

---

**Resumen:** El Diseño Gráfico, como disciplina formal en todo el Continente, no ha tenido una definición acorde a su objeto de estudio, una visión equivocada para la comunidad que nos ven como hacedores de afiches ó peor aún, chóferes de mouse –operarios de computador–. La disciplina la definen por lo que *no es diseño*, y se hace indispensable dar claridad sobre la verdadera dimensión del diseño como profesión.

Esta, una reflexión sobre el papel de la Academia para difundir la nueva perspectiva interdisciplinaria, conceptual, basada en la investigación/creación, con postulados epistemológicos propios, sustento pedagógico, metodología y estrategias que se construyen para darle cuerpo a la disciplina. Debemos dar a conocer el alcance del Diseño Gráfico y definirlo por lo que sí es diseño en el mundo de hoy.

**Palabras clave:** Diseño Gráfico - Profesión - Concepto - Investigación - Academia - Pedagogía - Metodología.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 49-50]

(\*) Carlos Soto. Corporación Universitaria Unitec. Bogotá, Colombia. 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 y los hermanos mayores –los árboles–*, testimonio de la devastación de la naturaleza por parte del hombre. Con 35 años de experiencia docente y 23 años como Jefe de Programa de Diseño y Producción Gráfica, Diseño Gráfico y la especialización en Diseño de Contenidos Digitales 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 y a diferentes espacios académicos defendiendo la tesis del diseño como profesión, con la necesidad de principios de identidad y una gran responsabilidad social. Autor de los libros “la poesía de la luz” y “la poética del paisaje”, investigador y teórico del diseño.

## Introducción

A través del tiempo, el hombre ha tenido un pensamiento pedagógico pues ha necesitado transmitir los conocimientos aprendidos para sobrevivir y mejorar sus condiciones de vida. Esto ha traído a la sociedad en donde vive, una natural división y una clara diferenciación con sus congéneres, colocando a algunos de sus miembros en especial posición formando comunidades que desempeñarían diversos oficios, constituyendo así las primeras escuelas para el hombre primitivo.

La Universidad se establece como una de las más antiguas instituciones que inició en monasterios recibiendo discípulos en donde se contaba con métodos de enseñanza propios. Se asume que Bolonia puede ser una de las primeras en contar con esta formación, que dependían lógicamente del poder del Papa para su funcionamiento, estatutos, privilegios y apoyo económico. La difusión del conocimiento, derivado de todo el ambiente de estas instituciones de formación, tuvo en el libro impreso un aliado fundamental para llegar a la población, situación preocupante y controlada por las monarquías y gobernantes que siempre han visto en la ilustración un peligro para sus intereses. De manera particular, en las tierras recién descubiertas de América a partir de 1.492, las publicaciones fueron muy restringidas, otorgándole al diseño gráfico –en este momento en manos de litógrafos– un papel bien importante en el desarrollo de estas nuevas comunidades que manejaban la información según los intereses de los gobernantes de turno.

El diseño gráfico en su joven historia latinoamericana, como lo anota Taborda (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, política, ni económicamente hablando, un lugar en donde históricamente se han confrontado y mezclado diferentes culturas. Fue el diseño muchas veces, el encargado de funcionar como un espejo de la cultura y de lo que sucedía en la sociedad. El diseño pasó del oficio a la profesión, anota Soto (2007), entendida en sus inicios como una “manualidad” en donde unos pocos aprendían el oficio mecánico, trabajo que fue especializándose y dividiendo el proceso, pero siempre visto como actividad laboral que requería una habilidad manual o de esfuerzo físico y no como una profesión que genera su propio conocimiento.

El paso más importante del diseño gráfico no solo se dio con su llegada a las aulas de las universidades para ser estudiada como una profesión, situación bastante difícil de reconocer durante muchos años, sino la definición como una disciplina con un objeto de estudio propio. Pero queda mucho por hacer pues persiste la idea de lo que NO ES DISEÑO por parte de la comunidad en general y lo más complejo, dentro de los empresarios y empleadores pues siempre está la referencia de la “educación para la vida laboral”, casi como un factor de codependencia que no tiene en realidad.

Por esto, la labor de difundir de manera acertada el valor del diseño gráfico, es una tarea aún pendiente a pesar del desarrollo, el número de instituciones dedicadas a su formación y la necesidad de su trabajo especializado y profesional en este siglo de la tecnología, las comunicaciones y la importancia suprema de la imagen.

## La disciplina del Diseño Gráfico

No es pretensión de esta reflexión, determinar los parámetros para clasificar al diseño como una disciplina formal, todavía hay detractores que lo consideran como una “solucionadora de problemas” y miran con cierto desdén la incursión de posgrados dentro de nuestra formación, inclusive, nos tildan de “choferes de mouse”<sup>1</sup> aduciendo la capacidad de manipular software especializado y solamente eso.

Si nos remitimos a la definición de diseño

Servicio a terceros cuya especialidad consiste en determinar, anticipadamente a su realización, las características finales de un objeto, artefacto o producto y sus alternativas de producción, para que cumpla con una serie de requisitos definidos de antemano, funcionales, formales, estéticos, informativos, materiales, ergonómicos<sup>2</sup>,

no salimos bien librados por cuanto se clasifica el diseño como un servicio proyectual, básicamente, que cumple determinadas funciones, y no le asigna ninguna categoría disciplinar en cuanto a una profesión formal, ni reflexión académica, y mucho menos, generación de nuevo conocimiento.

Aquellos que llevamos mucho tiempo en la formación de diseñadores hemos sido testigos de los cambios ocurridos en esta disciplina. Haciendo entrevistas a los aspirantes para el ingreso al Programa, nos encontramos con jóvenes que no tienen claro el motivo de su elección: les gusta el dibujo, hacían las carteleras en el colegio, les apasionan los computadores, odian las matemáticas, quieren ser independientes para montar una fotocopiadora y empresa de impresión. Los argumentos de algunos de los padres son aún más difíciles de clasificar pues muchos no entienden lo que su hijo eligió, otros les aconsejan primero estudiar una carrera “de verdad” –expresión referida a las carreras tradicionales– y algunos, simplemente, quieren que sean felices.

Y si nos remontamos a las solicitudes que llegan a nuestras oficinas de práctica profesional, la situación se agrava pues el perfil solicitado va desde dibujantes, diseñadores que sepan manejar todo el software del mercado, programadores, diseñadores Web hasta técnicos en impresión, expertos en *plotter*, esto para solo mencionar unos pocos de los requerimientos de los mismos empresarios.

Habría que analizar entonces la definición de *profesión* y ver si partimos de ahí para dar claridad al concepto que nos interesa:

Ocupación que requiere de un conocimiento especializado, una capacitación educativa de alto nivel, control sobre el contenido del trabajo, organización propia, autorregulación, altruismo, espíritu de servicio a la comunidad y elevadas normas éticas. La profesión aborda el desempeño de la práctica y la disciplina se preocupa del desarrollo del conocimiento enriqueciendo la profesión desde su esencia, y profundizando el sustento teórico de la práctica<sup>3</sup>.

Y en esta medida, ¿la definición aquí expuesta podría asignársele al diseño gráfico? Nuestra disciplina está soportada por elementos que han venido a fortalecer su cuerpo epistemológico desde la investigación, la interacción con otras profesiones en las que se apoya para fundamentar los proyectos, con evidentes adelantos tecnológicos que la han masificado pero que demandan una mayor fortaleza en procesos teóricos que le den sustento conceptual a sus propuestas. Para algunos será un despropósito pretender erigirnos como una disciplina formal, pero la proliferación de programas universitarios, de posgrados, la importancia que ha tomado en el mundo actual para todo tipo de empresas, organizaciones y/o negocios, son una prueba del valor que ha venido tomando en el presente siglo. Estas consideraciones nos reafirman las equívocas y falsas percepciones sobre la definición de la disciplina a la que no se le ha dado la importancia de ser gestora de formación, investigación y promotora de cultura.

## Formación académica en 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)<sup>4</sup>

Como escribe Cruz M. (2012), la enseñanza del diseño en Latinoamérica debe cobijar propósitos de alcance mayor a la simple instrucción de software especializado, talleres que preparan a nuestros estudiantes para “la vida laboral”, referida al acercamiento a procesos reales con restricciones creativas supeditadas a los costos de producción, gusto y pedido de los clientes con poco arrojo experimental. Dando una mirada a planes de estudio, existe una falta de claridad al explicitar nombres de los diferentes talleres, nombrando unas generalidades que no orientan al aspirante al trabajo que va a realizar, estructuras que no conducen a proyectos interdisciplinarios concretos y propuestas atomizadas en las mallas curriculares. Si a esto le sumamos el “creacionismo” en el diseño gráfico, como dice Soltero Leal (2007) que se basa en la creencia popular que toda idea de diseño llega a su creador por inspiración, sin tomar en cuenta las teorías ya establecidas, años de estudio y de práctica profesional, el asunto de la formación de los diseñadores, se ve muy complejo. En torno al diseño existen una serie de mitos que debemos acabar para dejar ver la realidad de nuestra disciplina. Se presenta, otro problema: los diferentes perfiles de egreso de las universidades que provocan discrepancias en los modelos educativos inoperantes y poco eficientes 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 inconvenientes complicados de solucionar y, además, para agravar la situación y 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.

Mencionamos unos escenarios que vemos en la formación de los diseñadores, que desvirtúan la esencia misma del diseño y que, por fortuna, hemos venido superando pero algunos de estos, persisten en nuestro Continente: mallas curriculares, perfiles, docentes, laboratorios, tecnología, falta de conceptualización, definición y separación con otras disciplinas cercanas, el desconocimiento de empleadores y de aspirantes con falsas creencias, la poca implementación de procesos de investigación/creación que ha abierto una puerta muy importante a la generación de conocimiento, pero que no ha sido dimensionada, la poca sistematización de muchos procesos, la renuencia a buscar una metodología propia, la poca aceptación de muchos organismos gubernamentales que no concebían la investigación en las artes y el diseño, y toda suerte de artilugios con los que ha nacido nuestra disciplina que debemos acabar y atacar de raíz para que se entienda la verdadera esencia y alcance. Y Como dice María Eugenia Sánchez Ramos<sup>5</sup>:

La educación universitaria enfrenta el gran reto de educar para la formación de ciudadanos líderes en los cambios de la sociedad en este nuevo siglo. El diseñador gráfico, como comunicador visual debe tener el conocimiento técnico, contextual y global y la creatividad para poder informar, persuadir, educar y conmovir, con un sentido de responsabilidad social y así ayudar a la comprensión, coexistencia y coparticipación de todos los individuos en la sociedad.

Es necesario plantear una pregunta fundamental: ¿para qué sirve la educación? Algunos dicen que, para sacar de la ignorancia a las personas y a los pueblos, pero ¿en qué se basa este supuesto de estar-vacío? Seguramente este debate todavía está por darse, pero lo cierto es que la educación tiene un compromiso social que va más allá de los contenidos, es la formación humana. En esta reflexión tomada de la profesora Múnera (2005) en su ponencia para maestría de educación, las dimensiones del sentir, pensar y actuar hacen que el hombre se proyecte en su vida como un todo, no como una suma de compartimientos. Se define al ser humano como un ser en construcción permanente, sujeto actor de su propio libreto, que no acaba ni con la muerte, porque su huella sigue construyendo sociedad. Este ser humano es partícipe de ella y, por ende, de su construcción cultural, en actitud dialógica en la que no sólo aporta, sino que ésta también le contribuye, por lo tanto, se hacen infinitos en su proyecto compartido. Por eso es que, del resultado de la formación, como dice Gadamer “surge el proceso interior en constante progresión entre formación, conformación y transformación”, para lo cual se hace fundamental que el sujeto busque la autonomía, la trascendencia y la justicia caracterizando un estilo de pedagogía como horizonte de su formación integral, para hacerse cada vez más humano<sup>6</sup>.

A partir de esta formación humanista de la educación, que viene y se da para una sociedad, debemos pensar en la responsabilidad que le cabe al diseñador hoy para este mundo globalizado. Debe generar un distintivo de identidad, además de crear un diseño estéticamente agradable y funcional y para esto requiere ser un investigador de su entorno, del grupo objetivo al que va a comunicar, de la sociedad que produce la comunicación, analizar la información obtenida para cumplir con los objetivos propuestos, no solamente desde el punto de vista del cliente que así lo demanda, sino con una postura de ética y responsabilidad social.

Debemos entonces exigirles a nuestros estudiantes el conocimiento y análisis de la realidad, el respeto, la tolerancia, la diversidad, la visión integral de los proyectos de comunicación, teniendo en cuenta objetivos de mercadeo, publicidad, costos, etc., pero, fundamentalmente, el diseño de una gráfica que tenga un alto sentido social producto de la conceptualización y de procesos de investigación. No es una formación que se toma a la ligera como muchos aspirantes llegan a esta profesión, atraídos por los sofismas de la tecnología ó por falsos mitos que todavía nos rodean y la gran mayoría, por definiciones erróneas de la misma disciplina y su verdadero quehacer y compromiso en la sociedad actual. Por esto se hace necesario que aquellos que defienden los valores supremos en el Diseño deben ser estudiados, difundidos, expresados en sus teorías y posturas que confronten la actividad académica o profesional o lo establecido por la implantación de mitos erróneos y efímeros.

Esto para ser consecuente con Papanek como gran defensor del diseño social y ecológicamente responsable, filósofo del diseño, que anotaba: “El diseño se ha convertido en la más poderosa herramienta con la cual el hombre moldea sus instrumentos y ambientes (y, por extensión, a la sociedad y a él mismo)”.

Papanek nos inquieta, cuestiona y, definitivamente, nos prueba con una realidad. Y eso ya lo hace valioso, se compartan sus ideas o no. Y como él, hay muchos ejemplos en esta Latinoamérica que, con su mestizaje, su reciente historia, rica en lenguajes gráficos, producto de la mezcla maravillosa de tres culturas para hacer un hombre único, tiene el gran reto de identificarse ante el mundo con su verdadera esencia y para esto requiere de la formación de comunicadores visuales capaces de entender en su totalidad, el fenómeno de la comunicación.

## Los mitos del diseño

Para volver a citar a Papanek<sup>7</sup>, existen muchos mitos para combatir, aclarar, discutir en todos los ámbitos en donde se construyen los postulados del diseño: el diseño es una profesión, los diseñadores tienen buen gusto, el diseño es una mercancía, el diseño es para la producción, el diseño es para las personas, el diseño soluciona problemas, los diseñadores tienen habilidades especiales que se desarrollan durante seis años de educación especializada, el diseño es creativo, el diseño satisface necesidades y el diseño es temporal.

Se enumeran solamente pues la discusión sobre su enunciado sería tarea larga que, por fortuna, se ha venido dando en diferentes espacios, congresos, reuniones en procura de constituir un cuerpo epistemológico sustentado y argumentado. Estos mitos dieron un grito de alarma a una profesión que no tiene un pasado milenario en los claustros académicos y que se ha venido abriendo paso ante el escepticismo de muchos, la oposición de expertos e investigadores que siempre han visto las disciplinas del arte, como anteriormente se anotaba, fruto de la inspiración divina y no del trabajo sistémico, metódico y mucho más organizado que otras ciencias de abolengos y tradiciones.

Ahora bien, finalmente Papanek se anticipa a postular 10 maneras de devolverle al diseño sus principios constitutivos: 1) Algunos diseñadores podrán conectarse de otro modo en el futuro (lo estamos viviendo sin mayores restricciones). 2) Tendrán que interesarse

por los recursos renovables (consecuencia de nuestra destrucción sistemática del planeta). 3) Deberán permitir participación en los proyectos de diseño (conformación de equipos interdisciplinarios). 4) Formarán nuevas coaliciones con los creadores y los usuarios, (trabajamos sobre la experiencia de usuario). 5) Una tecnología bien diseñada debe ser auto-suficiente (ahorrar recursos, usar tecnología simple, ser consciente de las consecuencias del acto del diseño). 6) El diseño debe curar a las personas de la adicción a los productos (otorgar otro valor significativo al diseño y al objeto diseñado). 7) En las escuelas, poner a los estudiantes en contacto con las necesidades y el mundo real (estudio de contextos y grupos objetivos). 8) El diseño seguirá interesado en las herramientas, pero estas serán factibles y disímiles de los productos actuales (éstas ayudan, reducen el trabajo que debe ser empleado en “pensar” el diseño). 9) El diseño debe ser universal, todos los hombres son diseñadores (disciplina que se ha globalizado, popularizado hasta convertirse en elemento fundamental del mundo actual). 10) La tecnología nos brinda herramientas que facilitan la participación en la vida en todos sus aspectos (tenemos todas las herramientas al alcance de la mano).

Si analizamos de manera objetiva, estas diez propuestas resumen de manera muy acertada lo que le ha venido pasando al diseño en los últimos años. Simplemente se deja consignado como una reflexión que se puede sumar a la formulación de una propuesta sobre a dónde puede conducirnos el diseño si no intervenimos con espíritu crítico la disciplina y la formación académica de los futuros diseñadores.

Podemos concluir que se hace indispensable la conformación curricular en las carreras de diseño con unos principios filosóficos que hablen de nuestro ser auténtico y Latinoamericano, que es necesaria una lucha frontal contra las instituciones facilistas que creen que la formación en diseño se da comprando unos computadores, copiando programas, ofreciendo precios muy bajos, que la profesión del diseño gráfico es una realidad en nuestro continente, con grandes exponentes y representantes, que hace falta mucho de integración, de juntarnos a trabajar y que es necesario dejar los estereotipos. Pero todo esto debe tener un soporte conceptual para que sea sustentable y fuertemente ligado a nuestra historia pasada, a nuestro actuar presente, sacado del mismo entorno con carácter universal, pero con pretensiones auténticas y con una fundamentación que sirva para argumentar en cualquier parte del planeta nuestro ser latinoamericano.

Una tarea que requiere el concurso de todos: luchar por acabar con los mitos del Diseño, pues existe una falsa realidad para la disciplina que debemos eliminar, grandes temas a discutir, que se dejan planteados con el enunciado de “mitos” que hay que seguir combatiendo para hablar de la verdadera cara de la disciplina del diseño en la actualidad.

## La investigación en el diseño

El investigador Pedro Morales, en la Revista Paradigmas<sup>8</sup>, afirma: cuando se habla de arte, en especial desde la academia, es aconsejable diferenciar tres grandes campos: creación artística, pedagogía artística e investigación artística. Investigar en arte supone, como en cualquier otra rama del saber, crear nuevos conocimientos, usando métodos y técnicas más afines a la ciencia que a la vida cotidiana. Ciencia y arte son formas que adopta la con-

ciencia social, lo mismo que la religión y la política, entre otras, cada una con sus enfoques propios para ver la realidad y explicar los procesos que tienen lugar en la naturaleza, la sociedad y el pensamiento. El trabajo científico tanto como el artístico (creación, docencia o investigación) reclaman tesón y entrega, esfuerzos supremos en aras de generar aportes de valor.

En la formalización de la profesión, la investigación juega un papel fundamental y aunque se han dado decisivos pasos, falta una difusión de propuestas y resultados, que ayudarían a consolidar esta área medular dentro de la Academia. Pero tal vez lo más importante de esta nueva situación para nuestra disciplina, es precisamente la necesidad de investigar y conceptualizar el marco teórico que le brinde un sustento epistemológico coherente y propio. El tema apenas comienza a tener forma y hay propuestas que aportan una postura a debatir como elemento fundamental en el proceso de construcción.

La Academia trabaja en la formulación de competencias que sin duda van a sumar en la formación de los diseñadores, de manera particular, todas aquellas que promuevan una disciplina para la investigación. Se plantearon las competencias y desafíos para el diseñador del 2015<sup>9</sup>, con el propósito de cumplir con las expectativas profesionales a los que se enfrenta la profesión en el mundo de hoy y se elaboró un listado básico desde AIGA y ADOBE, que resumimos para visualizar ese perfil que se requiere y que naturalmente, influye de alguna manera en la conformación de mallas curriculares y planes de estudio que derivará necesariamente, en la capacidad de nuestros futuros profesionales para afrontar proyectos y crear una cultura de la investigación:

- Capacidad para crear y desarrollar la respuesta visual a los problemas de comunicación.
- Capacidad para resolver problemas de comunicación, incluidos la identificación del problema, la investigación, análisis, generación de solución, construcción de prototipos, pruebas de usuario y resultados de la evaluación.
- Amplio conocimiento de temas relacionados con el desarrollo cognitivo, los contextos sociales, culturales, tecnológicos y económicos para el diseño.
- Capacidad para responder a los contextos públicos, el reconocimiento de los factores físicos, cognitivos humanos, culturales y sociales y las decisiones que se den para el diseño.
- Comprensión y capacidad de utilizar herramientas y tecnología.
- Capacidad de ser flexible, ágil y dinámico en la práctica.
- Habilidades de gestión y comunicación para funcionar productivamente en grandes equipos interdisciplinarios y en el plano de las estructuras organizativas.
- Comprensión de cómo se comportan los sistemas y los aspectos, estrategias y prácticas que contribuyen a la sostenibilidad de los productos.
- Capacidad de construir argumentos verbales para soluciones dirigidas a diversos usuarios.
- Capacidad para trabajar en un entorno global con comprensión de la preservación cultural.
- Capacidad para colaborar de forma productiva en grandes equipos interdisciplinarios.
- Conocimiento de la ética en la práctica.
- Comprensión de los múltiples elementos que generaran causa y efecto, capacidad para desarrollar y tener criterios de evaluación en proyectos que den cuenta de la audiencia y el contexto.



De este listado, se derivan seis grandes desafíos para consolidar la disciplina, como bien lo anota la profesora Gloria Múnera en su ponencia *El Diseño*, cuestión de investigar, que fue publicada en *Actas de Diseño* en el 2015<sup>10</sup>:

1. Amplio y profundo: estudio meta-disciplinario y práctica. Los diseñadores deben ser capaces de aprovechar la experiencia y el conocimiento de una amplia gama de disciplinas.
2. Mayor alcance: escala y complejidad de los problemas de diseño. Los diseñadores deben abordar la escala y la complejidad a nivel de sistema.
3. Mensajes dirigidos: una definición concreta de las audiencias. El mensaje pasará de comunicación de masas a definiciones más concretas de las audiencias (diseño con interés especial).
4. Romper a través: economía de la atención. La atención es un recurso escaso en la era de la información, y la economía de la atención consiste en el diseño de comunicación, diseño de información, diseño de la experiencia y el diseño de servicios.
5. Intercambio de experiencias: un modelo de co-creación. Los diseñadores deben cambiar su idea de clientes y usuarios a la de co-creadores (personalización masiva).
6. Responsabilidad: los resultados se centran en la sostenibilidad. Los diseñadores deben reconocer que la búsqueda de la excelencia consiste en el diseño enfocado en el hombre.

Estos enunciados anteriores nos obligan a reflexionar sobre las competencias y los retos que debemos enfrentar en la consolidación del diseño y muchos de estos aportes están destinados a la construcción de postulados de investigación en donde se ponen a prueba muchas de las afirmaciones o proyecciones disciplinares, más allá, por fortuna, de las creencias y mitos que se han venido rompiendo, para dejar ver lo que sí es diseño. No se ven claramente competencias destinadas a fortalecer la “estética” propia del diseño, factor determinante para la consolidación como disciplina, pero se celebra la intención de ordenar y categorizar los requerimientos básicos que orientan la formación de nuestros profesionales.

De otra parte, no podemos quedarnos con el diagnóstico y la revisión de los perfiles para ajustarnos a los requerimientos de expertos de la industria y se hace necesario plantear una propuesta concreta para conformar sistemas de investigación, esto como la base de la construcción de una verdadera disciplina formal. En su ponencia, la profesora Múnera recopiló una propuesta construida desde el programa de Diseño Gráfico de la Corporación Universitaria Unitec, en Bogotá (Colombia), en colaboración con el docente investigador Marcelo Meléndez, director de línea y autor de proyectos y libros sobre el tema, fruto del trabajo de varios años en donde se fue construyendo el sistema de investigación y que resumimos como una evidencia, en este afán por dar una mayor claridad a la definición del diseño gráfico.

Este sistema de investigación de Unitec propone la siguiente ecuación desde donde se deriva todo su sustento:

$$\text{Identidad} + \text{Investigación} + \text{Responsabilidad} = \text{Diseño}$$

Planteamos un enfoque teórico como marco conceptual para la investigación en diseño, basados en los postulados referenciados por el investigador David Acosta<sup>11</sup> orientados

hacia la investigación en artes y reformulados hacia la investigación propia del diseño gráfico:

1. Investigación del **OBJETO** de diseño.

La lectura de la pieza gráfica que se genera por unas condiciones particulares, producto de un trabajo, la experticia y habilidad del creador –diseñador–.

2. Investigación de la pieza gráfica como **FIN**.

En este caso lo que se busca es que la pieza gráfica sea producto de un proceso investigativo previo, el cual, lo justifique, le preste auxilio o ayude a otorgarle sentido.

3. La investigación del diseño dentro de un **contexto**.

También se puede dar una investigación que tenga al diseño como el contexto que envuelve su tema de trabajo, o al profesional que analiza las características socio-culturales de una población a quien dirigirá una campaña.

4. La investigación del diseño desde la **práctica**.

La investigación en diseño se puede hacer desde la funcionalidad de la comunicación, propuestas que involucran un objetivo práctico, un elemento que insta la praxis para la consecución de metas definidas.

5. La investigación del diseño como medio de **formación**.

Finalmente, la investigación en diseño debe servirnos como el medio para la formación de nuestros estudiantes, no sólo en lo investigativo propiamente dicho, sino también para explorar y profundizar en su saber disciplinar.

De igual forma se explicitan tres grandes temáticas para enmarcar todo el accionar de la investigación que incluye la Teoría y la Historia del diseño, fuente creciente de proyectos por parte de la comunidad, el Diseño Gráfico y del Espacio, que incluye naturalmente nuestro quehacer dentro de la institución con una mirada más amplia hacia los espacios comerciales y la Comunicación Interactiva y Multimedia, como opción de los nuevos medios que se han apoderado del trabajo de los diseñadores de hoy.

Esta modalidad da la posibilidad a los diseñadores para hacer propuestas dentro del esquema de nuestra línea de investigación, las áreas de formulación y de proyección:

6. Comunicación Intencional

Desarrolla e integra sistemas de codificación visual que permiten la aplicación de los elementos comunicacionales, sus funciones, las conductas específicas utilizadas y sus características en espacios temporales y sociales. Cobija el diseño con una finalidad específica y determina una comunicación que orienta al receptor hacia objetivos establecidos.

7. Comunicación Funcional

Es el área que valora las estructuras visuales y su mensaje a partir del individuo como responsable de su contexto cultural. Tiene que ver con la aplicación, el uso, el destino final

del elemento diseñado que permite una clara interacción, directa y oportuna, entre los agentes comunicantes.

#### 8. Comunicación Discursiva

Corresponde a un enfoque textual de la imagen fortaleciendo el capital comunicativo tanto de los individuos como de los grupos humanos que los define. Trabaja sobre el análisis, la síntesis, la observación e investigación que permite el constructo de la teoría del diseño.

#### 9. Comunicación experimental

Es un esquema de investigación aplicada dirigida a la generación de recursos tecnológicos y/o productos derivados de su práctica. De igual manera, se contempla la “creación de obra” como proyecto investigativo que puede ser presentado como opción para obtener el título en los programas de diseño de la Escuela.

### **Esquema de la propuesta**

Corporación Universitaria UNITEC  
Programa de DISEÑO GRÁFICO

#### *La Investigación: Marco General*

##### *Marco Referencial*

Identidad + Investigación + Responsabilidad = Diseño

##### *Marco Conceptual*

La investigación del diseño como OBJETO  
La investigación del diseño como FIN  
La investigación del diseño como CONTEXTO  
La investigación del diseño como PRÁCTICA  
La investigación del diseño como FORMACIÓN

##### *Marco Temático*

Teoría e historia del diseño  
Diseño gráfico y del espacio  
Comunicación interactiva y multimedia

##### *Marco de Proyección*

Comunicación intencional  
Comunicación funcional  
Comunicación discursiva  
Comunicación experimental

## Esto sí es Diseño

Después de un recorrido por la formación en el diseño y ante la necesidad de combatir con los mitos que han desvirtuado la esencia misma de nuestra profesión, podemos proponer que el camino de la lectura, el análisis, el concepto que nos llevan a procesos formales de investigación, nos darán la posibilidad de mostrar la verdadera cara del diseño gráfico. Ante innumerables falsos conceptos de padres de familia, aspirantes y empresarios sobre el papel que desempeña la profesión en la vida moderna, es necesario hacer claridad sobre el paso del oficio a la formalidad sistémica, la incursión en las aulas académicas, la batalla ganada frente a entes gubernamentales que han querido minimizar la importancia de nuestra disciplina, de manera particular, en los procesos de investigación y el reconocimiento como generadores de nuevo conocimiento, alejados de ser “solucionadores” de problemas de comunicación.

Otros pensarán que la multiplicidad de eventos, exposiciones y muestras de alta calidad de trabajos de diseño como proyectos de una gran realización que cumplen propósitos específicos de comunicación desde el análisis del contexto, la mirada puesta en la audiencia o usuarios, el análisis de todos los factores que inciden en el diseño y producción de objetos de tienen un sustento conceptual, con una profunda sustentación estética, bastarían para que esas nociones generalizadas se acerquen a la realidad de lo que vivimos actualmente como diseñadores. De otro lado, algunos le atribuirán su verdadera esencia a los procesos formales que desde la Academia se han venido dando, construyendo postulados epistemológicos, fomentando una disciplina desde la pedagogía con la producción de abundante material que soporta talleres proyectuales y la conformación de mallas que cumplen igualmente principios de formación, que están llevando a los estudiantes a pensar en cursos especializados, esto es, posgrados disciplinares que poco a poco han venido apareciendo en el Continente, cualificando a los profesionales y generando un nuevo status dentro del sector académico y empresarial.

Pero estas consideraciones solo pondrán de presente que la disciplina del diseño, gráfico en particular, tiene una dimensión que no vislumbrábamos hace unos pocos años y es tarea de todos los actores, promulgar la verdadera esencia, el papel fundamental en este siglo de las comunicaciones, la tecnología y la imagen, la dimensión como disciplina en permanente construcción, la investigación como soporte conceptual de todo proyecto para poder afirmar lo que verdaderamente sí es diseño.

## Notas

1. Expresión escuchada por primera vez –a título personal–, a Norberto Cháves en el Congreso de Enseñanza del Diseño convocado por la Universidad de Palermo 2009, referida a tecnócratas que saben manipular los programas de software para diseño, sin tener concepto, sólo técnica.
2. Cfr. Artículo ¿Qué es el diseño?, cátedra Belluccia, agosto 17/2012, <http://catedrabelluccia.com.ar/sample-page/>
3. <https://es.wikipedia.org/wiki/Profesion>

4. Diseñador gráfico docente, investigador con 19 años de trayectoria. Ejerce la docencia en Universidad Nacional Autónoma de México - Escuela Nacional de Artes Plásticas. Investiga en Enseñanza y pedagogía para el diseño.
5. Cfr. Sánchez Ramos, María Eugenia, “Las pedagogías del Diseño”, Doctorado de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Guanajuato, México.
6. Múnera, Gloria. Las prácticas educativas en la formación integral. Maestría en Educación. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia, 2005.
7. Cfr. Fundamentos de Diseño, Víctor Papanek, Edugrafología, 1975.
8. Morales López, Pedro. Doctor en Artes Escénicas, Universidad de la Habana, Cuba. Investigar el arte: provocaciones para una reflexión necesaria. Revista Paradigmas, pág. 19. Número especial, Unitec, 2009.
9. AIGA y ADOBE. (21 de enero de 2012). Estudio Chaos. Recuperado el 25 de noviembre de 2012, de [<http://www.aiga.org/content.cfm/designer-of-2015-competencies>]
10. Actas de Diseño, año X, Vol. 19, julio 2015, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, [ISSN: 1850-2032]
11. Acosta David, Investigador de la Corporación Universitaria Unitec. Arte versus ciencia: propuesta para la construcción de un sentido para la investigación estético-artística colombiana. Revista Paradigmas, pág. 61 Número especial, Unitec, 2009.

## Referencias

- Cruz Mireles, G. P. (2011). La enseñanza del diseño en América debe replantearse. Publicado en FOROALFA el 21 de enero de 2011.
- Múnera, G. (2015). El Diseño, cuestión de investigar. *Actas de Diseño*. Año X. Vol.19. Julio 2015. Buenos Aires: Universidad de Palermo [ISSN: 1850-2032].
- Soltero Leal, S. (2007). Ensayo crítico sobre la enseñanza del diseño en México. *Revista Electrónica de pedagogía Odiseo*.
- Soto, C. (2007). Ponencia *Del Oficio a la Profesional* en el Encuentro Latinoamericano de Diseño en la Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo.
- Taborda, F. y Wiedemann, J. (2008). *Diseño Gráfico Latinoamericano*. Editorial Taschen.

---

**Abstract:** Graphic Design, as a formal discipline in the whole Continent, has not had a definition according to its object of study, a wrong vision for the community that see us as *poster makers* or worse, *mouse drivers* - computer operators -. The discipline is defined by what is not design, and it is essential to clarify the true dimension of design as a profession. This article proposes a reflection on the role of the Academy to disseminate the new interdisciplinary perspective, conceptual, based on research / creation, with its own epistemological postulates, pedagogical sustenance, methodology and strategies that are built to give body to the discipline. We must make known the scope of Graphic Design and define it for what it is design in today's world.

**Key words:** Graphic Design - Profession - Concept - Research - Academia - Pedagogy - Methodology.

**Resumo:** O Design Gráfico, como disciplina formal em América, não tem uma definição acorde a seu objeto de estudo, uma visão errada para a comunidade que vê aos americanos como designers de cartazes ou ainda pior, operários de computador. A disciplina é definida pelo o que não é design, e é imprescindível dar clareza sobre a verdadeira dimensão do design como profissão.

O trabalho é uma reflexão sobre o papel da academia para difundir a nova perspectiva interdisciplinária, conceitual, baseada na pesquisa/criação, com postulados epistemológicos próprios, sustento pedagógico, metodologia e estratégias que se constroem para dar forma à disciplina. É imprescindível dar a conhecer o alcance do Design Gráfico e defini-lo por o que é o design no mundo de hoje.

**Palavras chave:** Design Gráfico - profissão - conceito - pesquisa - academia - pedagogia - metodologia.

---