em pró da "excelência" do "fazer", deixando à margem das discussões a transcendência do "pensar".

**Palavras chave:** Análise - Educação - Métodos - Teorias - Design.

(\*) **Luz del Carmen Vilchis Esquivel**. Mexicana. Catedrática en la Facultad de Artes y Diseño, UNAM. Estudió Diseño Gráfico, Filosofía, Psicología y Comunicación; Doctorada en Bellas Artes y Filosofía. Autora de 20 libros, 32 colaboraciones y 114 artículos internacionales. Pionera en tecnología digital, dirigió más de 200 tesis, dictando 91 cursos y 155 conferencias en 38 países. Evaluadora de 136 proyectos y 98 artículos en 16 comités editoriales. Como diseñadora gráfica, ha recibido premios en México y Suiza. Primera Directora de la FAD-UNAM, recibió el Reconocimiento a la Trayectoria Académica en Diseño, Universidad de Palermo, 2013 y el Lifetime VIP en Who'sWho Worlwide Branding, 2014.

## ¿Diseñador o investigador? Nuevos roles del profesional en diseño

Actas de Diseño (2015, Julio),  
Vol. 19, pp. 143-146. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: abril 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: noviembre 2014

Leyda Milena Zamora Sarmiento(\*)

**Resumen:** Presenciamos un cambio en el ejercicio del diseño. El diseñador deja su rol como artista creativo y asume retos de entender al usuario, contexto y demás variables que intervienen en los proyectos de diseño. ¿Cómo la enseñanza se está adaptando a esto? La ponencia resalta la importancia del trabajo articulado del diseñador en el proceso de comprensión de problemáticas convirtiéndolo en interlocutor que escucha, analiza, interpreta y propone con expertos de otras áreas, a partir del entendimiento de problemas socialmente determinantes y con análisis complejos que llevan a múltiples soluciones relevantes, coherentes y pertinentes respecto a los usuarios y contextos.

**Palabras clave:** Diseñador - Investigador - Roles - Diseño - Enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 146]