

DOCTORADO EN DISEÑO
TESIS DOCTORAL

CUERPO

B

**Las concepciones del diseño gráfico y su
enseñanza en las universidades mexicanas**

Lo que se dice, lo que se hace y lo que se piensa
1995-2015.

Carlos Ubaldo Mendivil Gastelúm

Director Antonio Rivera

Enseñar disciplinas proyectuales
Programa de Investigación y Desarrollo en el Diseño Latino
30 de noviembre 2020



Facultad de Diseño
y Comunicación

AGRADECIMIENTOS

Índice

Índice de tablas.....	6
Índice de figuras.....	7
Primera parte: Justificación, Metodología y Marco Teórico.....	9
Capítulo 1. Introducción.....	9
1.1 Justificación.....	9
1.2 Antecedentes históricos del Diseño Gráfico en México.....	13
1.3 Estado de la Cuestión.....	20
1.3.1 El diseño gráfico y su enseñanza desde un análisis histórico.....	21
1.3.2 Estudios sobre las concepciones actuales del diseño enfocadas hacia la enseñanza.....	26
1.3.3 Estudios sobre la enseñanza del Diseño gráfico.....	32
1.4 Problema, Hipótesis y Objetivos.....	44
1.5 Periodización y delimitación espacial.....	45
1.6 Marco Teórico.....	47
1.6.1 Precisiones Terminológicas Previas.....	48
1.6.1.1 Conocimiento tácito.....	48
1.6.1.2 Los supuestos básicos subyacentes.....	49
1.6.1.3 Campo y <i>habitus</i>	52
1.6.1.4 Concepciones disciplinares.....	54
1.6.1.5 Diseño.....	55
1.6.1.6 Diseño gráfico.....	56
1.6.1.7 Conocimiento y enseñanza.....	57
1.6.2 Concepciones históricas y contemporáneas del diseño gráfico.....	57
1.6.2.1 Diseño gráfico como arte.....	61
1.6.2.2. El Diseño gráfico informativo y persuasivo dentro de la comunicación.....	68
1.6.2.3 Diseño gráfico vinculado a las problemáticas sociales.....	75
1.6.2.4. Diseño gráfico como oficio.....	89
1.6.2.5 El diseño gráfico dentro de la actividad Interdisciplinar.....	91
1.6.3. La enseñanza del diseño gráfico.....	98
1.6.4. Las prácticas en el taller de diseño gráfico.....	109

1.7 Metodología.....	115
1.7.1. Tipo de investigación.....	115
1.7.2. Principales unidades de análisis (prácticas de enseñanza en las carreras de Diseño Gráfico de México).....	119
1.7.3. Muestra.....	120
1.7.4. Categorías de análisis.....	122
1.7.5. Indicadores o definiciones operacionales.....	122
1.7.6. Consistencia de los Instrumentos propuestos.....	124
Segunda parte: Lo que se dice, lo que se hace y lo que se cree.....	128
Capítulo 2. Lo que se dice.....	128
2.1 Un recorrido por la formación del diseño gráfico en México: el surgimiento de las primeras escuelas y el desarrollo de la profesión.....	128
2.1.1 La gráfica mexicana de finales de los años sesenta: Juegos Olímpicos de 1968.....	130
2.1.2 Los años noventa, las nuevas tecnologías y los gremios del diseño gráfico.....	135
2.1.3 Revistas de diseño.....	137
2.1.4 Identidad y desarrollo de marca.....	139
2.1.5 Las primeras escuelas de diseño en México.....	140
2.2 Los organismos acreditadores dentro de la Educación Superior en México.....	148
2.3 Una mirada hacia el interior de la enseñanza del diseño gráfico en las universidades mexicanas.....	156
2.3.1 Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON).....	157
2.3.2 Universidad Intercontinental (UIC).....	166
2.3.3 Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA).....	173
2.3.4 Universidad Iberoamericana (IBERO).....	176
2.3.5 Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL).....	185
2.4 La concepción de la disciplina a través de las universidades mexicanas.....	191

Capítulo 3. Lo que se hace.....	200
Capítulo 4. Lo que se cree.....	229
4.1 El diseño gráfico bajo la concepción del arte.....	237
4.2 El diseño gráfico persuasivo e informativo: el diseño gráfico de la comunicación.....	246
4.3 La concepción del diseño gráfico vinculado a las problemáticas sociales....	248
Conclusiones.....	252
Bibliografía.....	265

Índice de Tablas

No	Nombre	Página
1	Caracterización de las diversas concepciones del diseño gráfico.	125
2	Descripción de las concepciones sobre el diseño gráfico que tienen las instituciones.	126
3	Categorización de los elementos de las diferentes concepciones de diseño gráfico.	126
4	Vincular y analizar diferentes concepciones de diseño gráfico.	127
5	Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior.	153
6	Objetivos de programa y perfil de egreso de cada universidad del estudio.	192

Índice de Figuras

No	Nombre	Página
1	Ubicación geográfica de las instituciones seleccionadas para el estudio.	46
2	Triangulo didáctico disciplinar: formar, aprender, enseñar.	102
3	Triangulo didáctico disciplinar: alumno, contenido, docente.	107
4	Triangulo didáctico disciplinar: alumno (aprender practicando), contenido (investigar), docente (enseñar).	108
5	Logotipo de los Juegos Olímpicos de 1968.	130
6	Aplicación de marca en vestido para la ceremonia de los Juegos Olímpicos México 1964.	131
7	Elementos de iconografía y señalética para los Juegos Olímpicos México 1964.	133
8	Copia del primer folleto impreso de la Licenciatura en Diseño Gráfico (exterior), del Instituto Tecnológico de Sonora.	160
9	Copia del primer folleto impreso de la Licenciatura en Diseño Gráfico (interior), del Instituto Tecnológico de Sonora.	161
10	Modificación de Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico de 2009 de ITSON.	164
11	Modificación de Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico de 2016 de ITSON.	166
12	Niveles de formación profesional, INBA.	176
13	Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico previo a la modificación de 2004, IBERO.	177
14	Modificación de Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico de 2004, IBERO.	178
15	Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico previo a la modificación de 2012, IBERO.	179
16	Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UANL.	190
17	Exposición de proyectos finales: Diseño Ditwel.	204
18	Exposición de proyectos finales: Inclu, diseño estratégico que promueve el diseño inclusivo.	205
19	Exposición de proyectos finales: Darling Tea, línea Premium de té.	205

20	Proyecto final de la materia de identidad visual presentado en Expo Academias ITSON 2017. Down: trabajo realizado por la alumna Victoria Quiñonez.	206
21	Proyecto final de la materia de identidad visual presentado en Expo Academias ITSON 2017. ALAMEDA: trabajo realizado por la alumna Andrea Saucedo.	207
22	Arquitectura de marca.	209
23	Proyecto final de la materia de diseño de marca presentado en Expo Academias ITSON 2018. ITACAL: trabajo realizado por la alumna Denisse Ruiz.	211
24	Proyecto final de la materia de diseño de marca presentado en Expo Academias ITSON 2018. Tantán: trabajo realizado por Jennifer Madero.	212
25	Proyecto final de la materia de diseño de marca presentado en Expo Academias ITSON 2018. Apapacho: trabajo realizado por Denisse Ruiz.	213
26	Proyecto final de la materia de identidad visual de la UANL 2019. Dicat: realizado por la alumna Mayra Arredondo.	219
27	Proyecto final de la materia de identidad visual de la UANL 2019. Fitcat: realizado por la alumna Carolina Maldonado.	219
28	Resultados de la encuesta realizada a profesores: concepción del diseño gráfico con base en la evaluación, consigna y ejercicio para los alumnos.	236
29	Resultados de la encuesta realizada a alumnos: concepción del diseño gráfico con base en la percepción sobre cómo es evaluado en la consigna y ejercicio dentro del taller de diseño.	236
30	Retrato de Lance Wyman.	246

Primera parte: Justificación, Metodología y Marco Teórico

1. Introducción.

1.1 Justificación.

A lo largo de más de 12 años como profesional y como docente dentro del campo académico del diseño gráfico se han desarrollado diversas etapas, en ellas, se ha visto cómo el diseño gráfico se ha modificado con el tiempo, reconociendo además los cambios que han acaecido a causa de modificaciones internas o disciplinares, y externas, debidas a variaciones del mercado o del contexto sociocultural. Ejemplo de ello son los nuevos patrones de consumo, las diferentes demandas sociales, el cuidado del medio ambiente, la exigencia permanente de innovación y creatividad, así como diversos problemas cotidianos a los que el diseñador debe enfrentarse, todos estos aspectos, han interpelado el papel del diseño en esta era contemporánea. Y es que, el diseño gráfico se ha convertido en una herramienta o recurso indispensable, para satisfacer o responder a un número creciente de necesidades que antes no estaban contempladas. De ello resulta que, día con día, tome fuerza el rol del diseño gráfico dentro de la sociedad: no es posible, entonces, concebirlo como la mera elaboración de piezas y objetos visuales, de mayor o menor calidad, sino que debe ser reconocido como un elemento estratégico para la resolución de problemáticas específicas, ligadas a la comunicación, cuestión esencial dentro de la sociedad informacional actual (Castells, 1999).

En virtud de lo anterior, y aunado a los años de experiencia como profesional en el diseño gráfico, hemos sido testigos respecto a cómo los diversos escenarios y situaciones, ponen en crisis la significación tradicional de la disciplina, la que empieza a exigir un número más amplio de miradas. Estas concepciones deben partir desde los significados que le asigna la sociedad al diseño gráfico. Sin embargo, estas significaciones se encuentran dentro de un mundo donde los códigos de comunicación e interpretación son volátiles (Eco, 1986). No obstante, mayormente, las significaciones que la sociedad otorga, se centran en la concepción del diseño gráfico como una actividad enfocada en el dibujo, la ilustración y la generación de piezas visuales que terminan teniendo

valor en sí mismas. Es por ello que sigue siendo deudora de la concepción tradicional de las artes plásticas, e incluso de las llamadas “artes aplicadas”, debido a lo cual fue concebida como una “práctica estética” (Calvera, 2010). Por otra parte, desde una mirada profesional, los productos elaborados parecieran ser solamente una herramienta de apoyo a disciplinas como la mercadotecnia, la publicidad, la comunicación, entre otras, con un sentido claramente funcional, de tal modo que únicamente son evaluados respecto a la satisfacción del objetivo propuesto.

Sin embargo, las Instituciones de Educación Superior (IES), poseen sus propias significaciones que se transmiten a docentes y autoridades, y de las cuales también hacen eco los estudiantes a partir de las prácticas formativas que allí realizan. En este sentido vale recuperar a Berger y Luckman (2001) cuando señalan que:

Las instituciones siempre tienen una historia, de la cual son productos. Es imposible comprender adecuadamente qué es una institución, si no se comprende el proceso histórico en que se produjo. Las instituciones, por el hecho mismo de existir, también controlan el comportamiento humano estableciendo pautas definidas... (p. 74).

En estas instituciones se desarrollan discursos y prácticas. Los primeros apelan a las nociones de estrategia, innovación e interdisciplinariedad, por citar algunas. No obstante, más allá del plano discursivo, las IES aceptan tácitamente diferentes enfoques y definiciones, las cuales son compartidas como supuestos básicos subyacentes por docentes y estudiantes. Recordemos que los supuestos básicos subyacentes son definidos por Gouldner (1973) como conjuntos de ideas o creencias no conscientes, profundamente internalizados que gobiernan nuestras decisiones y acciones.

Dadas las condiciones mencionadas y los diversos escenarios del diseño gráfico en la actualidad, surge el interés por indagar y profundizar el cómo es concebido el diseño gráfico dentro del campo académico; de ello se sigue el cómo se asume su enseñanza. Es decir, qué se entiende por diseño gráfico y cómo se enseña al interior de las universidades.

Desde la perspectiva de Bourdieu (2000), “campo” es una estructura de relaciones donde los agentes (los investigadores, las instituciones y las disciplinas), ocupan una posición determinada en función de sus *habitus* y del capital intelectual del que disponen. Acceder a ese campo implica aceptar una manera peculiar de hacer y pensar. Esta forma de hacer y pensar se impone determinando así un “estilo de pensamiento” que define, en las palabras de Fleck (1986), como un “colectivo de pensamiento”. Para Bourdieu (2000) el campo estaría caracterizado por un *habitus*, que sería esta forma de pensar y actuar que se ha incorporado inconscientemente.

Ahora bien, es importante mencionar que aunado a lo anterior, se suma al rol del docente, el desempeño profesional del diseño gráfico, dentro de un despacho creativo del cual se forma parte como Director. En este despacho es frecuente interactuar directamente con egresados de la carrera de diseño gráfico que son contratados para diversas tareas. Dichos egresados fueron alumnos en los talleres de diseño o actuaron como practicantes o pasantes mediante los programas de becarios.

Esta doble perspectiva, empleador/docente, reafirma el interés y la reflexión sobre la enseñanza del diseño gráfico, para observar cómo se define el *habitus* disciplinar de los futuros graduados, y cómo este es entendido.

Por lo tanto, el presente trabajo tiene como finalidad indagar sobre el vínculo entre la concepción del diseño gráfico y su enseñanza, ya que consideramos como factor clave la necesidad de contar con mayor información respecto a cuáles son los elementos conceptuales y prácticos, que sostienen una determinada concepción del diseño gráfico, en las aulas de clase de las IES.

Recordemos que Corona Martínez (1990) afirma que el camino que debe recorrer el alumno de una disciplina proyectual, no es un trayecto solitario, está acompañado por el ángel de la guarda que es su ayudante, quien le transmitirá no solo sus saberes sino sus prejuicios y falencias convertidos en actitudes creativas. Si entendemos o definimos al diseño gráfico de una u otra forma, es obvio que su aplicación dentro de la enseñanza se deriva de dicho enfoque y es en ese punto donde radica la importancia de contar con una mayor claridad. Ya que no se enseña igual al diseñador gráfico, que se concibe como un generador de artefactos o piezas meramente visuales, enfocado en el hacer sobre la forma, en

contraste con el diseñador centrado en el manejo de estrategias de comunicación, para la interacción con el mercado y la sociedad, con un enfoque basado más en el saber que en el hacer.

Por lo anterior, se hace un énfasis en el interés personal por indagar y profundizar sobre las formas en las cuales se concibe y se aborda el diseño gráfico dentro de algunas de las universidades mexicanas. Es decir, cómo los distintos enfoques sobre el diseño gráfico, se relacionan con su enseñanza específicamente en el taller de diseño. Destacando al taller de diseño como el punto de inflexión, donde el alumno lleva a cabo la concreción de sus competencias, conocimientos y habilidades adquiridas en las diferentes asignaturas de diseño gráfico, mediante la solución de problemas dentro de un determinado proyecto o caso de estudio.

Cabe mencionar que cuando hablamos de distintas concepciones sobre el diseño, podríamos resumirlo de la misma forma que lo hace Quintanilla (1991) respecto a la tecnología, es decir, el enfoque intelectualista y el enfoque artefactual; el saber y el hacer como parte esencial en las diversas concepciones del diseño gráfico. En otras palabras el que hace la pieza visual bajo una concepción meramente artesanal orientada al resultado. Y el que reflexiona sobre un problema de comunicación centrado de la elaboración de un producto. Entendiendo que en este último, la pieza es un medio a través de la cual se puede definir y resolver un problema que va más allá de cumplir con una forma determinada o estéticamente aceptada dentro del campo del diseño gráfico.

Ahora bien, entrando en función de aspectos metodológicos dentro del estudio en cuestión, se considera adecuado indagar inicialmente cómo las distintas concepciones del diseño gráfico, aparecen en la formación de los futuros profesionales de esta disciplina. Para ello nos centraremos en el análisis de los trabajos de los alumnos, dentro de los talleres de diseño gráfico de semestres superiores al sexto (nivel seis de cursada) como parte fundamental del corpus de investigación. Puesto que en dichos semestres las asignaturas a cursar trabajan con simulaciones prácticas que requieren las competencias y contenidos con más apego al escenario profesional.

Es por ello que en dichos talleres, los problemas planteados, requieren la integración de todo lo aprendido en las distintas asignaturas cursadas en los

primeros años de la carrera, para lo cual se le exigirá al estudiante un trabajo de análisis y síntesis de los conocimientos adquiridos.

De modo que, en los últimos semestres se presentan asignaturas como el diseño o gestión de marca, identidad visual, diseño editorial, por citar algunas, donde podemos encontrar a través de la observación y el análisis de los trabajos finales, la aplicación de los criterios con las cuales se desarrollan y se evalúan por parte del docente los proyectos. Estos criterios de evaluación requieren, asimismo, de la explicitación en las consignas de cada ejercitación de ciertas categorías conceptuales que deberemos analizar.

Este análisis comparativo entre lo que se dice en la parte discursiva del diseño y lo que se enseña dentro del taller, mismo que nos permitirá elucidar y reconocer las diferentes concepciones que se tienen desde la enseñanza sobre el diseño gráfico.

1.2 Antecedentes históricos del Diseño Gráfico en México.

Para comprender la dimensión y complejidad de las escuelas y la enseñanza del diseño gráfico en México, es importante situar los primeros escenarios en los cuales se desarrolló la práctica de la disciplina en dicho país. Los primeros dibujantes publicitarios, que son los antecesores de los actuales diseñadores gráficos, de acuerdo con Luz del Carmen Vilchis en su libro *Historia del Diseño Gráfico en México, 1910-2010* (2010), se iniciaron en escuelas como la Academia de San Carlos y la Escuela Nacional de Artes Plásticas (INAP), manteniendo una concepción y enfoque derivado de las artes plásticas. Cartelistas, ilustradores y artistas plásticos llevaban a cabo las funciones y competencias pertinentes a lo que más tarde sería conocido como diseño gráfico. Debido a diversas transformaciones sociales, políticas y culturales del país, no fue sino hasta 1968, que se logra la institucionalización de la primera carrera de diseño gráfico en México en la Universidad Iberoamericana.

Desde entonces y hasta la fecha, las diversas miradas sobre la disciplina que existen en las instituciones y en la sociedad, así como las estrategias de enseñanza y aprendizaje, se han ido modificando por diferentes factores, tanto