

principios en los que, como menciono al principio de éste texto, basamos éste proyecto: la cooperación internacional y multidisciplinaria, los valores de la profesión, la diversidad cultural y la utilización de nuevas tecnologías.

Notas

1. Arquitecta y Maestra en Restauración de Sitios y Monumentos (Universidad de Guanajuato). Doctorante en Arquitectura, Diseño y Urbanismo (Universidad Autónoma del Estado de Morelos).
2. Hasell, M. J., & Scott, S. (1996). "Interior design visionaries' explorations of emerging trends", en *Journal of Interior Design*, 22. 1996:1-14.
3. Ídem.
4. Fairbrass, A. & Harris, R. "Designing internationally", en *Journal of Interior Design Education and Research*, 12, 1986:9-16.
5. Consortium for Design Education. Memorandum of understanding for the North American mobility project. Unpublished document, 2000.

6. Hasell y Scott, 1996:9.
7. Fairbrass, 1986:10.

Referencias bibliográficas

- Consortium for Design Education (2000). Memorandum of understanding for the North American mobility project. Unpublished document (Texas Christian University, P.O. Box 298630, Fort Worth TX 76129).
- Fairbrass, A. & Harris, R. (1986). "Designing internationally", en *Journal of Interior Design Education and Research*, 12.
- Guerin, D., & Mason, B. (1993). "An experiential framework for international interior design education" en *Journal of Interior Design Education and Research*, 18.
- Hasell, M. J., & Scott, S. (1996). "Interior design visionaries' explorations of emerging trends", en *Journal of Interior Design*, 22.

Carmen Dolores Barroso García. Coordinadora de Intercambio Académico de Diseño. División en Arquitectura, Arte y Diseño. Universidad de Guanajuato. México.

Investigación y desarrollo en el diseño gráfico

Fabián Bautista Saucedo

¿Para qué sirve la teoría?

Uno de los principales problemas en la enseñanza del diseño es el distanciamiento que existe entre la teoría y la práctica. Con frecuencia se entiende a la teoría del diseño como un apartado obligatorio en la currícula universitaria el cual es ajeno a la práctica diaria de la profesión. Como consecuencia, nuestros alumnos absorben elementos conceptuales sin saber cómo aplicarlos en problemas reales de diseño. Esto genera un escalofriante cuestionamiento, ¿para qué sirve la teoría en una profesión netamente proyectual?

A este respecto, María Ledesma (1997) argumenta que no se ha hecho lo suficiente para investigar la influencia del diseño en la actividad humana y da tres razones que provocan este olvido:

En primer lugar el casi inexistente desarrollo de una teoría de diseño; en segundo lugar la unión mecánica entre diseño-tecnología-producción y mercado, y en tercer lugar, el hecho de que las reflexiones sobre la imagen y lo visual, en general, evitan la consideración del proceso proyectual. (p. 34)

Esto provoca una ruptura entre los conceptos que se importan desde otras disciplinas para abordar la complejidad de la actividad visual.

Por si fuera poco, debemos añadir el enorme prejuicio que existe por parte de muchos alumnos sobre las materias donde se desarrollan los conceptos teóricos del diseño. Los motivos de esta actitud pueden ser variados, desde

una feroz práctica laboral en la cual pareciera que no queda tiempo para reflexionar sobre teorías, hasta una exacerbada fe en el software especializado en diseño.

Esta vieja división entre teoría y práctica sigue impactando en la consciencia del diseñador. Sin embargo, existen pruebas contundentes de que esto no siempre es así; curiosamente estas evidencias las encontramos en la misma práctica profesional. Citemos el caso del *branding*, disciplina en la cual se funde la teoría y la práctica en un concepto indisoluble. Esto se debe a que el hecho de establecer una estrategia de desarrollo de marca, implica tanto la investigación teórica del auditorio como el desarrollo gráfico de comunicaciones que incluso una vez publicadas se modifican a partir de los estudios conceptuales. El punto es que nos enfrentamos a un mundo visual extenso que exige abordajes transdisciplinarios que puedan hacer frente a una situación comunicacional sumamente compleja.

La teoría en la enseñanza del diseño

Es relevante que con el paso de los años en cada congreso de diseño se abandona poco a poco la otrora dominante exposición de casos de éxito que no aportaban nada más que imágenes al auditorio estudiantil. Estas presentaciones exhibían únicamente el proceso técnico para llegar a la solución de un problema de comunicación visual. En la actualidad, hablar solo del software y de los efectos visuales es algo inocuo debido a que la tecnología computacional está al alcance de todos.

Esto genera una crisis laboral para los diseñadores quienes necesitan diferenciarse del simple operario de paquetes de diseño gráfico. A raíz de esto, vivimos en una etapa en la cual el principal factor de diferenciación para un profesional del diseño es el conocimiento teórico-práctico, el cual se obtiene a través de la investigación científica.

La necesidad de unir la teoría y la práctica para resolver problemas complejos de diseño gráfico

Ante esta problemática en la enseñanza del diseño, es necesario considerar la aplicación de un proceso de investigación aplicado al diseño. Uno de los principales retos que plantea esta propuesta es la aplicación del método científico para plantear y resolver problemas de comunicación gráfica. Esta determinación obliga a los estudiantes a enfrentarse con una situación única y generar sus propios problemas de diseño. Esto pudiera parecer algo muy sencillo, sin embargo, formular un problema en una oración se convierte en un verdadero dilema. El principal obstáculo en la formulación del problema es la costumbre como diseñadores a recibir el problema de alguien más, ya sea el maestro en la escuela o el cliente en la vida profesional. Para poder problematizar un tópico de investigación el alumno tiene que dilucidar en primer instancia qué es relevante para ser abordado en un proyecto para el cual cuenta únicamente con un tiempo determinado. A este respecto, Jorge Frascara (1997) afirma que para identificar un problema de investigación, el diseñador debe preguntarse dos cosas: “¿Es importante? ¿Puede reducirse con la ayuda de las comunicaciones visuales?”. (p. 136)

La falta de práctica en cuanto a la problematización por parte de los diseñadores, obliga a que se tomen semanas para poder encontrar un tema relevante. En nuestra experiencia, el alumno que cursa este proceso comienza a desarrollar una consciencia crítica que le será vital en el desarrollo de su profesión. A partir de la necesidad de concebir un problema, se genera una dinámica que cuestiona distintas situaciones, desde problemas sociales hasta desarrollos de proyectos emprendedores, además de desarrollar la observación y el análisis del estudiante.

Respecto a este tema, los principales errores que se han detectado cuando se formula un problema, son la ambigüedad y la imposibilidad. Muchos alumnos comienzan con ideas difusas, muestra de una educación que favorece la intuición sobre el pensamiento estructurado. De este modo los problemas planteados al principio carecen de claridad y de fundamentación analítica. Asimismo, muchos estudiantes presentan proyectos que no son factibles para su realización, ya que no consideran el tiempo, los recursos y el acotamiento necesario para poder abordarlo. Además, existe un pensamiento inicial que supone que casi todo se puede solucionar a partir del diseño gráfico, lo cual es una idea romántica y equívoca. Siguiendo a Andrés Mignacco (2007), no es “sensato creer que una profesión, pueda o deba ‘salvar al mundo’. Sacar frases de contexto, ideas, expresiones, etc., produce desentendimiento y confusión”.

La problematización sirve también para que el estudiante genere procesos de conocimiento más estructurados. Aquí debemos reconocer que en algunas ocasiones la enseñanza del diseño se reduce al acto creativo, lo cual deja de lado el pensamiento lógico que también demanda el proceso de diseño. Para incentivarlo, durante más de la mitad del curso el alumno se enfrenta al gran reto de prescindir completamente del apoyo gráfico, enfocándose exclusivamente al trabajo escrito. Esto resulta difícil para muchos, pues pone al descubierto la redacción, la

ortografía y el ordenamiento de las ideas, factores que pasan desapercibidos cuando se trabaja exclusivamente con imágenes.

Por otro lado, proyectar una investigación obliga al estudiante a salir a conocer su comunidad y propicia que se involucre en situaciones sociales de acuerdo a sus intereses. Al mismo tiempo le brinda un conocimiento de primera mano que le provee herramientas para poder realizar un producto de diseño especializado y funcional.

Los referentes teóricos

Al construir un marco teórico, el estudiante tiene la posibilidad de hacer un trabajo multidisciplinario incorporando conceptos de otros campos. Esto ayuda a que el desarrollo proyectual sea similar a la experiencia laboral donde el diseñador no puede plantearse como un ser aislado sino que debe interactuar con otras profesiones.

Uno de los problemas recurrentes que afloran en esta etapa, es la falta de interés que manifiestan algunos alumnos por la lectura. Muchos de ellos piensan que la cultura visual lo es todo, cómics, videojuegos, películas, libros de *showcase*, dejando de lado todo referente escrito. Sin embargo, tener que manejar un marco teórico que sustente la investigación propuesta, los lleva a enfrentarse a los textos de diseño y de otras disciplinas como pedagogía, sociología, ciencias, entre otras, haciéndolos ver que muchos de sus supuestos ya han sido estudiados, lo cual los conduce hacia la construcción del conocimiento.

Desde esta perspectiva de revelación, los alumnos recorren un camino que les ayuda a conocer a profundidad el tema elegido. Con referencia a este tema, Luis Ahumada (2006 a) comenta:

No tener la capacidad de explicar cómo es que el Diseño podría cambiar algo en el mundo que nos rodea, nos obliga a pedir prestadas teorías y argumentos a ciencias y disciplinas que nos parecen afines, cercanas a nuestros intereses y a nuestra postura profesional frente al mundo.

Pero quizá uno de los puntos más relevantes que hemos observado en el proceso de investigación aplicada al diseño, es el crecimiento del alumno a través del contacto con la teoría, la cual adquiere un nuevo significado y ya no se percibe como algo forzoso e irrelevante sino como una herramienta para la estructuración del producto de diseño. Esto se logra gracias a que el investigador comienza a darse cuenta de cómo abordar su problema a partir de distintos conceptos que enriquecen la comprensión del mismo. Norberto Chaves (1997) establece tres ventajas que obtiene el diseñador al entrar en contacto con la teoría:

- Capacidad diagnóstica, interpretativa del contexto global (técnico, económico, social y cultural),
- capacidad de estructuración de sistemas y procesos,
- capacidad de respuesta cultural adaptada. (p. 134)

Este bagaje cultural provee al alumno de múltiples conceptos que le permitirán desarrollar propuestas gráficas sustentadas y eficaces.

La oportunidad de vivir dentro del problema

La aplicación de los métodos de investigación es para muchos la parte más lúdica del proceso. Aquí, el contacto directo con la problemática proporciona elementos que difícilmente se obtendrían tan solo con leer el *brief* de diseño, lo cual brinda una nueva perspectiva para el investigador.

Hemos podido observar cómo varios estudiantes comprendieron mejor a su auditorio después de aplicar alguno de los métodos, tanto cualitativo como cuantitativo en su caso de estudio. El uso de los métodos lleva al alumno a vivir el problema de forma presencial, involucrándose de lleno con la problemática.

Además, los resultados que arrojan los métodos de investigación son fundamentales para poder construir el conocimiento que, junto con los conceptos teóricos, guiarán el desarrollo proyectual de la aplicación gráfica.

Para concluir con la sección escrita de la investigación, se analizan los datos obtenidos y se preparan los fundamentos de la aplicación gráfica. Si bien muchos alumnos comienzan planteando un problema y su inmediata solución gráfica basándose en su intuición, al transcurso de la investigación se dan cuenta de que su problema requiere de aplicaciones gráficas distintas. Esto es una muestra de su proceso de evolución, el cual se manifiesta en toda su extensión durante la última etapa, el desarrollo gráfico.

El proyecto gráfico

Una vez redactado el trabajo de investigación, el proyecto gráfico es la última fase del proceso de investigación. Es aquí donde se puede hablar de un sentido de innovación en el diseño, ya que este estado se puede alcanzar a través de los siguientes pasos:

- Investigación básica, asistida por las ciencias sociales (sociología, antropología, psicología, etc.).
- Investigación de mercado, para detectar tendencias y formas de canalizarlas como variables estratégicas.
- Diseño del producto, de su proceso productivo y de su proceso de distribución. (Ahumada, 2006 b)

En el transcurso de la investigación se procura el seguimiento de cada una de estas etapas. El investigador tiene en esta etapa un bagaje conceptual suficiente para poder establecer una estrategia gráfica que no dependa solo de la intuición ni del chispazo creativo. Asimismo, hemos notado que una vez concluido el trabajo escrito, los alumnos tienen más propuestas e iniciativas sobre el tema. De este modo la propuesta final es holística y se presenta como una unidad que contiene distintas aplicaciones gráficas que abordan el problema en toda su magnitud.

Reflexiones finales

La fundamentación teórica ha ayudado a que muchos alumnos comprendan con claridad la problemática que ellos mismos plantearon. Incluso su percepción de la teoría ha cambiado radicalmente, puesto que ya no la consideran un elemento separado de su práctica profesional. Al mismo tiempo, el curso les brinda la posibilidad

de concebir el proceso de diseño como un problema que requiere delimitación y abordaje multidisciplinario.

Además, el reto de reencontrarse con la lectura y la escritura formal es un ejercicio que fomenta el orden en su pensamiento. Muchos alumnos confiesan que esto les ha dado la posibilidad de poder estructurar mejor sus ideas y de ordenar sus actividades convirtiéndolos en profesionistas más productivos.

Por otro lado, un punto importante en la evaluación del proyecto de investigación, es la presentación pública de los proyectos finales. A través de esta actividad, se prepara al alumno para que pueda comunicar de manera idónea sus resultados. Además, se invita a los actores sociales involucrados en el proyecto, lo cual consideramos un punto fundamental para la asignatura.

En este sentido, los estudiantes tienen que desarrollar habilidades retóricas para poder persuadir a su auditorio a través de su proyecto teórico-práctico y de su dominio del escenario. Esto es con el objetivo de formarlos como profesionistas capaces de promover sus diseños apoyados en sus habilidades de comunicación y presentación.

De este modo se prepara al alumno para que sea capaz de desarrollar anteproyectos de investigación viables para acceder a un posgrado, o bien para crear un esquema de negocio basado en un desarrollo gráfico.

Por último, una de las reflexiones importantes que hemos tenido al desarrollar con los alumnos este tipo de proyectos de investigación en los últimos semestres de la carrera en diseño gráfico, es la necesidad de replantear el esquema curricular de enseñanza del diseño. Como herencia de la Bauhaus, tenemos un formato en el cual primero se brindan los aspectos teóricos del diseño y para después pasar al conocimiento tecnológico. Las dinámicas actuales sugieren un cambio a esta estructura, ya que nuestras experiencias docentes indican que es mejor que los alumnos conozcan las herramientas digitales al principio de la carrera para después aplicarlas a procesos teórico-prácticos de diseño.

Las ventajas de este modelo son varias; en primer lugar el estudiante en los últimos años de la carrera tiene más recursos de producción gráfica para aplicar modelos teóricos de comunicación visual. Además, al revisar primero las cuestiones tecnológicas de la producción gráfica, se comprende de mejor manera la importancia de desarrollar estrategias basadas en la investigación para resolver problemas de diseño. Por último, el alumno se desenvuelve con mayor madurez profesional al conocer primero los recursos tecnológicos y después los conocimientos teóricos, con lo cual desarrolla un proceso unificado que no disocia la teoría de la práctica en el diseño.

Referencias bibliográficas

- Arfuch, Chaves y Ledesma (1997). *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires. Argentina: Ed. Paidós.
- Frascara, Jorge (1997). *Diseño gráfico para la gente*. Buenos Aires. Argentina: Ed. Infinito.

Artículos en línea

- Ahumada, Luis (2006 a). "El diseño y la innovación". Consultado en septiembre de 2008 en http://foroalfa.org/A.php/El_diseño_y_la_innovación/54

Ahumada, Luis (2006 b). "El diseño como herramienta de competitividad". Consultado en septiembre de 2008 en http://foroalfa.org/A.php/El_diseño_como_herramienta_de_competitividad/45

Mignacco, Andrés (2007). "Con el mundo a cuestas". Consultado en

septiembre de 2008 en http://foroalfa.org/A.php/Con_el_mundo_a_cuestas/99

Fabián Bautista Saucedo. Director Ingeniería en Diseño Gráfico Digital. CETYS Centro de Enseñanza Técnica y Superior. México.

Acerca de la Refuncionalización de objetos

Pablo Damián Bianchi

Refuncionalizar objetos implica generar productos nuevos a partir de lo existente, utilizando la materia y la energía generada por las empresas que componen el sistema de producción capitalista. Los productos basados en estas estrategias implican una mirada particular sobre la problemática del diseño de objetos. Contaminados por disciplinas tan disímiles como el arte (desde los *ready made* de Duchamp al trabajo sobre materiales industriales propios del arte povera) o la ecología (que implica una reflexión imprescindible sobre la responsabilidad implícita en generar nuevos productos) estos enfoques generan un interés particular en el público gracias al ingenio volcado en la operatoria.

El diseño industrial es una de las pocas actividades que han planteado seriamente sepultar el objetivo de su trabajo. Si el mentado objetivo implica generar una y otra vez nuevos productos, y si ese crecimiento de objetos que van circundando nuestro hábitat a priori para hacer más simple (y feliz!) nuestros días se torna insostenible, de forma tal que lo que a priori nos ayudaba ahora nos agobia y avasalla, entonces, una opción puede ser la mencionada al principio: dejar de generar productos nuevos. Obviamente, esa no es sólo una propuesta ecologicista: también es abiertamente política porque se enfrenta a una de las variables que definen, y que nombran, al sistema que impera en nuestras sociedades: el consumo.

Decidir no diseñar (o producir) más objetos implica un enfrentamiento claro al sistema. Pero una postura de esa índole implica una renuncia, también: la renuncia a una postura progresista que encarnó desde sus inicios los mejores objetivos del diseño industrial: mejorar nuestra cultura material. Si convenimos que esa es todavía una deuda pendiente (especialmente en países pobres y atrasados como el nuestro) veremos que estamos frente a una encrucijada difícil de resolver.

Un camino posible para encaminar este diagnóstico es el que el diseño ha llevado adelante en las últimas décadas: La refuncionalización de objetos (también el reuso y el reciclaje) que implica generar productos nuevos a partir de lo ya hecho, utilizando, como en un arte marcial, la materia y la energía generada por otros a su favor. De más está decir que esa energía es generada por empresas inmersas en el sistema, lo que hace que la apuesta tenga

doble rédito, ya que se utilizarían de manera positiva los recursos que el sistema habitualmente malgasta. Y si hacemos hincapié en lo mencionado y nos apartamos por un segundo de las estrategias habituales cercanas al ecodiseño (que por supuesto compartimos), es porque creemos que esta alternativa tiene un plus: la de su potente simbolismo. Los productos basados en estrategias de refuncionalización implican una mirada particular sobre la problemática del diseño de objetos. Contaminados por disciplinas tan disímiles como el arte (los *ready made* de Duchamp o el trabajo sobre materiales industriales pobre o desechos propios del arte povera son referencias ineludibles) y, también, la ecología (que implica un necesario llamado de atención sobre la responsabilidad implícita en generar nuevos productos que afectan al medio ambiente) estos enfoques generan a la vez un interés particular en el público, esté interiorizado o no con el tema.

Probablemente, el ingenio que se revela detrás de estas operaciones, la ironía que aparece en algunos casos y la comunicación que se establece con el receptor cuando éste descubre al producto original escondido en el nuevo sean el origen de dicho disfrute. Podemos pensar también que dicho ingenio, dicha particularidad de resolver cosas complejas con poco sea parte del ADN cultural del argentino.

Creemos entonces que el diseño vernáculo pudo generar un enfoque particular en este recorte de la actividad proyectual, ya que toma esta corriente no tanto desde el punto de vista ecologicista o ideológico (aunque los incluya), sino como una estrategia para poder resolver productos utilizando piezas o partes provenientes de otros ámbitos basada fundamentalmente en el ingenio, posibilidad que se entronca con cierta percepción habitual de las potencialidades de "lo argentino", como ya lo hemos mencionado.

Por eso, nos interesa aplicar dicho concepto enfocándolo a la realidad de Oberá, centrándonos en el uso de descartes de la industria maderera. Y más precisamente, en las maderas nativas, de las cuales un 65% no es aprovechado en el aserrado. Por lo tanto no tiene casi ningún valor. El objetivo, entonces, es conferirle valor agregado a dichos materiales gracias a la intervención de diseño realizada.

Este es un concepto central de la propuesta.

Por supuesto, esta operatoria resuena, con distintos matices, en diversos ámbitos, dentro y fuera del "mundo del diseño" tanto en el país como en el exterior. Mencionaremos sucintamente algunos:

- En relación al diseño internacional, existen hitos ineludibles por dentro y por fuera del diseño. Podemos