

## La investigación formativa en diseño gráfico como estrategia de resistencia frente al imperialismo cultural

### Autora:

Ing. Jeannette Rossanna Realpe Castillo. [jeannette.realpe@utc.edu.ec](mailto:jeannette.realpe@utc.edu.ec) /  
[jeannette.realpe@gmail.com](mailto:jeannette.realpe@gmail.com)

Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador

### RESUMEN

La ponencia propuesta explora la simbiosis entre la investigación en diseño y la investigación cultural, llevada a cabo por la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi – Ecuador, en el marco de su macro proyecto de investigación, actualmente en curso; este proyecto tiene como objetivo la recuperación y revalorización simbólica de diversas manifestaciones culturales de la provincia de Cotopaxi, a través de la comunicación visual/audiovisual, lo que pretende lograr la apropiación de referentes propios por parte de los/as diseñadores/as en formación, para ser utilizados en sus diseños.

Un proyecto de investigación formativa llevado a cabo entre estudiantes y docentes que ha abierto numerosas interrogantes acerca de las posibilidades que el campo del diseño posee para nutrirse de metodologías propias de las ciencias sociales, con la finalidad de sortear los límites de su naturaleza proyectual, que permitan a un proyecto de investigación en diseño gráfico no únicamente solucionar un problema comunicacional, sino que además contribuya con la construcción de conocimiento desde y para el diseño, a tiempo que aporte con la documentación de la actualmente escasa información histórica sobre las diversas manifestaciones culturales de Cotopaxi. Una propuesta que ha puesto sobre la mesa de discusión algunos puntos de debate sobre los alcances y limitaciones de la investigación en diseño desde una academia perteneciente al Sur Global, que busca la construcción de un diseño de factura propia, discutiendo y revisando constantemente las nociones de 'identidad', y que lucha por encontrar ámbitos de legitimación, sin renunciar a su condición contrahegemónica.

### INTRODUCCIÓN

Desde el año 2015, la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, ubicada en la ciudad de Latacunga-Ecuador, ha llevado a cabo, dentro de su programa de investigación formativa, el Proyecto Macro de la Carrera denominado *Expresiones Culturales de la Provincia de Cotopaxi*. Dada la desvalorización simbólica y la paulatina invisibilización de las expresiones culturales de la región, ocasionadas por efectos de la globalización y el imperialismo cultural, la universidad ha detectado la necesidad de generar, desde el diseño gráfico, estrategias comunicacionales de resistencia frente a estos fenómenos, a tiempo que ha acercado a los y las estudiantes al estudio de culturas y estéticas vernáculas, como referentes y puntos de inspiración para sus propuestas creativas. A su vez, estas investigaciones buscaron dar cumplimiento al Objetivo 5; política 2; literal b del Plan Nacional del Buen Vivir del Ecuador 2013-2017: "Incentivar y difundir estudios y proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios sobre diversas culturas, identidades y patrimonios, con la finalidad de garantizar el legado a futuras generaciones"<sup>ii</sup>.

El objetivo general de la investigación busca la revalorización simbólica de las expresiones culturales de la provincia de Cotopaxi, tanto ancestrales como sincréticas (mestizas), que integran el corpus de la diversidad cultural<sup>iii</sup> de la provincia, a través de proyectos de investigación formativa para su difusión en la comunidad cotopaxense, ecuatoriana y regional. Los objetivos específicos se centraron en la elaboración de un registro sistematizado, tanto bibliográfico como documental, de las expresiones culturales, cuya documentación se

encuentra dispersa o de plano es inexistente, para posteriormente elaborar un análisis -ya sea desde el ámbito morfológico, semiótico, geométrico, comunicacional o antropológico visual- de sus componentes gráficos, simbólicos, culturales y/o históricos, de acuerdo con las teorías visuales correspondientes a cada una de las disciplinas anteriormente descritas; para finalmente, generar productos comunicacionales visuales y audiovisuales, a partir del registro y análisis previos, para su socialización y difusión, ya sea con fines comerciales, educativos, académicos o sociales.

Dada la multiplicidad de enfoques desde los que este macro-proyecto puede abordarse, en la presente ponencia se problematizarán las estrategias de resistencia frente al imperialismo cultural que se generan, a partir de la búsqueda de referentes propios, aplicados a diseños orientados a la preservación de la memoria histórica y social de la región; así como los alcances y limitaciones que la formación académica en diseño gráfico posee, a la hora de complementar su práctica proyectual con métodos y técnicas de investigación característicos de las ciencias sociales.

### **Metodología**

El macro proyecto se llevó a cabo a través de trabajos formativos de titulación para Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, con los estudiantes egresados de la carrera, a partir del mes de octubre de 2015 hasta junio del año 2016, fecha en la que los resultados fueron socializados y sustentados como parte del proceso de titulación.

Como primer paso, realizó un taller de diagnóstico y sistematización de experiencias con los/as estudiantes investigadores/as, la mayoría oriundos de la región, que permitió, a través del intercambio de conocimientos, saberes y subjetividades, detectar una primera aproximación a las expresiones culturales más representativas de Cotopaxi, una de las veinticuatro provincias del Ecuador, ubicada en la sierra central interandina, región geográfica habitada ancestralmente por la nacionalidad indígena panzaleo, cuyos primeros asentamientos humanos datan de los años 10.000 a 600 a.C, y en donde, a partir de la conquista española, inicia un proceso de sincretismo e hibridación cultural que dará origen a innumerables manifestaciones de la cultura tanto popular como oficial<sup>iv</sup>.

Como resultado del taller se generó un listado general de expresiones culturales susceptibles de ser intervenidas desde el diseño gráfico para, en interacción con la comunidad, generar distintos productos comunicacionales centrados en la *protección* y *promoción* de la diversidad cultural de la región, tomando en cuenta que, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la *protección* se refiere a “la adopción de medidas destinadas a la conservación, salvaguardia y el enaltecimiento”<sup>v</sup> de las culturas; mientras que la *promoción* “apela a la regeneración perpetua de las expresiones culturales con el fin de evitar que sean confinadas a los museos, ‘folclorizadas’ o adulteradas”<sup>vi</sup>.

Como segundo momento, los/as estudiantes realizaron visitas *in situ* a cada uno de los siete cantones de Cotopaxi (La Maná, Latacunga, Pangua, Pujilí, Salcedo, Saquisilí y Sigchos), para recopilar información de primera mano sobre cada una de las expresiones culturales detectadas, así como para indagar en otras posibles expresiones de la diversidad cultural de la zona. Se realizó una primera visita de observación por parte de los/as estudiantes postulantes, generando así una matriz final de expresiones culturales sobre las que se trabajarían los proyectos de diseño gráfico que darían lugar a la titulación de los y las estudiantes como Ingenieros/as en Diseño Gráfico Computarizado.

Para efectos de este estudio, las expresiones culturales detectadas a lo largo de los siete cantones de la provincia de Cotopaxi se dividieron en las siguientes categorías, tomando en cuenta la clasificación de expresiones culturales tradicionales de la Organización Mundial de

la Propiedad Intelectual (OMPI):

- i) las expresiones verbales, tales como los relatos, las gestas épicas, las leyendas, la poesía, los enigmas y otras narraciones; las palabras, los signos, los nombres y los símbolos;
- ii) las expresiones musicales, tales como las canciones y la música instrumental;
- iii) las expresiones corporales, tales como las danzas, las representaciones escénicas, las ceremonias, los rituales y otras interpretaciones o ejecuciones;
- iv) las expresiones tangibles, tales como las obras de arte y, en particular, dibujos, pinturas (incluidas pinturas corporales), tallas, esculturas, alfarería, terracota, mosaicos, ebanistería, forja, joyería, cestería, labores de punto, textiles, cristalería, tapices, indumentaria; artesanía; instrumentos musicales; y obras arquitectónicas; que son:
  - aa) producto de la actividad intelectual creativa, en particular de la creatividad del individuo y la de la comunidad;
  - bb) características de la identidad cultural y social de una comunidad, así como de su patrimonio cultural, y
  - cc) mantenidas, utilizadas o desarrolladas por esa comunidad o por individuos que tienen el derecho o la responsabilidad de hacerlo de conformidad con las leyes y las prácticas consuetudinarias de dicha comunidad<sup>vii</sup>.

A partir de esta clasificación, los/as estudiantes, de forma individual o en grupos de dos personas, seleccionaron una de las expresiones culturales de la lista elaborada para trabajar productos de comunicación visual/audiovisual con fines de promoción o protección de la diversidad cultural cotopaxense, distribuyendo su campo de acción en los siete cantones que integran la provincia. Las constantes metodológicas para cada uno de los proyectos formativos fueron: una primera etapa de investigación bibliográfica y documental sobre cada una de las expresiones culturales estudiadas, una segunda etapa de investigación de campo, en donde, de acuerdo con la naturaleza de la expresión cultural investigada, se aplicaron distintas técnicas de investigación de las ciencias sociales para recolección de datos como: entrevistas, encuestas, historias de vida, observación directa y participante, registros fotográficos y videográficos, tablas morfológicas, entre otros; que recabaron información complementaria con el objetivo de recopilar, organizar y enriquecer el acervo documental de dichas manifestaciones; y finalmente, una tercera etapa proyectual que, retomando los dos momentos metodológicos anteriores como la fase de investigación, culmina el proceso con la aplicación de la creatividad en construcción de productos de diseño gráfico destinados a la difusión social, académica o comercial.

## Resultados y discusión

### **1. El imperialismo cultural: estrategias de resistencia desde el diseño**

Tal como lo afirma Joan Costa<sup>viii</sup>, el diseño se debate entre un doble sendero, dentro del que ha transitado de forma más o menos consistente desde su configuración como disciplina: por un lado, se encuentra el imperativo de diseñar para mejorar la calidad de vida de los seres humanos, a través de innumerables estrategias visuales para difundir y enarbolar distintas causas de interés colectivo; por otra parte, el diseño ha sido también un privilegiado vehículo de transmisión de ideologías, generando estrategias de seducción y persuasión que han contribuido con la afirmación de modos de vida funcionales al mercado, al hiperconsumo, con el consecuente desvanecimiento paulatino de identidades individuales y colectivas, favoreciendo la enajenación cultural de comunidades, especialmente en países en vías de desarrollo.

Entre las políticas educativas adoptadas por los gobiernos latinoamericanos bajo la tutela de Estados Unidos (operadas bajo la figura de la Organización de Estados Americanos, OEA, creada en 1948, y posteriormente, bajo el Consejo Interamericano de Cultura, establecido en 1961<sup>ix</sup>), se enfatizó la necesidad de “dar prioridad a la enseñanza técnica y profesional, tecnificar la enseñanza de las humanidades y las ciencias sociales; despolitizar las relaciones

y las instituciones educativas, sea en el nivel de los profesores, sea en el nivel de los alumnos<sup>x</sup>; en suma, se desarrolló una serie de estrategias políticas encaminadas a legitimar el *statu quo* norteamericano (orientado al consumo y a la configuración de una clase obrera calificada desde la técnica y sin formación en pensamiento crítico) como modo de vida aspiracional para las generaciones presentes y futuras, que allanara el camino para el avance capitalista sin oposición; ésta es sólo una de las múltiples aristas del fenómeno que se conoce con el nombre de *imperialismo cultural*.

El diseño gráfico ecuatoriano, de por sí configurado desde finales del siglo XIX dentro de una práctica predominantemente técnica, abreva de la tradición occidental desde sus inicios, visibilizándose la configuración de una débil identidad nacional<sup>xi</sup>, influenciada por las aspiraciones de las élites regionales, que vieron a Francia como el primer paradigma de la modernidad que se debía seguir; y posteriormente a Estados Unidos, a partir de la influencia económica y cultural que este país ejerció una vez configurada la OEA, luego de la Segunda Guerra Mundial.

Dada su doble condición de profesión técnica, fundada desde sus bases por la cultura occidental, y su configuración como disciplina anclada a las necesidades de la empresa, la industria y el mercado, el imperialismo cultural ha tenido en el diseño a un socio estratégico en el afianzamiento de su influencia sobre la configuración de imaginarios sociales que funcionales a los intereses de las clases hegemónicas y que han puesto en el centro al mercado y en la periferia al ser humano, a tiempo que han contribuido con la globalización de estéticas, tendencias, y estilos de diseño occidentales, consumidos y reproducidos sin mayor criterio crítico por diseñadores, clientes y consumidores. Sin embargo, se pueden advertir intentos particulares por recuperar la gráfica vernácula, especialmente la ancestral, en el trabajo de diseñadores/as gráficos ecuatorianos/as o residentes en el país como Peter Mussfeldt, o Guido Díaz<sup>xii</sup>, por citar dos ejemplos, desde los años setenta y ochenta del siglo XX.

Es recién en el año 2009, con la consecución del Plan Nacional para el Buen Vivir, que el Ecuador integra, dentro de sus políticas públicas, la lucha manifiesta contra el imperialismo cultural a través de la generación de objetivos nacionales que buscan fortalecer las identidades diversas, la plurinacionalidad, la interculturalidad y la identidad nacional<sup>xiii</sup>. Por su parte, la Universidad Técnica de Cotopaxi, institución pública de educación superior con vocación humanista y orientación al pensamiento crítico, ha desarrollado, desde sus propios frentes, mecanismos para resistir a los embates del imperialismo cultural a través del ejercicio de la cátedra investigativa, orientada a la recuperación de referentes propios como tomas de partido de diseños en donde la identidad es construida a partir de referentes propios, tomando en cuenta que la formación de la mayoría de docentes que integran el cuerpo docente de la carrera de diseño gráfico, provienen de una tradición técnica, anclada en los paradigmas del diseño en función de las necesidades de la empresa e industria, y con una vocación investigativa orientada a la detección de requerimientos cuantitativos del mercado; condiciones que supusieron un reto a la hora de utilizar métodos de investigación cualitativos propios de las ciencias sociales, que incluyen a la subjetividad como una variable inalienable dentro del proceso de obtención de conocimiento, para ser utilizados con estudiantes egresados de la carrera de diseño, formados en los paradigmas tradicionales del diseño gráfico global y globalizado.

### **2. Diseño gráfico e investigación de la cultura: ¿simbiosis o dicotomía?**

Uno de los primeros retos que esta investigación enfrentó a lo largo de su desarrollo fue la familiarización de los/as estudiantes con las técnicas de investigación de las ciencias sociales, como mecanismos de obtención de información para la creación de productos de diseño gráfico, que cumplieran satisfactoriamente con los objetivos de promoción y protección de la

diversidad cultural. Considerando que los proyectos formativos están enmarcados dentro de lo que se conoce como investigación para el diseño<sup>xiv</sup>, en la que “el producto final es un artefacto u objeto diseñado”<sup>xv</sup> muy utilizada el desarrollo de proyectos de pregrado, se espera que su objetivo sea el de habituar a los estudiantes al manejo de técnicas de recolección de datos que fundamenten teórica y pragmáticamente la solución visual/audiovisual a las problemáticas planteadas.

Más allá de su función pragmática, la recolección de datos desde el campo tuvo como propósito acercar a los/as investigadores noveles a la comprensión cabal de las realidades estudiadas, empujar a los estudiantes a salir de la comodidad de su mesa de trabajo para indagar, de primera mano, las complejidades de la cultura en la que se encuentran inmersos, para departir con las comunidades beneficiarias de su trabajo y evidenciar en primera persona los acercamientos y tensiones existentes entre éstas y el/la investigador/a. Los métodos cualitativos utilizados para el efecto, especialmente la observación participante, entrevista a profundidad e historia de vida, permitieron, desde la subjetividad, aproximar a los estudiantes a otro tipo de métodos de obtención de conocimientos para el diseño, alejados de la tradicional investigación de mercado, misma que no fue dejada de lado, sino utilizada como medio complementario para la obtención de información necesaria para plantear la solución creativa al problema comunicacional.

La particularidad de este momento de la investigación, es que la etapa previa (de investigación bibliográfica) ofreció a los estudiantes un escaso, y en algunos casos inexistente, corpus de información escrita o documentada sobre la realidad estudiada. No obstante, cabe resaltar que el énfasis que el macro-proyecto concedió a la investigación bibliográfica y documental, buscó fomentar el desarrollo de la lectura y revisión crítica de material escrito, visual y audiovisual, como paso inicial indisoluble de la labor integral de todo/a investigador/a. Si bien la provincia de Cotopaxi cuenta con innumerables expresiones culturales, dada su ubicación geográfica, su pasado prehispánico y su opulenta tradición sincrética, la existente recopilación bibliográfica de dichas expresiones resultó insuficiente para abordar las complejidades de sus orígenes, desarrollo y sucesivas transformaciones, por lo que la etapa de investigación de campo fue clave para documentar de primera mano aquello que no se encontraba escrito en libros, artículos, documentos o manuscritos.

Si bien la investigación para el diseño ha sido criticada por su dudoso rigor a la hora de realizar el levantamiento y triangulación de datos por parte de investigadores inexpertos<sup>xvi</sup>, se espera que la inmersión de los estudiantes en el campo propicie el proceso de su formación humanística, desarrollando competencias en el ámbito del pensamiento crítico, a tiempo que los entrena para el pensamiento sistemático y la comprobación objetiva de sus fuentes, como mecanismos de perfeccionamiento de destrezas en investigación, propias del tercer nivel de formación académica.

Tal como se visibilizó en el desarrollo de este macro-proyecto, aparece como indispensable un enfoque socio-humanístico en el diseño, que haga contrapeso a la tradición funcionalista que enfatiza el enfoque técnico como prioritario en la profesión del diseñador<sup>xvii</sup>. Los/as estudiantes que formaron parte de este proyecto, herederos/as de esta tradición, atravesaron no pocas dificultades intentando romper el paradigma del *diseño por el diseño*<sup>xviii</sup>, una práctica centrada en el dominio de la técnica, desprovista de referentes, cegada por los mandatos estéticos del imperialismo cultural, alejada de la investigación y principalmente, orientada al mercado, al consumo y divorciada de su función social.

Como resultado de este ejercicio, los/as investigadores en ciernes tomaron conciencia de los imperativos culturales sobre los que su práctica como diseñadores/as había estado inmersa, observando de forma acrítica las estéticas, modas y tendencias globalizadas fomentadas por

los *mass-media*, en contraposición a la multiplicidad de estéticas propias que ofrece una mirada sobre los referentes de las culturas propias; partiendo de esta toma de partido, los/as estudiantes indagaron en las diversas posibilidades que la investigación por referentes históricos y culturales ofrece a los diseñadores como puntos de arranque para la concepción, creatividad y desarrollo de diversos productos comunicacionales, mismos que tuvieron principalmente dos orientaciones: el *diseño por referentes culturales*, y el *diseño para la comunicación visual/audiovisual de expresiones culturales*; se entiende que ambas orientaciones pueden funcionar en conjunto, siendo una de éstas la dominante, dependiendo de la naturaleza de la propuesta creativa generada por el/la estudiante.

### **3. Experiencias de investigación formativa en el macro-proyecto *Expresiones Culturales de la provincia de Cotopaxi***

De los dieciséis proyectos de investigación formativa llevados a cabo por los/as estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC), para optar por el título de Ingenieros/as en Diseño Gráfico Computarizado, enmarcados en el macro-proyecto de la carrera *Expresiones Culturales de la provincia de Cotopaxi*, durante el período octubre 2015 a junio de 2016, se ejemplificarán dos de ellos, que trabajaron sobre las dos orientaciones anteriormente descritas, y que no están exentos de problematizaciones:

#### **3.1. Diseño por referentes culturales:**

*3.1.1. Tema de investigación: Reinterpretación contemporánea de los signos gráficos de la indumentaria del Danzante de las fiestas del Inti Raymi de Salcedo.*

*Autores: Hugo Alberto Jami Alomoto y Luis Fernando Minta Caiza.*

*Tutora: Ing. Ms.C. Jeanette Realpe Castillo.*

*Año: 2016*

Este proyecto tuvo como objetivo el generar, a partir del análisis morfológico de la figura del Danzante de Salcedo, (el personaje principal de las Fiestas del Inti Raymi, realizadas en honor a la deidad solar para agradecer la fecundidad otorgada por ésta a la Pacha Mama -Madre Tierra- y las abundantes cosechas que de esta dualidad se generan)<sup>xix</sup>, la extracción de signos gráficos encontrados en la suntuosa vestimenta de esta figura, para aplicarlos en neo-artesanías, a través de la estilización, geometrización, diseño de patrones y estructuras de múltiple repetición, todo ello considerando la metodología de diseño por referentes, en donde éstos se entienden como “el punto de partida en el proceso de diseño [...], lo que estimula una reacción; es cualquier cosa que mueve o motiva”<sup>xx</sup>. Se parte de la premisa de que el diseño por referentes supone la constante revisión y resignificación de la identidad, en la medida en que ésta está en constante transformación y es producto del discurso, no es esencialista, sino que se revisa continuamente, y que se construye dentro de la representación<sup>xxi</sup>. El resultado de este ejercicio de diseño es una obra derivada de la original, en donde el producto final difiere ostensiblemente de su referente, tanto en su forma como en su función.

**Fotografía 1**  
**Danzante de Salcedo – referente**



Fuente: Juvenil Salcedo | Blogger

**Fotografía 2**  
**Prototipos neo-artesanías.**



Fuente: Reinterpretación contemporánea de los signos gráficos de la indumentaria del Danzante de las fiestas del Inti Raymi de Salcedo.

### 3.2. Diseño para la comunicación visual de expresiones culturales:

3.2.1. Tema de investigación: *El Tren Fantasma y otras leyendas de la Laguna de Yambo: Libro Pop Up.*

Autores: *Stefanía Monserrath Ortega Chávez y Gustavo Samuel Sánchez Rojas.*

Tutora: *Ing. Ms.C. Jeanette Realpe Castillo.*

Año: 2016.

Este trabajo final de titulación recogió las expresiones culturales de la tradición oral en torno a la Laguna de Yambo, ubicada a siete kilómetros de la cabecera del cantón Salcedo, para su interpretación visual a través de ilustraciones que fueron plasmadas en un libro pop up, un producto de diseño editorial que contiene figuras tridimensionales en papel, solapas y otros elementos interactivos<sup>xxii</sup>. En este caso, los estudiantes trabajaron bajo referentes no visuales, sino orales y escritos, para, a través de la ilustración digital, *traducir* a imágenes icónicas un lenguaje predominantemente oral, propio de la tradición andina. El objetivo principal de este trabajo fue, sin embargo, la comunicación visual de esta expresión cultural a través de un medio alternativo novedoso como el libro tridimensional. Los/as estudiantes se esforzaron por desarrollar un estilo de ilustración propio, alejado de las tendencias de ilustración imperantes, y más cercano a la estética propia de la gráfica popular ecuatoriana.

**Fotografía 3**  
**Gráfica Popular – referente**



Fuente: Gráfica Popular

**Fotografía 4:**  
**Diseño de portada: La laguna de Yambo. Leyendas.**



Fuente: *El Tren Fantasma y otras leyendas de la laguna de Yambo: Libro pop up.*

## CONCLUSIONES

Sin renunciar a su condición cosmopolita, el diseño gráfico puede abreviar de las tradiciones vernáculas en la toma de referentes de la identidad cultural propia de su región, transformándolas a través de la intervención del diseño académico como estrategias de resistencia frente a un diseño globalizante, orientado a unificar las estéticas y los gustos en función de las necesidades del mercado. Es necesario estar atentos, sin embargo, al peligro latente de folclorización que supone la apropiación de expresiones culturales particulares y al riesgo que implica transformar dichas manifestaciones en productos comerciales; esto considerando que el diseño es una disciplina ligada, desde sus orígenes, a la empresa y al mercado, y que muchos de los productos visuales/audiovisuales generados desde su práctica, tienen un fin comercial; en este caso es importante considerar que si éste es el destino pensado para los diseños propuestos, se deberán considerar como primeros beneficiarios a

las comunidades de donde parten las expresiones culturales, en detrimento de la industria turística y los medios masivos con grandes capitales.

Por otra parte, el conocimiento obtenido para el diseño radicó en la recopilación de manifestaciones de la cultura visual propia de la región; el análisis morfológico, semiótico, o los procesos de geometrización y creación de estructuras y patrones, contribuyeron con la documentación de registros visuales, sígnicos e icónicos que sentaron las bases para investigaciones posteriores sobre temas relacionados.

Se hace indispensable, asimismo, la problematización de la propiedad intelectual a la hora de generar obras derivadas o basadas en referentes culturales. Es necesario que se genere un consenso con las comunidades para la toma de referentes en productos de diseño, independientemente de que los derechos de autor pertenezcan a un sujeto, comunidad o sean considerados patrimoniales; es mandatorio evitar cualquier tipo de vulneración al sentido de pertenencia que las comunidades poseen sobre las expresiones de su cultura, de ahí parte una de las facetas de la responsabilidad social del diseño gráfico. Para finalizar, el involucramiento del diseñador en ciernes en la investigación de la cultura, opera como detonante para generar *insight* de los imperativos culturales; es decir, la toma de conciencia sobre la apropiación acrítica de tendencias de diseño globalizantes, que han invisibilizado históricamente la multiplicidad de estéticas vernáculas ricas en matices, y fuente inagotable de inspiración para la creación de un diseño consciente de la necesidad de hacer frente a las múltiples facetas que ejerce el imperialismo cultural como estrategia de dominación desde su condición hegemónica.

## Notas

---

<sup>i</sup> Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), las expresiones culturales son “las expresiones resultantes de la creatividad de las personas, grupos y sociedades, que poseen un contenido cultural”. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2005). *Convención sobre la protección y promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales*. París: UNESCO, pág. 5.

<sup>ii</sup> Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (SEMPLADES) (2013). Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017. Quito-Ecuador: SEMPLADES, pág. 190.

<sup>iii</sup> Se tomó el concepto de diversidad cultural propuesto por la UNESCO: “se refiere a la multiplicidad de formas en que se expresan las culturas de los grupos y sociedades. Estas expresiones se transmiten dentro y entre los grupos y las sociedades”. UNESCO, Op. Cit., pág. 4.

<sup>iv</sup> Naranjo, L; y Otáñez, J. (2015). *El diseño gráfico y las colecciones de cerámicas pre-colombinas en Latacunga, Ecuador*. Manuscrito no publicado.

<sup>v</sup> UNESCO, Op. Cit., pág. 4

<sup>vi</sup> UNESCO, Op. Cit., pág. 5.



- vii Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). Disposiciones Revisadas para la protección de Expresiones Culturales Tradicionales/Expresiones del Folclore, Objetivos Políticos y Principios fundamentales, citado por de Román, R. (s/f). "Las expresiones culturales tradicionales en las normas de derechos de autor". *Biblioteca Jurídica Virtual del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM*. México: Universidad Autónoma de México, pág. 144.
- viii Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Bolivia: Grupo Editorial Design, pág. 11.
- ix Para profundizar en los mecanismos legales y las políticas que configuran el imperialismo cultural en América Latina, ver Ianni, O. (1975). *Imperialismo Cultural en América Latina*. En *Revista Comercio Exterior*. México, pp. 749-753.
- x Ianni, O. Op. Cit., pág. 750.
- xi Calderón, G. y Calisto, M. (2011). *Diseño gráfico en Quito-Ecuador, 1970-2005*. Quito: Instituto Metropolitano de Patrimonio, pág. 84.
- xii Calderón, G. y Calisto, M. Op. Cit., pág. 323.
- xiii Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (SEMPLADES) (2013). Op. Cit., pág. 189.
- xiv Frayling, C. (1993). *Research into Art & Design*. London Royal College of Art, pág. 5.
- xv Herrera, M. (2010). "Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño". *En no solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología*. Recuperado de: [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion\\_diseno.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm)
- xvi Herrera, M. Op. Cit.
- xvii Martínez, O. (2012). "Investigación sociohumanística en el diseño gráfico desde la técnica profesional". En *Revista TECKNE*, No. 10, pp. 47-53.
- xviii Propongo el término *diseño por el diseño*, como extrapolación al término *arte por el arte*, de Théophile Gautier, para nombrar a la práctica del diseño que opera de espaldas a las realidades sociales de su tiempo, funcional al mercado y desprovista de una orientación ética determinada para su ejercicio.
- xix Gualpa, W. (2011). *Los Danzantes del Inti Raymi: rasgos de identidad*. Ecuador: Ideas Creativas, pág. 30.
- xx Artesanías de Colombia (2008). *Metodología de diseño por referentes*. Colombia: Artesanías de Colombia S.A., pág. 3.
- xxi Hall, S. (2003). "¿Quién necesita identidad?" En Hall, S. y du Gay, P. (comp.) (2003). *Cuestiones de Identidad Cultural*. Buenos Aires: Amorrortu Editores, pág. 17.
- xxii Van der Meer, R. (2008). *Inspiration. A pop up book*. United States: Tango Books, pág. 3.

## BIBLIOGRAFÍA

Artesanías de Colombia (2008). *Metodología de diseño por referentes*. Colombia: Artesanías de Colombia S.A., pág. 3.

Barragán, J. (2007). *Gráfica popular*. Quito-Ecuador: Dinediciones, pág. 109.

Calderón, G. y Calisto, M. (2011). *Diseño gráfico en Quito-Ecuador, 1970-2005*. Quito: Instituto Metropolitano de Patrimonio, pág. 84.

Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Bolivia: Grupo Editorial Design, pág. 11.

Ianni, O. (1975). Imperialismo Cultural en América Latina. En *Revista Comercio Exterior*. México, pp. 749-753.

Frayling, C. (1993). *Research into Art & Design*. London Royal College of Art, pág. 5.

Gualpa, W. (2011). *Los Danzantes del Inti Raymi: rasgos de identidad*. Ecuador: Ideas Creativas, pág. 30.

Hall, S. (2003). "¿Quién necesita identidad?" En Hall, S. y du Gay, P. (comp.) (2003). *Cuestiones de Identidad Cultural*. Buenos Aires: Amorrortu Editores, pág. 17.

Herrera, M. (2010). "Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño". *En no solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología*. Recuperado de: [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion\\_diseno.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm)

Jami, H. y Minta, L. (2016). *Reinterpretación contemporánea de los signos gráficos de la indumentaria del Danzante de las fiestas del Inti Raymi de Salcedo*. Proyecto de Titulación para optar por el título de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado. Latacunga-Ecuador. Universidad Técnica de Cotopaxi.

Martínez, O. (2012). "Investigación sociohumanística en el diseño gráfico desde la técnica profesional". En *Revista TECKNE*, No. 10, pp. 47-53.

Naranjo, L., y Otáñez, J. (2015). *El diseño gráfico y las colecciones de cerámicas pre-colombinas en Latacunga, Ecuador*. Manuscrito no publicado.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2005). *Convención sobre la protección y promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales*. París: UNESCO, pág. 5.

Ortega, S. y Sánchez, G. (2016). : *El Tren Fantasma y otras leyendas de la Laguna de Yambo: Libro Pop Up*. Proyecto de Titulación para optar por el título de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado. Latacunga-Ecuador. Universidad Técnica de Cotopaxi.

Román, R. (s/f). "Las expresiones culturales tradicionales en las normas de derechos de autor". *Biblioteca Jurídica Virtual del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM*. México: Universidad Autónoma de México, pág. 144.

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (SEMPLEDES) (2013). *Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017*. Quito-Ecuador: SEMPLEDES, pág. 190.

---

Van der Meer, R. (2008). *Inspiration. A pop up book*. United States: Tango Books, pág. 3. 10

