



Una memoria del evento

**PILOTO
DESIGN
FEST 2018**

Daniel Martínez Molkes
Jorge González Castro

COMPILADORES

Una memoria del evento Piloto design fiest 2018 / Daniel Martínez Molkes,
Jorge González Castro (compiladores)
Bogotá : Universidad Piloto de Colombia, 2018
53 páginas : ilustraciones

1. DISEÑO GRAFICO
 2. DISEÑO-REFLEXIONES
 3. NEURODISEÑO
 4. DISEÑADORES GRAFICOS
- I. Martínez Molkes, Daniel, Compilador
 - II. González Castro, Jorge, Compilador
 - III.

CD 741.6



Presidente
Olinto Quiñones Quiñones

Rectora
Ángela Bernal Medina

**Director de Publicaciones
y Comunicación Gráfica**
Rodrigo Lobo-Guerrero Sarmiento

Director de Investigaciones
Mauricio Hernández Tascón

Coordinador General de Publicaciones
Diego Ramírez Bernal

Decana Facultad de Arquitectura y Artes
Patricia Farfán Sopó

**Decano Programas Diseño Gráfico y
Diseño de Espacios y Escenarios**
Mauricio Gutiérrez

Compiladores
Daniel Martínez Molkes
Jorge González Castro

ISSN
2711-0559

Bogotá, Colombia

Coordinador editorial
Rafael Rubio Páez

Diseño
Carolina Suárez Tovar

Una memoria del evento

PILOTO
DESIGN
FEST 2018

Presentación

Del 30 de abril al 4 de mayo de 2018, los programas de Diseño Gráfico y Diseño de Espacios y Escenarios les dieron la bienvenida a las directivas de la Universidad Piloto de Colombia, a los estudiantes participantes de diferentes programas de diseño, así como a sus representantes y los conferencistas invitados al Piloto Design Fest 2018 – PDF 2018.

El evento permitió la participación de todos los invitados y propició un ambiente interdisciplinar e interinstitucional donde se logró compartir las percepciones en torno al acto de diseñar y reflexiones sobre los estudios de pensamiento y conceptualización del diseño, previos a la configuración de una propuesta dimensional.

Igualmente, se socializaron experiencias significativas en el desarrollo de las diferentes actividades diarias y se dieron a conocer nuestras nociones en torno al pensamiento de diseño Piloto como modelo de desarrollo académico, investigativo y de formación.

La comunidad de los programas de diseño reafirmamos con esta versión del PDF, nuestro compromiso de lograr nuevos espacios académicos en donde las diferentes miradas en un espacio de disertación, la reflexión y el diálogo en torno al Diseño como construcción de conocimiento y medio de transformación social.

“Libera tu mente” fue el lema con el que cautivamos a los espectadores, fue una invitación para que nuestro cerebro no sea un cajón que se puede vaciar y llenar de información cada vez que se puede, una invitación inusual de contrastes a tener pasión por la actividad del diseño.

Reafirmamos nuestro compromiso de lograr que el diseño sea una disciplina que en su quehacer interactúa con diferentes profesionales y actores, los cuales propician un ambiente interdisciplinar en sus diálogos, es tema de estudio, análisis, observación y disertación. Este proceso, dentro del evento, fue un ingrediente de expectativa para los participantes, donde se compartieron experiencias, saberes, valores y emociones a través de las diferentes actividades. Todas ellas enmarcadas en el acto de diseñar y la reflexión de la conceptualización donde se manifiesta el acto creativo previo a desarrollar una propuesta susceptible de ser dimensionada.

Acordamos de igual manera, que los programas de Diseño de la Universidad Piloto de Colombia seguiremos comprometidos con afianzar una cultura de pensamiento, de proyecto y del desarrollo de nuevo conocimiento en diseño, que seguramente el PDF 2018 en esta oportunidad benefició a los estudiantes y futuros profesionales del diseño.

Presentamos aquí el registro de este evento, recopilado en estas memorias del PDF 2018 que recogen las perspectivas, aspectos y matices característicos de los diálogos realizados de un encuentro académico.

Felicitemos a los organizadores del evento, los profesores Daniel Martínez Molkes y Jorge Gonzalez Castro y a los siguientes participantes: Julio Suárez - Rafael Francesconi -Diego Rodríguez Baquero - Marcelo Meléndez - Oscar A. Rincón - Tito Alexander Perilla González - Bibiana Ríos - Juan Camilo Vásquez - Alejandro Chacón -Fabián Camilo Cruz Flórez - Sebastián Castellanos - Federico Parra - Jason Guzmán - Jessica Vargas - Santiago Galindo - Daniel Anzola - Daniel Puente Berdasco - Juan Camilo Vásquez - Paula Cardoso - Juan Carlos Estupiñán - Camilo Ernesto Fuentes - Laura Cuervo - Boris Greiff - Jorge Luis Bandera - Angélica María Bueno Ñañez – Norma Constanza Lozano Mora - Mauricio Lozano Villegas – Diego Alejandro Gutiérrez Pérez – Leidy Anguley Isaza Rincón – William Ernesto Castiblanco – Lura Trujillo – Jorge David Rodríguez – Fabian Andrés Llano – Juan Pablo Arenas Vargas – Carlos Alfonso Vargas Cuesta – Diana Margarita Mancera – Alejandro Rubio Rodríguez - Johanna Maria Rodríguez Prieto – Victoria Angélica Quinche – Luis Hernando III Buitrago Rondón – Renata Marcela Gómez – Diana Sofía Niño – Juan Camilo Vasquez González - Denisse Mariana Vega Martín - Nicolas Tique Rincon - Andres Vicente Colorado Bonilla - Angie Valentina Barreto, Cubillos - Diana Lorena Pineda Forero - Diana Milena Valbuena - Diego Felipe Piraban, Alvarez - Estefanía Zapata Bejarano - Johan Daniel Laverde Niño - Johan Sebastian Sanchez Buenaño - Juan Camilo Latorre Ángel - Juan Camilo Navas Cardenas - Juliana Galeano Rodriguez - Laura Rocio Beltran Prieto - Maria Camila Gonzalez Piedrahita - Maria Camila Mora Cubillos - Sara Ximena Quintero Corredor - Valentina Vargas Martinez - Valeria Catama Izquierdo - Ana Camila Babativa Aguilar - Ana Gabriela Rueda Gomez - Andres Felipe Blandon Carvajal - Daniel Enrique Parrado Alfonso - Daniela Stefany Lasso Rosero - David Efraim Rojas Escobar - Diana Carolina Guzman Martin - Enrique Cadavid Shoonewolff - Juan Carlos Montoya, Gonzalez - Juan Sebastian Ochoa Correa - Juana Valentina Vargas Salamanca - Laura Valentina Ortegón Vasquez - Luis Adalberto Lorenzo Carrero - Maria Camila Cotte Marin - Maria Luisa Barrero Acosta - Mariangel del Valle Valbuena - Nikol Pulido Pinzon - Norma Constanza Lozano Mora - Valeria Ferrin Tarapues - Ana Valentina Guarnizo, Mendieta - Alejandra Alonso Agudelo - Andres Camilo Rojas Bejarano - Antonio Jose Cruz Blanco - Bibiana Aristizabal Hernandez - Camacho Sanchez Luis Alejandro - Camilo Alfonso Garcia - Daniel Ricardo Gaitan Suarez - Daniel Ricardo Pava Ramirez - Edna Catalina Castro, Alvarez - Jaime Arturo Cardenas Ontibon - Janisse Daniela Contreras Fuquene - Joaquin Mauricio Bastidas Velasco - Johan Santiago Ovalle Gamboa - Juan Diego

Devia Ayala - Juanita Camargo Polo - Juanita Castillo Aguirre - Juliana Andrea Cardenas Castañeda - Laura Manuela Ponton Toro - Lisbeth Carolina Rincon - Luisa Gabriela Peña Feo - Maria Paula Sanchez Avila - Maria Paula Vega Lagos - Melissa Alexandra Angarita Mejía - Monica Alejandra Valladares - Nelson Estiven Rincon Paez - Nicolas Gonzalez Janer - Orlando Mora Peña - Oscar Alberto Largo Suarez - Paula Andrea Pascuaza Parada - Ramiro Andrés Martínez Casilimas - Samuel Eduardo Pinzon - Shanny Siomara Hernandez Machuca - Tatiana Sarmiento Yepes - Valentina Catama Izquierdo - Valentina Gutierrez Gonzalez - Rodrigo Alejandro Vallejo Hernandez - Wendy Nicolle Herrera Navarrete - William Sebastian Leyva Rodriguez - Andrea Espinal Ramirez - Carlos Andrés Alvarez Lopera - Carolina Arango Diazgranados - Daniela Gómez Mayo - Daniela Pinzon Calle - Diana Carolina Castañeda Bañol - Elisa Orduz Robledo - Liliana Fernanda Ruiz Avalos - Luciana María Mancusi Castaño - María Alejandra Giraldo Mesa - María Alejandra Serna - María Andrea Euse Fuentes - María Camila Gómez Quintero - María Camila Hernandez Morales - María Camila Marulanda Flórez - María Fernanda Ramirez Ramos - María Jose Arango - Mariana Falcón Escobar - Mariana González Gómez - Santiago Barítica Mejía - Sara Lopez Betancur - Sara Ocampo Rios - Valeria Mejía Arbelaez - Jeraldinne Korithza Romero - Angie Catalina Urquijo Boada - Brian stiven Legarda - Cristian Camilo Cajamarca Riaño - Cristian Camilo Torres Sarmiento - Danilo Pulido - Douglas Ayure Jurado - Duvan García Lara - Fabian Mantilla Daza - Jessica Rodriguez Garcia - María Victoria Rodríguez - Denisse Vega Martín - Luisa Vázquez- Tito Alexander Perrilla - Mario Alberto Rojas - Érika Sarai Suárez González - Juan Camilo Beltran Ladino - John Alejandro Gil Corzo - Juan David Espejel - Catalina Puentes Pineda - Jesús Marchena - Sergio Andrés Medina Muñoz.

Mauricio Gutierrez

*Decano Programas Diseño Gráfico
y Diseño de Espacios y Escenarios*

CON- TIENDO

Sección 1 Estructura y características de Piloto Design Fest 2018	13
Objetivo general del evento PDF2018	15
Estructura del evento	15
Sección 2 Pensamiento de Diseño	23
Imagen y diseño: una aproximación epistemológica	25
Libera tu psique ¿Qué puede aprender el pensamiento de diseño de la construcción social del territorio?	29
El pensamiento de diseño: una ruta hacia el conocimiento y la liberación desde la acción creativa	37
Roscones, Metodología y otras Colaciones: El Objeto de Estudio en la Investigación Creación.	41
Díálogos sobre Diseño PDF-18 - Foro abril 30 de 2018	45
Neurodiseño	49
Diseño, una perspectiva cultural-comercial, y experimental-personal.	55
El diseñador como intérprete	61
Sección 3 Reflexiones formación en Diseño	69
Leidy Anguley Isaza Urrego	71
Juan Camilo Vásquez González	77
Bibiana Paola Ríos Cortés	81
Carlos Alfonso Vargas Cuesta	85
Conclusiones	91

Introducción

Con el ánimo de promover al Diseño en el ámbito académico y profesional, los Programas de Diseño Gráfico y Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia, organizan el evento Piloto Design Fest (PDF), dirigido a estudiantes, profesionales y académicos de disciplinas proyectuales. El evento propone abrir un espacio de disertación en torno al Diseño como construcción de conocimiento y medio de transformación social, donde los participantes puedan asociar e identificar oportunidades para profundizar en temáticas de impacto y desarrollo disciplinar desde diversas fuentes de conocimiento y escenarios alternativos. Para ello, convoca a la academia y al sector externo a reflexionar conjuntamente en torno a las prácticas contemporáneas del Diseño.

Piloto Design Fest 2018 tuvo lugar en las instalaciones de la Universidad Piloto de Colombia, entre el 30 de abril y el 4 de mayo. Bajo el lema “libera tu mente”, el evento abordó al Diseño como un acto de pensamiento, a partir de diversos componentes, donde se incentivó la generación de ideas y su expresión dimensional. Así mismo, ofreció a los asistentes herramientas de conceptualización y de materialización para ser utilizadas en proyectos de diseño.

El evento contó con la participación de la Ópera de Colombia como aliado estratégico, dada su pertinencia en la construcción de un escenario de aprendizaje de carácter interdisciplinar, al congregarse a diferentes disciplinas tales como la Arquitectura, el Diseño Gráfico, y el Diseño de Espacios y Escenarios. De igual manera, reunió dentro de un marco interinstitucional a estudiantes y profesores de diversas universidades en calidad de asistentes o ponentes, entre ellas la Colegiatura de Medellín, la Corporación Universitaria UNITEC, la Corporación Universitaria Minuto de Dios, la Fundación Universitaria del Área Andina y Fundación Universitaria Panamericana.

Las memorias del Piloto Design Fest 2018, dan muestra de la estructura y características del evento, así como de las temáticas abordadas durante su desarrollo. Por la razón mencionada, el lector podrá observar que las memorias se dividen en tres secciones, en la primera se hará mención a los componentes que estructuraron el evento y los invitados. En la segunda sección, se hará una aproximación al "Pensamiento de diseño" por medio de las ponencias que revisaron el acto de pensamiento propio del diseño, ya sea desde un abordaje teórico, o su implementación en el campo laboral. Estos escritos buscan promover la discusión académica sobre el acto mental que realiza el diseñador en su ejercicio proyectual y examinan la responsabilidad del diseñador como constructor social y cultural.

En la última sección se compilaron las propuestas generadas en relación a la formación del diseñador, al dar a conocer la percepción de los ponentes frente a la formación en diseño y su correlato en propuestas curriculares, por medio de una aproximación a las siguientes preguntas orientadoras:

¿Cómo formar diseñadores gráficos y de espacios y escenarios en el marco de las necesidades del contexto y de la disciplina?

¿De qué manera el currículo posibilita la formación de dichos profesionales como sujetos de transformación del entorno?

Los textos que conforman las memorias de Piloto Design Fest, pueden ser observados como un aporte a la reflexión y discusión sobre el Diseño, al situar en el pensamiento, la conceptualización, y la proyección, ejes fundamentales de su quehacer y aporte social.

Daniel Martínez Molkes



**「Estructura y
características
de Piloto Design
Fest 2018」**

Sección 1

Objetivo general del evento PDF2018

Promover la reflexión de los asistentes al evento en torno al diseño como acto de pensamiento y su implicación en

Estructura del evento

los diferentes ámbitos derivados de la acción proyectual. Atendiendo al sentido del festival como escenario de convergencia entre disciplinas proyectuales se llevaron a cabo diversas actividades, donde los asistentes pudieran determinar una ruta según sus intereses e inquietudes. Para ello, se planteó ampliar las posibilidades de aproximación a las temáticas por medio de un ambiente que se inclinó por la interdisciplinariedad y la flexibilidad. A continuación, se hace mención de los diferentes componentes que configuraron la propuesta atendiendo a sus alcances y dinámicas:

Diálogos de diseño: Componente que permitió entrar en contacto con investigaciones de carácter teórico, relacionadas con el pensamiento de diseño. Cada participante presentó una ponencia donde dio a conocer su perspectiva frente al tema escogido. Al finalizar las intervenciones de los ponentes, se realizó un foro, el cual propició la discusión interdisciplinar en torno al Diseño desde múltiples perspectivas.



Fecha: Se desarrolló el día 30 de abril, de 8:00 a.m. a 12:00 p.m.

Lugar: Auditorio Académico, Universidad Piloto de Colombia.

Perfil de los invitados: Académicos cuyo tema de investigación son relativos al pensamiento de diseño desde diversas visiones tales como la Arquitectura, el Diseño, la Filosofía y la Pedagogía. Sus participantes fueron:

- **Marcelo Meléndez**
Corporación Universitaria UNITEC
- **Oscar Rincón**
Corporación Universitaria Minuto de Dios
- **Julio Suárez**
Universidad Piloto de Colombia
- **Rafael Francesconi**
Universidad Piloto de Colombia
- **Moderador: Diego Rodríguez**
Universidad Piloto de Colombia



Encuentro de diseño: En el componente se invitaron a los semilleros de la Facultad de Arquitectura y Artes de la Universidad Piloto de Colombia, así como de otras universidades a participar en un encuentro cuyo objetivo fue incentivar la investigación formativa y potenciar el rol del estudiante como actor esencial en los procesos de investigación e innovación del Diseño. Una vez terminada las presentaciones de los semilleros, los asistentes del evento conformaron mesas de trabajo interdisciplinarias e inter-institucionales para desarrollar en conjunto una actividad de carácter investigativo.

Perfil invitados: Semilleros de investigación avalados por las universidades de origen, que promuevan la acción investigativa en torno al diseño. Sus participantes fueron:

- **Semillero Escenarios**
Programa Diseño de Espacios – Escenarios, Colegiatura Colombiana de Diseño
- **Tecnologías expresivas**
Programa de Arquitectura, Universidad Piloto de Colombia
- **Tito Alexander Perilla González**
Programa de Diseño Gráfico, Fundación Universitaria del Área Andina
- **Semillero 3E.**
Programa Diseño de Espacios y Escenarios, Universidad Piloto de Colombia
- **Gráfico y Furioso**
Programa de Diseño Gráfico, Corporación Universitaria UNITEC

Reflexión formación en diseño: El componente buscó reflexionar en torno al diseño como acto de pensamiento y considerar su incidencia en el currículo desde una mirada epistemológica y pedagógica.

Perfil invitados: Profesores con formación en pedagogía y currículo, así como disciplinares con formación pedagógica. Sus participantes fueron:

Fecha: Se desarrolló el día 30 de abril, de 2:00 p.m. a 5:00 p.m.

Lugar: Séptimo piso APR, Universidad Piloto de Colombia.

Fecha: Se desarrolló el día 2 de mayo, de 8:00 a.m. a 12:00 p.m.

Lugar: Auditorio auxiliar, Universidad Piloto de Colombia

- **Diego Rodríguez**
Universidad Piloto de Colombia
- **Anguley Isaza**
Universidad Piloto de Colombia
- **Carlos Vargas**
Universidad Piloto de Colombia
- **Bibiana Ríos**
Fundación Universitaria Panamericana
- **Juan Camilo Vásquez**
Colegiatura Colombiana de Diseño



Charlas de diseño: Componente en el cual se invitó a conferencistas del ámbito académico y profesional para revisar el pensamiento de diseño desde una mirada laboral y profesional. Sumado a lo anterior, el ciclo de charlas contextualizó a los participantes sobre la ópera y su vínculo con Diseño.

Perfil invitados: Profesores relacionados con temas alusivos al pensamiento en diseño y procesos creativos, los cuales compartirán conocimientos actualizados sobre conceptos, modelos y tendencias relacionadas con el tema general del evento. Así mismo, profesionales que desde la implementación del diseño como acto de pensamiento promueven la creatividad y la innovación dentro de las organizaciones que representan. Sus participantes fueron:

Fecha: Se desarrolló los días 2, 3 y 4 de mayo.

Lugar: Auditorio Principal, Auditorio académico, Universidad Piloto de Colombia.

- **Alejandro Chacón**
Fundación Camarín del Carmen.
- **Fabián Camilo Cruz Flórez**
ANTV
- **Sebastián Castellanos - Federico Parra - Jason Guzmán**
Colectivo Bastard Type
- **Jessica Vargas - Santiago Galindo - Daniel Anzola**
Plastilina - Metáctica
- **Daniel Puente Berdasco**
Universidad EAN
- **Juan Camilo Vásquez**
Colegiatura Colombiana de Diseño
- **Paula Cardoso**
Teatro Colón de Bogotá
- **Juan Carlos Estupiñan**
Universidad Nacional de Colombia
- **Camilo Ernesto Fuentes**
Universidad Piloto de Colombia
- **Daniel Martínez Molkes**
Universidad Piloto de Colombia
- **Laura Cuervo**
Universidad Piloto de Colombia

- **Boris Greiff**
Universidad Tadeo Lozano /UNITEC
- **Jorge Luis Bandera**
Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo
- **Angélica María Bueno Ñañez**
Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo



Workshop: Componente que promovió la acción del diseño a partir del pensamiento y su tránsito a la representación bidimensional. Cada workshop incitó la relación entre la proyección y visualización de propuestas de Diseño con énfasis en la conceptualización como articulador de los procesos en el ejercicio proyectual.

Perfil general: Profesionales que desde la implementación del diseño como un acto de pensamiento promueven la creatividad y la innovación dentro de las organizaciones que representan. Sus participantes fueron:

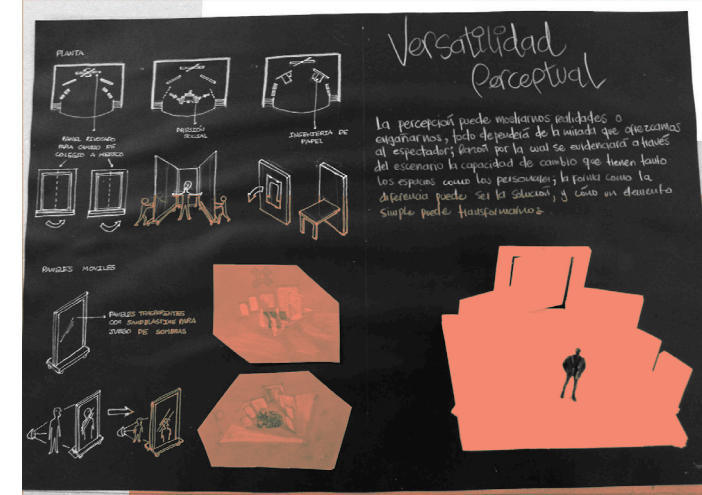
Fecha: Se desarrollarán los días 2, 3 y 4 de mayo.

Lugar: Auditorio principal, Auditorio académico, Universidad Piloto de Colombia.

- **Alejandro Chacón**
Fundación Camarín del Carmen.
- **Fabián Camilo Cruz Flórez**
ANTV
- **Sebastián Castellanos - Federico Parra - Jason Guzmán**
Colectivo Bastard Type
- **Jessica Vargas - Santiago Galindo - Daniel Anzola**
Plastilina – Metáctica
- **Jorge Ávila**
Universidad Piloto de Colombia
- **Juan Carlos Estupiñan**
Universidad Nacional de Colombia
- **Laura Cuervo**
Universidad Piloto de Colombia
- **Boris Greiff**
Universidad Tadeo Lozano /UNITEC

DESIGN CHALLENGE EQUIPO GANADOR

UNIVERSIDAD
U2 Piloto
DE COLOMBIA | Facultad de
Arquitectura y Artes



Design challenge: El evento Piloto Design Fest incentivó la interdisciplinariedad, por medio de despojar al diseño de sus apellidos, y afianzar entre sus asistentes la noción del diseño como un acto proyectual. Con tal fin, propuso generar un espacio de aprendizaje donde las disciplinas convocadas trabajarán alrededor de un proyecto colectivo que giro alrededor de la ópera. La selección obedeció a reconocer en la ópera, una oportunidad para el encuentro de diversas manifestaciones culturales (tales como el teatro, el canto, el vestuario, las artes escénicas y escenográficas) que en conjunto logran presentar una propuesta cohesiva y armónica. El Componente “Design challenge” estimuló los procesos de ideación, planificación y visualización de un proyecto de diseño de carácter interdisciplinar al potenciar habilidades de pensamiento en diseño. Los asistentes desarrollaron un proyecto rápido y los resultados obtenidos fueron evaluados a la luz de los aprendizajes propuestos en el marco del Piloto Design Fest por un jurado externo que validó su pertinencia.

Fecha: 4 de Mayo
Lugar: APR 7 piso,
Universidad Piloto de
Colombia.

Perfil invitado: Fundación Camarín del Carmen - Ópera de Colombia, organización sin ánimo de lucro. Fundada en 1976 por el Instituto Colombiano de Cultura COLCULTURA. La Ópera de Colombia es el proyecto operístico más importante de Colombia, en busca de desarrollar nuevos espacios que dignificaran este arte lírico de composición dramática y musical. En este sentido la Ópera se establece como un escenario de aprendizaje propicio para el desarrollo de didácticas de aprendizaje interdisciplinar, dada las diferentes connotaciones de artes escénicas, musicales, visuales y aplicadas, en las que los participantes reconocerán otros ámbitos de actuación desde el diseño.

「Pensamiento de Diseño」

Sección **2**

Imagen y diseño: una aproximación epistemológica

**Óscar Andrés
Rincón Villamil**

Publicista de la Universidad Central, profesional en Filosofía y Letras de la Universidad de La Salle, Magíster en Literatura de la Universidad Javeriana y aspirante a Doctor en Comunicación de la Universidad Nacional de La Plata – Argentina.

Un acercamiento conceptual a las categorías teóricas del diseño permite identificar en su labor una producción que va más allá de la simple operatividad, puesto que una actividad de esta magnitud no tiene su esencia en la manipulación técnica de herramientas sino en la generación de sentidos expresados a través de medios y artefactos finales. Se apuesta por una visión teórica que examine aspectos básicos pero trascendentales para el diseño que provenga especialmente de las teorías de la comunicación, la estética, la semiótica, las técnicas gráficas y el campo tecnológico.

Algunas teorías afirman que el diseño está estrechamente vinculado con el concepto epistemológico de imagen, sus significados, sus dinámicas y sus condiciones sociales-contextuales. Por lo tanto, los avances en distintos niveles obligan a actualizar permanentemente su condición epistemológica y esto permite reconocer la imagen desde posiciones teóricas actuales, con el objeto de descubrir su esencia para lograr una mejor comprensión de los productos de diseño y de sus procesos de creación en la actualidad.

Con el paso del tiempo las reflexiones que se han realizado sobre la imagen han mantenido la idea de la variedad, la multiplicidad y la complejidad. Pensadores como Walter Benjamin (2008) y Aby Warburg (2010), algunos de los investigadores de la línea posestructuralista, los teóricos de los Estudios Culturales, entre otros, han asumido esta posición, elaborando en sus propuestas métodos o teorías como el montaje, el rizoma, la arqueología o la deconstrucción, que son evidencia de la condición cultural contemporánea y de la dificultad que se presenta al intentar reconocer los aspectos que la conforman. En este contexto, la imagen está vinculada directamente con los procesos de construcción social y cultural, generando significados e identificaciones dentro de las distintas comunidades, además de representar en ella la misma realidad social que la rodea.

Es necesario comprender que el valor de las imágenes va mucho más allá de su contacto físico con el espectador. Así, lo que el diseñador productor de imágenes cree que percibe el espectador en el momento de observarlas no es más que una posibilidad entre muchas otras, que debe considerar teniendo en cuenta su formación y oficio:

En el marco de la discusión acerca de los medios, la imagen reclama un nuevo contenido conceptual. Animamos a las imágenes, como si vivieran o como si nos hablaran, cuando las encontramos en sus cuerpos mediales. La percepción de imágenes, un acto de la animación, es una acción simbólica que se practica de manera muy distinta en las diferentes culturas o en las técnicas de la imagen contemporáneas. (Belting, 2007, p. 16-17)

Desde una mirada contemporánea la imagen es un objeto signifiante, representado gráficamente en un medio que permite la percepción visual de su realidad por parte de un espectador. De acuerdo con Georges Didi-Huberman, ante una imagen, tanto el presente y el pasado, como las formas y el contenido, no dejan de reconfigurarse. Para llegar a esta afirmación, es necesario abordar la imagen reconociendo todos sus elementos, incluso aquellos que no parecen tener

importancia relevante y, en este mismo sentido, enfrentarse a ellas para “dar una dignidad histórica, incluso una sutileza intelectual y estética, a objetos visuales considerados hasta entonces como inexistentes, o al menos desprovistos de sentido” (Didi-Huberman, 2011, p. 14). Así, no se debe buscar en la imagen solamente la concordancia eucrónica, que se refiere a la coordinación de tiempos y formas, con ideas y con hombres, sino que se hace necesario un anacronismo que exprese “la exuberancia, la complejidad, la sobredeterminación de la imágenes” (Didi-Huberman, 2011, p. 18). La imagen no solo es variada en sí misma sino que tiene una relación externa dentro de los procesos de comunicación que también la modifica y la recrea. El sentido de una imagen se recrea constantemente y se completa en su relación con la realidad social, la mirada de los espectadores y sus posibilidades de trascendencia cultural.

La clave del éxito de la imagen en diseño será la comprensión de estos sentidos profundos y la forma en que el diseñador logra entrelazarlos (o desentramarlos), teniendo en cuenta que es el entramado de los múltiples elementos de un artefacto visual lo que construye su verdadero valor simbólico, sus propiedades significativas y su capacidad de afectar la realidad de los espectadores expuestos a los diseños finalizados.

Se observa que teóricamente la imagen supera el nivel operativo de lo gráfico para convertirse en un elemento cargado de poder simbólico que se ubica en un lugar más amplio como lo es el espacio social sobre el que tiene la posibilidad de afectar y modificar sus dinámicas de forma directa. Por lo tanto, la imagen que subyace en cada artefacto de diseño tendrá una naturaleza que trasciende su propia materialidad, entendiéndose que la forma en que sea elaborada y publicada por el diseñador le dará mayor vitalidad para impactar positiva o negativamente en los espectadores que se enfrentarán a ella.

De acuerdo con lo anterior, un diseñador en sentido completo conoce su realidad y su público, reflexiona e

interpreta su entorno y comprende los significados que de allí puede rescatar. También conoce y utiliza con propiedad las herramientas que la técnica brinda para la creación y conjunción entre los elementos y conceptos que nutren la imagen, y gracias a ello logra producir el complejo artefacto de diseño; asimismo, es capaz de tomar cualquier otra imagen construida por la cultura visual y, con criterio crítico, desmontarla en pequeños fragmentos de los que obtiene muchos más sentidos que los que pueden generarse a primera vista.

Según esta posición, se puede afirmar que las imágenes son más elaboradas y difíciles de descifrar que lo pensado en un simple proceso donde un artefacto es creado por un diseñador y dirigido hacia su público. Es decir, la condición actual de la realidad permite pensar que la creación de imágenes en el diseño va mucho más allá que la acción fáctica de diseñar, logrando traspasar las fronteras de su propia naturaleza para afectar aspectos insospechados por muchos como la conformación de subculturas, las ideologías y la transformación de modelos de pensamiento.

Referencias Bibliográficas

- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz.
Benjamin, W. (2008). *Obras completas*. Madrid: Abada.
Didi-Huberman, G. (2011). *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
Warburg, A. (2010). *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal.

Libera tu psique ¿Qué puede aprender el pensamiento de diseño de la construcción social del territorio?

**Rafael
Francesconi
Latorre**

Arquitecto Universidad de los Andes (Bogotá, 1984), Magíster en Filosofía de la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá, 2004), candidato a Doctor en Arte y Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá.

Introducción

Al lema del Festival de Diseño Piloto, “Libera tu mente” contrapondré este otro: “Libera tu psique”. Hago esta contraposición no porque los quiera convencer de una equivalencia entre los términos “mente” y “psique”, sino para invitar a mis colegas de los Programas de Diseño Gráfico y Espacios y Escenarios, a reconsiderar la pertinencia de la mente como sujeto del “pensamiento de diseño”. Con este propósito, argumentaré la conveniencia de pensar el sujeto del pensamiento de diseño como un sujeto menos mental y más colectivo, esto es, más parecido al sujeto de la construcción social del territorio.

Para hacerlo subiré a hombros de gigantes. El primer gigante a cuyos hombros subiré, es Aristóteles. Recurriré al Libro VI de *Ética Nicomaquea* para explicar por qué he acudido al término “psique”. Al hacer referencia a la manera en la que en este texto se distinguen partes en la “psique”, argumentaré que lo que se presenta como una disección, representa la instauración de una jerarquía.

Subiré a los hombros de Theodor (Wiesengrund) Adorno, para compartir con ustedes el argumento que presenta en “La jerga de la autenticidad” (2005 [1962-1964]) sobre cómo la psicología platónica es una interiorización de la división social del trabajo sobre la facultad de conocer.

Con estos antecedentes estaré en condiciones de plantear que el lema “Libera tu pisque” equivale a una invitación para revocar la interiorización de la división social del trabajo y que esta invitación ya estaba en los movimientos contraculturales de la segunda mitad del siglo XX, y en esa medida, estaría en el trasfondo de la identidad valorativa de la Universidad Piloto de Colombia.

Continuaré mi argumentación con una defensa de la dimensión colectiva que tiene la revocatoria de la interiorización de la división social del trabajo sobre la facultad de conocer. Así sustentaré la invitación a pensar el sujeto del pensamiento de diseño menos como una mente aislada y más como un sujeto colectivo que produce, es decir, a concebirlo como un sujeto semejante al de la construcción social del territorio.

¿Descripción o instauración de una jerarquía?

Mi primer argumento interpreta una distinción de clases de conocimiento como instauración de una jerarquía. La distinción de clases de conocimiento, a la que hago referencia, tendría una larga trayectoria en la reflexión occidental sobre el conocimiento y seguiría, aun hoy, animando la estima en la que se tiene la formalización matemática del conocimiento de la naturaleza.

Antes de presentar las razones que permiten identificar un ejercicio de distinción de clases de conocimiento con la instauración de una jerarquía, tengo que revelar el significado del término que he contrapuesto al de “mente”: el de “psique”. No tomaré su significado de un diccionario sino de la tradición filosófica. Su traducción usual al castellano es “alma” y en el Fedro (246 a) de Platón se la compara con un carro impulsado por dos caballos alados que son conducidos por un auriga.

El auriga es la parte racional de alma que debe conducir las otras dos partes correspondientes al apetito y la ira. Sostengo que en este símil ya anticipa una jerarquía que pone al auriga por encima de los caballos, es decir, a la razón por encima de la “irracionalidad”. Lo que puesto en los términos que emplea Aristóteles en el Libro IV, “De las virtudes intelectuales”, de *Ética Nicomáquea* [1094a-1181b], equivale a una distinción entre dos partes: “la dotada de razón y la irracional” (1139a 4), la primera de las cuales sería sede del conocimiento. El texto continúa efectuando una nueva división en la parte racional, según la cual “hay dos partes dotadas de razón: una con la cual contemplamos de entre las cosas aquellas cuyos principios no admiten ser de otra manera, otra con la cual contemplamos las que lo admiten” (Ídem.). A la primera se refiere como “científica”, a la segunda como “calculadora o deliberativa”.

Estas partes se encuentran relacionadas al mismo tiempo con dos tipos de vida y dos formas de conocimiento; la vida contemplativa que se asocia al conocimiento racional y la vida activa que vincula con el conocimiento práctico. Dentro de este último, una vez más, el autor en referencia distingue dos tipos de conocimiento; aquél que se agota en su misma actividad (“obrar”) y el que queda en objetos (“hacer”), el primero se refiere al conocimiento (“hábito”) práctico, mientras que el segundo corresponde al conocimiento productivo.

Este conocimiento productivo, sería el aplicado en la elaboración de utensilios y un ejemplo de este sería, desde el punto de vista de este texto, la arquitectura (propiamente, la construcción), como se señala en la siguiente afirmación: “Puesto que la arquitectura [oikodomike, οικοδομική] es un arte [techne, τέχνη], y además esencialmente un hábito productivo acompañado de razón, y no hay arte alguna que no sea un hábito productivo acompañado de razón, ni hábito alguno de esta especie que no sea un arte, resulta que son lo mismo el arte y el hábito productivo acompañado de razón verdadera” (Aristóteles, Et. Nic., VI, 1140a 5-10).

Esta separación del conocimiento teórico y práctico, así como la primacía del primero, han sido interpretadas como una interiorización de la división del trabajo, como lo hace Theodor W. Adorno en “La jerga de la autenticidad” cuando dice: “Ya la llamada psicología platónica expresa la interiorización de la división social del trabajo” (2005 [1962-1964]). La indicación del Fragmento 43 del *Protréptico*, sobre cómo a la vida libre “sólo queda pensar y contemplar” parece dar la razón a la interpretación de Adorno en referencia (Aristóteles, “*Protréptico*. Una exhortación a la filosofía”, 2011, págs. 24-25).

¿Acatar o subvertir la jerarquía del conocimiento instaurada (o interiorizada por la facultad de conocer)?

Por supuesto, estar en el nivel más bajo de la jerarquía de las formas de conocimiento, así establecida, resulta incómodo. Frente a esta incomodidad quedan dos caminos: el acatamiento o la subversión. Quiero destacar que acatamiento no es resignación, que también se acata la jerarquía de las formas de conocimiento cuando se reivindica la pertenencia de una actividad a una forma de conocimiento de nivel superior. Tomo dos ejemplos del campo de la arquitectura para ilustrarlo: Vitruvio y Alberti.

La historia de la Arquitectura (propiamente la historia de la institución Arquitectura) sugiere semejanzas entre una pregunta por un “pensamiento de diseño”. Se puede señalar al menos dos momentos en los que la publicación de influyentes tratados reivindica el valor intelectual de la disciplina arquitectónica: los *Diez libros de Arquitectura de Vitruvio* (Vitruvio Polión, 1997/23-27 d.C), y *De Re Aedificatoria* de Alberti (Alberti, 2007 [1485]). En el primer caso, el acatamiento sería observable en la dedicatoria de la obra al emperador, mientras que la reivindicación de una posición más elevada lo sería en la calificación de la arquitectura como ciencia (como episteme en lugar de techné). En este contexto de reconocimiento de la jerarquía existente y la aspiración de ser elevado dentro de ésta se presenta algo así como una reivindicación de un “pensamiento de diseño”.

Si en el caso de Vitruvio se mantiene un balance ente práctica y razonamiento, en el de Alberti se aboga por su separación, mediante una distinción entre “proyecto y materia” (Alberti, 2007 [1485], p. 60), el primero perteneciente al “ámbito de la inteligencia”, el segundo, “al de la naturaleza”. Esta distinción fundamenta una separación del trabajo intelectual (¿“pensamiento de diseño”?), con respecto al manual, con la que Alberti fundamenta la distinción entre el arquitecto (trabajador del intelecto) y el “carpintero” (trabajador manual) (Alberti, 2007 [1485], p. 57). Esta interpretación coincide con la que presenta David Wang en su manual sobre métodos de investigación en arquitectura, cuando dice:

El uso de la división [como una táctica retórica] atraviesa el tratado de Alberti: “La totalidad de lo construido,” por ejemplo, se compone de lineamientos y estructura [Alberti, *Art of Building in Ten Books*, p. 7.]. La comprensión de esta división implica que los lineamientos son del dominio de la mente, y que una importante división en el arte de construir debe ser entre el arquitecto, quien tiene la capacidad intelectual de diseñar los edificios, y el “mero carpintero” quien realiza los deseos del arquitecto. La división de Alberti no es sólo una división abstracta, sino también una que establece identidades de grupo en un nivel social. (Groat y Wang, 2002, p. 328)¹

Si así se acata la jerarquía del conocimiento, entonces, ¿cómo se la subvierte? En este punto, la argumentación se acerca a la cuestión del aporte de la construcción social del territorio al pensamiento de diseño, es decir, de la reflexión sobre el territorio y las prácticas sociales pensadas desde el social constructivismo, que correspondería a un enfoque socio crítico.

Revocar la interiorización de la división social del trabajo

¹ Traducción propia de: “Alberti’s use of division [as a rhetorical tactic] permeates his treatise: “The whole matter of building,” for instance, is composed of lineaments and structure [Alberti, *Art of Building in Ten Books*, p. 7.]. And a grasp of his point leads to the larger claim that lineaments being a domain of the mind, an important division in the building arts must be between the architects who has the intellectual capacity to design buildings, and the “mere carpenter” who enacts the architect’s wishes. So Alberti’s is not only abstract division, but also one that established group identities at a social level.” (Groat y Wang, 2002, p. 328)

en la facultad de conocer

Quizá la manera más liberadora de subvertir la jerarquía del conocimiento sería revocar la interiorización de la división social del trabajo en la facultad de conocer. Apelando de nuevo a un ejemplo del campo de la arquitectura, se puede hacer referencia a *Vivienda y cultura* de Amos Rapoport, para quien: “[p]odemos decir que los edificios de la tradición del diseño [que se diferencian de la tradición folk] se construyen para impresionar al pueblo con el poder del patrón, o a los compañeros diseñadores con la inteligencia del colega diseñador o el buen gusto del patrón” (Rapoport, 1972 [1969], p. 12).

Con esta frase se descalifica toda edificación que proceda un proceso en el que haya división entre el trabajo intelectual y trabajo material. De esta manera parece que se revoca la interiorización social del trabajo en la facultad de conocer. Esta revocatoria sustituye la mente individual de un diseñador como sujeto de los procesos de conocimiento, y sobre todo de la vida misma, por un sujeto colectivo: “el pueblo”. (Quizá por esto, un colega mío se reconoce como militante de un “populismo creativo y consecuente” (López Borbón, 2008, p. 41). Esto sería lo que el pensamiento de diseño puede aprender de la construcción social del conocimiento y este sería el sentido de mi invitación a que superen la alienación que los separa de otras “psiques”, tanto actuales como pretéritas. Así, la innovación sería más resultado de la cooperación que de la competencia, sería más colectiva que individual, lo que conviene cuando se piensa la innovación social.

¿Tirar el bebé con el agua sucia de la bañera?

Por mi parte, tendré que transmitir a mis colegas de los programas de pregrado en Arquitectura, Maestría en Arquitectura y Maestría en Gestión Urbana una pregunta sobre si interpretar la revocatoria de la interiorización de la división social del trabajo en la facultad de conocer equivale a un rechazo de la civilización que hace posible

el pensamiento socio crítico mismo. Es decir, una posición como la de Rapoport no implica tirar el bebé con el agua sucia de la bañera.

Prefiero pensar que en lo que este autor llamó la “tradición del diseño” hay un saber hacer que incluye un “pensamiento de diseño” y liberarse no es dejar de reconocer ninguna autoridad ni entre vivos ni entre muertos, sino más bien hacerse parte de una construcción colectiva. ¡Liberen su pisque! (no sus mentes).

Bibliografía

- Adorno, T. (2005 [1962-1964]). La jerga del autenticidad. En T. W. Adorno, *Dialéctica negativa. La jerga del autenticidad* (A. Brotons Muñoz, Trad., Tercera (2011) ed., pp 393-499). Madrid, España: Ediciones Akal S. A.
- Alberti, L. (2007 [1485]). *De Re Aedificatoria*. (J. Fresnillo Núñez, Trad.) Madrid, España: Ediciones Akal, S. A.
- Aristóteles. (1996). *Ética Nicomaquea* (A. Gómez Robledo, Trad., México D. F., México: Editorial Porroúa.
- Aristóteles. (2011). En Aristóteles, *Protréptico. Metafísica. Física. Acerca del alma* (C. Megino Rodríguez, Trad., Madrid, España: Editorial Gredos S. A.
- Groat, L., y Wang, D. (2002). *Architectural Research Methods*. New York, NY, USA: John Wiley & Son Inc.
- López Borbón, W. (2008). *Diseñar en comunidad. El diseño participativo un cruce de caminos*. Bogotá, D. C.: Universidad Piloto de Colombia.
- Platón. (1983). *Fedro*. En *Platón, El banquete. Fedón. Fedro* (L. Gil, Trad.). Barcelona, España: Ediciones Orbis S. A.
- Rapoport, A. (1972 [1969]). *Vivienda y cultura*. (C. Díez de Espada, Trad.) Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili S. A.
- Vitruvio Polión, M. (1997/23-27 d.C). *Los diez libros de arquitectura*. (J. L. Oliver Domingo, Trad.) Madrid, España: Alianza Editorial.

El pensamiento de diseño: una ruta hacia el conocimiento y la liberación desde la acción creativa

Julio Enrique Suárez Otálora

Diseñador industrial de profesión y docente por vocación, convencido de la responsabilidad y el potencial del diseño como medio para generar transformación social. Líder de la línea de investigación "Pensamiento de Diseño" de la UPC.

Orígenes del pensamiento de diseño

Este surge como un enfoque del diseño, basado en la identidad y la pertinencia, que se gesta en relación al contexto donde se origina, estableciendo sus orígenes al interior de los programas académicos de diseño la Universidad Piloto de Colombia y en estos desde la implementación de algunos procesos como el de resignificación curricular,² que desde una acción valorativa de la comunidad académica invita a realizar un ejercicio de renovación y actualización al interior de la institución y de sus programas. Este proceso que es de carácter reflexivo-significativo pone en tela de juicio el enfoque curricular tradicional y las prácticas académicas actuales, induciendo al desarrollo de procesos tanto de introspección como de prospección, que permitan situar la puesta en escena de una nueva intensidad formativa del diseño. Esta apuesta busca instalarse en la apertura de una nueva realidad y es aquí donde nos situamos, en un cambio de paradigma y valor significativo, que como plantea el diseñador alemán Klaus Krippendorff (2006) se presenta un giro semántico³ estableciendo nuevos criterios

²Supone otorgar valor o un nuevo sentido significativo a las prácticas pedagógicas de una institución.

³Cambio de enfoque del diseño en donde se considera lo que significan o deberán significar los artefactos para quienes serán afectados por ellos (sociedad).

y pautas para la producción de un renovado discurso del diseño, direccionado hacia la interacción social y cultural del ser humano.

En primera instancia, nos aproximamos al concepto del pensamiento considerando que este corresponde a una de las facultades y potencialidades propias del ser humano y que pertenece a la actividad y producto de creación mental, se establece que el pensamiento es todo aquello que es traído a existencia del ser pensante y de su realidad por medio de los procesos mentales y de intelecto, involucrando varios aspectos, lo sensorial, lo perceptivo, el razonamiento, la cognición, el medio social y cultural. Este concepto se emplea usualmente refiriéndose a todos aquellos productos resultado de la actividad de la mente humana, pero también tiene que ver en su esencia con la actividad creativa del hombre y para nuestro caso en el diseño, como la actividad intelectual con propósitos e intenciones creativas.

Por ello, el pensamiento de diseño corresponde a una capacidad, potencial humano y del diseñador que, en el medio académico, formativo y del diseño se puede desarrollar mediante la implementación de procesos de enseñanza y aprendizaje. En segunda instancia, se considera importante mencionar que el pensamiento de diseño responde a una demanda del contexto que busca situar al diseño y su ejercicio en estrecha relación con la realidad social, cultural y ambiental de nuestro país, ya que se origina desde y para el desarrollo de propuestas proyectuales propias con la intención de modificar los estados negativos de la sociedad.

Diferentes perspectivas, una aproximación al pensamiento de diseño

El pensamiento de diseño se puede comprender como un proceso de orden cognitivo, donde se potencializan e integran como un todo, los diferentes tipos y procesos del intelecto, con intenciones creativas y cuyo propósito busca comprender e interpretar la realidad y la situación de un

³Cambio de enfoque del diseño en donde se considera lo que significan o deberán significar los artefactos para quienes serán afectados por ellos (sociedad).

contexto mediante un proceso de razonamiento e interpretación que se sitúa en estrecha relación a los fenómenos sociales y con el propósito de transformar aquellas situaciones a intervenir a partir de la acción creativa del diseño, estableciendo sus respuestas en la producción de conocimiento desde y para el contexto donde se origina y produce el proyecto de diseño.

En esencia, el pensamiento de diseño es una perspectiva académica-disciplinar que se gesta en los programas de diseño, apostándole a situar al diseño Piloto en un escenario de vanguardia según los movimientos y la realidad actual, liderando por un lado los procesos académicos de identidad, legitimidad y de fundamentación epistemológica y por otro lado de responsabilidad y compromiso social, cultural y ambiental, respondiendo a las demandas del contexto. También es un esfuerzo más por liberar a los diseñadores y al diseño de los enfoques y paradigmas dominantes del medio económico, productivo, del interés comercial y mercantilista del diseño como producto, de los enfoques reduccionistas y funcionalistas como estado alienante centrado en los intereses de pocos y en el lucro de las estructuras de capital y consumo del empresario.

Lo que se busca en primera instancia, es liberar al diseñador de sus impedimentos, incapacidades y paradigmas⁴ a través de los procesos de pensamiento, como el razonamiento y la reflexión para alcanzar estados de conciencia y conocimiento propio sobre su entorno próximo, para posteriormente a asumir el verdadero reto, estableciendo una posición crítica y proyectando su horizonte de percepción-acción en el ejercicio disciplinar, asumiendo un compromiso ético y de responsabilidad para la liberación de la realidad social⁵ (Dussel, 1977) y cultural, que limita a los diferentes contextos por las dependencias establecidas y gestionando sus actuaciones a escenarios donde el diseñador valide su intervención y legitime sus propuestas en respuestas con sentido en procura de aportar a la transformación social.

⁴Modelo de pensamiento que tiende a conservarse y a reproducirse como patrón único.

⁵Teoría del pensamiento que expone como necesarias las nociones de intersubjetividad y alteridad para el enriquecimiento de la persona o la sociedad. Dussel Enrique

El fenómeno del pensamiento

Todos los seres humanos en condiciones de normalidad y sin distingo amplio físico, social, cultural y de entorno ambiental nacen con similares facultades de pensamiento, por lo menos inicialmente, las diferencias comienzan a hacerse evidentes en lo que ocurre a través de la vida y su experiencia social, procesos formativos y de aprendizaje, escolarización, formación básica, secundaria y superior, técnica, tecnológica, profesional y los procesos culturales y experienciales en donde finalmente los saberes, conocimientos, competencias, capacidades y habilidades se desarrollan de diferente manera en cada persona. Entonces surge un fenómeno que establece la tendencia a que algunas personas sean marginadas o tiendan a renunciar al desarrollo de las potencialidades, de sus habilidades de pensamiento y del intelecto reduciendo la capacidad creativa y de producir respuestas creativas.

Razones que disminuyen el potencial desarrollo del pensamiento

- El modelo pedagógico tradicional,⁶ paradigma formativo, basado en la transmisión, homogenización, contenidos y las competencias. (Se forma para el trabajo)
- Se privilegia la formación en el hacer, bajo procedimientos instruccionales, técnicos, metodológicos para la formación de sujetos dispuestos y hábiles en la práctica, pero a la vez disminuyendo las posibilidades de desarrollo del pensamiento.
- Adopción de modelos de pensamiento externos y descontextualizados (se hace lo que otros piensan, bajo bases de transferencia y adopción de conocimiento).
- Finalmente se establece la tendencia a pensar que el diseño es solo una actividad práctica y que por ello se diseña más con las manos que con la cabeza.

Bibliografía

Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn; A New Foundation for Design*. Boca Raton, London, New York: Taylor&Francis, CRC Press.

Dussel, E. (1977). *Filosofía de la liberación*. Bogotá: Editorial Nueva América.

⁶ Enfoque educativo centrado en la transmisión de conocimiento por parte del profesor y direccionado hacia los estudiantes.

Roscones, metodología y otras colaciones: El objeto de estudio en la investigación creación

Marcelo Meléndez

Maestro en Bellas Artes de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Master en Gerencia de Proyectos, Escuela Superior Comunitaria, La Coruña, España. Docente Investigador en la Corporación Universitaria Unitec.

Orígenes del pensamiento de diseño

En las áreas del diseño gráfico, la arquitectura y las bellas artes, los elementos de expresión, y en esto protagonizan el color y el dibujo, se disponen como propio acto de gestualidad, constituyendo la base del pensamiento visual del autor. En esto, la emocionalidad del trazo y la gráfica, dadas en la observación asociativa y la memoria visual, factor cognitivo de reflexión, determinan la confección de códigos y elementos descriptivos que en su valor compositivo proporcionan la representación, interpretación o figuración de una idea mental. En una investigación formal, lo anterior quizá no reditúe lo previsible del método, pues si bien en los esquemas científicos, sea lo cuantitativo y lo cualitativo, ello demanda el control de sus variables, para los procesos de la creación, tales se hacen, si cabe la palabra, permisivas ante lo predictivo de un análisis o estudio, es así que la creación en estas áreas disciplinares, y ello como método de investigación, conviene lo que Ching (2004) particulariza, y es el comprender que los esquemas de investigación en los campos visuales, se dan

en los rangos del proceso mismo de creación, algo que solo el autor, es decir creador, en razón de su intuición y percepción puede vislumbrar solo a través del progreso interno de la obra.

Para lo anterior, es vital disponer y evidenciar la suficiente aptitud y condición donde lo gestual permita la lectura incontestable de lo cognitivo y lo manifiesto; lo visual entonces, dado desde lo gráfico, lo plástico y expresivo, se establece como rigor axiomático para método. Sin embargo, y refiriendo de nuevo lo permisivo que puede ser su proceso, la garantía de una comprobación, rigor ineludible en una investigación, se torna impredecible, pues para ello, factores como la apreciación, aprensión y operaciones fácticas, proveen a la gráfica o al objeto diseñado, sentidos de singularidad, donde aquello, dado como resultado o imagen manifiesta del proceso creativo, no siempre corresponde a la maquinación o la noción de la idea originada en el creador, y que decir cuando ello involucra a un receptor. Para esto, el contexto de cultura visual, los lenguajes icónicos y relaciones lingüísticas, se hacen determinativos para la comprensión de la imagen creada, bien refiere Kandinsky (1996) al respecto: el lenguaje de pensamiento del artista se traduce en la mente del receptor y claro está, el propio creador, como un sin-fín en categorías de visualización, sujetas a singulares interpretaciones (p. 76).

La singularidad, entonces, es una propiedad cuya razón subraya al creador en correspondencia a su propio contexto, que a modo de memoria visual incide en su reflexión, análisis y estructura formal de pensamiento. Esto permite que al plantear un esquema de investigación para creación, lo formal del método dado en el tema y su correspondiente objeto de estudio, el investigador-creador desarrolle enfoques y puntos de vista, donde el problema sea afrontado en ideas, abstracciones y estimaciones visuales, descollando si cabe la apreciación, el sentido lineal del texto escrito como axioma de estudio y hermeticidad de método, enseñando desde la singularidad los diferentes

niveles de indagación e inquisición que, al correlacionar, ofrecerán peculiaridades, diferencias y cualidades no axiomáticas de una idea (Lèger, 1969). Esto en su concepción, ajusta a la disposición de método como el carácter de un objeto de estudio. El objeto de estudio, con todo lo anterior, debe condescender una intención simplificada y la adición puntual de una categorización que presente, desde su singularidad, un esquema estructurado de lecturas sistémicas, donde sus variables relacionen valores constitutivos de un pensamiento concreto. Ahora, tanto objeto de estudio, método y singularidad conciernan y correspondan un pensamiento visual, su proceso investigativo englobará en su comienzo, el sentido intuitivo y perceptual de la idea, a su vez compaginará las variables que por asociación validan su cognición y en su final, la configuración plástica y expresiva de las formas, en otras palabras, las manifestaciones gráficas, expresivas o gestuales, se disponen en primera instancia como lenguaje que revela lo supuesto, los recursos implicados para tal, es decir, su fáctica y proyectualidad, forjan la representación y cualifican la intención, y solo después de toda esta operación, será posible relacionar las expectativas de un concepto, noción o significado.

Cabe aclarar aquí, que, a diferencia de los métodos científicos, la acción de creación es el propio acto creativo, es la manifestación del pensamiento visual, no en el valor de presentar o explicar un fenómeno, nada aquí debe ser anterior o existente, esta acción-creación como método, atañe el exponer al objeto de estudio, sin el control de lo predecible, en nuevas posibilidades que determinen la singularidad de la intención. Para lo anterior Deleuze (1994), configura en las lides de la creación y su razón de conocimiento, la característica de la idea en su representación visual, como sinónimo de un valor de iconicidad e iconografía, un carácter que, como exhorta el propio autor: “Exalta y casi glorifica la acción del creador como si fuese un sello biográfico de su expresión”, aquí, tanto Deleuze (1994), como el propio Ching (2004), marcan a los lenguajes plásticos, y en ellos su cognición, gestualidad y emocionalidad, como alineación

de un pensamiento concreto. Para esto, como cualidad del objeto de estudio en el acto de creación, se omite todo valor de discurso, es en su primera expresión una intuición del creador, enunciación de un percepto y afecto de una premeditada intención que sobreviene en una proposición. En las áreas disciplinares del Diseño, la Arquitectura y las artes visuales, toda creación como axioma de investigación armoniza o entona su propia intención en conjunción a las variables que por niveles procura la misma. Así, para la investigación-creación ha de implicarse para la estipulación de un objeto de estudio, una denominación, una expresión y una trascendencia, algo que para el contexto de la plástica entendemos como gráfica, abstracción y expresión.

A modo de conclusión, puede entenderse entonces y categóricamente, que los objetos de estudio en los campos visuales, y para nuestro contexto, la Arquitectura, el Diseño o las Bellas Artes, se instauran a partir de los vínculos de la idea (imaginación e intuición) y la capacidad interpretativa (observación y explicación), en otras palabras, un pensamiento visual es la asociación donde el creador deviene su memoria visual a través de un contexto afectivo, solo así el proceso de creación atestiguará un acontecimiento perceptual cuya cognición, sin preexistencia alguna, descubrirá lo no evidente.

Bibliografía

Deleuze, G. (1994). *Lógica del sentido*, Barcelona: Paidós Editores.
 Ching, F. (2004). *Arquitectura: forma, espacio y orden*. Barcelona: Gustavo Gili,
 Kandinsky, W. (1996). *La gramática de la creación*. Barcelona: Paidós Editores.
 Léger, F. (1969). *Funciones de la pintura*, Madrid: Edicusa.

Diálogos sobre Diseño PDF-18 - Foro abril 30 de 2018

**Diego
Rodríguez
Baquero**
MODERADOR

Diseñador Industrial
 Docente/Investigador "Co-Gestión del Espacio Público"
 UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

Las siguientes son breves reflexiones que surgieron al interior del foro "Diálogos sobre Diseño". Se presentan como síntesis y apertura a profundos debates respecto al pensamiento de diseño, y surgieron del diálogo colaborativo entre sus participantes, los profesores: Óscar Andrés Rincón Villamil, Rafael Francesconi Latorre, Julio Enrique Suárez Otálora, Marcelo Meléndez Peñaranda y Diego Rodríguez Baquero como moderador.

Las afirmaciones y postulados que se mencionan a continuación recogen e integran a manera de conclusión reflexiva, las distintas posturas y opiniones de todos y cada uno de los expositores, han sido redactadas por el moderador del foro atendiendo con la mayor fidelidad al sentido y las razones manifiestas por los expositores. Para pleno entendimiento de los postulados la imagen a que se hace referencia, debe ser comprendida desde lo inteligible más que desde lo tangible, pues el ánimo del foro fue el de encauzar las discusiones hacia el pensamiento y no tanto a la imagen como hecho configurativo, dado el interés suscitado por la línea de investigación "Pensamiento de Diseño" promotora del evento.

La imagen como medio, producto y fin

Por causa de ser la imagen un producto diseñable, siempre estará cumpliendo un trabajo social, cultural, político y epistemológico transando relaciones con un público, un sistema social, trascendiendo históricamente, permitiendo e incluyendo socialmente en la producción de sentido de ella y a través de ella.

Pensar dentro del territorio

La construcción social del territorio aporta al pensamiento de diseño la posibilidad de transformar el territorio, es un esfuerzo colectivo mediante el ejercicio deliberativo por causa de revocar la división de la introyección social del trabajo, rompiendo hegemonías y estructuras de poder que manipulan la imagen, por tanto, el pensamiento de diseño debería ser subversivo.

La creatividad está atada

El diseño debe ser liberado de lo que piensa en razón de lo ideológico, en el cómo piensa por causa de lo pedagógico y en el para qué piensa desde los propósitos e intenciones que persigue como agente de transformación social. Para la sociedad de consumo es más conveniente que todos piensen igual, el diseñar es válido cuando se reconoce y valora las diferencias.

La anarquía es la solución

Todo estado hegemónico de poder y de control condiciona y subestima la razón creativa, y pretende homogeneizar la mirada, el qué y cómo criticar la sociedad. La imagen debe hacerse subversiva en cuanto no debe estar de acuerdo con el sistema, por lo que se requiere formar pensamiento anárquico desde la academia para alcanzar profundas y necesarias transformaciones sociales.

El diseño no es discurso, es acto

El diseño puede acomodarse a las normas sociales sin dejar de cumplir su función transformadora como acto político y de mediación cultural, participando en la definición de las características de la sociedad. La sociedad es una construcción de valores que surgen de micro actos, en la orientación de cada uno de ellos se construye sociedad, y es allí donde entra en juego la responsabilidad social del diseño. El diseñador en la actualidad es formado para ser competente y productivo intelectualmente, pero no para ser una persona capaz de convivir y construir sociedad. Superar la polaridad entre dominadores y dominados en una sociedad, pasando al “qué podemos hacer juntos”, sería un modo de pensamiento del diseño en el que la transgresión permitiría preservar las formas alternas de ser, dando apertura a mundos posibles.

La sociedad es diseñable

La imagen es una herramienta que permite comprender la realidad y tiene la capacidad de construir el espacio social; al ser puesta al público y relacionarse con ella permite construir cultura y sociedad, esta responsabilidad formativa debería ser asumida por las instituciones educativas, de tal forma que pueda ser superada la concepción que en la mayoría de los casos se tiene de la imagen, en la que es considerada tan solo como una respuesta eficaz a los modelos de consumo y de capital.

El Diseño como nodo de convergencia

Al diseñador le asiste la habilidad de comprender y articular la orgánica de las dinámicas de la sociedad y la cultura, que al ser cambiantes requieren ser proyectadas y nutridas de diversos saberes y conocimientos.

La construcción de la identidad del Diseño Latinoamericano

Poder significar el diseño es poder significarse a sí mismo, sin renunciar a ser parte de la realidad propia y cotidiana en que se vive, asumiendo en esta construcción la valoración y continuidad de esfuerzos generacionales, en la que autocomprenderse e interpelar con comunidades fuera de las latinoamericanas evitaría el caer en la autobanalización y autofolklorización de la disciplina.

Neurodiseño

Daniel Puente Berdasco

Nacido en España, estudió Ingeniería Técnica Industrial en Mecánica en la Universidad de Oviedo, Master de Gestión del Diseño Industrial, Máster en Ingeniería en Diseño en la Universidad Politécnica de Valencia.

Hasta el 95% de nuestra toma de decisiones se lleva a cabo bajo el umbral de la consciencia. Nuestros sentidos captan alrededor de 11 millones de bits de información cada segundo, de los cuales el cerebro consciente tan solo puede procesar, aproximadamente, 40 bits por segundo. El subconsciente o la manera afectiva de procesar la información es 200 veces más rápida. Esto es debido, principalmente, a que el procesamiento cognitivo conlleva una búsqueda automática y coincidente con la base de datos de la experiencia.(Epstein, 1994).

Como indica Braidot (2005) las entrevistas en profundidad y los focus groups nos proporcionan información superficial sobre las causas que verdaderamente subyacen en la conducta de compra y consumo. Esto se debe a que tanto las respuestas a un cuestionario como las conversaciones guiadas durante la investigación motivacional obtienen información basada únicamente en la reflexión consciente. Sin embargo, la aplicación de la tecnología integrada en una metodología de trabajo centrada en la persona nos permite complementar dicha información, ya que la mayor

parte de las decisiones que tomamos tienen su origen en motivos no conscientes.

- “Entre el 80% y el 90% de las decisiones de compra están asociadas a mecanismos metaconscientes”.
- “El tiempo medio de compra es de 2,5 segundos, el 80% de ese tiempo transcurre en el subconsciente de nuestro cerebro”.
- “La razón solo contribuye en un 7% en la toma de decisión de una persona”.
- “Antes de comprender, sentimos. Y es esencial hacer que las personas se sientan bien con las marcas y que éstas despierten sensaciones positivas. Es lo que marca la diferencia”.

Cada vez que nuestro cerebro es sometido a estímulos a través de los sentidos (vista, oído...), su actividad y sus consecuencias desde el punto de vista psicofisiológico y conductual se revela en una serie de señales (eléctricas, químicas...). Hoy en día existen diferentes equipos de medición que nos permiten medir todas estas variables: electroencefalografía, software de reconocimiento facial, software de análisis de la conducta, respuesta galvánica, eye-tracking, etc.

Las investigaciones, tanto desde el punto de vista psicológico como neurocientífico, aportan nuevas aclaraciones del funcionamiento del cuerpo humano y especialmente del cerebro en relación a los estados emocionales y su relación con el entorno, a la vez que aportan nuevos interrogantes. Todo esto implica que la incorporación de dichos avances en el proceso de diseño sea una ardua tarea y se traduzca en una falta de consenso.

A través de una metodología de diseño convencional e implementando una serie de herramientas propias del diseño emocional junto con dispositivos de medición de parámetros psicofisiológicos y conductuales, mide de forma fiable y sencilla las emociones de los usuarios haciendo que se vean reflejadas en el diseño del producto a desarrollar y buscando una alternativa a los procesos tradicionales.

En el camino de validar el uso de los dispositivos neurocientíficos y aspectos emocionales dentro del proceso de diseño, se presenta el ejemplo sobre “servicio de gestión y cartas virtuales de restaurantes”. Para este estudio solamente se presentará el diseño y validación sobre un “momento de verdad” de la interacción cliente-servicio.

A continuación se establecerá el trabajo realizado dentro de las fases del *Human Center Design*:

Escuchar: En esta fase se analiza a los usuarios potenciales, realizando un perfil de ellos mediante la herramienta Personas. Posteriormente se realizó una búsqueda de necesidades describiendo el proceso de pre-servicio, servicio y post-servicio a través de una StoryTelling. Los problemas detectados se organizaron por afinidad, generando diferentes grupos: interacción pedido, interacción camarero, tiempos de espera, información de los productos y cobro.

A esta información se le añadió un análisis de competidores y tendencias del mercado, que permitió, finalmente, formar el campo de propiedades del producto. En esta fase se realizó la búsqueda de las palabras Kansei, que son aquellas emociones o sensaciones que se desea transmita la aplicación, llegando a seleccionar diez palabras.

Crear: En función del campo de propiedades y las palabras Kansei definidas en la fase anterior, se procedió a generar diferentes soluciones y prototipos de las soluciones. Tras realizar un filtro de las soluciones mediante diferentes técnicas, se seleccionaron 3 soluciones finales.

Entregar: En esta fase se prototiparon las soluciones y se desarrolló la validación de las mismas con potenciales usuarios. Se utilizó una muestra de 30 sujetos (hombres y mujeres) entre 25 y 40 años.

Se desarrollaron dos pruebas distintas de validación, que permitieron comparar los resultados mediante técnicas convenciones y tecnológicas, dividiendo a los sujetos en ambas fases para evitar sesgos en la evaluación del primer impacto emocional en su uso. La primera fase se realizó mediante un diferencial semántico propuesto por la Ingeniería

Kansei y una encuesta final. El diferencial semántico opone palabras o conceptos (ej: triste fácil uso frente a difícil uso) y en una escala de 0 a 5 hacia cada concepto, la persona escoge qué tan fácil o difícil le parece el uso de la App que esta valorando.

La segunda fase se desarrolló a través de equipos de análisis psicofisiológico y conductual: Software de reconocimiento emocional en la expresión facial, brazaletes de actividad electrodérmica y el eye-tracker.

Uno de los resultados más sorprendentes se obtuvo en la percepción por parte de los participantes de una de las alternativas tienen un uso complejo o difícil, si lo analizamos desde un punto de vista de la investigación tradicional a través del diferencial semántico. Sin embargo, también se puede observar que los resultados del análisis del eye-tracker, el tiempo hasta que se produce la primera fijación del botón que debían seleccionar, es muy inferior al resto de alternativas. Es decir, desde un punto de vista consciente los sujetos valoran de forma negativa la usabilidad de dicho diseño de la App, mientras que los datos del eye-tracker, que demuestra la parte inconsciente, arrojan que permite una mayor rapidez y facilidad de uso.

Otros ejemplos ejemplos de uso de la neurociencia aplicada al diseño son los siguientes:

Atril de música: para los músicos, en especial de cuerda, uno de los principales problemas con los atriles de metal es la frialdad del material. Ellos al tener las yemas de los dedos calientes al estar tocando, cuando pasan la partitura y tiene que tocar el atril esto les produce un rechazo y una pérdida de sensibilidad del tacto. Para ello dentro del proceso de diseño utilizamos un sistema de reconocimiento facial mediante el cual analizamos la respuesta emocional al tacto de los materiales. Para ello el participante introducía los brazos en una caja ciega, haciendo que el único sentido expuesto al material era el tacto. Por esa caja se les iba pasando diferentes materiales que tocaban y mediante el reconocimiento facial pudimos seleccionar cual de ellos

le provocaba una mejor emoción al tacto. Un vez diseñado el nuevo atril, también utilizamos este mismo sistema simulando un catálogo virtual de atriles. El reconocimiento facial nos permitió analizar si había una buena respuesta emocional, desde un punto de vista visual, al atril que se había diseñado. Con este aval se dispuso a fabricar dicho atril mediante y obtener un primer prototipo. Por último este prototipo fue sometido también a la neurotecnología, analizando como el músico podía concentrar su atención visual en la partitura y que sensaciones tenía en su uso.

Análisis de vehículos: otro ejemplo de aplicación es el testar que sensaciones transmite un vehículo a la hora de manejarlo. Mediante diferentes tecnologías podemos analizar la ergonomía del asiento, el campo visual, la atención al manejar o elementos de distracción en el vehículo, como pueden ser la botoneras. Tenemos que tener en cuenta que la ergonomía y las emociones están directamente ligadas.

El campo de aplicación de neurotecnología al proceso de diseño es amplio, pero todavía no hay grandes desarrollos frente a ello ni esta extendido su uso en la industria. Todavía quedan dar grandes pasos en esta nueva disciplina que abrirá las puertas a mejorar la competitividad de las empresas y sobre todo las vivencias y experiencias de los usuarios.

Bibliografía

Braidot N.P. (2005) Neuromarketing Neuroeconomía y negocios Ed: Puerto Norte-Sur.
Epstein, S., (1994): Integration of the cognitive and psychodynamic unconscious. Am. Psychol. 49 (8), 709-724.

Diseño, una perspectiva cultural-comercial, y experimental-personal

**Jorge Luis
Bandera
Martínez**

Diseñador gráfico especializado en generación de contenidos multimedia para empresas en Colombia y en el exterior, enfocándose en el desarrollo de piezas audiovisuales, imagen en movimiento y procesos que involucran interactividad.

Bien entendamos el diseño como una disciplina, una profesión o un oficio, la importancia que ha cobrado en el contexto colombiano, y en particular en su capital, se evidencia en el creciente número de programas profesionales, técnicos, tecnológicos, que se ofertan año tras año en este campo semántico. El resultado a mediano plazo de este fenómeno es el número cada vez mayor de profesionales en este área de conocimiento; algunos de estos nuevos diseñadores con un conocimiento patente del rol del diseñador en su contexto social inmediato, otros por el contrario con muy poca comprensión del papel que van a desempeñar, y de la importancia de lo que realmente es el diseño.

Naturalmente hay que preguntarse cuestiones elementales como ¿qué es diseño? Y ¿para qué sirve? No importa si estamos en este campo profesional desde hace mucho tiempo o si somos recién egresados, estas son preguntas realmente difíciles de responder, y lo son esencialmente porque hay muchas variables y diferencias en su definición, según contexto, experiencia, especialidad, etc. No obstante, nuestro objetivo es ilustrar el proceso de diseño,

y realización de dos productos específicos, exaltando el papel del diseñador, y las múltiples variables y desafíos que se presentan. Es importante resaltar, que la presente revisión asume la perspectiva del diseño gráfico. Este texto abordará el diseño, y la producción de procesos de diseño influida en gran medida por la experiencia profesional, tomando como referencia dos casos y visiones complementarias, por un lado lo cultural-comercial; y el proyecto Teatropedia, y por el otro lo experimental-personal: y el proyecto Savage Font.

La investigación

Cuando se habla de proceso de diseño, existen diversos postulados teóricos y conceptuales, que definen la metodología para concebir ó llegar a la mejor idea. Cuando se habla de proceso de diseño, inmediatamente hacemos referencia a un proceso creativo, entendiendo éste como aquel proceso que involucra etapas de investigación, desarrollo, y búsqueda de la idea más eficiente.

Autores como Robert Gillam Scott (1982), en su libro Fundamentos del diseño, desarrollan cuatro causas sobre el procesos de diseño: Causa primaria, causa formal, causa material, y causa técnica. Las cuatro etapas referencian al proceso desde la identificación de la idea, hasta la materialización del proyecto.

Por otra parte autores como Joan Costa (1994) en su libro Imagen global referencian el diseño como proceso, y plantean un método: "Información documental, incubación, idea creativa, verificación desarrollo, formalización, difusión." (p. 15). Es claro que estos dos autores, siguen una estructura similar que podría resumirse como: identificación de problemas, entendimiento del problema, y solución final. Es notable, que en cualquier proceso de diseño y de generación de ideas, los autores hacen énfasis en la importancia de la etapa de investigación.

Esta etapa se ha convertido en un eje fundamental de cualquier proyecto de diseño, tanto así que es en ella en la cual se invierte un periodo de tiempo más prolongado en la mayoría de los proyectos de diseño que llegan a materializarse. Estamos hablando de la cuna de toda la base conceptual para afrontar cualquier problema de comunicación visual.

La investigación nos permitirá una mirada objetiva en el momento de tomar decisiones, y nos permitirá no actuar con base en supuestos o suposiciones, la investigación brindará las herramientas conceptuales para el ejercicio del diseño y facilitará la generación de las ideas que permitan resolver el problema.

El Teatro

Para entender e ilustrar el proceso de diseño y producción desde una perspectiva cultural, nos centraremos en el proyecto educativo y de formación de nuevos públicos del Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo, Teatropedia.

Se trata de un proyecto cuyo objetivo es indagar y hacerse preguntas acerca de las grandes obras de la música, la danza, y el teatro. Busca afrontar grandes obras clásicas, desde una mirada innovadora, actual, y el encontrar la pertinencia de hablar de estas grandes obras en la actualidad.

Esta mirada es lograda por un trabajo interdisciplinario, donde se involucran profesiones como la filosofía, el periodismo, el psicoanálisis, la comunicación, la estética, la música, y el diseño. Estas múltiples miradas, y un riguroso trabajo en equipo, consiguen que los productos posean una mirada híbrida y amplia, que trae como resultado, que la manera de abordar los temas tengan un carácter innovador.

El proceso para el desarrollo de los productos inicia con una amplia y rigurosa investigación, que se amplía con largas charlas con todo el equipo en las cuales se decanta la manera cómo se va a abordar el tema, y se precisa el eje

principal de los productos; los cuales están divididos en un texto escrito publicado en *El Espectador* y en un producto audiovisual.

Es importante precisar que el rol del diseño es fundamental, al convertirse en parte del proceso de investigación, las discusiones generan un gran aprendizaje y nos habilitan para tomar decisiones más acertivas en el momento de plasmar las ideas, lo cual nos permite identificar con mayor claridad la esencia del concepto, y acelera la construcción de íconos y símbolos de las obras, que son finalmente transformados en mensajes visuales con destino a diversos medios.

Las piezas audiovisuales que se desarrollan parten siempre con la pregunta ¿qué figura funciona mejor para el tema? Por lo general se desarrolla un producto animado desde la figura editorial determinada en el año, y/o en el especial seleccionado. Por defecto un producto animado único ó fragmentado, es decir varias micro animaciones que componen la animación como un todo.

Es importante resaltar que al momento de desarrollar este tipo de proyectos, se debe ser muy cuidadoso en la toma de decisiones visuales, pues no se debe caer en la trampa de los 'estilos gráficos', que son muy recurrentes, sino por el contrario se debe desarrollar una construcción visual vinculada con lo que se quiere comunicar y enseñar. En el caso de Teatropedia se construyó mediante un trabajo de ilustración que logrará representar los conceptos abordados de una manera más eficaz, es decir se hizo una búsqueda razonada de la particularidad y la identidad.

Después de identificar el concepto general, estructurar un guión para el producto de audiovisual, se prosigue con su interpretación y presentación de la propuesta de narración visual, que supone siempre una búsqueda que no se limita a la representación literal del guión, sino a afrontarlo a través de la construcción de figuras, categorías, que ayuden a complementar el texto.

Es decir, se trata de una exploración y construcción conceptual de imágenes, que tienen varios grados de lectura, que ejemplifican el imaginario alrededor del tema que se desarrolla espacialmente, y que sumadas al texto y la narración de las animaciones generan un todo. Es importante destacar que ninguno de los productos que se generan pretenden robar protagonismo a la obra en sí misma, (*música, ballet, teatro*). -Esta siempre va a ser lo más importante.-

La experimentación

*Savage Font*¹, es una tipografía digital generativa de carácter experimental, que emerge de pensar la tipografía, no desde el diseño gráfico, sino desde otras disciplinas cómo lo son el arte electrónico, el performance, el diseño generativo, entre otras.

Su objetivo es indagar la tipografía y su relación con el lector, no desde una mirada textual y comunicativa, sino de su relación para la construcción de formas diversas, lecturas distintas en relación del espacio-tiempo. No existen reglas definidas y cada lectura será diferente, porque la formación de la letras depende de la participación del espectador.

Si bien toma conceptos del diseño básico, cómo la yuxtaposición, superposición, rotación de formas básicas para la construcción, es un proyecto pensado desde otros universos, que invitan a tener lecturas sensoriales y cinéticas. Si bien se trata de una construcción digital, mediada por computadoras, en la propuesta prevalece el valor del ser humano, quien es finalmente el actor responsable de generar las formas, es decir, en su ausencia, las formas no estarán presentes, la persona que interactúa cumple el rol de co-creador tipográfico.

La tipografía generativa, es un ejercicio que ayuda a pensar fuera del campo disciplinar, mediante la interrelación con otros campos de conocimiento. Podemos generar de-

construcciones, relaciones, construcciones, pre figuraciones, y diversos procesos de experimentación, generando un aporte ampliamente significativo para el diseñador. Observar problemas más allá de lo disciplinar, sin duda abre las perspectivas profesionales a procesos de creación mucho más enriquecedores.

Estas reflexiones nacen desde la exposición de dos tipologías de trabajo profesional, una cultural-comercial, donde prevalecen la obras de música, danza, teatro; y la otra personal-experimental donde prevalece el gusto por explorar. Su punto de encuentro no obstante, es la búsqueda del conocimiento, y la elaboración de conceptos útiles para los diseñadores gráficos en formación.

Así pues, el diseñador siempre debe estar implícito en los procesos de investigación, puesto que desde ahí es que nace la articulación con cualquier equipo de trabajo, y allí nacerán las directrices para abordar los problemas de comunicación visual que pretenden resolverse.

De la misma manera, es necesario que se incorpore la idea de un proceso de adaptación a cada proyecto. Es importante entender las necesidades generales y particulares de cada caso, sólo así será más efectivo el entendimiento del producto y su contexto, si aunque no son determinantes del proceso creativo, sí nos dan los insumos básicos.

Finalmente, es muy importante no afiliarnos incondicionalmente con ningún estilos gráfico o tendencia, la opción por la que nos inclinemos debe ser resultado de un proceso conceptual e investigativo. Nuestro trabajo siempre debe enriquecerse de otros campos del conocimiento, no debemos limitarnos, ampliar las perspectivas facilitará de manera idónea cualquier proceso de diseño y mejorará el resultado final.

Referencias bibliográficas.

- Scott, R. (1982) *Fundamentos del diseño*. Editorial Victor Leru: Buenos Aires.
- Costa, J.(1992) *La imagen global*. CEAC: Barcelona.

El diseñador como intérprete

Daniel Martínez Molkes

Maestro en Bellas Artes de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y Magíster en Historia del Arte de la Universidad Hebrea de Jerusalén, graduado con Magna Cum Laude. Se ha desempeñado como artista plástico, ilustrador, docente universitario y museógrafo de Fotografía Bogotá 2013.

Se parte por un caso de estudio ficticio, pero que no dista de la realidad. Un diseñador recibe un requerimiento por parte de la Alcaldía Mayor de Bogotá, donde se solicita divulgar información sobre una jornada de vacunación, contando con los siguientes requerimientos:

- **Objetivos:** Realizar un afiche con el ánimo de difundir la jornada de vacunación de Tétano-difteria-tosferina a jóvenes entre los 13 y 18 años en el barrio Barrancas de la ciudad de Bogotá.
- **Descripción del target:** Jóvenes entre los 13 y 18 años de edad que no recibieron la vacuna Tdap a una edad temprana.
- **Mensajes prioritarios:** La pieza debe contar con la siguiente información: 1. Jornada de vacunación Tétano-difteria-tosferina. 2. Atención a jóvenes entre los 13 y 18 años de edad. 3. Día 31/3/2017. 4. Ubicación Calle 158 No. 8-14. 5. Hora: de 10:00 a.m. a 2:00 p.m.
- **Línea creativa:** Se sugiere que la pieza gráfica utilice fotografías y que el mensaje sea conciso y claro, basado en la información descrita anteriormente. Seguir el manual de imagen institucional de la Alcaldía Mayor de Bogotá.
- **Condiciones técnicas:** Formato 50 x 35 cm, papel bond 150 gm, a todo color.

Una vez otorgadas las instrucciones, el diseñador comienza su proceso de trabajo por medio de la elección de una fotografía en un banco de imágenes. En la fotografía seleccionada aparece un joven que responde a la edad del público objetivo y con el ánimo de transmitir bienestar y alegría como efecto de la vacunación, el joven se encuentra sonriendo y con un aparente buen estado de salud. El siguiente paso fue disponer la fotografía en relación al texto en un editor gráfico, el diseñador optó por una composición dinámica por medio de acentuar la diagonalidad, al ubicar la fotografía en la parte inferior izquierda y realizar una única caja tipográfica en la parte superior derecha; sumado a lo anterior, generó un mismo fondo monocromático para la totalidad del formato. En relación a la tipografía optó por una fuente humanista para otorgar un aire fresco y moderno al mensaje escrito. Para finalizar, se inclinó por generar jerarquías tipográficas por medio del tamaño y uso de contrastes de tono y valor cromático, así aumentó el tamaño de la fuente para la información que consideró más relevante y enfatizó el contraste por medio del blanco, y para la información secundaria utilizó tonos rozas y verdes como estímulo y vínculo con una población juvenil.

Al entregar la pieza, el diseñador recibió sus honorarios y se desconectó del proceso posterior. En efecto, el afiche fue impreso y colocado en diferentes puntos focales del barrio Barrancas para transmitir la información deseada. ¿Cuál fue el resultado de la jornada? De las 100 personas previstas, solo 15 fueron vacunadas, esto quiere decir que solo el 15% de los jóvenes logró ser vacunado. La jornada es evaluada y se considera que se fracasó en los objetivos trazados. Bajo la mirada de la Alcaldía la pieza gráfica no fue lo suficientemente asertiva y no logró llamar la atención de los jóvenes. Los resultados llegan como reprimenda al diseñador, solicitando una posible explicación de lo sucedido. El diseñador junto con su equipo de trabajo conformado por otros diseñadores revisan la pieza y encuentran múltiples errores en las decisiones de diseño, entre ellas enumeran: la disposición diagonal genera

confusión; los espacios vacíos están mal distribuidos; se debieron crear dos cajas tipográficas dando mayor jerarquía a la vacuna específica; la elección de los colores es injustificada, su posible vínculo simbólico es voluntarioso; no se realizó una buena lectura del manual de identidad de la Alcaldía, por tanto la disposición del logo no es la oficial; a su vez, se aconsejó que la fotografía contara con la imagen de una madre, ya que son ellas las que usualmente llevan a los jóvenes a realizarse las vacunas.

Si bien la propuesta gráfica tenía diversos problemas de orden formal y simbólico, el diseñador duda que en ella se encuentre el germen del inconveniente, por tanto examina no tanto su pieza, sino aquello que la motivó. En este sentido se atreve a cuestionar lo que usualmente es indiscutible, que se asume como claro, legítimo y fiable, esto es el requerimiento. Al analizarlo, se percata de que los verbos utilizados son “realizar” y “deber”, al tiempo que desconoce al público objetivo, sus dinámicas, vínculos y conocimientos sobre la vacuna en cuestión. En los requerimientos se anuncia una línea gráfica como un listado de elementos a realizar que no permite la elección y coarta las decisiones de diseño. De esta manera, aparece desde el inicio qué se debe hacer y cómo hacerlo, relegando al diseñador a una función servil, donde más que proponer acata, así el diseñador devela la función atribuida, ser un ejecutor.

Si se examinan las razones que llevaron a la elaboración del requerimiento, es factible mencionar que sus orígenes se encuentran en la realidad social, donde aparece la necesidad de realizar una jornada de vacunación para jóvenes que no se han aplicado la Tdap a temprana edad. Ahora bien, no es claro quien realizó una lectura de las condiciones sociales, sus diversas variables y el análisis que permitió dar pie a las certidumbres que se reflejaron en los requerimientos. Una vez generadas, las certidumbres son entregadas al diseñador como requerimientos, quien entra a ejecutarlos. Su campo de acción se limita a efectuar una propuesta gráfica a partir de lo que alguien ya pensó, por lo tanto, si el diseñador desea desmarcarse

de una labor servil, su alcance debe ampliarse y situarse en medio de la realidad social. Como recuerda Irigoyen (2008) “Se trata de entender la amplitud de su función social a partir de replantearla desde el propio diseño: la realidad social como objeto de diseño” (p. 16). De esta manera, el diseñador debe reevaluar el sentido de su que-hacer y examinar la repercusión social que demanda su acción, más allá del cumplimiento de un requerimiento.

El diseñador se dirigió al barrio Barrancas como contexto de análisis, y en un primer encuentro con sus habitantes, preguntó a cincuenta jóvenes si vieron el afiche, de los cuales cuarenta y cinco mencionaron que sí, pero solo tres asistieron a la jornada de vacunación. Lo anterior, hizo que el diseñador insistiera en encontrar el motivo por el cual los jóvenes no fueron a vacunarse más allá de la pieza gráfica. Así mismo, concibió a la realidad social como fenómeno, que desde una aproximación consciente le permitiera comprender las relaciones que se tejían en su interior con el ánimo de alterarlas. Atendiendo a lo enunciado, revisó los posibles actores inmersos en el contexto, donde aparecen los jóvenes, los padres y maestros. Revisó sus relaciones, posibles hábitos, puntos de encuentro y distinguió los medios que utilizaban para comunicarse. A su vez, comenzó a observar las diferentes variables que nacían del contexto, las sopesó, jerarquizó y relacionó.

Ahondando en las entrevistas, el diseñador se percató de la posible razón por la cual los jóvenes no asistieron a la jornada de vacunación. Si bien, en el afiche aparecía que la vacuna era para el Tétano-Difteria-Tosferina, la mayoría de personas no había escuchado dichas enfermedades, al no conocerlas no sintieron la necesidad de aplicarse la vacuna y por tal razón desistieron de acudir a la jornada. Por medio de este primer hallazgo, el diseñador comprendió que no importaba las alteraciones que hubiera generado en la propuesta gráfica, el problema persistiría ya que no se encontraba en los elementos constitutivos del afiche y su disposición compositiva, sino que residía fuera de él. Es factible mencionar, que el problema de la propuesta grá-

fica residió en concebir el diseño desde la composición, el juego tipográfico, o las representaciones que acompañaron el texto, dejando de lado la aproximación al diseño como proyección. De esta manera, no se logró anticipar una propuesta que respondiera realmente al contexto a través de una lectura del fenómeno social con el ánimo de interpretarlo. Al respecto, Aureliano Horta (2015) argumenta que “el compromiso de la investigación desde/sobre el diseño... se oriente a aquellos flancos de inatención que persisten en problemas de repercusión organizacional, productiva o política que deterioran o afectan al desarrollo social” (p. 112).

Al situarse en medio del fenómeno social, las certidumbres del requerimiento son dejadas de lado y aparece la incertidumbre como principio investigativo. La incertidumbre en el caso del diseño, se puede concebir como el estado inicial del proceso donde se está en la necesidad de comprender el fenómeno. Desde la relación con el producto gráfico, la incertidumbre manifiesta la falta de certeza que tiene el diseñador con respecto a lo que debe hacer y como materializarlo. Para lograr salir del estado de incertidumbre, el diseñador necesita esperar a que por medio de la observación, lectura y análisis pueda tomar decisiones que lleven a una propuesta gráfica. Vale la pena aclarar que el paso de la incertidumbre a la certidumbre, no es la del requerimiento, sino una certidumbre como efecto del proceso de investigación y de la capacidad de interpretación del diseñador de los fenómenos sociales. Tomando como referencia lo mencionado, se generan las siguientes presunciones:

- A mayor grado de certidumbre por parte del requerimiento, la acción del diseñador se concentra en el hacer.
- A mayor grado de incertidumbre, mayor facultad de acción y oportunidades para ejercitar el pensamiento e investigar tiene el diseñador.

Ahora bien, en el proceso de diseño el diseñador opta por diversas rutas y su pensamiento toma decisiones que consolidan una propuesta dada. ¿Qué hace que se incline por un camino y no por otro?, ¿Qué características posee el pensamiento de diseño que faculta la toma de decisiones? La totalidad de la respuesta desborda las pretensiones del presente escrito, sin embargo se busca poner en consideración un elemento que puede dar pie a esclarecer el pensamiento de diseño y es el fenómeno social como insumo y constante del proceso mental llevado a cabo por el diseñador. Es factible decir que el pensamiento de diseño es una constante al acontecer entre el tránsito de la incertidumbre a la certidumbre y su materialización en una propuesta de diseño. Así mismo, resaltar que en su quehacer, el diseñador no esta solo, sino genera un continuo diálogo con los fenómenos social, a partir del cual se logra dar paso a un derrotero en permanente validación como producto de la interpretación.

Para finalizar, al situarse en medio de los fenómenos sociales el diseñador amplía su espectro de acción y se concibe como un interprete, que puede desde su observación y lectura percatarse de las posibles necesidades del contexto y como aproximarse a él. Por lo tanto, “es importante reconocer que un diseñador sólo tiene la oportunidad de intentar establecer un producto de diseño dentro de un contexto” (Ospina, 2005, p.15). Si en efecto, el Diseño responde a una naturaleza contextual y el diseñador se presenta como intérprete, se abre paso a una serie de preguntas, las cuales se dejan consignadas a modo de cierre del presente texto, pero a su vez como punto de partida a futuras reflexiones

- ¿Cómo genera conocimiento el diseñador a partir de los fenómenos sociales? ¿Qué tipo de conocimiento produce?
- ¿Cuál es el compromiso social del diseñador?
- ¿Qué impacto tendría la formación en diseño desde la interpretación de los fenómenos sociales?

Bibliografía

- Ospina, W. (2016). Naturaleza contextual del diseño. *Revista Kepes*, 1, 15-30. [10.17151/kepes.2016.13.13.4](https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.4)
- Irigoyen, J. (2008). *Filosofía y Diseño: una aproximación epistemológica*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Horta, A. A. (2015). Investigación: un nodo teórico del diseño. *Revista Kepes*, 11, 99-115.

「Reflexiones sobre formación en Diseño」

Sección

3

Leidy Anguley
Isaza Urrego

Maestra en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Magistra en Estética e Historia del Arte de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Amplia experiencia en trabajo con comunidades y en docencia de educación superior.

¿Cómo formar diseñadores de espacios y escenarios en el marco de las necesidades del contexto y de la disciplina?, es una pregunta que el programa Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia se ha formulado desde hace aproximadamente cinco años (tan solo cuatro años después de la obtención de su registro calificado), atendiendo a las necesarias reflexiones que se dan en el marco de un contexto local permeado por conflictos sociales de todo tipo, propios de la realidad colombiana que han marcado su historia desde (al menos) la década de los cuarenta del siglo XX, así como en el marco de la complejidad de un mundo globalizado, y de un hombre inmerso en las lógicas de la virtualización, regidas por los desarrollos técnicos y tecnológicos que han convertido los procesos comunicativos en estructuras complejas que se transforman en el tiempo y a la vez, se homogenizan para lograr una sincronía transcontinental.

Así pues, la primera tarea sería identificar cuáles son tales necesidades del contexto para establecer un vínculo con la formación de diseñadores de espacios y escenarios. En este ejercicio fue importante partir del reconocimiento de los métodos y propósitos de la formación que recibimos en el pasado quienes hoy nos desempeñamos en el campo de la educación superior, ya que ello permitió dar cuenta que, en términos generales, la mayoría fuimos formados para un mundo que ya no existe, bajo la perspectiva de metodo-

logías pedagógicas en clave conductista. Lo cual pone de manifiesto que el gran reto de la educación de hoy, es formar tanto para el presente, como para el futuro; un futuro que hoy no resulta tan distante ni totalmente impredecible, que genera gran expectativa, pero que no carece ante los ojos del hoy de ciertas certidumbres.

Pese a los imparables avances de la tecnología, la realidad del país y del mundo demandan un hombre que no solo acumule conocimientos, competencias y aprendizajes, sino que posea la capacidad de relacionarlos y ponerlos en práctica en la transformación del entorno, que dirija una mirada crítica hacia sí mismo y sea capaz de identificarse como agente social y no solo como individuo. Pero para ello debe tener la capacidad de comprender también desde una perspectiva crítica, la naturaleza y desarrollo de los fenómenos sociales y culturales, así como las lógicas globalizantes.

Ahora bien, para dar respuesta a esta lógica, el proceso formativo que se propuso el programa debió repensar cada una de las prácticas y procesos inmersos dentro de su currículo, sin perder de vista el punto de origen: el Proyecto Educativo Institucional (PEI). Hoja de ruta en la cual los fundadores de la Universidad expresaron su propósito de formar “los profesionales que requiere el desarrollo del país, formados con un alto contenido social, apoyados en la investigación científica, todo como un medio para lograr una realización plena del hombre y configurar una sociedad más justa” (Universidad Piloto de Colombia, 2009).

Así pues, partiendo de que la “configuración de una sociedad más justa” se convierte en uno de los propósitos más importantes de la UPC, es claro que el Diseño de Espacios y Escenarios se sitúa así mismo dentro del campo de las reflexiones asociadas a las necesidades de transformación del entorno a partir de la identificación de las reales necesidades en el marco de situaciones específicas, que le permiten generar respuestas pertinentes y no siempre esperadas.

El Diseñador de Espacios y Escenarios entonces, debe estar dotado de herramientas de indagación que le permitan una visión holística de las situaciones y de comprensión de las relaciones proxémicas, ya que es allí en donde se sitúa la noción de escenario, comprendido como el lugar donde ocurre la vida, a partir de las interacciones entre los seres humanos. Luego de este proceso el Diseñador deberá estar en la capacidad de crear y/o intervenir, un espacio.

Partiendo de lo anterior, es claro que el currículo debe aportar a una formación de enfoque amplio e integral, que contrario al modelo conductista, no se sustente en conductas esperadas; sino que por el contrario, incentive a la creación y la innovación. El campo de acción del DEE es tan amplio si se comprende la importancia de esta profesión en el ámbito por ejemplo del espacio público, que la formación debe posibilitar la identificación de necesidades, incluso de aquellas que los usuarios no vemos por estar inmersos en la realidad.

El proceso de resignificación curricular impulsado por la institución, ha permitido que al interior de los programas se realicen preguntas acerca de la pertinencia contextual de la profesión, de los fundamentos epistemológicos de la disciplina y de las estrategias pedagógicas y didácticas que orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, yendo de lo macro (contexto), a lo micro (aula).

En este sentido, el programa ha buscado dotar de sentido cada uno de los aspectos relacionados con su currículo. Si bien, el Plan de Estudios con el que se aprobó el Registro Calificado, no ha sufrido mayores cambios (salvo la liberación de algunos prerrequisitos), se han potenciado los espacios de formación docente con el fin de hacer eco en la reflexión acerca de la formación que reciben nuestros estudiantes. En este sentido, una de las reflexiones más importantes que se ha venido realizando, es acerca de pensar nuestros espacios académicos alrededor no de objetivos, sino de propósitos formativos, ya que este concepto no nos enfoca en la meta a alcanzar, sino en

el proceso que debemos seguir para que todos los estudiantes en lo posible alcancen dicha meta. La formulación de Propósitos Formativos implica la identificación de las Habilidades de Pensamiento a desarrollar en el espacio académico, de un componente de formación disciplinar, y de un contexto a impactar.

Pensar en los propósitos formativos del programa y de los espacios académicos, deriva entonces en la identificación de las didácticas pedagógicas representativas que amerita el propósito de cada asignatura o del conjunto de algunas de ellas agrupadas alrededor de Objetos de Estudio. Así mismo, permite identificar cuál es el perfil docente pertinente para cada asignatura, por lo cual la asignación de clase, no se regirá solo por disponibilidad del docente, sino por la pertinencia de su perfil con respecto al espacio académico a asumir.

Pensando en la calidad de la formación de orden teórico de los estudiantes, el programa se ha estructurado sobre la base de los talleres y seminarios con prerrequisito escalar; es decir, aquello que el estudiante desarrolla en Seminario I, serán los componentes del Taller II, y así sucesivamente. El hecho de que el seminario se encargue de los componentes teóricos, libera al taller para dedicarse allí al acto creativo y de oficio. Sin embargo, con el fin de alcanzar una formación integral, el programa ha desarrollado espacios de formación complementaria a los establecidos en Plan de Estudios, tales como las cátedras abiertas; espacio interdisciplinar que se desarrolla abierto al público, en el cual asisten invitados externos para abordar temas de interés académico; los programas radiales que constituyen un complemento de difusión de procesos de investigación o de eventos académicos; el desarrollo de eventos académicos en vínculo con la empresa privada, donde no solo se dictan conferencias, sino que estas actividades se acompañan de diversos workshop que dinamizan los procesos creativos de los estudiantes. También vale la pena mencionar en este sentido la práctica empresarial, que ha propendido por depurarse cada vez más para que

los estudiantes tengan realmente una experiencia laboral relacionada con los perfiles formativos del programa.

Finalmente, vale la pena resaltar que la gestión curricular del programa además de verse transformada por el proceso institucional de resignificación, se da por medio de proyectos, lo cual permite: que cada uno de los procesos que se realizan se encuentre en coherencia con las necesidades del programa en relación con su Plan de Mejoramiento, no se realizan actividades de bajo o nulo impacto, sino que cada acción se potencia en términos del fortalecimiento de las funciones sustantivas.

El ejemplo que vale la pena resaltar en el marco del Piloto Design Fest (PDF), es precisamente en el marco de la investigación; donde el programa tenía la necesidad de realizar un proceso concienzudo de comprensión y de argumentación epistemológica del “Pensamiento de Diseño” como Objeto de Conocimiento, por lo cual estructura una línea y proyecto de investigación con este nombre. Alrededor de este, se articularon bajo la modalidad de investigación, las diferentes actividades que realizaban los profesores normalmente, tales como la generación de artículos, de programas radiales y de eventos académicos, entre otros. Por lo cual, el PDF es uno evento que en la actualidad permite traer visiones que alimenten al planteamiento particular que de Pensamiento de Diseño se gesta en la Piloto, también permite poner en diálogo los avances de la investigación y de los semilleros derivados de esta con otros espacios académicos, y finalmente, cada uno de las evidencias que se derive del evento, tributarán al programa en procesos de investigación, ya que todos los profesores vinculados a la investigación se encuentran asociados por la UPC a Colciencias.

Así como en el ejemplo anterior, el programa académico desde la gestión del currículo, vincula y potencia los diferentes procesos que se realizan, con el fin de elevar los estándares de calidad y una visión estratégica que permita que los estudiantes accedan a procesos que aporten en su formación individual, profesional y social.

**Juan Camilo
Vásquez
González**

Diseñador de la Universidad San Buenaventura y Mágister en Estudios Socio Espaciales de la Universidad de Antioquia. Ha construido desde los estudios humanísticos una búsqueda por mejorar las relaciones

entre el ser humano y los objetos que lo rodean. En la actualidad hace parte del equipo de currículo de la Facultad de Arquitectura y Artes”.

Este tipo de preguntas requiere un abordaje doble, si bien, coincido con el pensamiento institucional de la Corporación en la que me inscribo como docente, se me hace necesario responder desde ambas perspectivas.

La construcción del pensamiento institucional expone en el PEI la manera en que debe desarrollarse el ejercicio formativo de los estudiantes, de forma tal que construyan su propia visión profesional desde una transversalización del conocimiento, a este ejercicio en Colegiatura se le ha denominado Perfil Original. Dicha apuesta de auto-formación guiada, aboga por entender las intenciones individuales de cada estudiante y ofrecerle las herramientas para que cada uno logre su Educación (entendiendo esta desde la etimología de Educar: Ex Ducere - Encaminar. Dar al que aprende los medios de abrirse al mundo, encauzarlo hacia el pleno desarrollo de sus posibilidades. Sacar de sí mismo lo mejor. Desde adentro hacia afuera).

Entendida de esta manera, la educación deja de ser un modelo de administración informativa y se convierte en un

proceso de circulación cognitiva, en otras palabras, no se imparte la información que el estudiante debe almacenar, sino que se construye el conocimiento mediante las experiencias que el docente le propone.

Estas bases no distinguen la formación disciplinar, solo proponen una modificación en la mirada educativa de profesionales. Las necesidades del contexto y la disciplina implican una profundización temática y una ampliación técnica de los recursos suministrados, sin embargo, la formación actual, a diferencia de la precedente, carece de una finalidad específica, las universidades y los docentes concebían la formación para la empresa, se formaban profesionales para incorporarlos a la industria, pero ese contexto ha mutado. La actualidad educativa exige una superespecialización, pero la apertura económica requiere una hiperversatilidad; lo anterior expone una emergencia formativa que no se centre en lo disciplinar pero que no lo abandone, que se especialice pero que transversalice, que ejerza la práctica pero que profundice la teoría.

Por fortuna ésta responsabilidad educativa deja de ser exclusiva de la docencia y se expande, fuera del aula; en este punto quisiera retomar la definición de currículo ofrecida por el Ministerio de Educación que lo aborda como:

"El conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional." <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79413.html>

Aclarando que, la formación no se agota en el aula y, por tal motivo, se hace pertinente la expansión de la misma en una inclusión del contexto. El aula expandida vincula las realidades exteriores en clase, cohesiona la experiencia vivida con el ejercicio profesional y flexibiliza el aprendizaje en términos del Perfil Original de cada estudiante.

Para movilizar esta apuesta académica, colegiatura fundamenta sus propuestas en tres pilares institucionales:

La Felicidad: No como promesa de venta, ni compromiso de satisfacción, la felicidad como una decisión interna, no idealizada, de vida.

La Creatividad: Como principio transformador de la realidad social e individual.

La Comunicación: Como movilizador del conocimiento para su expansión.

De esta manera el plan de formación institucional promueve para la construcción del pensamiento crítico y le exige al estudiante su participación activa en la educación.

Desde mi punto de vista la educación profesional tiene retos cada vez más elevados, desde la educación para una transformación social consciente, hasta la transformación de la actividad educativa que se solidificó en el aula de clase, tomo por referente a la Española María Acaso quién enuncia 5 microrevoluciones de la educación para alcanzar a movilizar las estrategias pedagógicas y descubrir las potencialidades de cada estudiante sin forzar la visión de mundo que hemos construido para nosotros en su futuro.

**Bibiana Paola
Ríos Cortés**

Diseñadora Visual, Magíster en Gestión de la Cultura, Máster en Mercadeo del Arte y Gestión de Empresas Relacionadas y Especialista en Gerencia de Diseño. Profesional con amplia experiencia en el sector productivo, tanto en agencias de publicidad, departamentos de Diseño, y proyectos independientes como Diseñadora Visual. En el sector académico, experiencia como docente de materias teóricas en diseño y comunicación, así como en la coordinación de semilleros, proyectos de investigación, consultoría, e investigación y transferencia.

¿Cómo formar Diseñadores Gráficos / de Espacios y Escenarios en el marco de las necesidades del contexto y de la disciplina?

Para hablar de la formación en diseño en el contexto colombiano, es importante referirse a la aparición de las artes funcionales en el país desde el siglo XIX, y con ellas, las artes comerciales, gráficas y publicitarias. El diseño gráfico entonces surge como una respuesta a la necesidad de unir el funcionalismo con la estética, y contribuir a la comercialización de nuevos productos: la marca, el empaque, el cartel, entre otros (Bermúdez, 2015).

Para responder a éstas necesidades, se propone la creación de programas de diseño gráfico, donde se una lo técnico con lo manual, y donde el diseño como actividad artística considere aspectos sensibles, plásticos, simbólicos y culturales.

Hoy 51 años después de la creación del primer programa de diseño gráfico en Colombia, se exige un diseñador formado en pensamiento crítico, acostumbrado a leer el mundo, a ser consciente del papel del diseño, a provocar cambios de opinión, a profundizar en el sentido de las cosas y a no ver el diseño de manera superficial.

Se deben formar diseñadores que trabajen en la creación de futuros posibles, que se nutran de la cultura, porque son justamente esas implicaciones sociales, culturales y éticas, las que el diseñador debe tener en cuenta en el ejercicio de un diseño crítico.

Para Manrique (2016) la globalización y las transformaciones ambientales, sociales y culturales hacen que las acepciones tradicionales del diseño deban alinearse con nuevos contextos y prácticas de la sociedad contemporánea. El diseño es cada vez más complejo, más inmaterial, más público. En ese sentido deben considerarse las aproximaciones del diseño para todos, del diseño social y del diseño cultural, donde se habla de una formación en diseño que debe nutrirse de lo global y responder desde lo particular. También, el diseño debe asumirse como un proceso proyectual y racional, donde se haga uso de un pensamiento lógico y sistemático; de ahí, que el diseño deba posibilitar la comprensión y el reconocimiento de nuevos problemas y permitir la creación de estrategias.

Para el BID (2017) lo fundamental es entender como el diseño conforma un sector económico y cómo se convierte en una herramienta estratégica, para reconocer el potencial creativo y la riqueza cultural de un país. Según la Unesco (2010) el diseño se ubica como un sector importante dentro de las industrias culturales y creativas, pues contribuye en diferentes formas, a la consolidación de las

manifestaciones culturales y al reconocimiento de aspectos propios del patrimonio material e inmaterial.

Es así como, deben formarse diseñadores que asuman lo creativo, lo plástico, lo proyectual; que sean críticos en la comprensión de los problemas, de las necesidades y de los contextos; que reconozcan lo estratégico del diseño para aportar al sector productivo, no solo desde lo visual y lo corporativo, sino también en el alcance de los objetivos estratégicos de una organización. Finalmente, no debe olvidarse que se debe trabajar constantemente, por establecer una epistemología, una teoría y una historia del diseño, esto con el fin continuar en la consolidación de la disciplina.

¿De qué manera el currículo posibilita la formación de dichos profesionales como sujetos de transformación del entorno?

Para León y Vivanco (2009) frente a un mundo globalizado, se debe reconocer la identidad, aceptar la herencia cultural e involucrarse en la realidad de la que se rodea. En ese sentido, el diseño debe entender el contexto, aprovechar los recursos existentes y las oportunidades de producción, acompañado de un proceso claro de implementación. Para responder a ésta problemática, se debe hablar de un diseño inclusivo, donde se logre una conciencia crítica de aspectos estéticos, sociológicos y antropológicos, y donde como sujetos importantes en la transformación del entorno, se contribuya a un equilibrio entre la diversidad social y cultural.

Es entonces como el currículo de diseño, no debe centrarse únicamente en asignaturas que estén relacionadas con competencias específicas; la formación en diseño debe incluir las dimensiones sociales y culturales, los aspectos es-

tratégicos de la gestión del diseño y fundamentalmente la concreción de mensajes que sean inclusivos y universales.

Para hablar de diseñadores sujetos transformadores del entorno, el discurso no debe centrarse únicamente en modelos orientados al mercado, deben encontrarse maneras en las que se puedan entender las necesidades sociales y con ellas crear modelos de diseño más humanos (Margolin 2015). Para Barrios (2011) el diseño debe ser entendido desde lo colectivo, identificando las necesidades no de manera aislada, sino más bien, sumergiéndose en la realidad de cada individuo. En ese sentido, es clave fortalecer las relaciones entre los ámbitos productivos, institucionales y sociales, para dar respuesta a los paradigmas tecnológicos, socioeconómicos y culturales que han cambiado la forma de entender la realidad.

Bibliografía

- Barrios, D. M. P. (2011). El diseño como agente de responsabilidad social. *Grafías Disciplinarias de la UCPR*, (14), 31-34.
- Bermúdez Castillo, J. A. (2015). El nacimiento del diseño gráfico en la educación superior bogotana, 1948-1963. *Kepes*, (12).
- Manrique López, A. (2016). Management and design: Convergence disciplinar. *Pensamiento & Gestión*, (40), 129-158.
- Margolin, V. (2015). Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e Investigación. *Revista Kepes*, 61-71.
- Luzardo, A; De Jesús, D; Pérez, M. *Economía Naranja: Innovaciones que no sabías que eran de América Latina y el Caribe*. BID, 2017.
- Torres Fernández, I. (2016). *Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía* (Master's thesis).
- León, M.; Vivanco, R. (2009). *Identidad + inclusión = diseño social*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Subirats, J. (2010). Los grandes procesos de cambio y transformación social. Algunos elementos de análisis. *Cambio social y cooperación en el siglo xxi*, 8-20.

Carlos Alfonso Vargas Cuesta

Diseñador gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, especialista en creación multimedia con estudios de maestría en comunicación educación, interesado en proyectos que propicien entornos de sensibilización, formación

Los procesos formativos deben tener en cuenta condiciones de entrada, entreactos y de salida, estas diferentes instancias espacio-temporales, se pueden identificar en las propuestas de formación superior, donde se espera que el estudiante ingrese con una serie de componentes mínimos, que se pretenden fortalecer para que así lograr traducir y potenciar la base de las habilidades de pensamiento en cada campo de conocimiento, saber, disciplina o ciencia.

Para el caso particular del diseño, su habilidad característica frente a la toma de decisiones, le implica gozar ampliamente de la facultad del pensamiento autónomo, y de esta forma, propiciar que el diseñador pueda aproximarse a cerrar la brecha entre decisiones acertivas o no según su contexto de actuación. Es por lo anterior que dentro de la tensión que se concibe entre la entrada y la salida del ámbito académico del estudiante de diseño, se reclama permanentemente a la autonomía como vector que regula los procesos y acciones de diseño. Contexto complejo y má aún sopesando que el modelo de enseñanza en las etapas primaria, secundaria y media, no establecen de forma concreta y conciente, espacios que favorezcan el pensamiento crítico y la sensibilidad expresiva que conlleven al pensamiento autónomo como característica fundamental en el diseñador.

Esta ausencia de conciencia frente al valor de la autonomía puede en gran parte verse reflejada en lo que algunos pueden considerar, una crisis del carácter del profesional en diseño, y cómo entender en un estado de crisis lo que aparece y desaparece en eso que solo el ser humano percibe de forma intransferible, eso que depende del vacío, de la carencia, de la clausura, algo no cognoscible. Pero a pesar de ello, tal circunstancia es un poderoso provocador para poner en manifiesto la maravillosa conciencia del estar vivo representada en el acto creativo. Aquel valor de existencia se aleja del estar en la oscuridad, si bien se posee una luz interior que aunque tenue alcanza a delinear con sus destellos el breviario de la experiencia individual, la que se acumula con el deambular por la realidad, que se revela con cada pisada dando cuenta de la experiencia de la interpretación.

La crisis se encuentra en la responsabilidad del diseñador, en su potestad como ente transformador o mediador, desde esta reflexión es que el estudiante debe afrontar el encausamiento de la problematización de sus proyectos de diseño, es en este contexto en el que aparece la dicotomía que cuestiona su postura, por una parte, el ser creativo, como condición intuitiva, y por otra, el talante proyectual o procesual que le otorga el dominio del encadenamiento de formas lógicas para la toma de decisiones en diseño.

Estimular la memoria de la experiencia del camino recorrido no establece una necesaria claridad para lograr apropiarse de forma sensible cierta problemática, sin embargo emergen los insumos básicos que alimentan lo que simplemente se advierte en la presencia activa y permanente de los sentidos; no hay que ser un nigromante para alcanzar a percibir la belleza de lo complejo de la naturaleza y de sus incalculables representaciones melancólicas, las que en el imaginario del ser humano pasan de la incertidumbre a convertirse en elementos de significación, que cobran sentido.

En verdad es atemorizante la incertidumbre, y más aún cuando siempre va a estar presente en el desarrollo de

actos creativos en el diseñador, confinada en aquello que se oculta en la amnesia provocada por el conflicto del estar frente al espacio en blanco, aquí es el miedo quien actúa para limitar su apropiación, utilizando el temor como arma que produce heridas en su pensamiento crítico.

Cabe anotar que el docente de diseño debe comprender su rol en un contexto social que no contribuye al fortalecimiento de ese pensamiento crítico, a causa de efectos de lo que denomina Gilles Lipovetsky como “hiperindividualismo”, que no es más que ese enclaustramiento en la esfera del ahora con escasos o nulos vínculos entre el pasado y el futuro, atendiendo estrictamente lo inmediato, o posturas conceptuales como la de Zygmunt Bauman, que propone el concepto de “sociedad líquida”, esta tiene se basa en la falta de credibilidad en las instituciones, en la norma, en la ley, en la identidad. Regidas estas dos, por la sociedad de consumo, generando rupturas en posibles rutas de exploración y lecturas de contextos sociales y/o culturales.

En función del abordaje del pensamiento conceptual en la formación de diseño, es fundamental el provocar la actitud reflexiva, para que al enfrentar la ausencia persistente que se encuentra en la página en blanco, y no predomine la técnica como recurso de salida superfluo al temor por crear. El miedo susurra voces para obstruir y acotar el actuar poético, sin embargo, es probable que esta sea la oportunidad para que en lo posible aflore la actitud desafiante del creador, donde su instinto impulsa el deseo por asumir posturas frente a las arremetidas del espacio en blanco.

En este enmarañado ambiente, es en el que la condición de diseñador debe atormentar a la estructura de emplazamiento impuesta y modulada por el modelo social de turno. Hay que recordar que la mente del diseñador es dispersa y disruptiva, no obstante, además es estructurada, sistémica, propositiva, proyectiva y prospectiva. Quien dijo que se es complejo, quizá asumía los fundamentos de E. Morin, “confusión e incertidumbre no son y no serán

consideradas aquí como las palabras últimas del saber: son los signos precursores de la complejidad.”

Tal vez el solo concentrarse en una página de un gran libro sin poder terminarlo, o el no soportar una canción completa por querer dar paso a la siguiente, o el perder la línea narrativa de una excelente película por el dudar de las intenciones del autor, son unas de las cuantas contrariedades que separan al diseño y al diseñador de las formas convencionales del experimentar alternativas de interpretación, el acto de diseñar no se delimita a lo diseñable, se entrelaza en la multiplicidad de capas divergentes de lo indeterminado como formas probables de anticipar el futuro probable.

El futuro no es más que un eufemismo para definir las incertidumbres de lo indeterminado, no se reconoce hacia donde se va, y cuál es la orientación de la ruta, el camino se encuentra minado, sin embargo la experiencia del diseñador posibilita la lectura e interpretación en el presente, soportado en el pasado, para tomar decisiones asertivas para el futuro.

「Conclusiones」

Piloto Design Fest 2018 se presentó como un espacio de encuentro entre académicos, estudiantes y profesionales de diferentes disciplinas proyectuales alrededor del Diseño. A su vez, propició un ambiente interdisciplinar e interinstitucional donde los asistentes lograron compartir sus percepciones en torno al acto de diseñar y reflexionar sobre los estadios de pensamiento y conceptualización previos a la configuración de una propuesta dimensional. Por esta razón, el evento se estructuró a partir de múltiples componentes tales como “Diálogos de Diseño” y “Charlas de Diseño”, donde participaron profesores y emprendedores, quienes compartieron sus procesos investigativos o laborales, con el ánimo de ampliar la concepción de Diseño de los asistentes. Sumado a lo anterior, por medio de escenarios tales como “Encuentro de Diseño”, “Workshop” y “Design Challenge” se pretendió suscitar espacios de aprendizaje donde los asistentes generaron propuestas a partir de un caso de estudio o un reto de diseño.

El “Pensamiento de Diseño” como temática central de este evento buscó crear un encuentro donde se estimularan diversas perspectivas en relación al Diseño, que propiciaran estadios de reflexión para su entendimiento y a su vez, alimentaran los argumentos para un debate académico. A través de las ponencias realizadas en componentes como “Diálogos de Diseño” y “Charlas de Diseño”, es posible reconocer planteamientos que indagan la acción del diseñador en la sociedad; invitan a un acto de liberación frente a ataduras personales o colectivas; ven en la imagen

un elemento cargado de poder simbólico que faculta la alteración de las dinámicas sociales; y por último, inducen al diseñador a hacer parte de una construcción colectiva.

En cuanto a las preguntas sobre cómo formar a diseñadores en el marco de las necesidades del contexto y de la disciplina, las respuestas median entre percepciones individuales y visiones institucionales. Se destaca la promoción del pensamiento crítico para comprender los fenómenos sociales; otorgar al estudiante durante su proceso formativo las herramientas que le permitan interpretar los contextos donde se inscribe; propiciar escenarios de aprendizaje desde la experiencia que ubiquen al estudiante más allá de los límites físicos del aula; favorecer respuestas encaminadas a la innovación y la creación como principio transformador.

En resumen, Piloto Design Fest 2018 posibilitó la reflexión en torno al pensamiento de diseño desde la interdisciplinariedad y la interinstitucionalidad, así mismo revisó la formación del diseñador a partir de las demandas contextuales y disciplinares en la actualidad. De esta manera, PDF dio paso a un espacio de reflexión académica, y abre las puertas para la generación de futuros eventos, en los que se promueva la construcción de conocimiento sobre el Diseño.

Daniel Martínez Molkes
Jorge Arturo González Castro



