

Agendas de investigación en los programas de diseño gráfico colombianos

Alexis Castellanos Escobar(*)

Resumen: El presente texto ofrece una perspectiva sobre las agendas de investigación en diseño gráfico en los programas técnicos profesionales, tecnológicos y profesionales universitarios en Colombia, particularmente en la producción investigativa generada por los estudiantes en los trabajos de grado. Se describen los retos y desafíos que enfrenta la investigación en el campo del diseño así como la reconfiguración de las áreas temáticas disciplinares. Por último se puntualizan las ambigüedades en las posturas y dificultades teóricas-metodológicas que requieren atención, generando un balance de las experiencias en una época donde el diseño ha actualizado su praxis más no sus paradigmas.

Palabras claves: diseño gráfico, investigación, proyectos de graduación, teoría, metodología de la investigación

Abstract: The current text offers a perspective about some research topics in graphic design in professional-technical programs, technological and professional university in Colombia, particularly on the investigative production generated by students in graduate works. Challenges and demanding tasks involved in research in design field as well as in the reconfiguration of knowledge discipline are described. To conclude, ambiguities are emphasized in methodological-theoretical difficulties and postures that require attention, generating a balance of the experiences in a period where design has upgraded its practice but not its paradigms.

Keywords: graphic design, research, graduation project, theory, research methodology

Resumo: Este artigo oferece uma perspectiva sobre as agendas de pesquisa em design gráfico nos programas técnico profissionais, profissionais e tecnológicos da universidade na Colômbia, principalmente na saída de trabalhos produzidos pelos alunos no trabalho de cursos técnicos. Os desafios para a investigação na área do design e da reconfiguração das áreas disciplinares são descritos. Finalmente se destacam as ambigüedades em posições teóricas e dificuldades metodológicas que precisam de atenção, criando um equilíbrio das experiências em uma época em que o desenho tem atualizado sua práxis mas suas paradigmas não estão.

Palavras chave: design gráfico, pesquisa, projetos de graduação, teoria, metodologia de pesquisa

A modo de contextualización

Uno de los retos que enfrentan las facultades, escuelas y programas académicos de diseño gráfico en Colombia tiene que ver con la investigación formativa y los procesos relacionados con los trabajos de grado. Si bien los avances han sido significativos

teniendo en cuenta que la disciplina del diseño gráfico en el país cuenta con alrededor de 50 años y su énfasis ha estado en el “oficio” y la práctica profesional, el proceso de construcción, planteamiento, acompañamiento y evaluación de los trabajos de grado por parte de docentes y estudiantes siguen siendo un desafío.

Aunque el trabajo de grado para los programas de pregrado se plantea como un ejercicio exploratorio y de indagación justo antes de finalizar la carrera, en los últimos años se ha visto una disminución considerable en la producción de este tipo de apuestas con la emergencia de modalidades heterogéneas que son planteadas como opción de grado válidas para las instituciones de educación superior, entre las que se encuentran cursos de actualización, pasantías empresariales, pasantías de investigación, semilleros, acceso a cursos de posgrado particularmente en el nivel de especializaciones, entre otras.

De la misma forma la consolidación de programas de diseño gráfico en la figura de los ciclos propedéuticos y sus respectivos niveles: técnico profesional, tecnólogo y profesional universitario dentro del sistema educativo colombiano ha permitido una inclusión importante como parte de la estrategia de cobertura planteada por el Ministerio de Educación Nacional. Empero, también ha generado una serie de discusiones, vaguedades, imprecisiones y confusiones frente a los alcances de los proyectos planteados en cada nivel de formación, así como la dificultad de articular los trabajos de grado de manera secuencial y complementaria en los ciclos propedéuticos. Sumado a lo anterior se evidencia un desplazamiento del desarrollo de trabajos de grado y de procesos de investigación de los pregrados a los posgrados, particularmente a las estancias de maestrías con énfasis en investigación y doctorados, donde en Colombia la oferta en diseño gráfico es aún precaria.

Como consecuencia de estas variables enunciadas anteriormente se esgrimen retos para la enseñanza y la investigación del diseño, lo que requiere con urgencia no solo una actualización de los currículos y planes de estudios, sino también la construcción de una estructura que soporte los procesos en cuanto a la investigación aplicada, básica y formativa en las instituciones que ofertan programas académicos de diseño gráfico que sea pertinente y aplicable, de manera tal que permita que la producción investigativa sea generosa y de buena calidad.

Sobre los temas de investigación

El diseño gráfico cubre un amplio espectro de áreas que han venido agrupando bajo esta denominación. Es así que tipologías como: tipografía, editorial, fotografía, identidad gráfica, animación, web, ilustración, señalización fueron lugares comunes en los temas de trabajos de grado desarrollados por los estudiantes en las últimas tres décadas. Sin embargo, la actualización de las prácticas del diseño, así como las cada vez más borrosas y difusas fronteras con otras disciplinas como el diseño industrial, los medios audiovisuales, la ingeniería y ciencias de la computación e incluso las ciencias sociales y humanas han llevado a proponer otro tipo de agendas en los temas de los proyectos de investigación que se plantean como cierre del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de diseño.

Por tanto, hoy las tendencias temáticas varían de acuerdo a los intereses de los estudiantes que toman sus decisiones (dada la flexibilidad curricular), quienes a pesar de que muchas veces se basan en las asignaturas de los planes de estudios, gustos y destrezas personales, sugerencias de compañeros o docentes, las agendas temáticas son

bien dispares, aglutinándose de manera heterogénea y convirtiéndose en una dificultad para quienes desean realizar una clasificación de los temas que se están trabajando dentro de los programas académicos.

Lastimosamente los estudiantes siguen percibiendo el trabajo de grado como un requisito obligatorio para obtener su titulación, lo que plantea seriamente una dificultad para quienes lideramos los procesos investigativos en los seminarios de grado o fungimos como metodólogos, asesores o jurados. Adicionalmente hay un “desaliento” por parte de los discentes en esta última etapa, previa a culminar su carrera, pues luego de vivenciar el recorrido por los planes de estudios se enfrentan a problemáticas como la dificultad de encontrar la “legitimación” por parte de los docentes del programa con el tema y la apuesta del trabajo de grado (lograr la aprobación del proyecto como trabajo de grado para optar al título de diseñador gráfico, así como las fuertes y acaloradas discusiones entre los profesores sobre si el trabajo de grado es pertinente e innovador), de nuevo aparece el “mal de ojo” con el cual se ha mirado la investigación desde las prácticas del diseño, que hace que ésta se presente como inútil en el ejercicio de la profesión y finalmente como señala Carlos Muñoz Razo la resistencia a la lectura-escritura crítica, que evidencia una "*tendencia a leer superficialmente, sin tener una mirada acrítica ante lo que se lee*" (Muñoz, 2011, p. 38) sin mencionar la castración que exige la producción de un texto académico.

De esta manera se establece una reconfiguración de las áreas temáticas disciplinares hegemónicas o comunes, tanto así que ya no son proyectos que puedan clasificarse tan rápidamente, lo que recompone drásticamente las cartografías que podemos realizar del campo del diseño donde prorrumpen temáticas como usabilidad, accesibilidad, diseño de aplicaciones, videojuegos, gestión de diseño, emprendimiento creativo, branding e incluso marketing. Estas nuevas agendas han sido permeadas por un entorno tecnológico que cada vez toma una posición central en el diseño gráfico en Colombia.

Desafíos teóricos y conceptuales

En este apartado emergen una serie de disputas dentro de las cuales se encuentra principalmente la escasa producción reflexiva sumada a la no formalización de procesos de investigación, lo que no ha permitido la consolidación de referentes para una discusión con cierto espesor. Como se ha visto en las últimas décadas el diseño ha sido uno de los campos de mayor crecimiento y proyección, especialmente en América Latina, pero escasea una apuesta teórica propia. Los marcos teóricos y referenciales han sido préstamos, hibridaciones y definiciones tomadas de diferentes lugares de enunciación como: la filosofía, la hermenéutica y la semiótica, la historia del arte, entre otros.

De igual forma las pujas por el reconocimiento y aceptación de un objeto de estudio del diseño gráfico que aún deambula entre la forma, la imagen, las estructuras visuales, el artefacto, la técnica, la tecnología, los medios visuales, el objeto semiótico y la comunicación se convierten en uno de los debates angulares que aún no han sido resueltos, lo que nos avoca en dificultades en cuanto a enfoques metodológicos, y por supuesto las técnicas e instrumentos investigativos de los trabajos de grado.

Ausencia metodológica

Finalmente la terquedad del discurso proyectual, y la oposición de la praxis y la teoría, llevaron a una tensión, donde el diseño se convirtió en una técnica de la comunicación, lo que paulatinamente desdibujó las metodologías propias de la disciplina, abrazando apuestas de otros abrevaderos en miras a la legitimación de las investigaciones generadas desde el diseño gráfico.

Así mismo la búsqueda en diferentes áreas del conocimiento que sirvieran como base para estructurar la profesión, provocó gradualmente una mezcla de enfoques metodológicos y técnicas de diferentes procedencias, lo que ha generado dificultad en los estudiantes en la elaboración de sus trabajos de grado, aproximándonos a una crisis profunda como señala Joan Costa: "*tenemos demasiada tecnología, poca metodología y cero filosofía*" (2010), realizando una invitación a revisar reconfigurar el orden actual de prioridades que se tiene en la disciplina.

A modo de corolario

En aras de la búsqueda de conclusiones en primer lugar se requiere superar la visión con la cual se ha mirado la investigación desde la praxis del diseño, así como las separaciones dicotómicas entre la investigación y la acción del diseño, para generar proyectos de investigación en los niveles de pregrado que sean pertinentes a los contextos y que contribuyan a la consolidación del campo del diseño gráfico. Por tanto es menester que se presente la teoría – investigación – praxis – gestión de manera conjunta dentro del diseño gráfico en los currículos, planes de estudio, syllabus y asignaturas o cursos.

Adicionalmente es importante la voluntad política de las instituciones de educación superior para que perciban la investigación como una inversión y no como un gasto financiero, generando así un verdadero sistema de investigación que permita la concreción de los procesos investigativos en lo aplicado, lo básico y lo formativo, teniendo impacto real en las comunidades académicas y así como la divulgación a través de publicaciones, para así confrontarse con otros grupos y evitar la mirada endógena, generando memorias y bitácoras que servirán como elemento de debate.

Por último la cualificación de la planta docente de los programas de diseño gráfico es fundamental en la transformación y el éxito del quehacer investigativo, así como el fomento a la cultura investigativa en los estudiantes de pregrado. Solamente cuando la investigación permea la disciplina del diseño permite verdaderos procesos de innovación, lo que de manera gradual permitirá la actualización de los andamiajes teóricos, así como los enfoques metodológicos del diseño gráfico.

Referencias bibliográficas:

Arfuch, L., Chaves, N. & Ledesma, M. (1997). *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.

Costa, J. (2010). *Tres reflexiones sobre diseño*. Recuperado de: <http://imaginarioecuador.blogspot.com/2010/04/tres-reflexiones-sobre-diseno-por-joan.html>

Fernández, S. & Bonsiepe, G. (2008). *Historia del diseño en América Latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía*. São Paulo: Blücher.

Muñoz, C. (2011). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. México: Pearson.

Pelta, R. (2004). *Diseñar Hoy*. Barcelona: Paidós Diseño.

Restrepo, J. (2008). *La investigación en los programas de diseño gráfico en Colombia*. Iconofacto vol.1 nro.5, Medellín. Recuperado de: http://juliana-restrepo.weebly.com/uploads/9/3/2/5/932554/articulo_investigacion_en_diseo_grafico.pdf

Sanín, J. (2008). *Perspectivas del diseño en las universidades colombianas*. Revista KEPES Año 5 No. 4 enero-diciembre 2008, págs. 237-252.

Valdés de León, G. (2010). *Tierra de nadie. Una molesta introducción al estudio del diseño*. Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

(*) Alexis Castellanos Escobar. Diseñador Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia y Magíster en Comunicación de la Pontificia Universidad Javeriana. Docente universitario en cátedras de Teorías de la Comunicación, Comunicación Visual y Contexto de la Imagen Contemporánea para los programas de Diseño Gráfico y Medios Audiovisuales, además de los Seminarios de Grado. Investigador en temas de diseño, comunicación, cultura visual, política, estética y tecnologías. Ha sido Director de Programa de Diseño Gráfico en instituciones de educación superior. Miembro de la Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia ADG Colombia y de la Asociación Latinoamericana de Investigadores en Comunicación - ALAIC.