

# COLLATIO: INTEGRACIÓN PROYECTUAL DE LOS PROGRAMAS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO GRÁFICO EN EL INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES DE CALI EN TIEMPOS DE PANDEMIA

## COLLATIO: PROJECT INTEGRATION OF PLASTIC ARTS AND GRAPHIC DESIGN PROGRAMS AT THE DEPARTMENTAL INSTITUTE OF FINE ARTS OF CALI IN PANDEMIC TIMES

### **Andrés Peñaranda**

Grupo de investigación  
Aisthesis, Facultad  
de Artes Visuales y  
Aplicadas, Instituto  
Departamental  
de Bellas Artes.  
andrespenaranda@  
bellasartes.edu.co

### **Anika Mora Coral**

Grupo de investigación  
Aisthesis, Facultad  
de Artes Visuales y  
Aplicadas, Instituto  
Departamental de  
Bellas Artes.  
anikamora@bellasartes.  
edu.co

### Palabras clave

Diseño Gráfico,  
Artes Plásticas,  
Interdisciplinariedad,  
Ciencias proyectuales.



### Resumen

Este artículo plantea la conformación y el desarrollo académico del Semillero Collatio: un espacio y análisis de integración más consistente entre los elementos técnicos de las Artes Plásticas y los elementos comunicativos del Diseño Gráfico. Oportunidad esencial para que desde la conceptualización, análisis y puesta en práctica de diversos proyectos de diseño con base en herramientas artísticas, se contribuya al reforzamiento consciente de las capacidades de los diseñadores gráficos a la hora de utilizar diversos medios expresivos tanto análogos como digitales. En ese sentido, la idea con este artículo es evidenciar las experiencias del Semillero Collatio como insumo para la aplicación

en el primer y segundo Salón de Diseño Gráfico, CaliFicción (Ciencia Ficción y Fantasía). Todo esto trabajado a partir de los conceptos de Fan Art y Diseño de la Comunicación Gráfica, donde se tomaron como referencia películas y series icónicas de los géneros de la Ciencia Ficción y la Fantasía, para producir diseños en formatos de pósteres, infografías y editoriales; y enmarcado en los tiempos de pandemia que obligó a que las metodologías de enseñanza y producción se hiciesen de nuevas maneras.

### Keywords

Graphic Design, Plastic  
Arts, Interdisciplinary  
Design, Projectual  
Sciences.



### Abstract

This article raises the conformation and academic development of the Collatio Nursery: a space and analysis of more consistent integration between the technical elements of Plastic Arts and the communicative elements of Graphic Design. An essential opportunity for the conceptualization, analysis and implementation of various design projects based on artistic tools to contribute to the conscious reinforcement of graphic designers' capacities when using various expressive media, both analog and digital. In this sense, the idea with this article is to show the experiences of the Collatio Nursery as input for the application in the first and

second Hall of Graphic Design, CaliFicción (Science Fiction and Fantasy). All this worked from the concepts of Fan Art and Graphic Communication Design, where iconic films and series of the genres of Science Fiction and Fantasy were taken as a reference, to produce designs in poster, infographic and editorial formats; and framed in times of pandemic that forced teaching and production methodologies to be made in new ways.

## Introducción



**E**n el transcurso de las últimas décadas, la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas del Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali, se ha mantenido como uno de los referentes regionales para la enseñanza de las Artes Plásticas y el Diseño Gráfico. De hecho, ha tenido especial relación con el desarrollo artístico y cultural de la ciudad. Esto ocurre principalmente desde la década de 1960 cuando se generaron una serie de hechos y eventos, los cuales permitieron el desenvolvimiento de estas disciplinas, en el que la academia resultó ser uno de los puntos neurálgicos de desarrollo.

Tales eventos como los Salones Panamericanos de Pintura (1965), los Salones Regionales de Arte Joven (1969), y las Bienales Panamericanas y Americanas de Artes Gráficas (1970, 1971, 1973, 1976), la fundación del Colectivo Ciudad Solar (1971) y el desarrollo industrial de multinacionales en la región, permitieron que entrara la práctica del diseño gráfico de manera gradual en el Valle del Cauca. Dichos factores se convirtieron en el punto de partida para que la Facultad comenzara a tener en cuenta otro tipo de técnicas como el dibujo, grabado, serigrafía y litografía para la educación de sus estudiantes de artes. Factor que condujo a la creación de la carrera de Dibujo Publicitario (predecesora de la carrera de Diseño Gráfico), con un enfoque hacia lo comercial. Para finales de la década de 1980 se establece finalmente la carrera de Diseño Gráfico, en relativa simultaneidad con la emergencia de similares pregrados en otras universidades del país (Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad Nacional de Colombia).

Este breve repaso histórico es pertinente para exponer la estrecha relación que ha habido entre las carreras de Diseño Gráfico

y Artes Plásticas en la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas de Bellas Artes Cali. Vínculo que debido a la necesidad de establecer las diferencias claras entre una disciplina y la otra para la década de 1990, se fue diluyendo en las siguientes para los estudiantes de Diseño Gráfico. A partir de ello, el Semillero Collatio surge como un espacio de análisis, producción y reflexión entre los varios elementos técnico-expresivos de las Artes Plásticas, en conjunto con las herramientas comunicacionales del Diseño Gráfico. Así, gracias a la puesta en práctica de los dos proyectos realizados (Calificación 1 y Calificación 2), se tuvo en cuenta la gran cantidad de herramientas artísticas que están a la mano desde la estrecha relación histórica entre las dos carreras en la Facultad; sumadas a las referencias audiovisuales de series y películas de los géneros de Ciencia Ficción y Fantasía a partir de los conceptos de Fan Art y complementándose con el concepto de Diseño de la Comunicación Gráfica. A todo lo anteriormente mencionado, la metodología de trabajo en los meses anteriores ha pasado por los condicionantes propios de la emergencia sanitaria, la cual modificó de manera significativa la realización de tales proyectos en los que el semillero estuvo involucrado.

## Conceptualización

Luego de haber establecido el contexto en el que se ha desarrollado el semillero, es pertinente delimitar y definir los conceptos que hacen posible este artículo. En primera instancia, se encuentra la *interdisciplina*. Esta última, es entendida como la capacidad de amalgamar o interconectar varias disciplinas relacionadas entre sí y con vínculos preliminarmente establecidos con el fin de optimizar las ventajas que estas ofrecen, así como la búsqueda de diferentes soluciones a problemas de investigación (Van der Linde, 2007). Igualmente es un acto cooperativo entre varias disciplinas que dan como resultado una reciprocidad en sus intercambios y a su vez un enriquecimiento de ellos mismos (Piaget, 1979). De acuerdo a estas aproximaciones teóricas, se empezó a cimentar la base conceptual dentro de la cual el Diseño Gráfico y las Artes Plásticas de Bellas Artes Cali se convirtió en una interesante oportunidad de interdisciplinariedad, donde los conceptos visuales y estéticos de las segundas se insertan dentro de un propósito comunicacional de las primeras.

Sin embargo, a partir del concepto anterior se hace necesario establecer unas breves divergencias entre cada una de ellas a fin de entenderlas. Es así que se toma el concepto de Pérez Company (2016) para explicar que el diseño y/o el diseñador es la resolución de un problema, un resultado concreto, un protagonista interpretando un rol y guión establecido, una aceptación colectiva, una empatía; mientras que el arte y/o artista es la proposición de un cuestionamiento, un debate abierto, un creador de su propia historia, un acto de libertad. Se evidencian las diferencias entre ambas, pero es importante destacar específicamente el detalle comunicativo. En primera medida, el diseñador debe cumplir con el objetivo comunicacional en la transmisión del mensaje establecido. En contraste, el segundo no tiene esa obligación, expresa su punto de vista desde una manera subjetiva acerca de cualquier temática. En palabras de Costa (2008) entrevistado por Carlos Guyot: "el diseño no es arte. Es una cuestión sin fin, sin duda. Tienen una relación cercana y ambigua, porque el diseño abreva en el arte, pero la función del arte es hacer preguntas y la del diseño resolver problemas de comunicación...". Asimismo, Munari (2004) complementa mencionando que:

Un diseñador es un proyectista dotado con sentido estético que trabaja para la comunidad. El diseñador trabaja por y para la sociedad y eso también condiciona su forma de realizar los proyectos. No trabaja para una élite sino para el gran público de consumidores e intenta producir de la mejor manera posible para que el mensaje tenga el máximo alcance. Se tiene que preocupar de que el público le comprenda enseguida, su mensaje visual tiene que ser recibido y comprendido sin posibilidad siquiera de falsas interpretaciones, se ve obligado a operar respetando al público e intentando ayudarlo a comprender (p. 36).

Aunque son claras las diferencias entre la una y la otra, es interesante rescatar algunos detalles que hacen posible esa interconexión entre estas dos disciplinas. Es así que se reconoce el sentido estético y la abreviación en el arte como elementos importantes del cual el Diseño Gráfico toma herramientas visuales que son de utilidad para su objetivo comunicacional. En ese sentido, se detecta a la historia del arte como primera fuente visual en el Diseño Gráfico, Garrido (2009) lo señala. Al respecto dice que desde la época del renacimiento

aquella diferencia era difuminada por los artistas mismos de acuerdo al abordaje que le daban. Sin embargo, estos últimos le atribuían cierta noción funcional y objetiva hacia proyectos de proto-diseño<sup>1</sup>. De igual modo, hacia principios del siglo XX, la relación entre el artista y la función comunicacional del diseño, se puede ejemplificar con el cartel de Picasso para los Toros en Vallauris de 1954 o con la imagen de marca de Dalí para el brandy Conde de Osborne en 1964. En este punto, Garrido hace claridad que si bien estos son algunos de los ejemplos de artistas que incursionan en proyectos de diseño, no era una situación frecuente. Ello se debe a que en ese tiempo el rigor y la investigación para el desarrollo de un producto de diseño era algo entendido desde la práctica. Asimismo, se puede tomar como ejemplo el desarrollo de las Vanguardias Artísticas y su estrecha relación con la consolidación de la profesión del Diseño Gráfico en la primera mitad del siglo XX. Existe un sinnúmero de referencias y exponentes como el artista Henri de Toulouse-Lautrec, precursor del diseño de carteles actual (Bahena, 2012).

Esto quiere decir que si bien las dos disciplinas en general tienen finalidades distintas como se explicó previamente, en la práctica comparten herramientas de producción. Entre ellas, se encuentran similitudes en los aspectos formales, técnicas artísticas y, en algunos casos, propósitos comerciales; en palabras de Garrido (2009) ambas comparten "la síntesis esencial del lenguaje visual" (p. 5). Es por eso que con esta perspectiva se recurre a Muglia (2013), que en su papel de artista plástico y diseñador gráfico, menciona que las mecánicas de trabajo entre diseñadores gráficos y artistas son similares en cuanto a su elaboración mas no en su objetivo. Afirmación que concuerda con la de Costa y Munari, quienes señalan, además, que así como ocurre en el proceso artístico, en la metodología de diseño también se apela a una serie de decisiones subjetivas del diseñador a la hora de resolver el problema comunicacional. El diseñador sirve como un canal donde su creación (producto) tiene un mensaje claro y específico para el espectador (cliente). Pero dentro de su proceso creativo, la solución y resultado está dentro de un escenario subjetivo, pues las herramientas y conceptos dependen de su contexto.

---

<sup>1</sup> Andrea Gergich (2015) la define como la fase preliminar a la conformación profesional del Diseño Gráfico, dada en la primera mitad del siglo XX.

Por otro lado, Castillo Ríos (2017) complementa lo dicho por Muglia cuando dice que debido al parentesco estético producto de su estrecha relación histórica, hace que comúnmente se presenten confusiones a la hora de delimitarlos. Sin embargo, resalta que la intención de separarlas hace que hoy en día pierdan su capacidad de enriquecimiento. Aspecto que se relaciona con la interdisciplinariedad mencionada al principio del artículo y que hace que un diseñador pueda realizar piezas de arte como un artista piezas de diseño.

Tenemos que considerar, que así como el artista puede diseñar piezas gráficas, muchos diseñadores gráficos pueden crear obras de arte. Lo que no significa que todas las obras de arte sean diseño, ni que todos los diseños sean arte. Lo que debe entenderse es que esto se da porque comparten el lenguaje visual, el campo en el que se desarrollan. Los dos crean mensajes visuales, pero uno intenta determinar un único mensaje para un público determinado; mientras que el otro origina múltiples mensajes tantos como espectadores haya. Así como el diseño se inmiscuye en campos propios del arte, el arte también lo hace en espacios propios del diseño (Castillo Ríos, 2017).

### Proceso

Habiendo encontrado y establecido este panorama en Bellas Artes y la conceptualización donde se enmarca el trabajo del Semillero *Collatio*, el siguiente paso fue el de establecer los procesos de acuerdo a los requerimientos de las exposiciones *Calificación 1* y *Calificación 2*. Para obtener los resultados académicos esperados de las exposiciones, el proceso fue desarrollado a partir de sesiones semanales establecidas dentro del cronograma del semillero, con una duración total entre el proceso de selección, investigación, creación y producción de cuatro meses para el primero y nueve meses para el segundo. Es preciso mencionar que para *Calificación 2* el proceso de producción sufrió considerables modificaciones a razón de la pandemia ocurrida en el año 2020. Esto tuvo dos consecuencias importantes. En primera instancia, el proceso de producción se retrasó algunos meses; segundo, se establecieron nuevas herramientas para la retroalimentación y muestra de las obras finalizadas que serán mencionadas más adelante.

El primer momento estuvo enfocado en la identificación de los participantes, es decir, estudiantes de los programas de Diseño Gráfico y Artes Plásticas, entre quinto y octavo semestre de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas. La selección tuvo un énfasis importante, ya que los estudiantes que participaron en esta primera fase del semillero debían evidenciar su particular interés en el manejo de herramientas análogas, sobre todo en el uso de la ilustración como método expresivo; así como el de mostrar capacidad de respuesta dentro de un procedimiento experimental y el empleo de diversidad de técnicas manuales y digitales. Todo esto para garantizar un resultado con gran nivel de estética y conceptualización dentro de sus propuestas.

Una vez completo el grupo de participantes, se continuó con el segundo momento, el cual fue el análisis y la selección de las series y películas más representativas de la historia y de la actualidad de los géneros de ciencia ficción y fantasía. Para dicha selección se ofreció a los estudiantes una lista de películas y series de televisión predeterminada con la opción de adición de nuevos títulos. Se tomaron películas como *Star Wars*, *Harry Potter*, *Godzilla*, *Robocop*, *Matrix*, *Mad Max*, *Wall-E*, entre otras; y series como *Stranger Things*, *Rick y Morty*, *Hora de Aventura* y *Game of Thrones*.

Entender la temática de los referentes opcionados, sus personajes, el mensaje narrativo, la estética, las herramientas comunicacionales utilizadas por medio de una investigación basada en la observación de los elementos y el análisis de las historias, fue el primer paso para que los estudiantes pudiesen hacer una reinterpretación de estos personajes, escenarios, escenas y guiones. Todo ello tuvo como finalidad que los participantes crearan una relación directa con su contexto contemporáneo e hicieran la propuesta comunicacional de las piezas. Luego de haber desarrollado el concepto y temática de sus trabajos, los estudiantes definieron qué tipo de piezas gráficas, editoriales o artísticas utilizarían. Las elegidas estuvieron entre las opciones de *pósters*, infografías y páginas de periódico con noticias ficcionadas, las cuales se llevaron a cabo con diversidad de técnicas análogas, complementadas con finalizaciones digitales. De igual manera, en la siguiente exposición se realizaron una serie de obras artísticas tipo instalación, donde las dos disciplinas tuvieron sus respectivos aportes a la hora de la creación de estas.

En esta etapa del proceso de creación y producción de las exposiciones, surgieron los acontecimientos de la pandemia del año 2020, la cual generó cambios significativos a la hora de continuar con el trabajo planteado meses atrás. Es así que a pesar de algunos meses de retraso, surgieron nuevas maneras de poder avanzar con el proyecto y se recurrieron a diversas herramientas, en su mayoría digitales o virtuales, para la retroalimentación, producción y posterior realización de la exposición. En primera instancia, se siguió llevando registro de los trabajos por medio de las plataformas digitales, así como encuentros virtuales semanales; seguido de la virtualización de las exposiciones por intermedio de programación web y realidad virtual.



Figura 1 Proceso de bocetación y primeros acercamientos gráficos de las piezas a exponer en Calificción 2



Fuente: Elaboración propia.



Figura 2 Proceso de bocetación y construcción de instalaciones a exponer en Calificción 2



Fuente: Elaboración propia.

Finalmente y luego de la etapa de producción y evaluación de las piezas, se concluyó con la realización y exhibición del 2 al 30 de mayo de 2019 en Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle y el Centro Cultural Colombo Americano de Cali, la exposición *Calificción: Primer salón de Diseño Gráfico de Ciencia Ficción y Fantasía*. En ella, se expuso la muestra del trabajo del de 15 estudiantes y egresados del programa de Diseño Gráfico, que a partir de los conceptos de *Fan Art* y Diseño de la Comunicación Gráfica, tomaron como referencia películas y series icónicas de los géneros de la Ciencia Ficción y la Fantasía, para producir diseños en formatos de pósteres, infografías y editoriales. La producción se logró a partir de un amplio abanico de técnicas y expresiones visuales como el grafito, ecolines, marcadores, plastilina, rapidografos, complementados con ilustración y edición digital.

Más tarde, el 19 de noviembre de 2020 se lanzó por medio de las páginas web del Centro Cultural Colombo Americano y el Instituto Departamental de Bellas Artes, el *Segundo Salón de Diseño y Artes de Ciencia Ficción y Fantasía de Cali, Calificción 2*, la cual fue la muestra de estudiantes de Artes Plásticas y Diseño Gráfico transformada en una respuesta ante los diversos retos que afrontaron en la actual pandemia. En esta exposición, tomaron como base los conceptos, lenguajes y medios creativos del *Apropiacionismo* y la *reinterpretación* desde diferentes acontecimientos de nuestra realidad caleña, colombiana y latinoamericana, junto a las diversas expresiones audiovisuales de la ciencia ficción y la fantasía.

De esta manera, a partir de las perspectivas de los participantes materializadas en sus obras, *CaliFicción* creó un espacio de inmersión, identificación y reflexión para el espectador fanático de las películas y series de televisión enmarcados en estos géneros narrativos. Dicha exposición produjo una gran cantidad de respuestas positivas de la comunidad geek caleña a la hora de ver representadas muchas de sus producciones audiovisuales favoritas en piezas de diseño gráfico y obras de arte; sumado a encontrarlas dentro del contexto local.



Figura 3 Registro de exposición *Calificción* en el Centro Cultural Colombo Americano de Cali y el Instituto Departamental de Bellas Artes

Fuente: Elaboración propia.

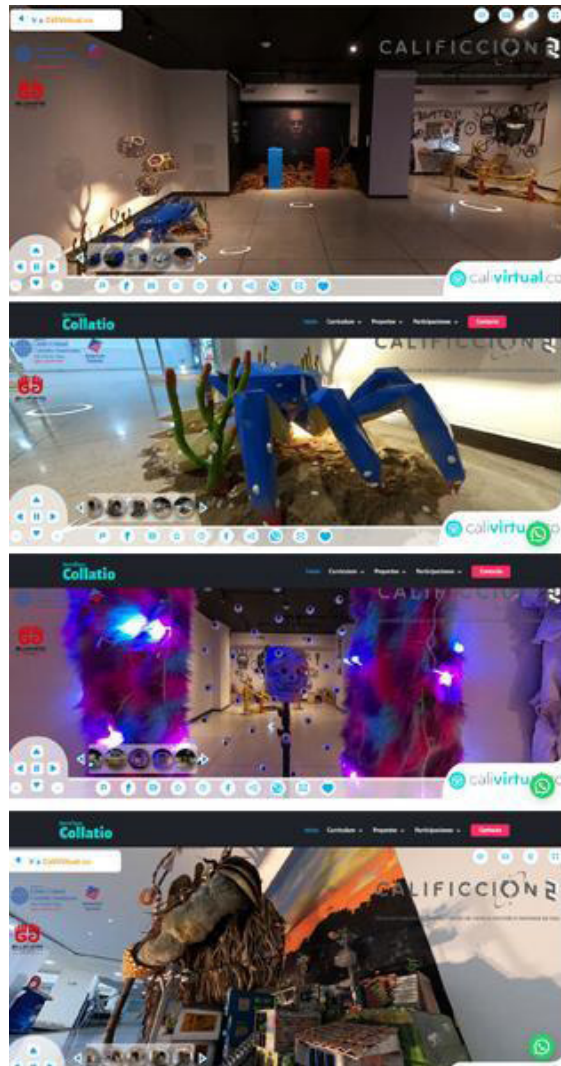
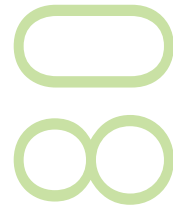


Figura 4 Registro de exposición *Calificción 2*, lanzada virtualmente en las páginas del Centro Cultural Colombo Americano de Cali y el Instituto Departamental de Bellas Artes

Fuente: Elaboración propia.

## Conclusiones

Como se mencionaba anteriormente, la estrecha relación entre el Diseño Gráfico y las Artes Plásticas que se presenta desde la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas del Instituto Departamental de Bellas Artes, es producto de una serie de hechos y actividades que forjaron a través de las últimas décadas un particular perfil de estudiantes y profesionales egresados de aquella institución; la cual en muchas ocasiones se pueden percibir como espontáneas más no direccionadas. Es así que el Semillero Collatio, recogiendo estas inquietudes frente a las evidencias históricas, académicas y profesionales, emerge como un espacio de análisis, producción y reflexión entre estos elementos técnico-expresivos de las Artes Plásticas y las herramientas comunicacionales del Diseño Gráfico. Esto dio para realizar una serie de integraciones proyectuales como *Calificción* y *Calificción 2*, donde se trabajaron tales herramientas de las disciplinas mencionadas como el Fan Art y el Diseño de la Comunicación Gráfica por un lado, y por el otro el Apropiaционismo y la Reinterpretación Contextual.

De igual forma, es importante mencionar que el proceso para llevar a cabo tales proyectos estuvo marcado en primera instancia por la identificación de los estudiantes participantes, seguido de la investigación y análisis de los conceptos que unirían desde el Arte y Diseño para las piezas seleccionadas en las exposiciones. Asimismo, los siguientes pasos fueron enfocados en la conjunción de las herramientas técnicas y expresivas de las artes, la función comunicacional del diseño y el trabajo referencial de las producciones de Ciencia Ficción y la Fantasía, para la producción de una diversidad de formatos como pósteres, infografías, editoriales e instalaciones. Sin embargo, la metodología de trabajo posteriormente se vio profundamente modificada por las condiciones de la emergencia sanitaria desde el mes de marzo de 2020, el cual modificó significativamente la realización de tales proyectos en los que Collatio estuvo involucrado; especialmente en *Calificción 2* se recurrieron a una variedad de herramientas, en su mayoría digitales y virtuales para la retroalimentación, producción y posterior puesta en escena de la exposición. Si bien la intención del Semillero Collatio era la de enfatizar el trabajo análogo para los proyectos, se pudo entender la importancia de las herramientas digitales para la optimización del trabajo sin dejar de lado y sin perder de vista las metodologías manuales.



Para finalizar es importante mencionar que estas exposiciones fueron los ejemplos perfectos del proceso interdisciplinar que el Semillero Collatio se propuso desde su comienzo, y que a partir del contexto de Bellas Artes, sumado a la conceptualización de las diferencias y similitudes entre las Artes Plásticas y el Diseño Gráfico, y conjuntada con su puesta en práctica, dio unos resultados más que satisfactorios a la hora de ofrecer una alternativa para los estudiantes y a las carreras de Diseño Gráfico y Artes Plásticas en sí mismas. Una oportunidad para poderlo replicar desde las diversas asignaturas proyectuales o disciplinas complementarias.



### Referencias bibliográficas

- Bahena, F. (2012). *Cartel*. México D.F: Red Tercer Milenio.
- Castillo Ríos, L. (2017, enero). El diseño gráfico y el arte: ¿Qué comparten y en qué se diferencian? *Fundación Gutenberg*. Recuperado de: <http://www.fundaciongutenberg.edu.ar/component/content/article/1/608-el-diseno-grafico-y-el-arte-ique-comparten-y-en-que-se-diferencian>
- García Garrido, S. (2011). Piece and processes of current Design as Contemporary Art. *Strategic Design Research Journal*, 4(2), pp.77-83. DOI: 10.4013/sdrj.2011.42.06
- Guyot, C. (2008, junio). Joan Acosta: El diseño socializa el conocimiento. *Diario La Nación*. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/opinion/joan-costa-el-diseno-socializa-el-conocimiento-nid1017188>
- Muglia, A. (2013, julio). Influencias e historias en diseño contemporáneo. *Actas de Diseño N° 15. VIII Encuentro Latinoamericano de Diseño*. Universidad de Palermo, Buenos Aires.
- Munari, B. (2004). Artista y Designer. En A. Calvera (Ed.), *Arte, Diseño, nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos*. (pp. 31-57). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Pérez Company, O. (2016). *Diseño Gráfico y Arte*. (Tesis de Maestría). Universitat Politècnica de Valencia.
- Piaget, J. (1979). La epistemología de las relaciones interdisciplinarias. *Revista Documenta*, pp.67-81.
- Van der Linde, G. (2007). ¿Por qué es importante la interdisciplinariedad en la educación superior? *Cuaderno de pedagogía universitaria*, 4(8). DOI: <https://doi.org/10.29197/cpu.v4i8.68>