

La investigación en los programas de diseño gráfico en Colombia

Research in the colombian graphic design programs

ICONOFACTO / Páginas 114 • 121

Juliana Restrepo Jaramillo restrepo.juliana@gmail.com Profesor(a) Asistente– Universidad Pontificia Bolivariana – Diseñadora gráfica. Especialista en Diseño Estratégico e Innovación. Actualmente adelanta estudios de maestría en Diseño y Creación Interactiva en la Universidad de Caldas. Se desempeña como profesor (a) en calidad de investigador (a) del G.I.D.G de la Facultad de Diseño Gráfico adscrito a Colciencias. Directora de la línea de investigación de Interfaces Gráficas. (Medellín-Colombia)

Artículo recibido el día 9 de agosto de 2008 y aprobado por el comité el día 10 de septiembre

RESUMEN: Este artículo presenta una interpretación del concepto de investigación en los programas de diseño gráfico en Colombia. Se ha realizado como parte del proyecto titulado: Fundamentos del Diseño en Colombia, en su primera fase: El diseño en la academia, dentro de la cual se analizaron y compararon una serie de documentos legales y académicos. Como resultado, se exponen las diferentes definiciones tanto implícitas como explícitas del término. Como conclusión se señala que la investigación en diseño en Colombia está en una etapa inicial de auto reconocimiento y que son necesarios espacios de debate para la comprensión de su articulación con el proyecto.

PALABRAS CLAVE: Investigación, Diseño, Colombia, Academia, Normativa

ABSTRACT: This article shows an interpretation of the research concept in the Colombian graphic design programs. It has been developed as part of the project called Fundamentals of Design in Colombia, first stage: Academic design in which a series of legal and academic documents was analyzed and compared. As a result, the different implicit and explicit definitions of the term are presented. In conclusion, it has been pointed out that in Colombia, the design research is in an initial stage of self-recognition and that there is a need for debate scenarios to understand its articulation with the project.

KEY WORDS: Research, design, Colombia, Academy, rules and regulations

INTRODUCCIÓN

Los procesos de auto evaluación para la acreditación y para el desarrollo de un sistema de calidad en la educación, así como la necesidad inminente de homologar los títulos en un mundo donde la movilidad estudiantil cada vez es mayor, han obligado a los programas de diseño en Colombia a plantearse la pregunta por los fundamentos teóricos de la disciplina y como éstos se expresan en términos de competencias, perfiles y conceptos de diseño.

Este artículo nace de un proyecto de investigación que tiene como propósito el análisis de los fundamentos del Diseño en Colombia desde tres perspectivas: Primera: desde las competencias, componentes, perfiles y conceptos de Diseño, que se reconocen en la academia como necesarios para el desempeño de los diseñadores (fase I); segunda: compara este ideal de la academia con la percepción de los egresados sobre los mismos temas (fase II); y tercera: indaga, desde el punto de vista de los empleadores, sobre el desempeño ideal de los egresados de la disciplina (fase III).

En este artículo, se detallan algunos de los hallazgos del proyecto en su primera fase, haciendo especial énfasis en los resultados relativos al concepto académico de investigación dentro de los programas de Diseño en Colombia, teniendo en cuenta que un solo artículo no bastaría para discutir todos los resultados del proyecto.

El artículo se divide en varias partes. En la primera, se exponen brevemente la metodología, la muestra y las fuentes utilizadas para el análisis. Luego se exponen los resultados de la revisión y finalmente, se listan algunas conclusiones.

1. METODOLOGÍA Y FUENTES DOCUMENTALES.

1.1. Metodología:

La investigación tuvo un carácter de diagnóstico. En ella, se compararon algunos documentos-fuente recopilados a través de la Red Académica de Diseño (RAD) con la Resolución MEN 3463 de 30/12/2003. (Ministerio de Educación Nacional, 2003) Resolución que reglamenta los programas de Diseño en Colombia. Este último documento se convirtió en un punto de referencia pues aporta las categorías de análisis para la comparación entre los distintos programas.

Estas categorías de análisis fueron: Interacción (que incluía contextos y conceptos de diseño), perfiles, competencias y componentes.

1.2. Muestra

La población de este estudio fueron los 29 programas de Diseño asociados a la RAD. La RAD es una asociación de Diseño en Colombia que agrupa programas clasificados en tres capítulos: Textil - Moda, Gráfico - Visual, Industrial - Espacios y Escenarios. De estos 29 programas se obtuvo la información de 27 programas, que constituyen la totalidad de la muestra, distribuidos en las diferentes modalidades según se detalla a continuación:

De Diseño Industrial y Espacios - Escenarios se recolectó y analizó la información de 13 programas. De Diseño Gráfico y Visual, de 11 y de Diseño Textil - Modas, de 3.

1.3. Fuentes documentales

Para el desarrollo de esta investigación se utilizaron: *La Resolución 3463 de Diciembre 30 de 2003, que reglamenta las condiciones mínimas de calidad para los programas de Diseño en Colombia (en adelante referida como Resolución MEN 2003)* .y una serie de documentos recopilados por la RAD desde el 2006, entre los cuales se encontraban textos escritos por los diferentes programas, para los encuentros de la asociación en Cali, Popayán y Medellín. Esta información fue complementada por otros documentos solicitados a cada institución. En algunos casos, cuando la información no era suficiente, fue necesario recurrir a los textos disponibles en las páginas Web oficiales de los programas. Estas fuentes se detallan al final del documento.

Dentro de este texto, así como en los demás productos derivados de esta investigación, se omiten las referencias directas a las universidades, por petición explícita de las mismas.

Otros textos, como el Libro Blanco de España (España, Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación ANECA, 2004), como algunas presentaciones del proyecto Tunning para Latinoamérica (González, 2006) y como el libro Competencias del Duoc de Chile (Chile, Duoc Universidad Católica de Chile, 2005), fueron usados para contextualizar esta investigación.

2. RESULTADOS DEL ANÁLISIS

2.1. La investigación para el Diseño Gráfico en Europa

La investigación en Diseño ha venido en aumento en los últimos 10 años en Europa. Un indicador de ello es el número de postgrados, cada vez mayor, que se ofertan en el tema. Sin embargo, el reconocimiento del Diseño como una disciplina académica en la cual puede hacerse investigación no es algo nuevo en el viejo continente. Desde mediados de los años setenta surgieron asociaciones dedicadas a la difusión y al debate alrededor del tema, como la *"Design Research Society"*, la *"Design History Society"*, la *"Design Science Society"* y la *"European Academy of Design"*. Comparada con Colombia, la investigación de Diseño en Europa se encuentra un paso por delante de la nuestra si tenemos en cuenta el modelo propuesto por Richard Buchanan (Buchanan, 2000).

Este teórico ha identificado tres etapas diferentes en el rol del Diseño y su proceso de enseñanza. En la primera, el Diseño se enseña en academias de artes y oficios a través de un riguroso ejercicio de la práctica. En la segunda, se da mayor importancia al Diseño como práctica profesional, y dentro de la formación, se privilegia el proceso proyectual. En la tercera etapa, se busca el equilibrio entre la práctica profesional y la capacidad de los diseñadores para adquirir nuevo conocimiento y adaptarse a las condiciones cambiantes del contexto. Este último factor, hace de la investigación un tema central en los procesos de Diseño.

Según esta perspectiva, podríamos decir que el Diseño en Europa se encuentra ya en la tercera etapa que menciona Buchanan, mientras que el Diseño en Colombia se encuentra en una transición entre la segunda y la tercera etapa. Otro elemento que diferencia la investigación en Diseño Gráfico que se realiza en nuestros programas de la que se adelanta actualmente en Europa es el tipo de temáticas que se abordan.

Mientras que la investigación en Diseño en España, por ejemplo, se ocupa en temas como el estudio de la tipografía y las publicaciones editoriales, la historia y la metodología del Diseño y más recientemente en el *design management*, la investigación de Diseño en Colombia se hace hoy desde la perspectiva de otras disciplinas, como la arquitectura, la

filosofía, el arte y la ingeniería. A éstas se han sumado, más recientemente, otras disciplinas como la psicología y la informática.

Desde estas otras disciplinas es desde donde se construyen las preguntas que dan origen a los proyectos de investigación formales, (es decir aquellos reconocidos por la academia y por los entes gubernamentales como tal) y que se encuentran en los foros de diseño y en las publicaciones académicas.

Este fenómeno puede deberse a la escasa oferta de formación en maestría y en doctorado en Diseño dentro de nuestro país, que implica un desconocimiento sobre los métodos propios para la investigación desde el Diseño.

En Europa, la investigación se entiende como un asunto propio del tercer ciclo (es decir de los postgrados); sin embargo, se reconoce la importancia de desarrollar unas habilidades básicas de investigación en los estudiantes de pregrado, que puedan ser aplicadas al desarrollo del proyecto.

Por su parte, en los programas de Diseño Gráfico en Colombia, se reconoce también esta importancia, pero se concibe este tipo de investigación, (también denominada indagación o investigación formativa) como diferente de aquella que se ejecuta en los niveles de formación avanzada. En esencia, la diferencia entre ambas, parece ser el tipo de productos a los que dan origen. Mientras la investigación en formación avanzada sirve a la creación de teoría en torno al tema del diseño, la investigación para el proyecto tiene como finalidad el proyecto mismo.

2.2. Significados de la investigación a partir de los conceptos y contextos de Diseño en los documentos analizados.

Si partimos de la definición de Diseño Gráfico Visual que propone la Resolución MEN 3463 de 30/12/2003 no parece existir una necesidad fundamental de investigación para el proyecto. A continuación se transcribe dicha definición:

“La creación, estructuración y ordenamiento de códigos, lenguajes y medios que permitan la legibilidad e interpretación de datos y mensajes gráficos, visuales y multimedia.” (Resolución MEN 3463, 2003: 2)

Sin embargo, los documentos fuente analizados revelan una insistencia reiterada de las comunidades académicas sobre la importancia de comprender la interacción entre la pieza gráfica, el usuario y el contexto a través de la investigación. En especial, se registra la necesidad de indagar sobre los fenómenos que afectan el campo en el cual opera el proyecto como pueden ser: los marcos globales, nacionales o regionales, así como también, las necesidades, problemas sociales o potencialidades del país o la región.

Muy especialmente se reconoce la importancia de investigar los procesos perceptivos y cognitivos como factor determinante en la comunicación y construcción de la imagen, así como también la relación entre la imagen y los procesos de aprendizaje.

La investigación es percibida, en general, como una acción estratégica indispensable para hacer frente a los retos del mundo actual, teniendo en cuenta las necesidades de innovación constante en una economía cada vez más competitiva y el papel protagónico del conocimiento en la sociedad actual.

Adicionalmente, se reconoce la labor de la investigación en la identificación de valores de tipo visual orientados a la construcción de una identidad nacional o regional.

2.3. La investigación en el perfil de los diseñadores gráficos - visuales en Colombia.

La Resolución MEN considera, dentro del artículo 2, algunos aspectos del perfil que están asociados de manera directa o indirecta a la investigación del contexto: los usuarios, los recursos y los repertorios tecnológicos, tal como se transcribe a continuación:

«Un profesional con capacidad para investigar los cambios, necesidades, expresiones, capacidades y tendencias del contexto.» (Resolución MEN 3463, 2003: 2)

«Un profesional con capacidad para analizar, comprender y valorar los requerimientos de los grupos objetivo para los cuales diseña, así como las condiciones del contexto en que actúa.» (Resolución MEN 3463, 2003: 2)

«Un conocedor de los recursos y repertorios en tecnología; competente en el manejo y apropiación del conocimiento y con capacidad de plantear proyectos de desarrollo tecnológico.» (Resolución MEN 3463, 2003: 2)

En la resolución no se definen las áreas de desempeño del diseñador, sino las competencias del profesional graduado. Los documentos entregados por las universidades muestran que algunos de los perfiles profesionales más frecuentes son: diseñador de impresos, diseñador audiovisual, diseñador digital, diseñador de identidad visual y de gráfica en el entorno. Varios programas forman explícitamente el perfil de investigador. Este perfil está invariablemente relacionado con la actividad docente en Diseño y en especial con la actualización y generación de teoría. Esto nos demuestra que la investigación en Diseño es vista sólo desde una perspectiva académica y no como una estrategia de vinculación entre las universidades y la industria.

2.4. La investigación como competencia en los programas de Diseño Gráfico y visual en Colombia.

En la Resolución MEN 3463 se establecen diez tipos de competencias básicas para el diseñador, independientes de la denominación específica del programa. De ellas destacamos las siguientes por estar asociadas al concepto de investigación en Diseño:

«Competencia para estructurar, ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos.» (Resolución MEN 3463, 2003:3)

En la gran mayoría de los programas, esta competencia corresponde al componente proyectual. En unos pocos programas, estas mismas habilidades aparecen dentro del componente de investigación.

Algunos programas se refieren a la necesidad de desarrollar habilidades para buscar información, como medio para sustentar teóricamente el proyecto o conceptualizarlo así como para la reflexión, argumentación y crítica frente a la información obtenida.

Otros interpretan esta competencia de la Resolución, no con la indagación, sino con la visualización de la información en la pieza gráfica.

«Competencia para aplicar los conceptos y métodos propios de la disciplina para el desarrollo de los proyectos e investigaciones.» (Resolución MEN 3463, 2003:3)

En la formulación de esta competencia se hace evidente la concepción de la investigación como un proceso diferente al desarrollo del proyecto.

Dentro de la documentación revisada, solo se encuentra evidencia del desarrollo de métodos propios para la investigación, desde el Diseño, cuando se hace referencia a la observación directa como método usado por los diseñadores a fin obtener información. En un solo programa se enuncia el estudio de casos como medio para adquirir nuevo conocimiento.

En general, las técnicas de investigación parecen responder a los enfoques tradicionales, combinando los métodos cuantitativos y cualitativos, heredados de las ciencias humanas.

Un solo programa, enuncia la necesidad de desarrollar, en los diseñadores, habilidades estadísticas para la investigación.

«Competencia para apropiarse y utilizar conocimiento con herramientas de la ciencia y tecnología.» (Resolución MEN 3463, 2003: 3)

Esta competencia muestra un enfoque constructivista, en el cual la adquisición de nuevo conocimiento está vinculada a la práctica y a la experimentación.

En los programas analizados, se habla frecuentemente del desarrollo del “espíritu investigativo” o del “espíritu científico” como una actitud que es necesaria en el diseñador y que le permite incorporar nuevo conocimiento, así como también, enfrentar los cambios sociales y tecnológicos. Esta actitud también se vincula a la construcción del discurso académico.

«Competencia para innovar proponiendo nuevos modelos que orienten el desarrollo de la cultura.» (Resolución MEN 3463, 2003: 3)

Al analizar las competencias asociadas que se encuentran en los documentos de referencia se encuentran dos posturas.

La primera, considera la innovación como un proceso ligado a la investigación, a través del cual es posible comprender las posibilidades del contexto tecnológico, las necesidades sociales y los factores económicos como el mercado, la competencia o la distribución. La innovación también se comprende desde este enfoque como proyectar a partir de con una visión prospectiva.

La segunda, asocia la innovación con una capacidad del diseñador para generar ideas creativas y diferenciar el proyecto frente a otros semejantes.

2.5. La investigación en los componentes.

Aunque la Resolución no contiene un aspecto investigativo propiamente dicho, en algunos programas se incluyen componentes, asignaturas o módulos específicos tendientes a la práctica investigativa.

En algunos casos la investigación se concibe como un componente transversal en el currículo que comprende visiones, lógicas, dinámicas y problemáticas propias de la investigación así como también, la formación en los métodos, las metodologías, las técnicas y los instrumentos para el desarrollo de la misma.

En otros casos se asocia la investigación al desarrollo de los trabajos de grado, las monografías, los proyectos de investigación "formal" (aquellos realizados por docentes y estudiantes en el marco de los grupos de investigación), el diseño de cursos y la validación de prototipos. Finalmente, se resalta la importancia de promover entre los estudiantes la comprensión del papel que desempeñan los desarrollos tecnológicos y científicos en el marco del desarrollo social.

CONCLUSIONES

Significados de la investigación en los programas de Diseño Gráfico en Colombia.

Existen varias aproximaciones al concepto de investigación en los documentos analizados para fines de este proyecto. A continuación se enuncian brevemente algunas de ellas:

La mayoría de programas de Diseño Gráfico -Visual conciben la investigación como una actividad inherente al Diseño como disciplina, que permite articular conocimientos diversos al proyecto.

Sin embargo, coexisten varias posiciones sobre el lugar que ocupa la investigación dentro del proceso de diseño.

En algunos casos, la investigación se ve asociada a la etapa previa del diseño, donde se estudian el contexto (social, cultural, económico etc.), el usuario, los referentes de diseño y en donde se exploran las oportunidades o los problemas. La investigación en esta etapa es denominada indagación, pues se limita a recopilar y a analizar información para el desarrollo del proyecto, pero no integra todos los momentos y la profundidad de un proceso de investigación formal.

Otros programas asocian la investigación a la exploración de posibilidades para la solución del problema. Cada una de estas posibilidades constituye una hipótesis que se prueba en la práctica. Un indicio de esta asociación entre el momento de creación o materialización con la investigación es la denominación de los espacios académicos que poseen este fin, como pueden ser "los laboratorios".

Finalmente, unos pocos programas sugieren la investigación como herramienta para valorar la usabilidad y aceptabilidad de los productos o piezas de diseño. Esta valoración es posible en cualquier momento del proceso de Diseño o una vez terminado el mismo, si lo que se persigue es el rediseño. Esta posición puede ser producto de la influencia reciente de otras disciplinas como la informática y el mercadeo.

Más allá de las posiciones encontradas en los documentos de los programas de Diseño Gráfico y Visual en Colombia, hallamos otros puntos de vista interesantes como el del teórico argentino Reinaldo Leiro (Leiro, 2006), que define el Diseño como un proceso de investigación, con sus propios métodos y productos.

Finalmente hay algunos programas que interpretan la investigación como la capacidad del diseñador para adaptarse y aprender en contextos cambiantes y para ajustarse a las demandas ocupacionales cada vez más especializadas. La investigación también aparece, en unos pocos casos, como una actividad limitada a la academia. Aparentemente, la dinámica productiva en la cual participan los egresados, especialmente los diseñadores gráficos y visuales, parece no ser apta para indagaciones a profundidad, sino para ejecutar soluciones gráficas, a partir de requerimientos y problemáticas detectados por otros medios, como por ejemplo, los departamentos de mercadeo en las empresas. Esta situación podría estar fundamentada en las necesidades presupuestales, en la cantidad de tiempo que supone el Diseño asociado a procesos serios de investigación y en la poca claridad existente sobre los mecanismos para la transferencia del conocimiento derivado de la academia.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a las instituciones que financiaron este proyecto: Red académica de Diseño RAD y los programas a ella asociados. A la Universidad Nacional de Colombia, Universidad del Valle, Universidad de Caldas, Universidad de Nariño, Universidad ICESI y Universidad Pontificia Bolivariana que financiaron la participación de los investigadores.

A los demás miembros del comité académico de la RAD: Hugo García, Claudia Jurado, Mireya Uscátegui de J., Margarita del Pilar Baquero, Juan Camilo Buitrago, Eduardo Naranjo y Juan Diego Sanín Santamaría. Igualmente a la Diseñadora Amparo Velásquez López quien durante su periodo como presidenta de la RAD hizo posible este proyecto.

BIBLIOGRAFIA

- Buchanan, R. (2000). The Problems of Character in Design: Liberal Education and Professional Specialization. Ponencia presentada en Reinventing Design Education in the University International Conference, Perth, Australia.
- Chile, Duoc Universidad Católica de Chile. (2005). Educación del diseño basada en competencias, un aporte a la competitividad Chile. Santiago: Hinrichsen, C. Cury, L. Meza, I. Traslaviña, J. Vergara, A. Villeda, A. Wolter, K. Zapata, F.
- Colombia, Ministerio de Educación Nacional. (2003) Resolución 3463 de Diciembre 30 de 2003. Colombia. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Extraído el 6 Agosto, 2008 de <http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85662_Archivo_pdf6.pdf>
- España, Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación ANECA (2004). Libro Blanco para los títulos de grado en Bellas Artes, Diseño, Restauración. España. Extraído el 11 Agosto, 2008, de <http://www.aneca.es/quees/queesorigenymis.asp>
- González, J. (2006, Junio). Tunning – América Latina: Carreras basadas en competencias. Ponencia presentada en: ALFA EuropeAid. San José, Costa Rica.
- Leiro, R. (2006, Septiembre 12) Investigación de Proyecto. Artículo 1. Extraído el 10 Septiembre, 2008 de <http://foroalfa.org/A.php/Investigacion_de_proyecto/35>
- Fuentes Documentales que apoyan la investigación:
- Colombia, Corporación Universitaria Los Libertadores. (2005). Condiciones Mínimas de Calidad. Bogotá. Programa de Diseño Gráfico. Fundación Universitaria los Libertadores.
- Colombia, Fundación Universitaria del Área Andina. (2003). Condiciones Mínimas de Calidad. Bogotá. Fundación Universitaria del Área Andina.
- Colombia, Uniboyacá (2005). Fundamentación Teórica ECAES. Tunja. Facultad de Arquitectura y Bellas Artes.
- Colombia, Universidad Autónoma de Occidente. (2007). Proyecto Educativo del Programa. Cali. Programa Diseño de la Comunicación Gráfica.
- Colombia, Universidad de Caldas. (2007). Diseño Visual, Manuales. Escuela de Artes y Humanidades.
- Colombia, Universidad de Nariño (2006). Proyecto Educativo del Programa. Pasto. Programa de Diseño Gráfico.
- Colombia, Universidad del Valle. (2005). Términos de Referencia ECAES. Cali. Facultad de Artes Integradas. Departamento de Diseño.
- Colombia, Universidad Jorge Tadeo Lozano. (2005). Proyecto Educativo Institucional. Bogotá. Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Colombia, Universidad Nacional de Colombia. (2005). Informe de Autoevaluación. Bogotá. Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia.
- Colombia, Universidad Pontificia Bolivariana. (2004). Condiciones mínimas y características específicas de calidad del programa de Diseño Gráfico. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín. Pérez, C., Vélez, D.
- Corporación Colegiatura Colombiana de Diseño. (2005). DG/CCC Diseño Gráfico. Medellín. Mesa, D.