

- Morras, V. (2006). Dussel, Inés y Caruso, Marcelo. La invención del aula. Una genealogía de las formas de enseñar. *Clio & Asociados 2006 (9-10)*, pp. 163-165. Retrieved from <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art>
- Nair, P. (2013). *Proyectar el futuro: Cómo rediseñar los edificios escolares para favorecer el aprendizaje*. México: SM.
- Pozo, M. (2014, Junio). *upcommons.upc.edu*. Retrieved from https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/114942/2_03_Melina%20Pozo_FINAL.pdf
- Torres, R. M. (2016). *Taller Vertical II: Espacios de Aprendizaje*. Cuenca: Universidad del Azuay.
- Torres, R. M. (2016, enero). Yo estuve en 'la escuela del futuro'. *OTRAEDUCACIÓN*. Retrieved from <https://otra-educacion.blogspot.com/2016/01/yo-estuve-en-la-escuela-del-futuro.html>
- Trilla, J. (1985). *Ensayos sobre la escuela: El espacio social y material de la escuela*. Barcelona: LAERTES.

Abstract: During the decade of 2007-2016, the city of Guayaquil became a school architecture laboratory. Different models of public management resulted in different types of schools and classrooms, finally reaching a standardization by building what the government called "Millennium Schools." Even though school architecture in the past one hundred years laid out new formal solutions to rethink

the classroom, in the case of Guayaquil, we discover that traditional elements remain in the creation of such spaces, relative to the trends of the XX and XXI centuries.

Keywords: Public management - types - classroom - Millennium schools - conventional-unconventional.

Resumo: A cidade de Guayaquil, na década de 2007-2016, tornou-se uma espécie de laboratório de arquitetura escolar. Os vários modelos de gestão que se seguiram foram aqueles que produziram diferentes tipos de escolas e salas de aula até finalmente chegar à padronização do modelo através da incorporação das chamadas Escolas do Milênio. A arquitetura escolar nos últimos cem anos propôs novas soluções formais para repensar a sala de aula, mas no caso de Guayaquil descobrimos permanência e avanços na geração desse espaço em relação às tendências dos séculos 20 e 21.

Palavras chave: Modelos de gestão - tipos - sala de aula - Escolas do Milênio - interrupções de permanência.

(* **Andrés Donoso Paulson:** Arquitecto recibido de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Docente universitario.

Collatio: integración proyectual entre Artes Plásticas y Diseño Gráfico en Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle de Cali Colombia

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 101-104. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: septiembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Andrés Peñaranda, Anika Mora Coral (*)

Resumen: Este artículo plantea la conformación y el desarrollo académico del Semillero de investigación *Collatio*: un espacio y análisis de integración más consistente entre los elementos técnicos de las Artes Plásticas y los elementos comunicativos del Diseño Gráfico; oportunidad esencial para que desde la conceptualización, análisis y puesta en práctica de diversos proyectos de diseño con base en herramientas artísticas, se contribuya al reforzamiento consciente de una de las características más fundamentales del egresado de Diseño Gráfico del Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle de Cali - Colombia; así como evidenciar las experiencias del Semillero en el Primer Salón de Diseño Gráfico de Ciencia Ficción y Fantasía *Calificción*.

Palabras Clave: Diseño Gráfico - Artes Plásticas - Diseño Interdisciplinar - Ciencias proyectuales

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 104]

En el transcurso de las presentes décadas, la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas del Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle de Cali – Colombia, se ha mantenido como uno de los referentes regionales para la enseñanza

de las Artes Plásticas y el Diseño Gráfico, teniendo especial relación con el desarrollo artístico y cultural de la ciudad. Esto principalmente desde la década de 1960, donde se generaron una serie de hechos y eventos, los cuales

permitieron el desenvolvimiento de estas disciplinas, siendo la academia uno de los puntos neurálgicos de desarrollo. Tales eventos como los Salones Panamericanos de Pintura (1965), los Salones Regionales de Arte Joven (1969), y las Bienales Panamericanas y Americanas de Artes Gráficas (1970, 1971, 1973, 1976), la fundación del Colectivo Ciudad Solar (1971), y el desarrollo industrial de multinacionales en la región, permitieron que entrara la práctica del Diseño Gráfico de manera gradual en la provincia colombiana del Valle del Cauca.

Esto se convirtió en el punto de partida para que, desde la Facultad, comenzara a tenerse en cuenta otro tipo de técnicas como el dibujo, grabado, serigrafía y litografía para la educación de sus estudiantes de artes; y estableciendo la carrera de Dibujo Publicitario (predecesora de la carrera de Diseño Gráfico), con un enfoque hacia lo comercial. Para finales de la década de 1980 se establece finalmente la carrera de Diseño Gráfico, en relativa simultaneidad con la emergencia de similares pregrados en otras universidades colombianas (Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad Nacional de Colombia).

Este breve repaso histórico es pertinente para exponer la estrecha relación que ha habido entre las carreras de Diseño Gráfico y Artes Plásticas en la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas de Bellas Artes Cali, vínculo que debido a la necesidad de establecer las diferencias claras entre una disciplina y la otra para la década de 1990, se fue diluyendo en las siguientes para los estudiantes de Diseño Gráfico.

Es así que el Semillero de investigación *Collatio* se planteó como un espacio de análisis, producción y reflexión entre los varios elementos técnico-expresivos de las Artes Plásticas, en conjunto con las herramientas comunicacionales del Diseño Gráfico. Esto dio para que desde la puesta en práctica en diversos proyectos de diseño se tuviera en cuenta la gran cantidad de herramientas artísticas que están a la mano desde la estrecha relación histórica entre las dos carreras en la Facultad.

Luego de haber establecido el contexto donde se ha desarrollado el Semillero, es pertinente delimitar y definir los conceptos que hacen posible este artículo. En primera instancia, la *interdisciplina* entendida como la capacidad de amalgamar o interconectar varias disciplinas relacionadas entre sí y con vínculos preliminarmente establecidos, para optimizar las ventajas que estas ofrecen; así como la búsqueda de diferentes soluciones a problemas de investigación. De acuerdo a esta definición, se empezó a cimentar la base conceptual dentro de la cual el Diseño Gráfico y las Artes Plásticas de Bellas Artes Cali se convirtió en una interesante oportunidad de interdisciplinariedad, donde los conceptos visuales y estéticos de las segundas se insertan dentro de un propósito comunicacional de las primeras.

Sin embargo, a partir del concepto anterior se hace necesario establecer unas breves divergencias entre cada una de ellas a fin de entenderlas. Es así que se toma el concepto de Pérez Company (2016) para explicar que el diseño y/o el diseñador es la resolución de un problema, un resultado concreto, un protagonista interpretando un rol y guión establecido, una aceptación colectiva, una empatía; mientras que el arte y/o artista es la proposición

de un cuestionamiento, un debate abierto, un creador de su propia historia, un acto de libertad. Se evidencian las diferencias entre ambas, pero es importante destacar específicamente el detalle comunicativo: en primera medida el diseñador debe cumplir con el objetivo comunicacional en la transmisión del mensaje establecido, mientras que el segundo no tiene esa obligación, expresa su punto de vista desde una manera subjetiva cualquier temática que lo motive a realizarse: “el diseño no es arte. Es una cuestión sin fin, sin duda. Tienen una relación cercana y ambigua, porque el diseño abreva en el arte, pero la función del arte es hacer preguntas y la del diseño resolver problemas de comunicación” (Costa, 2008). Asimismo Munari (2004) complementa mencionando que:

Un diseñador es un proyectista dotado con sentido estético que trabaja para la comunidad. El diseñador trabaja por y para la sociedad y eso también condiciona su forma de realizar los proyectos. No trabaja para una élite sino para el gran público de consumidores e intenta producir de la mejor manera posible para que el mensaje tenga el máximo alcance. Se tiene que preocupar de que el público le comprenda enseguida, su mensaje visual tiene que ser recibido y comprendido sin posibilidad siquiera de falsas interpretaciones, se ve obligado a operar respetando al público e intentando ayudarlo a comprender (p. 36).

Aunque son claras las diferencias entre la una y la otra, es interesante rescatar algunos detalles que hacen posible esa interconexión entre estas dos disciplinas. Es así que se reconoce el “sentido estético” y la “abreviación en el arte” como elementos importantes donde el Diseño Gráfico toma herramientas visuales que son de utilidad para su objetivo comunicacional. En ese sentido, se detecta a la historia del arte como primera fuente visual en el Diseño Gráfico, y García Garrido (2011) lo señala mencionando que desde la época del renacimiento aquella diferencia era difuminada de acuerdo al abordaje por parte de artistas pero con cierta noción funcional y objetiva hacia proyectos de *proto-diseño*. Andrea Gergich (2015) la define como la fase preliminar a la conformación profesional del Diseño Gráfico, dada en la primera mitad del siglo XX). De igual modo y llegando al siglo XX, de acuerdo a la relación artista y función comunicacional del diseño, lo ejemplifica con el cartel de Picasso para los Toros en Vallauris de 1954 o con la imagen de marca de Dalí para el brandy Conde de Osborne en 1964; aunque hace claridad que si bien estos son algunos de los ejemplos de artistas incursionando en proyectos de diseño, no era frecuente esta situación debido a que en ese tiempo el rigor y la investigación para el desarrollo de un producto de diseño era algo entendido desde la práctica. Asimismo, se puede tomar como ejemplo el desarrollo de las Vanguardias Artísticas y su estrecha relación con la consolidación de la profesión del Diseño Gráfico en la primera mitad del siglo XX, teniendo como referencia a innumerables exponentes como el artista Henri de Toulouse-Lautrec, precursor del diseño de carteles actual (Bahena, 2012). Esto quiere decir que si bien las dos disciplinas en general tienen finalidades distintas como se explicó previamente,

en la práctica comparten herramientas de producción, en el que se encuentran similitudes en los aspectos formales, técnicas artísticas y, en algunos casos, propósitos comerciales; en palabras de García Garrido (2011) compartiendo “la síntesis esencial del lenguaje visual” (p. 5).

Es por eso que con esta perspectiva se recurre a Muglia (2013), que en su papel de artista plástico y diseñador gráfico, menciona que las mecánicas de trabajo entre diseñadores gráficos y artistas son similares en cuanto a su elaboración, concordando con Costa y Munari en que no ante su objetivo; y además señalando que así como el proceso artístico, en la metodología de diseño también se apela a una serie de decisiones subjetivas por parte del diseñador a la hora de resolver el problema comunicacional. El diseñador sirve como un canal donde su creación (producto) tiene un mensaje claro y específico para el espectador (cliente). Pero dentro de su proceso creativo, la solución y resultado está dentro de un escenario subjetivo, pues las herramientas y conceptos dependen de su contexto.

Por otro lado, Castillo Ríos (2017) complementa lo dicho por Muglia señalando que debido al parentesco estético producto de su estrecha relación histórica, hace que comúnmente se presenten confusiones a la hora de delimitarlos. Sin embargo resalta que la intención de separarlas hace que hoy en día pierdan su capacidad de enriquecimiento; aspecto que se relaciona con la interdisciplinariedad mencionada anteriormente, y que hace que un diseñador pueda realizar piezas de arte como un artista piezas de diseño; eso sin dejar de lado que cada una de las disciplinas tiene un objetivo comunicacional divergente: el arte crea diversos mensajes, mientras que el diseño genera un único mensaje para su público.

Habiendo encontrado y establecido este panorama en Bellas Artes y la conceptualización donde se enmarcó el trabajo del Semillero *Collatio*, el siguiente paso fue el de establecer el proceso de acuerdo al requerimiento que fue la exposición *Calificción*. Debido a esto, para obtener resultados académicos esperados dentro de estos, el proceso fue desarrollado a partir de sesiones semanales establecidas dentro del cronograma del semillero con una duración total entre el proceso de selección, investigación, creación y producción de cuatro meses.

El primer momento estuvo enfocado en la identificación de los participantes, compuesto por estudiantes del programa de Diseño Gráfico entre quinto y octavo semestre, y diseñadores egresados del mismo programa de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas. La selección tuvo un énfasis importante, ya que los estudiantes que participaron en esta primera fase del Semillero debían evidenciar su particular interés en el manejo de herramientas análogas, sobre todo en el uso de la ilustración como método expresivo; así como el de mostrar capacidad de respuesta dentro de un procedimiento experimental y el empleo de diversidad de técnicas manuales y digitales, todo esto para garantizar un resultado con gran nivel de estética y conceptualización dentro de sus propuestas. Teniendo el grupo de participantes completo se continuó con el segundo momento, el cual fue el análisis y la selección de las series y películas más representativas de la historia y de la actualidad. La forma de esta selección

fue en ofrecer una lista de películas y series de televisión predeterminada a los estudiantes, aunque dando libertad en que estos podrían proponer nuevos títulos partiendo de sus gustos y afinidades particulares con el tema; y teniendo en cuenta la directriz del concepto base del proyecto: la Ciencia Ficción y la Fantasía. Se tomaron películas como *Star Wars*, *Harry Potter*, *Matrix*, *Mad Max*, *Wall-E*, entre otras; y series como *Stranger Things*, *Rick y Morty*, *Hora de Aventura* y *Game of Thrones*.

Entender la temática de los referentes opcionados, sus personajes, el mensaje narrativo, la estética, las herramientas comunicacionales utilizadas por medio de una investigación basada en la observación de los elementos y el análisis de las historias, fue el primer paso para que los estudiantes pudiesen hacer una reinterpretación de estos personajes, escenarios, escenas y guiones; todo esto para crear una relación directa con su contexto contemporáneo y hacer la propuesta comunicacional de las piezas. Luego de haber desarrollado el concepto y temática de sus trabajos, los estudiantes definieron qué tipo de piezas gráficas y/o editoriales utilizarían, puesto que el parámetro bidimensional ya se había establecido al comienzo del proceso. Las elegidas estuvieron entre las opciones de pósters, infografías y páginas de periódico con noticias ficcionadas; llevadas a cabo con diversidad de técnicas análogas, complementadas con finalizaciones digitales. Finalmente y luego de la etapa de producción y evaluación de sus piezas, se concluyó con la realización y exhibición del 2 al 30 de mayo en Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle y el Centro Cultural Colombo Americano de Cali, la exposición *Calificción: Primer salón de Diseño Gráfico de Ciencia Ficción y Fantasía*; siendo la muestra del trabajo del total de 15 estudiantes y egresados del programa de Diseño Gráfico, que a partir de los conceptos de *Fan Art* y Diseño de la Comunicación Gráfica, tomaron como referencia películas y series icónicas de los géneros de la Ciencia Ficción y la Fantasía, para producir diseños en formatos de pósteres, infografías y editoriales. Todo esto desde un amplio abanico de técnicas y expresiones visuales como el grafito, ecolines, marcadores, plastilina, rapidografos; y complementados con ilustración y edición digital, yendo de la mano con un objetivo comunicacional.

De esta manera, *Calificción* creó desde estas perspectivas, un espacio de inmersión e identificación desde las piezas producidas para el espectador fanático de las películas y series de televisión enmarcados en estos géneros narrativos; generando una gran cantidad de respuestas positivas por parte de la comunidad *geek* caleña a la hora de ver representadas muchas de sus producciones audiovisuales favoritas en piezas de Diseño Gráfico. Para finalizar es importante mencionar que esta exposición fue el ejemplo perfecto de un proceso interdisciplinar que, a partir del contexto de Bellas Artes, sumado a la conceptualización de las diferencias y similitudes entre las Artes Plásticas y el Diseño Gráfico, y conjuntada con su puesta en práctica, dio unos resultados más que satisfactorios a la hora de ofrecer una alternativa para los estudiantes y a la carrera de Diseño Gráfico en sí misma. Una oportunidad para poderlo replicar desde las diversas asignaturas proyectuales.

Referencias Bibliográficas

- Bahena, F. (2012). *Cartel*. México D.F: editorial Red Tercer Milenio
- Castillo Ríos, L. (2017, enero 16). *El diseño gráfico y el arte ¿qué comparten y en qué se diferencian?* Buenos Aires: Fundación Gutenberg. <http://www.fundaciongutenberg.edu.ar/component/content/article/1/608-el-diseno-grafico-y-el-arte-ique-comparten-y-en-que-se-diferencian>
- Costa, J. (2008, junio 1). *Joan Costa: “El diseño socializa el conocimiento”*. Buenos Aires: Diario La Nación. <https://www.lanacion.com.ar/opinion/joan-costa-el-diseno-socializa-el-conocimiento-nid1017188>
- García Garrido, S. (2011, octubre). *Diseño como vanguardia del arte en nuestro tiempo*. Málaga: Escuela Universitaria Politécnica. https://www.researchgate.net/profile/Sebastian_Garrido6/publication/314981649_Piece_and_processes_of_current_Design_as_Contemporary_Art/links/5cbe97084585156cd7ab5e63/Piece-and-processes-of-current-Design-as-Contemporary-Art.pdf
- Gergich, A. (2015). *Cuando el diseño aún no era “diseño”: el Instituto Argentino de Artes Gráficas y el “proto-diseño gráfico” en Buenos Aires en las primeras décadas del siglo XX*. Tesis publicada en Maestría en Diseño Comunicacional. Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- Muglia, A. (2013, julio). *Influencias e historias en diseño contemporáneo*. Actas de Diseño N° 15 VIII Encuentro Latinoamericano de Diseño (pp 215-127). Universidad de Palermo, Buenos Aires.
- Munari, B. (2004). *Artista y Designer*. En A. Calvera (Ed.), *Arte ¿? Diseño, nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos* (pp 31-57). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Pérez Company, O. (2016). *Diseño Gráfico y Arte*. Tesis publicada en Máster Universitario en Ingeniería de Diseño. Universitat Politècnica de Valencia, España.

Abstract: This article presents the conformation and academic development of the Semillero *Collatio*: a more consistent integration space and analysis between the technical elements of the Plastic Arts and the communicative elements of Graphic Design; from the conceptualization, analysis and implementation of various design projects based on artistic tools, it is an essential opportunity to contribute to the conscious reinforcement of one of the most fundamental characteristics of the graphic design graduate of Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle from Cali - Colombia; and also to expose the experiences of the Semillero as an input for the application in the 1st Graphic Design of Science Fiction and Fantasy Exhibition.

Keywords: Graphic Design - Plastic Arts - Interdisciplinary Design - Projectual Sciences

Resumo: Este artigo propõe a conformação e o desenvolvimento acadêmico do viveiro de pesquisa *Collatio*: um espaço de integração e análise mais consistente entre os elementos técnicos das Artes

Plásticas e os elementos comunicativos do Design Gráfico; Uma oportunidade essencial para que, desde a conceituação, análise e implementação de vários projetos de design baseados em ferramentas artísticas, contribua para o reforço consciente de uma das características mais fundamentais da graduação em Design Gráfico da Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle de Cali - Colômbia; também destacar as experiências do viveiro de pesquisa como insumo para aplicação na Primeira Mostra de Design Gráfico, *CaliFicción* (Ficção Científica e Fantasia).

Palavras chaves: Design gráfico - Artes Plásticas - Design Interdisciplinar - Ciências do projeto

(* **Andrés Peñaranda.** Docente catedrático de Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle y la Universidad del Valle de Cali - Colombia en los programas de Diseño Gráfico, donde tiene a su cargo la coordinación y producción del semillero y grupo de investigación *Collatio*, así como las asignaturas de Tipografía y Fundamentos de la Investigación. Especialista en diseño de tipografía, especialista en teoría del diseño comunicacional y magíster en diseño comunicacional por la Universidad de Buenos Aires. La mayoría de sus trabajos académicos se encuadran dentro del enfoque de historia y teoría del diseño, además de estudios teóricos y prácticas tipográficas. **Anika Mora Coral.** Docente catedrática de Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle, en el programa de Diseño Gráfico, con cátedras a su cargo de Diseño III, Historia del Arte, Infografía y Tipografía Experimental desde el año 2015, directora del Semillero y grupo de investigación *Collatio* desde el año 2019. Catedrática en la Universidad Autónoma de Occidente donde tiene a su cargo la asignatura de Artes Integradas I, en el programa de Cine y Comunicación Digital, a partir del año 2016 y en la actualidad. Con experiencia en el rubro publicitario, ejerciendo como Creativa en la Agencia DDB WorldWide e Innova Publicidad (2003 al 2008). Luego emprende como Directora y Ejecutiva Creativa de su propia marca Red Cherry Diseño, donde trabaja con varias cuentas en Colombia, Argentina y Ecuador (2008 al 2011). Viaja a Buenos Aires (Argentina) y se especializa en Dirección de Arte Publicitario en la Escuela Superior de Creativos Publicitarios (2009) y en su búsqueda creativa continua formándose como Asistente de Vestuario y Escenografía en el Centro de Formación Profesional del Sindicato de la Industria Cinematográfica. S.I.C.A, Argentina (2010). Complementa sus estudios cursando Efectos Especiales para Cine, Televisión y Artes Escénicas en Escuela Caapóra Cine, Argentina (2012). En dicha escuela ejerce como catedrática en el taller de dirección de Arte, en el periodo académico del año (2012). Posterior cursa Diseño y Realización de Vidrieras en la Escuela Espacio de Buenos Aires, Argentina (2013) y Light Design en la Escuela Espacio de Buenos Aires, Argentina (2014). Desde el 2011 es Directora de Arte freelance trabajando en conjunto con Chinasky Films en varios proyectos audiovisuales independientes, participando como Directora de Arte, haciendo escenografía, vestuario y realización de fx en videoclips y cortometrajes.