

# Cuaderno 82

Año 21  
Número 82  
Octubre  
2020

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

## Investigar en Diseño

---

**M. Matarrese y L. del C. Vilchis Esquivel:** Introducción. Investigar en Diseño. Multiplicidades epistemológicas y estéticas desde las que analizar la disciplina | **Eje 1. Epistemología del Diseño:** **R. Ynoub:** Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño | **A. Cravino:** Hacia una Epistemología del Diseño | **V. Ariza:** El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención | **M.Á. Rubio Toledo:** Consideraciones para la investigación simbólica en Diseño desde los sistemas complejos | **M. A. Sandoval Valle:** La investigación de aspectos sociales y culturales como estrategia de Diseño | **Eje 2. Epistemología y enseñanza del Diseño:** **L. del C. Vilchis:** Diseño, Investigación y Educación | **J. Pokropek:** La experimentación proyectual en la enseñanza: Enseñar a construir sentido | **L. F. Irigoyen Morales:** Propuesta de categorización de habilidades en estudiantes y profesionales noveles de Diseño | **M. S. De la Barrera e I. Carillo Chávez:** Factores que inciden en investigaciones para Diseño | **Eje 3. Epistemología del Diseño en y desde diversas perspectivas y casos:** **M. Martínez González:** Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México | **M. Kwon:** Reinterpretación del jardín japonés en el paisaje occidental del Siglo XX a través de tres paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker | **B. Ferreira Pires:** Adornos Confeccionados con Cabellos Humanos. De la Era Victoriana y de Nuevos Diseñadores | **N. Villaça:** Moda y Producción de Sentidos | **R. Pitombo Cidreira:** El cuerpo vivido: La expresividad de la aparición.







## **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación**

Universidad de Palermo.  
Facultad de Diseño y Comunicación.  
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.  
Mario Bravo 1050. C1175ABT.  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.  
www.palermo.edu  
publicacionesdc@palermo.edu

### **Director**

Oscar Echevarría

### **Editora**

Fabiola Knop

### **Coordinación del Cuaderno nº 82**

**Marina Matarrese.** (D&C, UP, Argentina)  
**Luz del Carmen Vilchis Esquivel.** (FAD, UNAM, México)

### **Comité Editorial**

**Lucia Acar.** Universidade Estácio de Sá, Brasil.  
**Gonzalo Javier Alarcón Vital.** Universidad Autónoma Metropolitana, México.  
**Mercedes Alfonsín.** Universidad de Buenos Aires, Argentina.  
**Fernando Alberto Alvarez Romero.** Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia.  
**Gonzalo Aranda Toro.** Universidad Santo Tomás, Chile.  
**Christian Atance.** Universidad de Buenos Aires, Argentina.  
**Mónica Balabani.** Universidad de Palermo, Argentina.  
**Alberto Beckers Argomedo.** Universidad Santo Tomás, Chile.  
**Renato Antonio Bertao.** Universidade Positivo, Brasil.  
**Allan Castelnuovo.** Market Research Society, Reino Unido.  
**Jorge Manuel Castro Falero.** Universidad de la Empresa, Uruguay.  
**Raúl Castro Zuñeda.** Universidad de Palermo, Argentina.  
**Mario Rubén Dorochesi Fernandois.** Universidad Técnica Federico Santa María, Chile.  
**Adriana Inés Echeverría.** Universidad de la Cuenca del Plata, Argentina.  
**Jimena Mariana García Ascolani.** Universidad Iberoamericana, Paraguay.  
**Marcelo Ghio.** Instituto San Ignacio, Perú.  
**Clara Lucia Grisales Montoya.** Academia Superior de Artes, Colombia.  
**Haenz Gutiérrez Quintana.** Universidad Federal de Santa Catarina, Brasil.  
**José Korn Bruzzone.** Universidad Tecnológica de Chile, Chile.  
**Zulema Marzorati.** Universidad de Buenos Aires, Argentina.  
**Denisse Morales.** Universidad Iberoamericana Unibe, República Dominicana.

## **Universidad de Palermo**

### **Rector**

Ricardo Popovsky

### **Facultad de Diseño y Comunicación**

*Decano*  
Oscar Echevarría

### *Secretario Académico*

Jorge Gaitto

**Nora Angélica Morales Zaragosa.** Universidad Autónoma Metropolitana, México.

**Candelaria Moreno de las Casas.** Instituto Toulouse Lautrec, Perú.

**Patricia Núñez Alexandra Panta de Solórzano.** Tecnológico Espíritu Santo, Ecuador.

**Guido Olivares Salinas.** Universidad de Playa Ancha, Chile.

**Ana Beatriz Pereira de Andrade.** UNESP Universidade Estadual Paulista, Brasil.

**Fernando Rolando.** Universidad de Palermo, Argentina.

**Alexandre Santos de Oliveira.** Fundação Centro de Análise de Pesquisa e Inovação Tecnológica, Brasil.

**Carlos Roberto Soto.** Corporación Universitaria UNITEC, Colombia.

**Patricia Torres Sánchez.** Tecnológico de Monterrey, México.

**Viviana Suárez.** Universidad de Palermo, Argentina.

**Elisabet Taddei.** Universidad de Palermo, Argentina.

### **Comité de Arbitraje**

**Luis Ahumada Hinostroza.** Universidad Santo Tomás, Chile.

**Débora Belmes.** Universidad de Palermo, Argentina.

**Marcelo Bianchi Bustos.** Universidad de Palermo, Argentina.

**Aarón José Caballero Quiroz.** Universidad Autónoma Metropolitana, México.

**Sandra Milena Castaño Rico.** Universidad de Medellín, Colombia.

**Roberto Céspedes.** Universidad de Palermo, Argentina.

**Carlos Cosentino.** Universidad de Palermo, Argentina.

**Ricardo Chelle Vargas.** Universidad ORT, Uruguay.

**José María Doldán.** Universidad de Palermo, Argentina.

**Susana Dueñas.** Universidad Champagnat, Argentina.

**Pablo Fontana.** Instituto Superior de Diseño Aguas de La Cañada, Argentina.

**Sandra Virginia Gómez Mañón.** Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.

**Jorge Manuel Iturbe Bermejo.** Universidad La Salle. México.

**Denise Jorge Trindade.** Universidade Estácio de Sá. Brasil.

**Mauren Leni de Roque.** Universidade Católica De Santos. Brasil.

**María Patricia Lopera Calle.** Tecnológico Pascual Bravo. Colombia.

**Gloria Mercedes Múnera Álvarez.** Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.

**Eduardo Naranjo Castillo.** Universidad Nacional de Colombia. Colombia.

**Miguel Alfonso Olivares Olivares.** Universidad de Valparaíso. Chile.

**Julio Enrique Putalláz.** Universidad Nacional del Nordeste. Argentina.

**Carlos Ramírez Righi.** Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.

**Oscar Rivadeneira Herrera.** Universidad Tecnológica de Chile. Chile.

**Julio Rojas Arriaza.** Universidad de Playa Ancha. Chile.

**Eduardo Russo.** Universidad Nacional de La Plata. Argentina.

**Virginia Suárez.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Carlos Torres de la Torre.** Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ecuador.

**Magali Turkenich.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Ignacio Urbina Polo.** ProDiseño Escuela de Comunicación Visual y Diseño. Venezuela.

**Verónica Beatriz Viedma Paoli.** Universidad Politécnica y Artística del Paraguay. Paraguay.

**Ricardo José Viveros Báez.** Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.

## Diseño

Francisca Simonetti - Constanza Togni

1º Edición.

**Cantidad de ejemplares:** 100

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Octubre 2020.

**Impresión:** Artes Gráficas Buschi S.A.

Ferré 250/52 (C1437FUR)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISSN 1668-0227

### Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] on line

Los contenidos de esta publicación están disponibles, gratuitos, on line ingresando en:

[www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc) > Publicaciones DC > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.



El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la República Argentina, con la resolución N° 2385/05 incorporó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas –en la categoría Ciencias Sociales y Humanidades– la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En diciembre 2013 fue renovada la permanencia en el Núcleo Básico, que se evalúa de manera ininterrumpida desde el 2005. La publicación en sus versiones impresa y en línea han obtenido el Nivel 1 (36 puntos sobre 36).



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) está incluida en el Directorio y Catálogo de Latindex.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) pertenece a la colección de revistas científicas de SciELO.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) forma parte de la plataforma de recursos y servicios documentales Dialnet.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) se encuentra indexada por EBSCO.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Prohibida la reproducción total o parcial de imágenes y textos. El contenido de los artículos es de absoluta responsabilidad de los autores.



# Cuaderno 82

Año 21  
Número 82  
Octubre  
2020

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

## Investigar en Diseño

---

**M. Matarrese y L. del C. Vilchis Esquivel:** Introducción. Investigar en Diseño. Multiplicidades epistemológicas y estéticas desde las que analizar la disciplina | **Eje 1 Epistemología del Diseño:** **R. Ynoub:** Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño | **A. Cravino:** Hacia una Epistemología del Diseño | **V. Ariza:** El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención | **M.Á. Rubio Toledo:** Consideraciones para la investigación simbólica en Diseño desde los sistemas complejos | **M. A. Sandoval Valle:** La investigación de aspectos sociales y culturales como estrategia de Diseño | **Eje 2. Epistemología y enseñanza del Diseño:** **L. del C. Vilchis:** Diseño, Investigación y Educación | **J. Pokropek:** La experimentación proyectual en la enseñanza: Enseñar a construir sentido | **L. F. Irigoyen Morales:** Propuesta de categorización de habilidades en estudiantes y profesionales noveles de Diseño | **M. S. De la Barrera e I. Carillo Chávez:** Factores que inciden en investigaciones para Diseño | **Eje 3. Epistemología del Diseño en y desde diversas perspectivas y casos:** **M. Martínez González:** Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México | **M. Kwon:** Reinterpretación del jardín japonés en el paisaje occidental del Siglo XX a través de tres paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker | **B. Ferreira Pires:** Adornos Confeccionados con Cabellos Humanos. De la Era Victoriana y de Nuevos Diseñadores | **N. Villaça:** Moda y Producción de Sentidos | **R. Pitombo Cidreira:** El cuerpo vivido: La expresividad de la aparición.



Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos], es una línea de publicación cuatrimestral del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los Cuadernos reúnen papers e informes de investigación sobre tendencias de la práctica profesional, problemáticas de los medios de comunicación, nuevas tecnologías y enfoques epistemológicos de los campos del Diseño y la Comunicación. Los ensayos son aprobados en el proceso de referato realizado por el Comité de Arbitraje de la publicación.

Los estudios publicados están centrados en líneas de investigación que orientan las acciones del Centro de Estudios: 1. Empresas y marcas. 2. Medios y estrategias de comunicación. 3. Nuevas tecnologías. 4. Nuevos profesionales. 5. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. 6. Pedagogía del diseño y las comunicaciones. 7. Historia y tendencias.

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación recepciona colaboraciones para ser publicadas en los Cuadernos del Centro de Estudios [Ensayos]. Las instrucciones para la presentación de los originales se encuentran disponibles en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php)

Las publicaciones académicas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo actualizan sus contenidos en forma permanente, adecuándose a las modificaciones presentadas por las normas básicas de estilo de la American Psychological Association - APA.



Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo. Buenos Aires.  
Octubre 2020.

## Investigar en Diseño

---

### **Introducción. Investigar en Diseño. Multiplicidades epistemológicas y estéticas desde las que analizar la disciplina**

Marina Matarrese y Luz del Carmen Vilchis Esquivel.....pp. 11-16

### **Eje 1. Epistemología del Diseño**

#### **Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño**

Roxana Ynoub.....pp. 17-31

#### **Hacia una Epistemología del Diseño**

Ana Cravino.....pp. 33-45

#### **El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención**

Verónica Ariza.....pp. 47-68

#### **Consideraciones para la investigación simbólica en Diseño desde los sistemas complejos**

Miguel Ángel Rubio Toledo.....pp. 69-85

#### **La investigación de aspectos sociales y culturales como estrategia de Diseño**

Marco Antonio Sandoval Valle.....pp. 87-100

### **Eje 2. Epistemología y enseñanza del Diseño**

#### **Diseño, Investigación y Educación**

Luz del Carmen Vilchis.....pp. 101-114

**La experimentación proyectual en la enseñanza: Enseñar a construir sentido**

Jorge Pokropek.....pp. 115-126

**Propuesta de categorización de habilidades en estudiantes y profesionales noveles de Diseño**

León Felipe Irigoyen Morales.....pp. 127-141

**Factores que inciden en investigaciones para Diseño**

Mónica Susana De la Barrera e Irma Carillo Chávez.....pp. 143-155

**Eje 3. Epistemología del Diseño en y desde diversas perspectivas y casos**

**Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México**

Mercedes Martínez González.....pp. 157-172

**Reinterpretación del jardín japonés en el paisaje occidental del Siglo XX a través de tres paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker**

Margarita Kwon.....pp. 173-188

**Adornos Confeccionados con Cabellos Humanos. De la Era Victoriana y de Nuevos Diseñadores**

Beatriz Ferreira Pires.....pp. 189-201

**Moda y Producción de Sentidos**

Nizia Villaça.....pp. 203-213

**El cuerpo vivido: La expresividad de la aparición**

Renata Pitombo Cidreira.....pp. 215-228

**Publicaciones del CEDyC.....pp. 229-256**

**Síntesis de las instrucciones para autores.....p. 257**

Fecha de recepción: febrero 2019  
Fecha de aceptación: julio 2019  
Versión final: octubre 2020

# Introducción. Investigar en Diseño. Multiplicidades epistemológicas y estéticas desde las que analizar la disciplina

Marina Matarrese\* y Luz del Carmen  
Vilchis Esquivel\*\*

---

**Resumen:** En el presente número de *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño* se analiza, desde sus múltiples aristas un complejo y amplio cruce entre investigación y Diseño. A fin de ordenar estas reflexiones y dado el modo en que diversas perspectivas epistemológicas y estéticas trabajan sobre objetos de estudio propios de la disciplina, el Cuaderno discurre en tres ejes temáticos. En primer lugar, el orientado particularmente a estudiar la epistemología del Diseño, un segundo eje incorpora a su vez la variable de la enseñanza en el análisis y un tercer eje, que inserta el matiz estético y está conformado por diversos casos.

**Palabras clave:** Investigación - Diseño - Epistemología - Estética.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 15-16]

---

(\*) Dra. en Ciencias Antropológicas (UBA). Investigadora Asistente del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET/UBA). Docente de la Maestría en Gestión del Diseño y del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo.

(\*\*) Mexicana. Catedrática del Programa de Posgrado de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la UNAM desde 1979 y miembro, desde 2006, del Sistema Nacional de Investigadores (CONACYT) nivel II. Formación: Licenciaturas en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; Maestría en Comunicación y Diseño Gráfico; Doctorados en Bellas Artes, Filosofía, Docencia y Filosofía Educativa. Autora de 32 libros, 39 capítulos, 147 artículos y manuales especializados. Directora de más de 250 tesis, ha dictado 91 cursos y 194 conferencias en 43 países. Pionera en la aplicación de la tecnología digital a las artes y el Diseño en México. Diseñadora profesional y artista visual. Reconocida con premios internacionales por la labor académica y de investigación. Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM de 2002- 2006.

## Introducción

Investigar en Diseño es una línea de trabajo que permite a los interesados en ella trabajar desde cualquier óptica epistemológica los objetos de estudio propios de la disciplina. Un proyecto de enseñanza, investigación y difusión de estas dimensiones, como la disciplina misma del Diseño, siempre surge de una idea que cobra forma, la diferencia estriba en que el Diseño encuentra siempre sus determinantes espaciales y compositivas en el formato, en cambio la investigación y la enseñanza, aunque tengan sus factores cualitativos y temporales, se expanden en términos directamente proporcionales a los niveles de profundidad con los que se revisan sus fuentes y se reflexiona en sus conceptos.

El Diseño tiene una urdimbre compleja cuyos matices obligan a profundas reflexiones sobre sus condiciones de desarrollo, todas ellas tejen el sustrato con base en el cual las influencias del pensamiento estético y los momentos socioculturales se amalgaman en coincidencias que definen los objetos diseñados.

Lo anterior no puede soslayar una forma de pensar, concebir y conceptuar la disciplina marcando líneas de conocimiento, definición, clasificación y comprensión, todos ellos indicadores fundamentales para cualquier investigador que percibe frente a sí información vasta y diversa ante la que se han de tomar decisiones para registrar y recopilar los aspectos, momentos y ejemplos significativos.

No son los datos duros los que resuelven y estructuran un proyecto como el que nos ocupa, es la experiencia frente a los acervos, el conocimiento y el dominio de los referentes, los momentos de decisión que marcan paso a paso el camino que se trazan los investigadores. El resultado: una serie de capítulos que sólo es una muestra de lo que aportan múltiples discusiones, ensayos, errores y muchos aciertos, de todos ellos el más importante fue trabajar con ahínco sobre la idea central: Investigar en Diseño. Cada texto demuestra una personalidad diferente, con cualidades y calidades a muy poca distancia, que cumple una función informativa, formativa y comunicativa.

Para todos los participantes en este proyecto, el sentido se volvió el concepto más fuerte, un dominio del quehacer y del ser diseñador, una confirmación de la propia vocación. Todos los responsables, desde su vínculo original, a engrandecen y consolidan el orgullo por esta profesión. Decidir que la docencia se suma a la investigación requiere de un esfuerzo académico que sólo el espíritu universitario es capaz de emprender.

Los primeros pasos supusieron la formación del equipo de trabajo de profesores en la discusión y consenso de proyectos de investigación que se adaptara a las condiciones del nodo principal. Se ha trabajado con base en proposiciones y estructuras conceptuales, directamente en las acciones de investigar, enseñar y aprender, tomando como fundamento diferentes teorías del Diseño.

Esta convocatoria tuvo una respuesta inmediata y amplia ya que con la participación activa en el proyecto de investigación, con base en el conocimiento adquirido, la información recopilada y la asesoría de los profesores se realizaría una publicación conjunta.

Se localizaron personas e instituciones que de alguna forma tienen que ver con la docencia y la investigación de manera simultánea. Cada docente desarrolló una investigación particular que integrara toda la información relativa al objeto de estudio.

Los ejes epistemológicos rectores fueron: una idea sobre el Diseño, el concepto sobre la teoría de conocimiento vinculada con el Diseño y las posibles relaciones interdisciplinarias. Se trataba de interpretar lo diseñado, de la coherencia expresiva en la que un complejo de códigos trasciende el fenómeno meramente perceptivo y supone la integración de una lectura de sentido. La investigación sobre lo diseñado debía reflexionar sobre su naturaleza cuya significación parte de un proceso de semiosis que hay que desentrañar desde la complejidad de su lenguaje específico. En lo diseñado, ningún signo está aislado no es más importante ni se integra como información fijada visualmente en un soporte bidimensional, forma parte de una constelación de sentido que constituye el campo de la experiencia visual. Tener una idea, compartirla en grupo, profundizar en su conocimiento específico como motivo para buscar información y generar conocimiento con base en un modelo sistematizado, percibir en forma tangible los resultados y saber en propia persona los beneficios, ha sido una experiencia académica ejemplar.

Según Comenius, la educación debe basarse en un método bien pensado, con un programa natural y espontáneo que cultive la razón y este proyecto cumple con estos requisitos. Investigar en Diseño es un frente simbólico que habla de lo que se puede hacer con una sola idea fundamentada, desarrollada, integrada y realizada con la participación interdisciplinaria de los integrantes de un equipo, coincidiendo así con el pensamiento de Müller-Brockmann de que “cualquiera que sea la información, debe reflejar, ética y culturalmente, su responsabilidad con la sociedad a la que se dirige”.

Habida cuenta de los lineamientos rectores explicitados, las colaboraciones de los investigadores se ordenaron en tres ejes rectores, a saber: Epistemología del Diseño, Epistemología y Enseñanza del Diseño y, Epistemología del Diseño en y desde diversas perspectivas y casos.

## Eje 1. Epistemología del Diseño

Este eje está compuesto por cinco artículos centrados en analizar y teorizar sobre la investigación en Diseño y en este sentido indagar acerca tanto de las condiciones de producción específicas de esta investigación cuanto del método y de una epistemología desde la cual realizar las pesquisas. Puntualmente el trabajo de **Roxana Ynoub** *Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño*, instala la investigación del Diseño dentro del campo proyectual y a partir de allí discurre en una serie de particularidades que vienen de la mano de este tipo de conocimiento a diferencia de concepciones de la epistemología clásica. En sintonía con esta propuesta, el escrito de **Ana Cravino**, *Hacia una Epistemología del Diseño*, sostiene que la denodada búsqueda de una epistemología propia del Diseño no apunta sólo a validar el conocimiento sino a dar cuenta del sentido último de lo que implica investigar en Diseño. De allí que a través de su aporte recorra y defina cuál es específicamente el objeto, el tipo de conocimiento y el método de una investigación en Diseño. El aporte de **Verónica Ariza**, en su trabajo *El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención* asume que las investigaciones en Diseño principalmente pueden definirse por un lado, en las investigaciones sobre los objetos diseñados y su impacto en el mundo. Por otro lado, están aquellas investigaciones para diseñar, que permiten concretar los

objetos y procesos del Diseño. En el primer caso, el Diseño es el objeto de estudio, y en el segundo se concibe al Diseño estrictamente dentro de la práctica proyectual y como ejercicio de intervención y transformación del mundo. En su artículo *Consideraciones para la investigación simbólica en Diseño desde los sistemas complejos*, **Miguel Ángel Rubio Toledo** analiza la teoría de los sistemas complejos como una forma de indagación a la investigación de la realidad apropiada para las pesquisas en Diseño que consideren la transdisciplina y esta postura parte de la duda sistémica y de la confusión que, mediante circularidades rizomáticas se articulan y explican el fenómeno desde el hecho en un evento particular dinámico. Por último en el presente apartado se cuenta con la reflexión de **Marco Antonio Sandoval Valle**, *La investigación de aspectos sociales y culturales como estrategia de Diseño*. En su trabajo fortalece al Diseño como disciplina social, y contextualiza la investigación tanto desde su contexto de producción como de difusión de la ciencia. En este sentido analiza en detalle los lineamientos profesionalizantes del ámbito educativo y la tensión y/o amalgamamiento con las exigencias de los organismos de ciencia y técnica en general y en México en particular. Toda esta interesante reflexión se enmarca en una concepción del proceso de Diseño como un proceso de investigación social y coincidentemente proyectual en sí mismo.

## Eje 2. Epistemología y enseñanza del Diseño

En este eje, se continúa como curso rector reflexionando acerca de la epistemología, no obstante el vínculo de análisis se centra en el puente entre esta epistemología propia del campo del Diseño y sus implicaciones en y hacia el proceso de la enseñanza de ese propio campo. En tal sentido el artículo *Diseño, Investigación y Educación* de **Luz del Carmen Vilchis** asume que la investigación, en tanto praxis conceptual, es un eje transversal tanto de la teoría como del proceso y del resultado del Diseño, siendo primordial que esta conceptualización se transmita en este mismo sentido a los estudiantes en formación a fin de saldar el hiato entre quienes investigan y quienes diseñan. En coincidencia tanto con esta concepción epistemológica del Diseño como de la importancia de la enseñanza del mismo **Jorge Pokropek**, aporta el artículo *La experimentación proyectual en la enseñanza: Enseñar a construir sentido*. En su trabajo sostiene que la pedagogía constructivista, entendida a cabalidad en tanto conjunto de construcción de conocimiento, y aplicada a la enseñanza del Diseño coincide con la fundamentación epistemológica de la disciplina destacando tanto el proceso de aprendizaje del proyecto cuanto la propia noción de experimentación proyectual. Amalgama entre investigación, proyección y creación como procesos concatenados en los que ninguno existe en detrimento del otro sino en tanto círculo virtuoso. Por su parte los aportes tanto de **León Felipe Irigoyen Morales** *Propuesta de categorización de habilidades en estudiantes y profesionales noveles de Diseño* cuanto el de **Mónica Susana De la Barrera Medina** e **Irma Carillo Chávez**, titulado *Factores que inciden en investigaciones para Diseño*, analizan desde diversos ángulos posibles criterios clasificatorios para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina. En este sentido, el primero propone un esquema de visualización que permita organizar fácilmente cualquier tarea o competencia, en un sistema de criterios clasificatorios orientado a habilidades sociocul-

turales, estratégicas, cognitivas e instrumentales a fin de construir un modelo curricular por competencias. En tanto las autoras De la Barrera Medina y Carillo Chávez, a partir de casos de estudio aplican los eje de análisis mencionados anteriormente con respecto a la experiencia docente en dos universidades mexicanas.

### Eje 3. Epistemología del Diseño en y desde diversas perspectivas y casos

En este último eje confluyen diversas investigaciones sobre objetos de Diseño, conforme una de las clasificaciones que se sostuvo anteriormente. Estos objetos de Diseño sobre los que se teoriza y aquí se consignan, abarcan una amplitud que va en sintonía con la disciplina tanto como con la variabilidad de los enfoques desde los que se analizan dichos objetos. Tal es el caso del artículo *Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México* de **Mercedes Martínez González**. La autora utiliza un abordaje etnográfico a fin de comprender en primer lugar la producción objetual, en segundo lugar la significación de esos objetos, y por último la identificación que entablan los habitantes de Michoacán con dichos objetos constituyendo una reflexión multidisciplinar.

Por su parte **Margarita Kwon** en su trabajo *Reinterpretación del jardín japonés en el paisaje occidental del Siglo XX a través de tres paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker* analiza a partir del minucioso trabajo de la obra de los autores mencionados en su título el modo en que la concepción epistemológica acerca del paisaje occidental se fue redefiniendo en dicho período. Esta reconfiguración, tal como consigna Kwon, se ha nutrido de concepciones de mundo divergentes y muchas veces opuesta a la occidental tal como detalla que era la concepción oriental de paisaje, así como la influencia de corrientes del arte que nutrieron a los exponentes estudiados poniendo en relieve la dinámica e historicidad de las concepciones epistemológicas.

Por último, tres artículos coordinados por la Dra. Beatriz Ferreira Pires de la Escola de Artes, Ciências e Humanidades de la Universidad de San Pablo (EACH/USP) discurren particularmente en el marco del Diseño de indumentaria reflexionando de manera general acerca de las implicancias de este Diseño específico tal como sucede en el texto *Moda y Producción de Sentidos* de **Nizia Villaça**. Puntualmente con respecto a diversos objetos de Diseño de indumentaria el aporte titulado *Adornos Confeccionados con Cabellos Humanos. De la Era Victoriana y de Nuevos Diseñadores* de **Beatriz Ferreira Pires** recorre históricamente el derrotero de las transformaciones de sentido tanto del objeto confeccionado cuando del proceso del que deviene dicho objeto. Por último, en *El cuerpo vivido: La expresividad de la aparición*, de **Renata Pitombo Cidreira** se analiza al material cuero en tanto segunda piel.

---

**Abstract:** In this issue of *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño*, we analyze, from its multiple significances, a complex and wide crossover between research and Design. We organize these reflections in three axes, considering different epistemological and aes-

thetic perspectives that work on Design objects of study. The First, particularly oriented to analyze Design epistemology, a second axis incorporates the teaching perspective and the third one, inserts the aesthetic variable and it's composed of different cases.

**Keywords:** Research - Design - Epistemology - Aesthetics.

**Resumo:** Nesta edição de *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño*, um complexo e amplo cruzamento entre pesquisa e Design é analisado a partir de suas múltiplas arestas. A fim de organizar essas reflexões e dar conta de que diferentes perspectivas epistemológicas e estéticas que operam sobre os temas de estudo típicos da disciplina, o Caderno funciona em três eixos temáticos. O primeiro, particularmente orientado para estudar a epistemologia do Design, um segundo eixo, por sua vez, incorpora a variável de ensino na análise e um terceiro eixo, que insere a nuance estética e é composto de diferentes casos.

**Palavras chave:** Pesquisa - Design - Epistemologia - Estética.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---



Fecha de recepción: febrero 2019  
Fecha de aceptación: julio 2019  
Versión final: octubre 2020

## Epistemología y metodología *en y de la* investigación en Diseño

Roxana Ynoub \*

---

**Resumen:** El objetivo de este escrito es el de aportar elementos de juicio al debate en torno a la epistemología y la metodología de investigación en el campo del Diseño. En esa dirección se comienza por definir el alcance de la epistemología como disciplina que se ocupa de la reflexión sobre las condiciones de producción y validación del conocimiento científico. A partir de ello se revisan los rasgos distintivos del conocimiento en el campo del Diseño, situándolo como conocimiento proyectual. Se propone que dichos rasgos distintivos comprometen asuntos que han sido problemáticos para la epistemología clásica: en particular porque vinculan cuestiones factuales (“lo que es”) con cuestiones valorativas (“lo que debe ser” o sobre “lo deseable”). Conforme con la tradición positivista, de enunciados factuales no se pueden derivar enunciados modales o valorativos. Se propone entonces asumir el examen del Diseño como una praxis, es decir, como una práctica social, para desde allí revisar sus fundamentos epistemológicos. Se postula que esta perspectiva permite superar el supuesto antagonismo entre el orden factual y valorativo, integrando el abordaje desde la complejidad de la experiencia, vital y social en que la práctica del Diseño se realiza. Desde esta definición se ubican las diversas dimensiones analíticas con las que la referida complejidad puede ser abordada, ubicando para cada una de ellas especificidades temáticas y disciplinarias. Finalmente se examinan las consecuencias que este modelo tiene para tematizar la investigación científica en el campo del Diseño.

**Palabras clave:** epistemología - metodología de la investigación - Diseño - praxis.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 31]

---

(\*) Doctora en Psicología (2002) y Lic. en Psicología (1990) por la Universidad de Buenos Aires. En 1995 recibe el Premio a la contribución científica técnica de la misma universidad. Perteneció a distintas Sociedades Científicas del país y a nivel regional. Posee una amplia experiencia de investigación en proyectos nacionales e internacionales y ha realizado actividades de Consultoría y Asesoramiento para distintos organismos nacionales. Desempeña desde 1992 tareas docentes en carreras de grado y como profesora titular y adjunta en posgrados de la Universidad de Buenos Aires y de diversas Universidades Nacionales (de Lanús, Lomas de Zamora, Mar del Plata, Rosario, La Plata, La Pampa y Entre Ríos), y privadas (Universidad de Morón, UCES, etc.).

## 1. La cuestión epistemológica

Se propone en este escrito aportar algunas reflexiones al debate –actualmente muy prolífico y activo– sobre el puesto de la epistemología y la metodología en el campo del Diseño<sup>1</sup>. En esa dirección, el primer paso será ofrecer una definición de *epistemología* para, a partir de ella, dar marco a la revisión propuesta.

Resulta de interés comenzar por recordar entonces, que la epistemología constituye un sub-dominio del campo filosófico.

La filosofía es una disciplina reflexiva. Su objeto de análisis es el *pensamiento*. Pero no se ocupa del pensamiento como podría hacerlo por ejemplo la psicología, considerando los aspectos cognitivos o emotivos vinculados a él. Se ocupa del “*pensamiento que piensa o examina el pensamiento*”. De suerte que la filosofía puede llamarse “pensamiento en segundo grado” (cfr. Collingwood, 1977). Así por ejemplo, a la filosofía no le interesa averiguar si cierto objeto es o no es bello, si cierta ley es o no es justa, si cierto conocimiento es o no es verdadero. Se interesa más bien por averiguar qué es «lo bello», qué es «la justicia», qué es «la verdad». Y lo hace, como se dijo, por vía reflexiva, examinando las categorías con las que pensamos lo bello, lo justo, lo verdadero; o las maneras por las que adscribimos belleza a un objeto, reconocemos la justicia, o admitimos la verdad de un conocimiento.

Las distintas ramas de la filosofía se ocupan de regiones específicas de este tipo de análisis. Por ejemplo, la *lógica* se interesa por las formas en que se encadenan o vinculan los pensamientos en el marco de juicios y razonamientos. La *metafísica* se ocupa de la reflexión sobre nociones fundamentales del pensar, es decir, sobre nociones que están a la base de muchas otras nociones particulares. Por ejemplo, las nociones de «ser», «existencia», «causa», «sustancia», etc. Así, por ejemplo, cada vez que se explica un hecho (sea desde nuestro conocimiento vulgar o científico), se invoca seguramente una *causa* explicativa –cualquiera sea el asunto considerado–. Sin embargo, al hacerlo no se detienen en la noción misma de «causa». Ella no es el asunto de nuestra explicación, sino un medio para organizarla y hacerla posible. Es allí precisamente en dónde la reflexión filosófica encuentra asuntos de interés: en este caso en el examen de esas mediaciones intelectivas, que no las tenemos delante nuestro como un objeto, porque son en verdad la condición –o el medio necesario– para tener objetos, para representarnos y dar sentido a nuestra experiencia.

La *epistemología* es también una rama de la filosofía. Atiende a las condiciones de producción y validación de un tipo peculiar de conocimiento, que es el *conocimiento científico*. El término proviene del vocablo griego *episteme* (ἐπιστήμη) que significa conocimiento fundado o válido, y que se utilizaba en su origen por oposición a la *doxa* (δόξα) que refiere al conocimiento vulgar e infundado.

Más allá de las múltiples vertientes que hoy coexisten en el escenario epistemológico, todas ellas se definen en relación al examen de las condiciones de posibilidades del conocimiento científico. Se interesan por evaluar el alcance de este conocimiento, los caminos para alcanzarlo, las especificidades que adquieren en distintos dominios disciplinarios, entre otras interesantes y decisivas cuestiones.

Para los fines que se persiguen en este escrito, no resulta necesario (ni materialmente posible) detenernos a indagar aquí las muy distintas maneras en que las epistemologías (en plural) han planteado la cuestión de la fundamentación del conocimiento científico. Tam-

poco las controversias entre escuelas epistemológicas actualmente en boga. Entre otras cosas porque el tema que nos ocupa abre cuestiones novedosas incluso para los debates tradicionales en el campo epistemológico<sup>2</sup>.

Lo que sí interesa, es situar el puesto específico que las ciencias del Diseño tienen en relación a otras ciencias (que son las usualmente consideradas por la reflexión epistemológica). A partir de ello, se puede aplicar el examen categorial al campo del Diseño, de modo tal de averiguar las características que adquiere la producción de conocimiento en este dominio.

Una distinción consagrada para clasificar los distintos tipos de ciencia, considera:

- a. por una parte, a las llamadas *ciencias formales*,
- b. por otra, a las *ciencias fácticas* o *empíricas* las que a su turno, las divide en dos grandes grupos:
  - b.1. ciencias naturales.
  - b.2. ciencias sociales y humanas.

En lo que respecta a las *ciencias formales* sus objetos son «objetos ideales», como por ejemplo, lo son los de la lógica y la matemática. Estas disciplinas se interesan por identificar y formalizar el tipo de reglas que operan con estos objetos ideales (por ejemplo, las operaciones aritméticas o las reglas de derivación lógica). Se las llama *formales* porque no se interesan estrictamente por los contenidos del saber, sino por las formas en que cualquier saber puede organizarse. Se preguntan sobre el carácter necesario de los conocimientos pero examinándolos en términos de su validez formal (aunque por las mismas razones pueden interesarse por averiguar las condiciones de falsedad de un conocimiento, de contradicción, incompletud, el absurdo o la contingencia de un saber).

En cambio, las *ciencias fácticas*, refieren a «objetos empíricos», es decir, cuya materialidad trasciende el orden del pensamiento.

Sin duda las características de estos objetos, sus propiedades y los modos de aproximación que se dan en el marco de unas y otras ciencias, son considerablemente diferentes por un sinnúmero de razones. Sin embargo, puede afirmarse que, en principio, en todos los casos los objetos de estudio se asumen como hechos *a priori* a su investigación. Así, por ejemplo, la sociología entendida como la disciplina que estudia la sociedad, asume que ese objeto (la sociedad humana) es un hecho del mundo, y que por lo tanto puede ser investigado. En el mismo sentido en que la biología admite como punto de partida, que la vida se manifiesta de múltiples formas, y que todas ellas pueden ser objeto de investigación<sup>3</sup>.

Aunque cada enfoque de investigación *construye* su objeto como resultado de sus definiciones conceptuales y operacionales, esa construcción parte de aceptar la materialidad de su objeto como un *a priori* de experiencia.

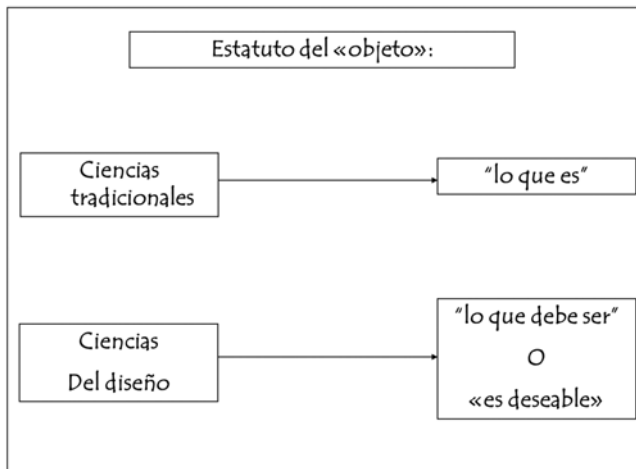
Por el contrario, en el orden de las *ciencias del Diseño*, que conforme a la definición de Herbert Simon (1973), podemos definir como las *ciencias de los objetos construidos*, nos encontramos con que su objeto (al menos en términos “fácticos”) no constituye un dato *a priori* a la experiencia del Diseño: ni como materialidad objetiva, ni como producción subjetiva (proyecto/idea). El objeto es creado en el acto y por medio de la actividad de Diseño (sea como idea proyectada, sea como objeto construido).

Una consecuencia de esta importante diferencia, estriba en el alcance y el tipo de conocimiento que insumen y producen cada una de estas ciencias.

Las ciencias fácticas (sea en el orden de los fenómenos sociales o naturales), se interrogan por el *ser de los objetos*, y estipulan las condiciones metodológicas por medio de las cuales se adquiere o se accede a un saber sobre ellos. De modo tal que su aparato categorial se basa en enunciados *factuales* (es decir, refieren a lo que las cosas *son*).

Mientras que en el campo del Diseño, el objeto es resultado de una construcción, de una elaboración producto de la imaginación, y orientada por fines. En términos categoriales atiende a lo que las cosas *deben ser, pueden ser o es deseable que sea* conforme a dichos fines, fijados por los intereses y perspectivas del Diseño. Fue precisamente Herbert Simon, uno de los primeros en advertir esta especificidad de las ciencias del Diseño:

Histórica y tradicionalmente, ha venido correspondiendo a las disciplinas científicas enseñar cuanto hace referencia a las cosas naturales: cómo son y cómo funcionan. En tanto que correspondía a las escuelas de ingeniería enseñar cuanto hace referencia a las cosas artificiales: cómo hacer artefactos que reuniesen unas determinadas propiedades, cómo diseñar. Diseña todo aquel que concibe unos actos destinados a transformar situaciones existentes en otras, más dentro de su preferencia (Simon, 1978, p. 87).



En el orden de las ciencias del Diseño, el objeto refiere precisamente a la actividad o práctica productiva/imaginativa. Se trata de los procesos de producción de un tipo particular de conocimiento, que puede definirse como conocimiento proyectual.

En torno a estas decisivas cuestiones se ubican los principales desafíos que tiene planteada una epistemología del Diseño.

En particular porque enfrenta el problema de vincular enunciado sobre hechos (orden del ser) a prescripciones sustentadas en valores (deber ser/ desear ser).

David Hume un referente de la filosofía moderna, postuló un límite entre estos dominios. Conforme con él, del ser no se puede derivar el deber ser. O, dicho de otra manera, de enunciados factuales no se pueden derivar enunciados morales o prescriptivos.

Sin embargo, el Diseño como actividad proyectual, no puede concebirse sino es por referencia a fines. Y los fines suponen valores. Como se ha señalado, se valora lo que es a la luz de lo que podría ser, debería ser, o es deseable que sea.

Como ya se señaló, estas son las razones que abren un sinnúmero de consecuencias epistemológicas, lógicas y metodológicas, para la reflexión en el campo del Diseño.

Aunque no se pretende saldar aquí tan complejas cuestiones, en lo que sigue se detallarán en la consideración de algunas de ellas.

## 2. El Diseño como táctica y estrategia<sup>4</sup>

Diseñar supone escoger acciones entre alternativas posibles, para alcanzar cierto fin deseado. Dado que un mismo fin puede alcanzarse por diversos *medios*, la elección de los medios, compromete la tarea de Diseño. Así, por ejemplo, un objeto para sentarse, puede ser concebido conforme a múltiples criterios:



El principio de equifinalidad –acuñado en el marco de la teoría de sistemas– expresa precisamente esta idea: los mismos fines pueden alcanzarse por múltiples medios.

Y esto no ocurre sólo en las ciencias de lo artificial (Simon, 1978). También el orden natural encuentra muy diversos caminos para alcanzar idénticos fines: ¿de cuántas maneras

se puede “diseñar” una nariz? Admitiendo que todas ellas cumplen los mismos propósitos (es decir, tienen una función y una posición homóloga en diversos vivientes) la variedad es tan grande como grande es el espectro de especies animales que se sirven de respiración pulmonar.

De modo que, diseñar es una actividad orientada por fines y, en el caso, de los diseños de origen humano, esa actividad supone la elección deliberada de determinados cursos de acción (entre múltiples posibles), con vistas a maximizar determinados valores comprometidos con el logro de dichos fines.

Se podría afirmar que los fines comprometen la estrategia; mientras que los medios para alcanzarlos, las decisiones tácticas.

Así, por ejemplo, si se atiende a lo estético se deberá considerar probablemente el contexto en que va a utilizarse el objeto; si en cambio el valor apunta a lo funcional, habrá que evaluar (al menos en el caso de las sillas) su adecuación ergonómica; si se considera lo económico se tendrá en cuenta el costo; si se valora en términos ecológicos, se considerará el impacto medioambiental de los materiales. En cada uno de estos criterios, se alude a un valor específico: la funcionalidad, el costo, la belleza, la sustentabilidad ambiental, etc. son todos valores. Se desea que el objeto sea funcional, bello, sustentable, etc.

Desde una perspectiva racionalista se podría postular, como un desiderátum, el de maximizar todos los valores (o al menos los valores en que se interesa) conjuntamente.

Sin embargo, y aún cuando se han sugerido métodos científicos y formalizados para ello<sup>5</sup>, esta pretensión no deja de ser un ideal regulativo (para decirlo parafraseando a Immanuel Kant). En primer lugar porque muchos de los valores comprometidos en el Diseño no pueden ser parametrizados (ni lo estético, ni lo ético, por lo menos). Por otra parte porque, por lo general, la realización de uno de los valores entra en contradicción con la realización de otro u otros (podría suceder, por ejemplo, que en aras de economizar se afecte la estética o el medioambiente, o, también que una decisión a beneficio de la estética, atente contra la funcionalidad).

Si bien estas reflexiones no agregan nada novedoso a lo que usualmente comprende quien diseña (los valores que hemos comentado podrían remitirse a la clásica tríada de Vitruvio<sup>6</sup>), interesan en tanto permiten comprender la estructura lógico-categorial comprometida en la praxis del Diseño. Asunto al que atiende precisamente la *epistemología*, tal como lo señalamos al comienzo de este escrito.

En tanto ciencias de lo artificial, las ciencias del Diseño comparten su campo con otras tantas disciplinas como la medicina (las ciencias de la salud en general), la ingeniería, el derecho, por citar algunas de ellas. En todos los casos se advierte la misma cuestión que acabamos de examinar: la relación entre el ser y el deber ser. Lo factual (lo que es) examinado a la luz de criterios normativos/valorativos (lo que debe ser o es deseable que sea).

En el terreno de las ciencias de la salud, Canguilhem, G. lo expresó magistralmente al definir la práctica y el objeto de la medicina en términos de normal y patológico: “Sin los conceptos de normal y patológico el pensamiento y la actividad del médico son incomprendibles” (1978, p. 183).

Distinguir entre un estado normal y uno patológico, implica juzgar lo que es a la luz de lo que debiera ser (o se espera). Requiere estipular un valor para establecer la distinción (de

la misma manera que un hecho es lícito o ilícito en base a una normativa desde la que se lo juzga –cambia la normativa y cambia la licitud de un mismo hecho).

El concepto de patología se aplica también al campo del Diseño, y remite exactamente a la misma idea valorativa: se examina lo que es a la luz de los que debería ser –según valores asumidos.

En este punto se impone entonces la pregunta: ¿es posible una ciencia de lo que debe ser? Ya se ha señalado que para el positivismo clásico la respuesta es negativa. La ciencia –según esa concepción– debía desentenderse de todo juicio valorativo. Entre otras cosas porque el orden de los valores queda, para dicha concepción, emparentado con una posición subjetivista.

Si, pese a ello, se acepta aquí la posibilidad de esta ciencia, se abren entonces otras preguntas: ¿cuál es su objeto? ¿cuál es su método? ¿cuál es la lógica que la rige?

De modo más específico en las ciencias del Diseño, su objeto es

- ¿el proceso de Diseño?
- ¿el producto/artefacto diseñado?
- ¿el proyecto como plan o ideación de Diseño?

Según cómo se defina al objeto de este campo, las consecuencias epistemológicas, ontológicas y metodológicas cambian sensiblemente. Sin embargo, parece sensato considerar que todas esas dimensiones se reclaman unas a otras en la praxis real del Diseño.

Definir al Diseño como una praxis permite no sólo abordar la referida complejidad, sino también ampliar la perspectiva epistemológica, superando el supuesto antagonismo entre el orden factual y valorativo, desde el momento que integra su comprensión en la unidad de la experiencia, vital y social en que esa práctica se desarrolla<sup>7</sup>.

Entre otras cosas, porque si los valores se fundan en una experiencia vital (=del orden viviente) o social, se puede aceptar que esos valores tienen objetividad: lo que «es» (lo factual) permanece en el ser en tanto ciertos valores se realicen o se mantienen dentro de variaciones que lo hacen sustentable. Lo patológico no es patológico porque una mente externa al «ser» lo juzga como tal, sino porque el propio ser se desrealiza, se empobrece, se deteriora, pierde entidad, si estos valores no se cumplen o no se alcanzan. Y cuando aludimos al «ser» lo hacemos en código filosófico: el concepto se aplica al orden de la vida, como al orden de los objetos construidos.

### 3. El Diseño como *praxis*<sup>8</sup>

La propuesta de concebir al Diseño como una práctica, y en especial como una práctica social, permite ubicar algunas de las dimensiones que examinamos previamente, conjuntamente con la consideración de sus mutuas y complejas relaciones.

En esa dirección comenzaré por distinguir:

a. Por una parte lo referido al proceso productivo como acto o conjunto de acciones en las que se despliega la actividad de diseñar. Esta perspectiva contempla las condiciones y

determinaciones objetivas y subjetivas que conducen esa experiencia. Desde los aspectos técnico/instrumentales (aspectos objetivos) hasta los lógicos y cognitivos y creativos (subjetivos).

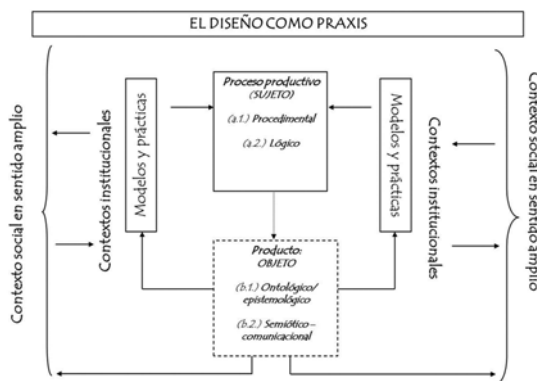
**b.** Por la otra, lo referido al producto del Diseño, es decir, al producto /artefacto, contemplando las especificidades del mismo, según las sub-disciplinas del Diseño. En esta dimensión analítica se pueden ubicar aspectos vinculados a la definición epistémico-ontológica del producto, y también a los aspectos semiótico-comunicacionales (incluyendo las cuestiones estético-hermenéuticas)<sup>9</sup>.

Junto a estos aspectos que podríamos concebir como “internos” al quehacer y la práctica del Diseño, se integran otras dos dimensiones referidas a los contextos en las que las mismas se desarrollan. Si los dos criterios previos, refieren a la práctica productiva y el producto en Diseño; estos otros dos remiten a las **condiciones y contextos** de esa práctica:

**c.** Por una parte, considera los entornos institucionales inmediatos: es decir, la cuestión que refiere al «desde dónde», «para qué» y «para quién» se diseña. Dichos contextos fijan criterios normativos, valorativos, estéticos, éticos, etc. Son estos contextos los que además consagran tradiciones y referentes, al modo de los paradigmas khunianos (cfr. Iglesias, M.; Bohórquez Nates, et. al., 2013).

**d.** Por la otra, el contexto social en sentido amplio. Esta dimensión remite a las condiciones sociales en que la práctica del Diseño se realiza. Refiere a las determinaciones de época (modas, estilos, tradiciones culturales), pero también a las condiciones sociales, político, económicas. De modo que estos contextos no sólo fijan las restricciones y posibilidades técnico-materiales, sino también simbólicas, valorativas, estéticas desde las que surgen las ideas, los modelos, las necesidades, en una cierta época o contexto social.

En un esquema general, todas las dimensiones referidas podrían presentarse de la siguiente manera<sup>10</sup>:





Los cuadrantes centrales refieren al proceso y el producto de Diseño, concebidos desde el interior de la experiencia. Están “rodeados”, por así decir, por los contextos institucionales, y por el contexto social en sentido amplio.

Dado el carácter esquemático de la presentación, resulta necesario advertir sobre el alcance y la lectura de la misma. Cada una de las dimensiones reclama a otra en el mismo sentido en que lo hacen los componentes de un nudo borromeo: no se puede considerar a ninguna de ellas sin involucrar a las restantes. El contexto social, por ejemplo, no “rodea” a una práctica, como un elemento exterior o acoplado a ella. El pensamiento del diseñador/a, los componentes y las tradiciones desde las que piensa, imagina, proyecta, están integradas y modeladas por los contextos en que se ha formado, por el ámbito en que trabaja, por el clima de época en que vive. Las técnicas que utiliza, integran tradiciones y valores; comunican y portan efectos simbólicos que pueden escapar incluso a las intenciones deliberadas y conscientes de quién diseña<sup>11</sup>.

Cada uno de los componentes del cuadro, hace posible especificar también el enfoque desde el cual puede abordarse la práctica del Diseño (sin por ello desatender la complejidad de sus mutuas relaciones).

Tentativamente podrían sugerirse las siguientes correspondencias:

<p><i>Dimensión histórico-social:</i> Sociología del diseño.</p> <p><i>Dimensión institucional:</i> Antropología del diseño.</p> <p><i>Dimensión procedimental:</i> Metodología del diseño</p> <p><i>Dimensión cognitivo-inferencial:</i> Lógica/heurística del diseño.</p> <p><i>Dimensión epistémico-ontológica</i> <i>Epistemología del diseño</i></p> <p><i>Dimensión semiótico-comunicacional</i> Hermenéutica /poética del diseño</p>
---

Dado que el tratamiento de cada uno de estos ítems exigiría un desarrollo que excede las posibilidades de este escrito, en lo que sigue se analizará una cuestión que permite, de alguna manera, articularlos a todos ellos en el marco de una reflexión común: la cuestión de la investigación en Diseño.

#### 4. El Diseño como medio o como fin de investigación

Entra las diversas perspectivas en torno al asunto de cómo entender y definir la investigación en Diseño, una propuesta que ha ganado adeptos, es la que se conoce como el paradigma *for-trhu-through* (Frayling, 1993; Findeli, et.al.; 2008, Herrera Batista, 2010<sup>12</sup>). Con esta definición se alude a la necesidad de distinguir entre la investigación para el Diseño; la investigación sobre el Diseño, y la investigación a través del Diseño<sup>13</sup>.

Se especificará en lo que sigue cada una de esas distinciones, aunque se lo hará con algunos ajustes y revisiones propias.

Se considerará una primera dimensión (no incluida en la referida tríada), definida como la investigación en Diseño. Con ella se alude a la investigación que se sigue –de manera más o menos pautada– en un proceso de Diseño. Corresponde a los tanteos, exploraciones, ensayos que lleva adelante quién diseña, como parte de su rutina de trabajo. Explorar los matices de un color, experimentar con distintas texturas, poner a prueba el efecto de un sonido, pueden concebirse como actividades de investigación. Se testean hipótesis, se explora e incluso se experimenta, pero en el marco de lo que podríamos definir como el *en sí* de la experiencia. Sin pretensión de validar, ni comunicar dicho proceso investigativo, ya que la “investigación” se realiza de manera muy acotada y directamente vinculada a los fines de la aplicación en el proceso del diseñar.

Un segundo criterio comprendería a la investigación para el Diseño, considerando en este caso a todas aquellas investigaciones que aportan conocimiento aplicable al ámbito del Diseño. Pueden desarrollarse y provenir de otra u otras disciplinas, pero sus resultados tienen interés para el trabajo y la producción en Diseño. Son investigaciones que siguen los métodos propios de la investigación científica (en cualquiera de sus variantes). Ejemplos de este tipo de investigaciones podrían serlo las investigaciones sobre percepción en el campo de la psicología; investigaciones de mercado sobre preferencias e intereses de potenciales destinatarios de un producto, etc. La diferencia entre este tipo de estudios y la investigación en Diseño (que se caracterizó previamente) estriba en que, en estos casos, se siguen procesos metódicamente pautados, mientras que en el caso anterior la investigación es más asistemática e intuitiva. Los resultados de estas investigaciones pueden comunicarse a una comunidad disciplinar, publicarse y difundirse incluso por los medios habituales de la difusión científica.

Tanto el caso de la investigación *en* Diseño, como *para* el Diseño, hacen parte de la llamada investigación proyectual, en tanto en ambos casos la investigación es un «medio para» los objetivos de Diseño que se persiguen. Ambas refieren también a los distintos planos en los que se desarrolla la práctica del Diseño: desde el *en sí* al *para sí*. En términos de los métodos descriptos por Peirce (1988), esta cuestión podría expresarse en los siguientes términos: el Diseño se sirve y articula el método de la intuición, con el método de la tradición (la imitación e incorporación de los modelos disponibles), con el método de la reflexión (la racionalización de sus procesos) y con el método de la eficacia o de la ciencia (recién este último requiere de la puesta a prueba de los conocimientos del Diseño con métodos controlados y científicos)<sup>14</sup>.

Por su parte, la investigación sobre Diseño, refiere a la investigación que toma por objeto de estudio o bien a la práctica y los procesos productivos en Diseño o bien a los productos del

Diseño. En este tipo de estudios hay un acercamiento al Diseño algo más externo, ya que en general el interés proviene de otra u otras disciplinas. Ejemplo de este tipo de investigaciones serían aquellas que se interesan por cuestiones sociales, históricas, culturales analizando productos o experiencias de Diseño. También podrían serlo investigaciones destinadas a clasificar o taxonomizar corrientes y estilos en específicos dominios del Diseño.

Finalmente la investigación desde el Diseño, podría concebirse como el caso inverso al de la investigación para el Diseño. Correspondería a investigaciones que producen –desde alguna práctica o producción de Diseño– conocimientos de utilidad para otras disciplinas. Sería el caso, por ejemplo, de “estudios sobre los procesos de creatividad en el contexto de Diseño”; los que podrían resultar de interés al campo de la psicología, o las ciencias cognitivas<sup>15</sup>.

Conforme con estas distinciones, puede reconocerse que la investigación en Diseño tiene muy diversas especificaciones, según sea el enfoque que se privilegie.

De cualquier manera, se torna necesario reconocer también que, no resultan equiparables la metodología del Diseño con la metodología de la investigación científica.

La metodología en Diseño, refiere usualmente (como ya se sugirió) a la que se requiere para la investigación proyectual. Compromete sin duda un trabajo de investigación, pero está absolutamente orientado y circunscripto a resolver el problema fáctico y puntual que el diseñador/a tiene por delante (refiere al orden prescriptivo/valorativo al que aludimos más arriba). Puede usar y servirse de un saber científico, de una técnica (antes que de un método)<sup>16</sup> de investigación. Pero en todos los casos dicho uso es un medio para resolver la problemática contingente que tiene planteada con su trabajo.

En cambio cuando esa actividad se realiza con los fines propios de la investigación científica, el objetivo de esa experiencia es el de extraer algún aporte o conocimiento de alcance general. Es decir, extraer consecuencias, aprendizajes, teorizaciones que trasciendan al caso puntual para abonar el cuerpo teórico-disciplinar. En estos casos el producto/objeto de Diseño deja de ser el fin último de la investigación, para pasar a ser también un medio, al servicio de la teorización y producción intelectual en la materia.

Es de interés hacer notar que esto mismo ocurre en cualquier práctica o disciplina profesional: se parte de un saber-hacer de primer orden, que está orientada a la intervención o producción en dicha práctica (sea en el campo de las ingenierías, las clínicas médica, etc.). Cuando ese saber-hacer se transforma en objeto de investigación de un nuevo plano analítico, esa práctica (o algún componente de ella) puede transformarse en «objeto de estudio» abordable con los métodos de la investigación científica.

El recorrido de este escrito se ha propuesto situar algunas coordinadas en torno a estos complejos y relevantes asuntos en el campo de la investigación y la producción de conocimiento en las ciencias del Diseño. Se adviertes al finalizar, sin embargo, que esas coordinadas han dejado también un sinnúmero de cuestiones aún abiertas. Se espera que de todos modos, que la reflexión propuesta haya contribuido al menos a seguir precisando interrogantes en este desafiante, y cada vez más consolidado, campo del Diseño.

## Notas

1. En Iglesias, (2013) se desarrollan y presentan con mucha precisión conceptual las aristas de estos debates en torno a la epistemología en el campo del Diseño.
2. Interesantes consideraciones al respecto pueden encontrarse en el trabajo de Byron Rabé (2014) en el que se sitúan muy distintos enfoques epistemológicos, considerados desde los intereses del Diseño.
3. No se pretende sugerir con esta afirmación que la biología y la sociología se relacionan con sus objetos de la misma manera, ni con los mismos supuestos y métodos de indagación. De hecho la investigación en el campo social ha abierto brechas sustanciales con los supuestos del positivismo clásico. Por ejemplo, las perspectivas discursivistas postulan que en estos dominios el objeto de estudio es siempre una realidad discursiva co-construida entre investigadores/as e investigado/as, a partir de la cual se supera la dicotomía sujeto/objeto, irreductible desde la perspectiva de las ciencias clásicas. Desde ese marco, se puede afirmar también que la referida realidad discursiva no preexiste a la experiencia de la investigación. Pese a la relevancia de este tema, considero que en lo sustancial, y a los fines de lo que pretendo tematizar aquí, estas distinciones no son relevantes en tanto no modifican los fundamentos de lo que voy a examinar en lo que sigue.
4. Para el desarrollo de este apartado se retoman nociones trabajadas en el texto inédito de la autora: “El Diseño de investigación: entre la táctica y la estrategia” (Ynoub, 2014). De igual modo, se abreva en los aportes de H. Simon, presentados en su obra *Las ciencias de lo artificial* aunque se plantean varias discrepancias con los postulados que allí se discuten.
5. Nuevamente el referente en esta perspectiva es H. Simon (1979). En su propuesta por hacer científica la formación profesionalista postula la necesidad de formar a los estudiantes en «métodos de optimización» con base en las matemáticas, la estadística y la teoría de la decisión. Bajo el supuesto de que estos métodos de optimización permiten «maximizar el valor esperado de la función de utilidad» estipulada en cada caso.
6. “Estamos acostumbrados a ver y analizar estos objetos desde lo constructivo, lo funcional, lo ergonómico, lo estético, o lo comunicacional en un esquema que por más que se haya sofisticado últimamente no termina de desprenderse de la tríada vitrubiana utilitas-venustas-firmitas” (Bengoa, 2011, p. 6).
7. Dado que no puede desarrollar aquí todas las consecuencias lógico, ontológicos y epistemológicas que se siguen de ello, remito a los lectores al texto de Samaja (2003) “*La epistemología de la salud*”, allí se desarrollan los fundamentos de esta perspectiva en una línea que queda esbozada en la siguiente afirmación: “... las normas en el mundo de la vida en los fenómenos prehumanos, son puntos de llegada, y, en cambio, en el mundo de la cultura, son puntos de partida. La vida cotidiana del ser humano sería literalmente impensable si los sujetos no pudiesen, además de distinguir, comunicar la diferencia entre lo que es como debiera ser y lo que debiera ser distinto de lo que es; entre lo correcto y lo incorrecto; entre lo bueno y lo malo; entre el ser y el deber ser” (Samaja, 2003, p. 54).
8. En este apartado se retoman desarrollos del texto de la autora *Cuestión de método* (Ynoub, 2014). En particular del Cap. II titulado “La ciencia como práctica social”.
9. Se han dado importantes avances que vinculan el campo de la semiótica con el de la actividad proyectual. Esos desarrollos en ocasiones van más allá del aporte de un ins-

trumento analítico, para constituirse en herramientas categoriales que convergen con los análisis lógico-metodológicos referidos previamente. Entre los trabajos fundacionales en esa línea se cuentan probablemente los de Umberto Eco (1967), de igual modo, Rodriguez et.al. (1973).

10. El esquema que se propone a continuación es una adaptación a los fines de este trabajo, elaborada en base a un esquema análogo presentado en Ynoub (2014, p. 108).

11. Este es el ámbito en el que cobra central relevancia la reflexión y los aportes de la *heurística*. En lo referido a los factores “ajenos” a las intenciones deliberadas del diseñador/a resultan muy interesantes los desarrollos de Breyer, 2000 sobre lo que define como “Las geometrías del inconsciente”.

12. Una clasificación parecida es la que examina Henk Borgdoff (2010) en el “El debate sobre la investigación en las artes” Amsterdam School of the Arts. En este caso el examen se focaliza en el campo del arte, aunque la reflexión y las categorías propuestas se pueden aplicar de igual modo al campo del Diseño.

13. Una reflexión muy próxima a estas ideas aunque tematizada para el campo del arte, puede encontrarse en Azaretto, et. al. (2017).

14. Estos desarrollos se encuentran en un trabajo que tuvo amplia repercusión de Charles Peirce (1988) titulado, “La fijación de las creencias”. En nuestro medio Samaja, elaboró una reinterpretación de estas nociones que resultarían igualmente aplicables al campo del Diseño (cfr. Samaja, J.; 2003). A la luz de este modelo se puede reconocer que el “método de la reflexión y en especial el método de la eficacia” se inauguran en el Diseño cuando éste se instituye como disciplina, a partir de la escuela Bauhaus y posteriormente con la escuela de Ulm (cfr. Iriarte, I.; Justel, D., 2013).

15. En este grupo podría incluirse un sub-capítulo especificado como investigación a través del Diseño, sería aquella que toma al Diseño como un medio para explorar, investigar, eventualmente enseñar algún otro tema o asunto de interés. Correspondería en el campo del arte, al movimiento denominado *Investigación basada en las Artes* (IBA) (Arts based Research –ABR– en inglés) el que se inició como parte del giro narrativo (Conelly y Clandinin, 1995, 2000; Lawler, 2002) en la investigación en Ciencias Sociales a principios de los años 80. Vincula, a partir de una doble relación, la investigación con las artes: “Por una parte, desde una instancia epistemológica-metodológica, desde la que se cuestionan las formas hegemónicas de investigación centradas en la aplicación de procedimientos que ‘hacen hablar’ a la realidad; y por otra, mediante la utilización de procedimientos artísticos (literarios, visuales, performativos, musicales) para dar cuenta de los fenómenos y experiencias a las que se dirige el estudio en cuestión” (cfr. Hernández Hernández, F.; 2008).

16. Un ejemplo en este sentido podrían ser los desarrollos de Christopher Alexander, que utiliza recursos de las matemáticas para la formalización de fenómenos propios del ámbito de Diseño (cfr. Alexander, 1980).

## Lista de Referencias Bibliográficas

- Alexander (1980). *Tres aspectos de matemática y Diseño*. Barcelona: Ed. Cuadernos Infimos.
- Azaretto, et.al. (2017). *Investigar en arte*. Buenos Aires: Ed. EduLP. Consultado el 27/06/2017 en [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/64154/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/64154/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1)
- Bengoa, G. (2011). *Visiones del Diseño*. Tesis en elaboración. Inédita. Consultada el 27/06/2018 [http://www.fadu.edu.uy/sepep/files/2015/06/Curso-7- visiones\\_G.Bengoa.pdf](http://www.fadu.edu.uy/sepep/files/2015/06/Curso-7- visiones_G.Bengoa.pdf)
- Breyer, G. (2000). "Las geometrías del inconsciente". En *Bases conceptuales del Diseño*. Buenos Aires: Ed. FADU/UBA.
- Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. En *Revista de ciencias de la danza*, N° 13, 2010, págs. 25-46.
- Canguilhem, G. (1978). *Lo Normal y lo Patológico*. México: Ed. S.XXI.
- Collingwood, R. G. (1977). *Idea de la historia*. México: Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Connelly, M. y Clandinin, J. (1995). "Relatos de Experiencia e Investigación Narrativa". En J. Larrosa, et alt. (1995). *Déjame que te cuente. Ensayos sobre narrativa y educación*. (pp. 11-59). Barcelona: Laertes.
- Connelly, M. y Cladinin, J. (2000). *Narrative inquiry*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Eco, U. (1967). *Appunti per una semiologia delle comunicazioni visive*. Milán: Bompanini.
- Frayling, C. (1993). Research in art and design. *Royal College of Art Research Papers series* 1(1). London: Royal College of Art.
- Findeli, A. B. (2008). *Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research*.
- Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. En *Educatio Siglo XXI*, 26 (1) 85-118.
- Herrera Batista, M. A. (2010). Investigación y Diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en Diseño. En: *No Solo Usabilidad*, nº 9, 2010.
- Iglesias, M. (2013). La epistemología del Diseño como construcción problemática. *Anales del IIA* (43) 1, 121-134. Consultado el 20/06/2018 en <http://www.iaa.fadu.uba.ar/ojs/index.php/anales/article/viewFile/109/97>
- Iriarte, I. & Justel, D. (2013). Considerations in design research. En *17th International Congress on Project Management and Engineering*, Logroño, 17-19th July 2013.
- Lawler, M. (2002). Narrative in social research. En T. May (Ed.), *Qualitative research in action* (pp. 242-259). London: Sage.
- Peirce, Ch. (1988). La fijación de las creencias. En Ch. S. Peirce *El Hombre, un signo*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Rabé, B. (2014). Reflexiones para la epistemología del Diseño. En *Revista Avance - Facultad de Arquitectura - Volumen 4- No. 1- 2014*.
- Rodriguez, J. M. et.al. (1971). *Arquitectura como semiótica*. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.
- Samaja, J. (2003). Los caminos del conocimiento. En *Semiótica de la Ciencia*. Inédito.
- Samaja, J. (2003b). *Epistemología de la Salud*. Buenos Aires: Ed. Lugar.
- Simon, H. (1979). *La ciencia de lo artificial*. Barcelona: Editorial ATE.
- Ynoub, R. (2014). *Cuestión de método. Aportes para una metodología crítica*. México DF: Ed. Cengage Learning.

---

**Abstract:** The objective of this paper is to contribute some elements of judgement to the debate on the pertinence of epistemology and research methodology in the field of design. It begins by defining the scope of epistemology as a discipline which reflects on the conditions for the production and validation of scientific knowledge. Then, the distinctive traits that knowledge adopts in the field of design are examined, thus arriving at its definition as a knowledge centered on the projection of intended objects. It is proposed that this distinctive trait brings forth issues which have been problematic in classical epistemology, particularly because it relates factual questions (“what something is” or “what something is like”) with questions involving values (“what something should be” or “what is desirable”). According to the positivist tradition, modal statements or statements that contain value judgements may not be derived from factual statements. It is proposed, in consequence, that design be examined as a “praxis” (i.e. a social practice) in order to review its epistemological foundations. It is postulated that this perspective overcomes the alleged antagonism between the factual order and that of value judgements, by including in the approach the complexity of the vital and social experience in which the practice of design takes place. From this perspective, the various analytical dimensions with which this complexity may be approached are identified, as well as the fields of academic research and disciplines associated with each of those dimensions. Finally, the consequences of this model for the delimitation of research topics in the field of design are examined.

**Keywords:** epistemology - research methodology - design-praxis.

**Resumo:** O objetivo deste artigo é fornecer elementos de julgamento para o debate sobre epistemologia e metodologia de pesquisa no campo do design. Nessa direção, começamos por definir o escopo da epistemologia como uma disciplina que trata da reflexão sobre as condições de produção e validação do conhecimento científico. Com base nisso, as características distintivas do conhecimento no campo do design são revisadas, colocando-o como conhecimento do projeto. Propõe-se que estas questões características distintivas de compromisso que têm sido problemático para a epistemologia clássica especialmente porque ligando questões factuais (“o quê”) com questões avaliativas (“o que deveria ser” ou “desejável”). Segundo a tradição positivista, a partir de enunciados factuais não podem ser derivadas declarações modais ou valorativas. Propõe-se, então, assumir o exame do design como uma práxis, ou seja, como prática social, para rever seus fundamentos epistemológicos. Postula-se que esta abordagem supera o suposto antagonismo entre a ordem factual e avaliativo, integrando a abordagem da complexidade da experiência, vida social e que a prática projetual é feito. A partir dessa definição, situam-se as diversas dimensões analíticas com as quais a dita complexidade pode ser abordada, localizando especificidades temáticas e disciplinares para cada uma delas. Por fim, são examinadas as consequências que esse modelo tem para tematizar a pesquisa científica no campo do design.

**Palavras-chave:** epistemologia - metodologia de pesquisa - design - praxis.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---





---

**Resumen:** El propósito de este trabajo consiste en reflexionar sobre el campo de la investigación en Diseño, indagando acerca de su objeto de estudio, del tipo y de las condiciones del conocimiento obtenido, así como de los distintos enfoques que puede asumir esta investigación. Para ello consideramos necesario defender el estatus autónomo de las disciplinas proyectuales, caracterizando la investigación que se realiza para, sobre, y a través del Diseño.

**Palabras clave:** Epistemología del Diseño - investigación en Diseño - investigación sobre el Diseño - investigación para el Diseño - investigación a través del Diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 45]

---

(\*) Arquitecta, UM. Profesora Superior Universitaria, UM. Magister en gestión de proyectos educativos, CAECE. Doctora en Arquitectura, FADU-UBA. Docente e Investigadora de las Universidades de Buenos Aires y Palermo.

## Introducción

En la actualidad no es infrecuente encontrar múltiples voces que empiezan a reclamar la fundación de una Epistemología del Diseño y de la Arquitectura (Burgos, 2016, Cravino, 2012, Iglesias y otros, 2013, Mahdjoubi, 2003, Piotrowski, 2001, Saldivia Maldonado, 2007), disciplina que empieza a ser esbozada pero que aun no se constituye como tal. En este sentido pareciera no ser casual que el título que le otorgamos a nuestra tesis de grado, que pretendía en 1986<sup>1</sup> anunciar la constitución de esa problemática “Hacia una Epistemología de la Arquitectura”, se repita en un libro del mismo nombre escrito por Jorge Togneri y Elsa Rovira en 1999 y hasta en un curso dictado durante 2017 en una lejana Universidad de Rijeka en Croacia<sup>2</sup>. La supuesta necesidad se fundaría entonces en el establecimiento de criterios que permitan no sólo validar el conocimiento obtenido, sino antes bien, en determinar en qué radica investigar en Diseño y arquitectura. Si se considera que una de las tres funciones de la Educación Superior, además de la enseñanza y la extensión, es la investigación, se entiende la importancia que esta actividad viene ocupando en el ámbito educativo, a la que le sumamos el crecimiento de tareas puramente indagativas, los posgrados y las publicaciones académicas.

A pesar de que las reglas de una buena definición señalan que no es correcto definir por la negativa se comenzará identificando aquello que no es investigar, para luego ir aportando algunas precisiones al respecto. En este sentido, y a pesar del uso habitual en la enseñanza, investigar no consiste en una búsqueda bibliográfica, ni en una compilación de casos o referentes, ni tampoco en exploraciones y tanteos proyectuales. No. Una investigación surge con un problema. Y además necesita una teoría. Y, asimismo, requiere de un método.

## Cuestiones ontológicas: el objeto

Hay una primera cuestión que es necesario abordar cuando se habla de investigación en Diseño y consiste simplemente en definir cuál es su objeto.

Considerando que Herbert Simon (1996) denomina “Ciencias de lo Artificial” al cuerpo de conocimientos sobre procesos y objetos artificiales que fueron diseñados y materializados con el propósito de satisfacer necesidades humanas, y que la denominación “artificial” aparece por oposición al concepto “natural”, se podría afirmar que el problema de la investigación en Diseño ronda a los objetos artificiales.

Por otra parte, es sabido que la ciencia tiene como objeto la producción de conocimiento para explicar y comprender la realidad, mientras que la tecnología y el Diseño producen no sólo un saber proposicional y verbalizable, sino también artefactos, entendidos éstos de la manera más amplia: objetos, instrumentos, procesos, planes, hasta organismos vivos, es decir, objetos artificiales creados por el hombre. En síntesis, como sostiene Álvaro Cuno (2012) “La ciencia del Diseño lidia principalmente con lo que no existe, mientras que las ciencias tradicionales lidian con la explicación de lo ya existente”.

Coincide Corona Martínez (1990, p. 9) quien afirma que el Diseño es la anticipación o invención de un objeto por medio de otro objeto, que lo precede en el tiempo. El proyectista actúa sobre este segundo objeto, el proyecto, hasta alcanzar el grado de satisfacción deseado, entonces lo “traduce” en una serie de instrucciones codificadas a los efectos de que los encargados de materializarlo puedan llevar a cabo esa tarea.

De modo que, un aparente conflicto se observa al iniciar una investigación sobre un objeto inexistente. Si ya hay dificultades para estudiar los problemas de una realidad que ya existe, por qué se debería agravar esto, estudiando lo que aún no tiene materialidad. Sin embargo, la noción de proyecto viene en auxilio, ya que según Corona Martínez (1990, p. 10) “las representaciones gráficas del objeto futuro constituyen la parte principal del proyecto” y “El diseñador inventa el objeto en el acto mismo de representarlo; esto es, dibuja un objeto inexistente, cada vez con mayor precisión. Esta precisión es un aumento en el detalle, dentro del sistema de reglas de la representación misma. Así el Diseño es la descripción progresiva de un objeto que no existe al comenzar la descripción”, pero que puede existir a partir de esa serie de representaciones. Y concomitante con el aumento de precisión y definición del objeto, hay un aumento en el conocimiento que adquiere el diseñador sobre este objeto cuya anticipación prefigura. Es por eso que puede ser entonces tanto objeto de investigación, las prefiguraciones (proyectos) como los resultados finales y materiales de ese proceso<sup>3</sup>.

Aclaremos un poco más hacia dónde llevan estas últimas aseveraciones: Un problema científico responde a la pregunta: “¿Por qué?”, mientras que los problemas tecnológicos y de Diseño responden a un interrogante del tipo de “¿Cómo?” o “¿De qué manera...?” Esto significa que el Diseño (y también la tecnología) genera un doble producto: El artefacto y el conocimiento. Los criterios de evaluación del conocimiento y el artefacto son disímiles: El conocimiento se evalúa en términos de verdadero/falso, mientras que el artefacto implica considerar su eficacia y la satisfacción de ciertos valores. En la tecnología se puede hablar de valores de cuidado ambiental y social, mientras que en el Diseño estos valores pueden ser estéticos, estilísticos, sustentables, culturales, etc.

El énfasis que realiza el Diseño en torno a la producción del artefacto hace olvidar a veces el conocimiento obtenido.

### **Cuestiones epistémicas: el conocimiento**

Un segundo tópico sobre el que se debe reflexionar es el tipo de conocimiento que se produce durante el proceso proyectual. Existe entonces un conocimiento tácito que consta comúnmente de hábitos, creencias, modelos de pensamiento, del que no somos del todo conscientes. Nonaka y Takeuchi (1999, p. 65) lo definen como un conocimiento personal, no verbalizable y por ende, difícil de transmitirlo y compartirlo con otros. La intuición, las ideas y las corazonadas subjetivas son parte de él. Recurriendo a Michael Polanyi, Nonaka y Takeuchi señalan que:

Los seres humanos crean conocimiento involucrándose con los objetos, es decir, a través del autoinvolucramiento y el compromiso, o lo que Polanyi llama inherencia (*indwelling*). Saber algo es crear su imagen o patrón integrando particularidades tácitamente. Para entender el patrón como un todo con significado, es necesario integrar nuestro cuerpo con las particularidades. La inherencia rompe las dicotomías tradicionales entre mente y cuerpo, razón y emoción, sujeto y objeto, y conocedor y conocido. Por tanto, la objetividad científica no es la única fuente de conocimiento.

Generalmente este conocimiento tácito se adquiere por experiencia en un modelo típico del aprender haciendo (*learning-by-doing*) y es ponderado por aquellos que consideran al Diseño como oficio más que como disciplina.

Paulatinamente este “saber por experiencia”, único e intransferible, no verbalizable, pero efectivo a través de la práctica y la empiria, se va transformando en un “saber hacer”, lo cual permite establecer algún tipo de regularidad, secuenciación o instrucción, no fundamentada e irreflexiva, pero producto de la práctica. Entre uno y otro hay un salto inductivo informal<sup>4</sup> que permite ir del caso a la norma.

Burgos (2013, p. 56) sostiene que:

Si bien es cierto que toda actividad que se realiza de manera eficaz implica necesariamente un conjunto de conocimientos específicos que se «ponen-en-

acto» en el momento de realizar una acción, se corre el riesgo de que estos conocimientos queden «ocultos», implícitos e inaccesibles detrás del aprendizaje de las rutinas proyectuales. Es algo así como un saber hacer (*Know How*), pero disociado del saber qué (*Know What*) y del saber por qué (*Know Why*).

El “saber qué”, conceptual o verbalizable, surge de la validación y fundamentación de las normas o regularidades antes mencionadas, de tal modo que pueden alcanzar el estatus científico de “ley” configurando así el primer paso de una teoría.

### Cuestiones metodológicas: la investigación en Diseño

Ligado a la posibilidad de investigación, se encuentra el problema de especificidad metodológica en el campo del Diseño. Gordon Glegg (1973) hizo una comparación entre diseñadores y científicos, concluyendo que “Un diseñador y un científico viajar por el mismo camino, pero a veces en sentido contrario. El diseñador pasa de lo abstracto a lo concreto, los científicos de lo concreto a lo abstracto”. Esta descripción, un tanto ingenua<sup>5</sup>, tiene que ver con la indagación sobre las metodologías empleadas por unos y otros, en un período de significativa preocupación e interés por estas cuestiones<sup>6</sup>. Parecida sentencia expresa Martí Aris (2003, p. 45):

La ciencia se propone definir enunciados abstractos de carácter general que puedan incidir de un modo práctico sobre el mundo físico y material. En cambio, el arte persigue el logro de objetos concretos y singulares capaces de proyectarnos de nuevo hacia el mundo de las ideas. Los principios definen el eje central del discurso científico. Los ejemplos constituyen el eje central de la elaboración artística.

En 1982 Nigel Cross (2001) publicó un artículo en el que afirmaba que el Diseño poseía una cultura propia, intelectual y práctica, que era una base fundamental para la enseñanza, diferente de la de las Ciencias Naturales, las Artes y las Humanidades. Esta aseveración coincide con Roberto Doberti (2006, p. 215) quien señala que:

Sea en el esquema diádico –Arte y Ciencia– o en el triádico –Arte, Ciencia y Tecnología– el caso es que las prácticas proyectuales (me estoy refiriendo a la Arquitectura, el Diseño y el Urbanismo, tanto en sus dimensiones operativas como reflexivas) no se incluyen en ninguna de las categorías señaladas. ( ) Nuestra propuesta concreta es que las prácticas proyectuales constituyen una cuarta posición. Aquí es necesario ser muy precisos. El planteo no es voluntarista ni oportunista y mucho menos aún tiene carácter corporativo: decimos que las prácticas proyectuales determinan una cuarta posición simplemente porque esto es así.

Vale señalar que la indeterminación que sufre la investigación en el Diseño y la Arquitectura hace que la misma sea de difícil catalogación. Por ejemplo, para el CONICET (Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas de la República Argentina) una investigación sobre Diseño debería encuadrarse dentro del área de “Ciencias Agrarias, de la Ingeniería y de Materiales”, siendo la disciplina para Arquitectura: “Hábitat, Ciencias Ambientales y Sustentabilidad”, mientras que para Diseño Industrial: “Ingeniería de Procesos, Productos Industriales y Biotecnología”. Sin embargo si hablamos de Diseño Gráfico, audiovisual o de indumentaria, el área sería “Ciencias Sociales y Humanidades” y la disciplina “Historia, Geografía y Antropología Social y Cultural” o “Sociología, Comunicación y Demografía”.

Si la investigación se realiza dentro de una Universidad, ya sea pública o privada, hay que declararla ante la CONEAU (Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria), siendo entonces que para Arquitectura corresponde el área de “Ciencias Aplicadas”, la disciplina “Arquitectura” y las subdisciplinas: “Arquitectura, Diseño, Teoría de la Arquitectura, Antisísmica Vivienda Económica, Conservación y Restauración de Edificios, Paisajismo, Planificación Urbana”, aunque si se investiga sobre la historia del Diseño, el área es “Ciencias Humanas”, la disciplina “Historia” y la subdisciplina “Historia Cultural”. Por otra parte, si la indagación es de orden estético el área sigue siendo “Ciencias Humanas”, aunque la disciplina es “Ciencias de las artes y las letras” y las subdisciplinas “Artes Visuales, Artes del Movimiento, Artes Audiovisuales y Multimediales”. Asimismo si la indagación tiene en cuenta aspectos socio-culturales el área puede ser “Ciencias Sociales”, la disciplina “Sociología” y las subdisciplinas “Sociología Cultural” o “Sociología de la Comunicación”, pero también podría estar encuadrada en la misma área, pero en la disciplina y subdisciplina de “Ciencias de la comunicación”...

Esto lleva a cierta perplejidad, ya que muchas veces los investigadores en el campo de Diseño parecieran deambular erráticamente entre diferentes áreas, disciplinas y subdisciplinas, sin considerar la mera cuestión burocrática al momento de llenar planillas e informes, de tal manera que al momento de indicar “expertise en Ciencia y Tecnología” no queda claro qué poner, aunque el investigador sea considerado, sin duda, un experto en el tema. Pero ¿dónde está ese “tema”? Por ende, se considera que no es el tema el ambiguo o incierto, sino que la imposibilidad de encasillamiento bajo los estándares actuales dificulta la catalogación e impulsa a de independizar los estudios sobre el Diseño y la Arquitectura de las investigaciones sobre Ciencias Naturales, Humanas, Sociales y Tecnología.

Recordemos que Doberti (2006) expresa que:

Los campos de la Arquitectura, el Diseño y el Urbanismo resultan siempre difíciles de catalogar, de ubicar en un cuadro o taxonomía sin que resulten impropios o parcializados los lugares que se les asignan. Nuestras prácticas no se acomodan en los esquemas que simplifican y consolidan el orden vigente, o más exactamente, son esos esquemas los que resultarían desacomodados por la presencia de nuestras prácticas.

Lo mismo sostiene Jorge Sarquis (2004):

Plantear configurar un campo legítimo de investigación en arquitectura implica colocarlo en paridad y competencia con otros campos de saber que tienen sus propios espacios de investigación, con sus propios medios para una finalidad básica: producir o, mejor, crear conocimientos para cada campo en principio y de carácter general después.

## Investigación

Para poder entender cómo es la investigación en Diseño, se debe confrontarla con otros tipos de investigación.

El aporte novedoso que introduce Thomas Kuhn (1962) a la visión clásica de la ciencia es la noción de Paradigma que es definido como el conjunto de “realizaciones universalmente reconocidas que, durante un tiempo, proporcionan modelos de problemas y soluciones a una comunidad científica” o “aquellos supuestos teóricos generales, las leyes y las técnicas para su aplicación que adoptan los miembros de una comunidad científica”. De tal modo, este concepto implica la existencia de dos factores: por un lado, una “forma” de ver el mundo que es estructurada por un paradigma y por otro, la presencia de los miembros de una comunidad –sociedad– que comparten ese paradigma y que son los verdaderos actores de la ciencia y la cultura, al menos, durante un tiempo. El concepto de paradigma, que incluye tradiciones, valores, compromisos conceptuales e instrumentales, etc., se hace necesario para entender a los diferentes tipos de investigación.

El paradigma positivista también denominado cuantitativo, empírico-analítico, naturalista, es el paradigma dominante en algunas comunidades científicas, fundamentalmente en el área de las ciencias naturales y la tecnología. El positivismo es una escuela filosófica que sostiene determinados supuestos sobre el mundo y el modo de conocerlo: El mundo natural tiene existencia propia, independientemente de quien estudia. Está gobernado por leyes que permiten explicar, predecir y controlar los fenómenos del mundo natural, las que pueden ser descubiertas y descritas de manera objetiva y libre de valor por los investigadores con métodos adecuados.

Las contrastaciones de las hipótesis consisten fundamentalmente en un enfrentamiento con la experiencia, y los resultados afirmativos de dicha contrastación son considerados válidos para todo tiempo y lugar, con independencia de quien lo descubre.

Utiliza o bien la vía inductiva (Hempel, 1987), o bien la hipotético-deductiva como lógica metodológica válida para todas las ciencias (Popper, 1973).

Defiende la existencia de cierto grado de uniformidad y orden en la naturaleza. En el ámbito social y humano su aspiración básica es descubrir las leyes por las que se rigen la conducta humana intencional y elaborar teorías científicas que guíen la acción.

Como señala Nagel (2006) este enfoque tiene las siguientes características:

- La teoría ha de ser universal, no vinculada a un contexto espacio temporal ni a circunstancias en las que se formulan las generalizaciones.
- Los enunciados científicos son independientes de los fines y valores de los individuos. La función de la ciencia se limita a descubrir las relaciones entre los hechos.

- El mundo social existe como un sistema de variables. Éstas son elementos distintos y analíticamente separables en un sistema de interacciones.
- Los conceptos y generalizaciones sólo deben basarse en unidades de análisis que sean operativizables (medibles y contables).

En este paradigma prima el interés técnico que pretende el control y la predicción de los fenómenos; caracterizándose por ser causalístico, explicativo, analítico, con el objeto de dominar y transformar el mundo material.

Paradigma Interpretativo es el típico de las ciencias sociales y humanas. También es llamado paradigma cualitativo, fenomenológico, humanista o etnográfico. Se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social.

Este paradigma intenta sustituir las nociones clásicas de explicación, predicción y control del paradigma positivista por las de comprensión, significado y acción.

Desde esta perspectiva se cuestiona que el comportamiento de los sujetos este gobernado por leyes generales y caracterizado por regularidades subyacentes. Los investigadores de orientación interpretativa se centran en la descripción y comprensión de lo que es único y particular del sujeto más que en lo generalizable. Lo que pretenden es:

- Desarrollar conocimiento ideográfico
- La realidad es dinámica, múltiple y holística
- Cuestionar la existencia de una realidad externa y valiosa para ser analizada

Para Gregorio Klimovsky (1998, p. 22):

Los interpretativistas aducen que el científico social debe tener, frente a la sociedad una actitud parecida a la que el lingüista tiene frente a los lenguajes o el semiótico ante los signos y sus propiedades: una actitud relativa a la captación del significado de la acción.

Este paradigma se centra, en comprender la realidad de los distintos procesos psicológicos y sociales desde los significados de las personas implicadas, estudiando sus creencias, intenciones, motivaciones y otras características no observables directamente ni susceptibles de experimentación.

Por ende, el interés que orienta esta concepción es el interés práctico que se dirige a la comprensión del mundo de lo sónico y lo simbólico, en la interpretación de los fenómenos socio-culturales y en la construcción de sentido.

El Paradigma Socio-crítico surge como respuesta a las tradiciones positivistas e interpretativas y pretenden superar el reduccionismo de la primera y el conservadurismo de la segunda, admitiendo la posibilidad de una ciencia social que no sea ni puramente empírica ni solo interpretativa. En esta perspectiva, sostiene Klimovsky (1998, p. 24):

Las características distintivas conciernen al entendimiento de por qué el científico produce determinada clase de ciencia y por qué a su vez, el epistemólogo propone análisis de cierto tipo. Los factores que aquí interesan son la ideología,

las fuerzas sociales, las presiones comunitarias o políticas, además de las motivaciones, aunque no en un sentido psicológico sino ideológico, en conexión con la defensa de intereses sociales y posiciones políticas particulares.

El paradigma crítico introduce la ideología de forma explícita y la autorreflexión en los procesos del conocimiento. Tiene como finalidad transformar la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por éstas.

Según Lores Arnaiz (1986, p. 166) para la crítica radical:

El conocimiento debía aliarse a la praxis para cambiar las cosas y no sólo comprender sus funciones. Así, en lugar de la neutralidad valorativa insistió en la toma de conciencia, el compromiso; en lugar de la misión tecnocrática de las ciencias sociales, concibió para ellas el papel de develar la ideología y fundamentar científicamente el cambio social.

Sus principios son:

- Conocer y comprender la realidad como praxis
- Unir teoría y práctica (conocimiento, acción y valores)
- Orientar el conocimiento hacia la emancipación y liberación del hombre
- Implicar a todos los actores sociales a partir de la autorreflexión

## **Investigación. Investigación**

Por otra parte, en un breve pero sustancioso artículo escrito por Christopher Frayling (1993) se introduce una distinción entre los tipos de investigación que se llevan a cabo en el campo del arte y del Diseño, que propone unificados, diferenciando entre “investigación sobre el arte”, “investigación para el arte” e “investigación a través del arte”.

El primer tipo de investigación, que toma como objeto de estudio a los productos artísticos y de Diseño, no se diferencia demasiado de la reflexión sobre otros productos culturales, aunque el enfoque elegido puede ser antropológico, sociológico, semiótico, estético, e incluso, económico. Es claro en esta investigación el distanciamiento del objeto de estudio, siendo prioritaria la mirada desde la disciplina elegida para realizar el análisis. El modelo fundacional de este tipo de indagación sería el empleado por la crítica de arte.

La segunda variedad tampoco ofrece muchos obstáculos ya que analiza al Diseño desde las ciencias auxiliares, es decir, recurriendo a todo el conocimiento necesario para el Diseño; de modo que este enfoque puede recurrir al análisis de aspectos contextuales, esencialmente ergonómico-funcionales, tecnológicos, materiales, socio-culturales, etc. Mucho del conocimiento que se emplea y se obtiene nutre a las asignaturas denominadas “de apoyo” o “complementarias” que poseen los distintos planes de estudio de las diversas carreras proyectuales. Esta clase de investigación, según Henk Borgdorff (2010):



Puede describirse como una investigación aplicada, en sentido estricto. En este tipo, el arte no es tanto el objeto de investigación, sino su objetivo. La investigación aporta descubrimientos e instrumentos que tienen que encontrar su camino hasta prácticas concretas de una manera u otra.

Si el primer tipo de investigación era asimilable por su carácter cualitativo al de las ciencias sociales, el segundo se asemeja más al de las ciencias naturales por su modalidad cuantitativa. Por último, la investigación a través del Diseño es aquella que obtiene conocimiento disciplinar durante la práctica proyectual. Este tipo es el más controvertido de los tres y es el que más claramente define el conocimiento disciplinar. En este sentido Donald Schön (1998, p. 93) habla de “reflexión en la acción”:

La descripción del propio conocimiento en la acción que uno posee, es en sí misma, una competencia, y los diseñadores pueden poseerla en mayor o menor medida. Los diseñadores pueden aprender a mejorar las descripciones del Diseño –a hacerlas más complejas, precisas y útiles para la acción– por medio de una reflexión continuada sobre sus propias ejecuciones competentes.

La investigación a través de la práctica del Diseño se emparenta también con lo que se denomina actualmente modelo de investigación-acción. Esta clase de indagación es típica de la investigación educativa y es por ello que Kemmis (1988) define que:

La acción práctica, y el modo de pensamiento asociado a ella, consiste en hacer la acción. Es esencialmente arriesgada: está guiada por ideas morales, general y, a veces, trágicamente conflictivas, relacionadas con el bien de la humanidad: implica sopesar circunstancias y hacer juicios de manera que se pueda actuar correctamente en situaciones humanas y sociales concretas.

Por ello, el razonamiento práctico, a diferencia del técnico (utilizado por el paradigma positivista), muchas veces incluye juicios morales. No sólo incluye lo que se hace, sino lo que *debería* hacerse; por ende es necesariamente crítico.

Antonio Latorre (2005, p. 12) extiende la investigación acción más allá del campo educativo ya que el investigador “innova, renueva, pone a prueba sus creencias, problematiza lo que hace con la finalidad de mejorar su práctica profesional. Reflexiona sobre su práctica, a veces utiliza la ayuda externa, recoge datos, los analiza, plantea hipótesis de acción, redacta informes abiertos a críticas, incorpora las reflexiones de modo sistemático, busca el perfeccionamiento contrastando hipótesis...”, ya que este tipo de investigación lleva a teorizar sobre la práctica y somete a prueba la misma práctica, las ideas y las suposiciones del propio investigador, constituyendo lo que Schon (1998) denominaba un “diálogo reflexivo” con los materiales que conforman una determinada situación.

Zuber-Skerritt (1992) citado por Latorre (2005, p. 25) señala que la investigación-acción es un enfoque alternativo a la investigación social tradicional porque se caracteriza fundamentalmente en que es una indagación práctica, interpretativa y crítica.

La investigación a través del Diseño se corresponde con lo que Sarquis (2004, p. 38) denomina la investigación proyectual y consiste en “una manera especial de realizar proyectos con el objetivo de obtener conocimientos disciplinares. Se caracteriza por encauzar el procedimiento proyectual atendiendo aspectos que no atienden los proyectos profesionales o formativos tradicionales...”, constituyendo entonces un procedimiento anticipador y prefigurador más apto para la creación de conocimientos y para indagar las nuevas exigencias que se van presentando en el campo del Diseño. Es por ello que Martí Aris (2003, p. 46) sostiene que:

No hay que olvidar que el conocimiento puede surgir tanto en el territorio del Logos como en el de la Poiésis. A este último pertenece el proyecto de arquitectura: se trata de un campo específico del saber humano que reivindica el valor cognoscitivo de la acción y que, a través de la razón del hacer, alcanza resultados distintos a los de la razón especulativa. Por ello, el proyecto no puede surgir como simple aplicación de un saber estático y definitivamente establecido, sino de un proceso dialéctico entre pensamiento y acción que se mantiene siempre abierto.

En esta capacidad y voluntad de acción que tiene la investigación a través del Diseño reside su singularidad y su capacidad revolucionaria. El proyecto no explica el mundo, ni tampoco simplemente lo comprende: El proyecto hace –y transforma– al mundo.

## Notas

1. El título quería evocar el nombre del libro de Lores Arnaiz también de 1986.
2. Entre la razón intelectual y sensorial: Hacia una Epistemología de la Arquitectura. <http://cas.uniri.hr/between-intellectual-and-sensory-reason-towards-an-epistemology-of-architecture/>
3. Son innumerables las investigaciones en el campo de la arquitectura y el Diseño que se han llevado a cabo sobre proyectos no realizados: basta en este sentido ver los múltiples estudios que se realizaron sobre concursos de arquitectura en el que sólo una propuesta fue la ganadora pero que el análisis de las otras alternativas ofreció un profundo saber sobre el estado de la cuestión en ese momento, y sobre los imaginarios y consensos disciplinares. En el campo de la ficción encontramos el universo imaginario del novelista Pablo De Santis donde existe un museo dedicado a la arquitectura no construida: el Museo Caylus. Afirma De Santis (2005, p. 7): “La idea rectora de Caylus era que una ciudad no es sólo aquello que se levanta sobre la tierra, sino también los proyectos frustrados y los sueños inconclusos. Aunque nunca se dedicó, fuera de sus maquetas, a ningún aspecto de la construcción, Caylus mantuvo una intensa correspondencia con los grandes arquitectos de su tiempo, y así consiguió que le prestaran planos y bocetos, que él convertía en minuciosos edificios de juguete. A los arquitectos les agradaba saber que si bien sus obras no habían llegado a edificarse, al menos habían alcanzado aquel estadio intermedio entre el boceto y la realidad”.
4. Dado que no se seleccionan variables a medir, ni se cuantifican resultados.

5. Parecida descripción realiza Ernest Nagel (2006, p. 698) al caracterizar las supuestas diferencias entre ciencias sociales y naturales: “Se ha argüido, por ejemplo, que, a diferencia de las ciencias naturales, las ciencias sociales nunca pueden observar directamente «entidades colectivas» o sus atributos; pues en estas últimas disciplinas los datos importantes directamente accesibles para nosotros son las actitudes y creencias de los individuos, a partir de las cuales se componen eventualmente las diversas «totalidades» de la investigación social. Más específicamente, se dice que las ciencias naturales inician sus investigaciones con observaciones directas de totalidades complejas, como rocas, relámpagos o plantas; luego proceden a «explicar» esas totalidades en función de relaciones entre los individuos definidos teóricamente pero inferidos, como átomos o electrones que constituyen esas totalidades. En contraste con esto, el presunto punto de partida de las ciencias sociales es la observación de la conducta humana individual; y los diversos términos colectivos utilizados en esas disciplinas ( ) son, pues, construcciones teóricas definidas exclusivamente con ayuda de términos individuales”.
6. Design Methods in Architecture Symposium, Portsmouth School of Architecture, 1967. Ver Jones y otros (1979).

## Lista de Referencias Bibliográficas

- Borgdorff, H. (2010). “El debate sobre la investigación en las artes” en *Cairon: revista de ciencias de la danza*, N° 13, 2010, Universidad de Alcalá, España, pp. 25-46.
- Bunge, M. (1983). “Metateoría” en Bunge, Mario - Bar-Hillel Yehoshua (1983) *El pensamiento científico. Conceptos, avances, métodos*, Tecnos, Madrid.
- Burgos, C. (2013). “La condición cognitiva esencial del Diseño arquitectónico. Morfología y dinámica del proceso y la acción proyectual” En: *ADNea Revista de Arquitectura y Diseño del nordeste argentino - Vol 1 N.º 1- (Diciembre 2013) Pp. 53-62* <http://arq.unne.edu.ar/publicaciones/adnea/pdf/burgos.pdf>
- Burgos, C. (2016). “Teoría del Diseño: categorías y enfoques epistémicos para una nueva imagen de la disciplina” en *Revista Pensum Volumen2*, noviembre 2016, UNC, Córdoba, pp. 25- 40.
- Corona Martínez, A. (1990). *Ensayo sobre el Proyecto*. Buenos Aires: Editorial CP67.
- Cravino, A. y Tisera del Pozo, M. (2012). “El Lugar Epistemológico del Diseño” Ponencia presentada en el Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Universidad de Palermo, En *Actas de Diseño Año VII, Volumen N° 14*, Buenos Aires [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos\\_conf\\_2012/562\\_47998\\_618con.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2012/562_47998_618con.pdf)
- Cross, N. (2001). “Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science” en *Design Issues: Vol 17, N° 3, Summer 2001*, MIT <http://users.metu.edu.tr/baykan/arch467/Readings/Cross01.pdf>
- Cross, N. (1993). “A History of Design Methodology” en de Vries, M. J.; Cross, N. & Grant, D. P. (1993). *Design Methodology and Relationships with Science*, Springer Science & Business Media, Kluwer Academic Publishers, Dordrecht, pp. 15-27. [https://monoskop.org/images/6/66/Cross\\_Nigel\\_1993\\_A\\_History\\_of\\_Design\\_Methodology.pdf](https://monoskop.org/images/6/66/Cross_Nigel_1993_A_History_of_Design_Methodology.pdf)

- Cuno, A.; Mauricio, D. y Rodríguez, F. (2012). "Aspectos de las Ciencias de lo Artificial", COMTEL Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática Unidad de Posgrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- De Santis, P. (2005). *La sexta lámpara*. Buenos Aires: Destino.
- Frayling, C. (1993). "Research into art & design. Royal College of Art". En: *Research Paper*. London. [http://researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling\\_research\\_in\\_art\\_and\\_design\\_1993.pdf](http://researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling_research_in_art_and_design_1993.pdf)
- Glegg, G. (1973). *The Science of Design*. Cambridge University Press, Cambridge. UK, citado por (Mahdjoubi, 2003, p. 3).
- Hempel, C. G. (1987). *Filosofía de la Ciencia Natural*. Madrid: Alianza Ed.
- Jones, C.; Broadbent, G. H. y Bonta, J. P. (1979). *El Simposio de Portsmouth: problemas de metodología del Diseño arquitectónico*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Kemmis, S. (1988). *El curriculum, más allá de la teoría de la reproducción*. Madrid: Morata.
- Klimovsky, G. e Hidalgo, C. (1998). *La inexplicable sociedad. Cuestiones epistemológicas de las ciencias sociales*. Buenos Aires: AZ Editora.
- Latorre, A. (2005). *La Investigación Acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Ed. Graó.
- Lores Arnaiz, R. (1986). *Hacia una Epistemología de las Ciencias Humanas*. Buenos Aires: Editorial de Belgrano.
- Mahdjoubi, D. (2003). "Epistemology of Design" en *Integrated Design and Process Technology, IDPT-2003*, The Society for Design and Process Science, Printed in the United States of America, June 2003. pp. 1-5.
- Marti Aris, C. (2003). "El arte y la ciencia: dos modos de hablar con el mundo". En *Arqtextos* N° 3-4, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, pp. 40-47.
- Martín Iglesias, R.; Bohórquez Nates, M.; Motta, J. M. y Speziale, A. (2013). "La Epistemología del Diseño como construcción problemática" en *Anales del Instituto de Arte Americano Vol 43, No 1 (2013) Relatos del Diseño*, enero / junio de 2013, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.
- Martin Iglesias, R.; Motta, J. M.; Bohórquez Nates, M.; Speranza, F.; Turrillo, G.; Speziale, A. y Álvarez de Toledo, F. (2012). "Hacia una epistemología del Diseño: construcción del conocimiento proyectual", ponencia presentada en XXVI Jornadas de Investigación y VIII Encuentro Regional SI + PI, Proyecto Integrar, SI - FADU - UBA.
- Nagel, E. (2006). *La estructura de la ciencia. Problemas de la lógica de la investigación científica*. Barcelona: Paidós.
- Nonaka, I. y Takeuchi, H. (1999). *La organización creadora de conocimiento Cómo las compañías japonesas crean la dinámica de la innovación*. México: Oxford Press.
- Piotrowski, A. y Williams, J. (2001). *The discipline of architecture*. University of Minnesota Press.
- Popper, K. (1973). *La lógica de la investigación científica*. Madrid: Editorial Tecnos.
- Saldivia Maldonado, Z. (2007). "Epistemología, progreso y Diseño" en *Revista Colombiana de Filosofía de la Ciencia*, vol. VIII, núm. 16-17, 2007, Universidad El Bosque, Colombia, pp. 61-69.
- Sarquis, J. (2004). *Itinerarios de proyecto. La investigación proyectual como forma de conocimiento en arquitectura*. Buenos Aires: Nobuko.

Schon, D. (1998). *La formación de Profesionales reflexivos*. Madrid: Paidós.

Togneri, J. y Rovira, E. (1999). *Hacia una Epistemología de la Arquitectura*. Alinea Firenze.

---

**Abstract:** The purpose of this text is to reflect on the field of research in Design, inquiring about its object of study, the type and conditions of knowledge obtained, as well as the different approaches that this research can take. For this we consider it necessary to defend the autonomous status of the design disciplines, characterizing the research that is carried for, into and through design.

**Keywords:** Design Epistemology - design research - research into design - research for design - research through design.

**Resumo:** O objetivo deste trabalho é refletir sobre o campo de pesquisa em Design, indagando sobre seu objeto de estudo, o tipo e as condições de conhecimento obtidos, bem como as diferentes abordagens que esta pesquisa pode realizar. Para isso, consideramos necessário defender o status autônomo das disciplinas de design, caracterizando a pesquisa que é realizada para, sobre e através do design.

**Palavras-chave:** Design Epistemology - pesquisa de design - pesquisa em design - pesquisa para design - pesquisa através do design.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---



## El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención

Verónica Ariza \*

---

**Resumen:** En las últimas dos décadas se han generado diferentes visiones sobre la investigación en Diseño que vienen precedidas por un registro formal de la sistematización del pensamiento del Diseño y su estudio como una actividad generadora de conocimiento desde la segunda mitad del siglo XX. Este texto presenta varios autores que dividen esta actividad en investigación teórica (histórica, crítica, identitaria), práctica (donde los objetos son en sí mismos productos que encarnan el conocimiento) o teórica/práctica (a través de la actividad de diseñar mediante un estudio profundo de las particularidades de la intervención); pero también otros que fundamentan la investigación del Diseño en el estudio de los usuarios, de los productos o de los procesos. Esto implica desglosar las discusiones sobre investigar: desde, para o a través del Diseño y las iniciativas que proponen una investigación endógena y otra exógena. El trabajo demuestra que a pesar de la diversidad de tipologías sobre la investigación en Diseño, pueden distinguirse dos grandes opciones: la investigación sobre los objetos diseñados y su impacto en el mundo y la investigación para diseñar, que permite concretar los objetos y procesos del Diseño. En el primer caso el Diseño es el objeto de estudio, la investigación genera descripciones, discusiones y formas de entender lo creado, también lo que se espera de lo diseñado y el impacto que tiene en el mundo. En el caso de la investigación para diseñar se trata de un proceso donde se aplica el conocimiento pero también se espera que se produzca o contraste a través de la práctica proyectual, el Diseño como fuente de cambio de una situación en otra mejor, como ejercicio de intervención. Finalmente el trabajo presenta algunos ejemplos aplicados de estas dos grandes vertientes que abrazan los esfuerzos por definir los alcances de la investigación en Diseño.

**Palabras clave:** Diseño - investigación - método - conocimiento - tipología.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 67-68]

---

(\*) Doctorado en Diseño y Comunicación (Universidad Politécnica de Valencia, España, 2006). Estudió la Maestría en Artes Visuales (ENAP, UNAM, 2001) y tiene Licenciatura en Diseño Gráfico (UACJ, 1996). Es docente investigadora del Departamento de Diseño del Instituto de Arquitectura Diseño y Arte de la UACJ desde 1999 y actualmente también coordinadora del Programa de Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño, IADA, UACJ. Ha expuesto de manera colectiva en España, México, Italia, Polonia, Taiwán y Venezuela. Ha impartido cursos/talleres y conferencias sobre educación, Diseño y artes visuales. Sus aportaciones más importantes han sido publicadas en diferentes números de

la revista internacional *Actas de Diseño* de la Universidad de Palermo en Argentina; en los libros editados por la UACJ: *La originalidad en la cultura de la copia*, *La investigación en Diseño: una visión desde los posgrados en México*, *Usuario-Diseño-entorno*, Juárez en Rojo, *Grafimáticas*, *Lazos verdes* y *Narrativa juarense contemporánea* y en libros editados por la UNAM, UAN, UAM y UG; así como en revistas de investigación de universidades nacionales e internacionales (UNAM, UAM Azcapotzalco, UASLP, UACJ, Politécnica de Valencia de España e ICESI de Cali, Colombia).

## Antecedentes de la investigación en Diseño

Los historiadores del Diseño explican que varias prácticas sociales, tanto técnicas, como comerciales y artísticas, se relacionan con el origen de lo que se reconoce hoy como Diseño; si se remite a cada objeto creado por el hombre para satisfacer una necesidad, se encuentran desde la prehistoria infinidad de referencias, textos como *World History of Design* (Margolin, 2015) o *El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días* (Satué, 1999), inician no menos que en las manifestaciones de las primeras culturas de la humanidad. Sin embargo, aunque el origen del Diseño se ubique en puntos muy lejanos de la historia, hablar de investigación en el Diseño es entender que la conformación de la disciplina que se conoce hoy en día, tiene mucho que ver con el esfuerzo que se dio en la segunda mitad del siglo XX por sistematizar el pensamiento de este ejercicio.

Según Margolin (2005) “el intento más ambicioso de establecer una cultura de investigación amplia para el Diseño fue el movimiento de métodos de Diseño” (p. 337). El DMM (por sus siglas en inglés *Design Methods Movement*) fue el grupo que dio origen a la Sociedad de Investigación en Diseño (*Design Research Society*, 1966) y fue “el resultado de un optimismo post guerra y la creencia de que, hacer del Diseño algo más científico ayudaría a producir un mundo mejor” (Langrish, 2016, § Introducción, párr. 2). La primera conferencia de métodos de Diseño se dio en 1962 organizada por Archer, Jones, Thornley y Page. Como ya sabemos, varios teóricos del Diseño entre ellos Morris Asimow, Bruce Archer, John Alger, Carl Hays, Christopher Alexander, Hans Gugelot y Bernhard Bürdek se acercaron al método científico en un intento por encontrar la racionalidad y aproximarse a otras áreas de conocimiento con una mayor tradición de uso de marcos de pensamiento lógico o de estructuras metodológicas más asentadas, desarrollaron procedimientos fundamentados u orientados hacia esas disciplinas con el fin de: buscar una investigación sistemática en el proceso proyectual y estudiar las bases del proceso de Diseño. Como explicó Alexander en 1964 las características y dificultades de los proyectos se habían vuelto “demasiado complejas para afrontarlas de forma puramente intuitiva” (Alexander, 1964, citado por Bürdek, 2007, p. 155).

Pero después algunos de ellos fueron sus mismos detractores (el mismo Christopher Alexander o John Chris Jones, por ejemplo). De alguna forma se dieron cuenta que no se trataba de hacer del Diseño una receta, entendieron que los problemas que atiende en la realidad son complejos y muchas veces indefinidos, por lo que requieren acercamientos



diferentes a la aplicación de técnicas científicas que resultaron ser más rígidas de lo que parecían en un inicio.

Antes de continuar, es importante hacer un espacio para reconocer que hubo indicios del método en el Diseño mucho antes de este punto de reflexión. John Chris Jones en su reconocido texto *Design Methods: seeds of human futures* da un acercamiento a la historia que describe el desarrollo del método proyectual en cuatro eras:

1. La era de la evolución artesanal (época anterior al Renacimiento). Los artesanos usaban normas en el desarrollo de productos y herramientas que solo ellos podían reconocer. Los diseños evolucionaban lentamente en una base de conocimiento colectiva viviente. El Diseño se acercaba mucho a un ejercicio de prueba y error.
2. La era del Diseño a través del dibujo (desde el Renacimiento hasta 1950). El Diseño generalmente se realizaba de manera individual (la construcción si requería de más personas), un patrón pasaba una lista de requerimientos al diseñador que producía una solución al problema mediante un método que hoy es reconocido como de caja negra (el proceso o la llegada a la solución no son claros, a veces ni siquiera para el diseñador), sin embargo si había un entendimiento técnico.
3. La era Diseño de sistemas (a partir de 1950 y hasta la integración formal del Movimiento de métodos del Diseño). Primeros pasos para acercar el proceso de Diseño hacia el trabajo consciente y en equipo. Comenzaron a utilizarse métodos como la lluvia de ideas, sinéctica, eliminación de bloqueos mentales, análisis de áreas de decisión interconectadas. El Diseño a través del dibujo se convirtió solamente en una parte de todo un sistema que requería el trabajo de más de una persona.
4. La era del cambio tecnológico (a partir del Movimiento de métodos del Diseño). Hay una preocupación por otros factores tanto del mercado, como del contexto social, económico y ecológico. La psicología del Diseño y métodos como la prueba de comercialización de un concepto, los grupos focales, cambio de estrategia y especialmente estrategias de trabajo en equipo fueron utilizados (Jones, 1970 como se citó en Hileman, 1988, *Context*).

Estos momentos permiten entender la relación del método y la investigación en Diseño. El Diseño se fue complejizando, se hizo necesario tener marcos de referencia no sólo para construirlo sino para explicarlo, para discutirlo y profundizar en su estudio. El primer paso fue ir generando un estudio sistemático de su proceso y de las herramientas que apoyaran a cada una de las etapas del Diseño (guías para programar tanto el pensamiento como la acción), pero con ello se hizo patente también la necesidad de claridad en el manejo de las teorías que sustentan el proyecto y de todos los factores internos y externos que influyen en él. Como explica Simón Sol (2009):

En todo proceso de Diseño intervienen dos componentes que lo nutren: lo ideológico-conceptual...conjunto de principios que generan motivos y se pro-

cesa en un sistema predictivo de la realidad. La comprensión del mundo físico, como filosofía del conocimiento, habla del por qué y del para qué del método. Lo estratégico-operacional... modelos de procedimiento que regulan la aplicación de técnicas orientadas a acciones prácticas... parte de un conjunto de datos obtenidos de diversas fuentes, procesados por un sistema de operaciones realizadas de manera secuencial (p. 103-104).

Así pues, en el primer caso se asume la estructura de conocimiento teórico que rige el proceso y en el segundo de una serie de actividades que materializan la toma de decisiones. Terminado el paréntesis, se continúa con el *boom* de los métodos de Diseño. El trabajo no cesó, las conferencias, diferentes apuestas educativas y los intentos por explicar el Diseño y hacer de él una disciplina siguieron produciéndose, así como los congresos organizados por la *Design Research Society*. En la edición de 1981 de la DRS, Bruce Archer describió diez áreas que planteaban los límites de la investigación en Diseño basado principalmente en su trabajo en el Departamento de Investigación en Diseño del Royal College of Art (instancia fundada bajo otro nombre desde 1961) (Archer, s/f, p. 33), este es uno de los primeros ensayos para tratar de explicar la investigación en Diseño:

1	Historia	El estudio de los casos y de cómo las cosas llegaron a ser como son en el área de Diseño.
2	Taxonomía	El estudio de la clasificación de los fenómenos en el área del Diseño
3	Tecnología	El estudio de los principios subyacentes en la operatividad de las cosas y de los sistemas que comprenden el Diseño.
4	Praxeología	El estudio de la naturaleza de la actividad del Diseño, su organización y su aparato.
5	Modelado	El estudio de la capacidad humana para modelar cognitivamente, la externalización y comunicación de las ideas de Diseño.
6	Metrología	El estudio de las medidas en relación al fenómeno del Diseño, con un especial énfasis en el manejo de información no cuantitativa.
7	Axiología	El estudio del valor en el área del Diseño, con especial atención en las relaciones entre los valores técnicos, económicos, morales, sociales y estéticos.
8	Filosofía	El estudio de la lógica del discurso sobre temas de interés en el área del Diseño.
9	Epistemología	El estudio de la naturaleza y validación de las formas de conocer, creer y sentir en el área del Diseño.
10	Pedagogía	El estudio de los principios y prácticas educativas en los temas de interés del Diseño.

Tabla realizada por la autora a partir de la traducción del texto original de Archer (s/f, p.33).

Para algunos, esto fue una visión conductista que intentaba hacer del Diseño una ciencia<sup>1</sup>, generar investigación básica alrededor de él planteaba:

Una ambiciosa agenda para la investigación en Diseño... se basaba en la creencia de que era posible producir un cuerpo de conocimientos puro... subyacía el presupuesto de que el Diseño podía ser definido claramente, y de que era posible identificar un conjunto de principios básicos para caracterizarlo (Margolin, 2005, p. 339).

Archer seguía siendo parte de la comunidad que defendía la idea de los métodos de Diseño como un área de estudio, estaban convencidos de que los acercamientos sistemáticos a los principios del Diseño eran importantes para establecer una disciplina, y que el Diseño al igual que la ciencia es una forma de observar al mundo y darle estructura. También pervivía esta otra parte de los académicos, Alexander entre ellos como ya se vio, que rechazaban esta idea pues era “absurdo separar el estudio del Diseño de la práctica del Diseño” (Alexander, 1971 como se citó en Langrish, 2016), era de la opinión de que la investigación en Diseño no podía estar desligada de su ejercicio.

Lo cierto es que la discusión sobre la ciencia y el Diseño, también dejaba ver las diferencias entre estas dos ramas:

[Mientras que] el método sería vital para la práctica de la ciencia (pues valida sus resultados), no lo es para la práctica del Diseño (donde los resultados no tienen que ser reproducibles, incluso en la mayoría de los casos no deben ser repetidos o copiados) (Cross, 2001, p. 2).

Los encargados de la ciencia estudian la naturaleza de las cosas existentes, identifican componentes de organismos y estructuras, están enfocados en cómo son las cosas, pero el Diseño es constructivo, los diseñadores disponen y dan forma a nuevas estructuras y estudian cómo deben ser los objetos y sistemas, es una actividad prescriptiva más que descriptiva. A inicios de 1980 el presidente de la *Design Research Society* y editor del reconocido *Design Studies Journal*, Nigel Cross, apuntaba la existencia de una incipiente búsqueda por establecer una forma propia de acercarse al conocimiento desde el Diseño. En Inglaterra, el Royal College of Art (una las únicas universidades en el mundo que tiene programas exclusivamente de arte y Diseño), proponía que el Diseño debería tener un espacio en la educación básica. Su tesis era que, así como existen formas de conocimiento científicas y académicas, también las hay “diseñísticas”. Esto se refiere a que existen cosas por conocer, formas de conocerlas y vías para estudiarlas que son específicas del área del Diseño (Cross, 1982). Estas aproximaciones plantean que, a diferencia de la ciencia, en el Diseño las verdades absolutas no existen, se sitúan en un contexto específico y son temporales. Como explica O. Akin (2001, p. 105), en la ciencia los argumentos se fundamentan en la base de que todas las posibilidades concebibles han sido refutadas o que una solución óptima puede llegar a darse en virtud de su perfeccionamiento (el concepto que en realidad se utiliza es optimización, un término manejado también por Herbert Simon (1969) que ya se mencionó anteriormente).

Nunca hubo un consenso general, pero si podemos decir que la discusión se alejó de la búsqueda por hacer del Diseño una ciencia, para acercarse más a entender que la actividad tiene una parte formalizable y lógica, así como otra difícil de normalizar pues tiene que ver con otras acciones fuera de lo racional, se relaciona de alguna manera con lo que algunos autores llaman lo subjetivo e intuitivo del Diseño, eso que “confiere al resultado de Diseño el grado de sensibilidad necesario para las cuestiones estéticas y de gusto que van a conformar la significación intencional a través de la forma y su función” (Herrera y Neve, 2009, p. 7). Las discusiones entonces se tornaron en espacios para hacer tangibles las aportaciones del Diseño y su derecho de ser reconocido como una disciplina autónoma o al menos como una forma genuina de producción de conocimiento.

A partir de entonces más teóricos, académicos y practicantes se han preocupado por abordar la discusión sobre el Diseño y su relación intrínseca con la investigación. Actualmente existen textos importantes como la antología *Design Research Now*<sup>2</sup> (Ralf Michel, ed., 2007) editada por el Board of International Research in Design, el libro *Designerly ways of knowing* de Nigel Cross (2007), también en publicaciones periódicas como la revista *Design Studies* de la *Design Research Society*, el *Journal of Design Research* de la Delft University of Technology, en Holanda o el ya reconocido *Design Issues* editado por MIT Press, que si bien ha publicado varios artículos sobre investigación, ya en su volumen treinta y uno de 2015 edita todo un número denominado *Design Research in Germany*. Existen además publicaciones que hablan de investigación aplicada como *Design Studies: Theory and Research in Graphic Design* (Bennett, 2006) o *Design Studies. A reader* (Clark y Brody, 2009), que presentan procesos de proyectos de Diseño y su impacto en la cultura y la sociedad.

Uno de los países que de forma clara y productiva ha tratado a profundidad el tema, es Inglaterra. Reconocida como uno de los más ricos contextos para el Diseño en términos educativos, es uno de los únicos lugares en donde el Diseño se enseña desde los niveles básicos<sup>3</sup> tal como se hace en muchos países con el arte. Y es que las propuestas de investigación en Diseño en las últimas décadas vienen marcadas definitivamente por el mundo académico, se genera un diálogo constante desde las instituciones de educación superior y las asociaciones de profesionistas y de escuelas, que se materializan en una serie de eventos donde se discute la aportación al conocimiento del Diseño, ejemplo de ello son la *International European Academy of Design Conference*, que en su décimo primer evento denominado *The value of design research* planteó casi treinta mesas de trabajo relacionadas con investigación y temas como: creatividad, educación, metodología, filosofía, profesión, industria, oficios e innovación, por mencionar algunas. La *Design Research Conference (DRC)*, organizada por el famoso IIT Institute of Design de Chicago en 2013 contaba ya su evento número doce. La *Biennial Research through Design (RTD) Conference* patrocinada en 2015 por la Universidad de Newcastle y Microsoft Research; realizará en 2019 su cuarta edición (*RTD Conference*) en el Het Nieuwe Instituut (NHI) en Róterdam con el apoyo de tres universidades de los Países Bajos. Otras como la *Design for Business: Research Conference* (quinta emisión en 2015) en Australia, tienen como finalidad hablar sobre la relación con el mercado laboral.

En diferentes universidades latinas también se han organizado eventos donde la comunidad del Diseño busca hacer su propia reflexión sobre el tema. Colombia ha tenido algunas iniciativas ya específicas sobre el tema, el Seminario de Investigación en Diseño organiza-

do por el Centro Empresarial Cámara de Comercio de Bogotá y la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia o el Congreso de Investigación en Diseño organizado por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, son ejemplos de ello. En Argentina el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño se realiza desde 2001 en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, que también desarrolla el Programa de Investigación en Diseño y Comunicación desde 2012. En Cuba el Congreso/Encuentro Internacional de Diseño (FORMA) incluyó en su novena edición (2017) el II Simposio Internacional de Investigación y Postgrado en Diseño. En México, la Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León fue sede del Séptimo Seminario Internacional de Investigación en Diseño, junto con el Encuentro de Semilleros de Investigación en Diseño (ya en sus ediciones novena y séptima respectivamente que fueron celebradas en Argentina a inicios de 2018). El Encuentro Latinoamericano de Investigación en Diseño (ELID) 2015 fue un evento ambicioso organizado por la UAM Azcapotzalco que de la mano de Félix Beltrán y Victor Margolin presentó iniciativas para conformar un ejercicio más homogéneo de estudio y sobre todo un espacio para compartir cuestionamientos y propuestas. El 4o Coloquio Internacional de Investigación para el Diseño evento bienal se llevó a cabo en 2017 en la Universidad de Guanajuato, anteriormente con sedes en UAM Cuajimalpa y la Universidad de Aguascalientes (institución de la que surge el evento). Finalmente vale la pena mencionar que dentro y fuera de México otros dos espacios constantes siempre abiertos para la presentación de los alcances de la investigación en Diseño son el Coloquio Internacional de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México ya en su décimo cuarta edición. Y por supuesto el Encuentro Latinoamericano de Diseño de la Universidad de Palermo en Argentina que en 2018 celebrará la XIII edición.

La decisión de discutir las relaciones intrínsecas entre investigación y Diseño lleva a establecer unos mínimos requerimientos sobre el quehacer profesional. No necesariamente para establecer unas pautas de mejora de la actividad que ya por sí misma ha demostrado ser un ejercicio de valor en la producción del mundo material, sino para dar cuenta de la gran oportunidad que se abre para introducir al Diseño de manera formal y permanente en el mundo de la producción de conocimiento.

## Formas de investigar en el Diseño

La investigación en Diseño es el estudio, la búsqueda y la exploración de los objetos artificiales hechos por el ser humano y la forma en que esas actividades se conciben, se dirigen y se llevan a cabo (Cross, 2007). Nigan Bayazit expone cinco puntos relacionados con esta concepción. Básicamente, fundamenta su propuesta en lo que llama las obligaciones del Diseño con la humanidad y a las que se puede dar respuesta a través de la investigación:

1. La investigación en Diseño se ocupa de dar vida a las cosas artificiales, a las cosas hechas por el hombre, y de explicar cómo éstas cumplen con su trabajo y cómo funcionan.

2. La investigación del Diseño se ocupa de la construcción como una actividad humana; de cómo trabajan los diseñadores, cómo piensan y cómo resuelven y realizan su actividad.
3. La investigación del Diseño se refiere a aquello que se ha logrado al final de una actividad de Diseño propositiva, cómo surge un objeto artificial y lo que significa.
4. La investigación del Diseño se refiere a dar vida a nuevas configuraciones.
5. La investigación del Diseño es la búsqueda sistemática y la adquisición de conocimiento relacionado con el Diseño, así como con la actividad del mismo (Bayazit, 2004, p. 16).

En los últimos años se han generado varias perspectivas sobre el concepto de *design research*, discusiones sobre investigar, desde, para o a través del Diseño. Aunque es complicado unificar podemos rescatar que existen dos grandes vertientes: la investigación sobre los objetos diseñados y su impacto en el mundo, una investigación en forma de proyectos de análisis de lo diseñado. Y la investigación del Diseño que permite concretar los objetos y procesos del Diseño (investigación para diseñar). En otras palabras, el Diseño como objeto de estudio y el Diseño como ejercicio de conocimiento a través de la práctica.

Se describen primero la propuesta de Christopher Frayling conocida por una gran comunidad de autores y la de Alain Findeli quien la retoma y reescribe desde su punto de vista académico del Diseño. Luego se irán presentando algunas más ya divididas en las dos grandes áreas que se identifican, con el fin de ir mostrando algunos ejemplos de su uso.

Christopher Frayling, rector y docente por varios años del Royal College of Art, propone una clasificación de las posibilidades de la investigación basándose en la revisión de tesis y proyectos financiados en su país, así como en algunos de los escritos de Herbert Read; una propuesta en la que se hace patente la forma de “ser” y generar conocimiento desde el Diseño:

1. Investigación en arte y Diseño (*into*). Puede entenderse como investigación del Diseño, de aquello que pertenece al campo de conocimiento o de su identidad conceptual, de su marco de referencia, del pensamiento en el arte y el Diseño. Incluye investigaciones sobre historia, estética, percepción y otras perspectivas teóricas en arte y Diseño (social, económica, política, ética, cultural, iconográfica, técnica, material, estructural).
2. Investigación a través del arte y el Diseño (*through*). Se relaciona con la práctica del Diseño. Actividades relacionadas con el trabajo de taller, habitualmente la investigación de materiales, la experimentación, la investigación acción. La investigación va de la mano de un registro escrito de los procesos llevados a cabo en lo que se está estudiando, lo que se está creando o se busca crear.
3. Investigación para el arte y el Diseño (*for*). Es la investigación donde el producto final es un objeto, el conocimiento está de alguna manera personificado en él. El objetivo no es obtener conocimiento de forma escrita o verbal sino de una forma visual, icónica (Frayling, 1993/4, p. 5).

Como se puede ver la primera categoría supone un trabajo donde la teoría tiene un peso importante sobre la práctica se habla de investigación histórica, crítica, identitaria (*research into art and design*). Este campo no se refiere únicamente a una vertiente teórica, no se limita a un grupo de fundamentos e historia, sino a todo tipo de información que ya ha sido registrada, sustentada, sistematizada y de alguna forma, aceptada. Para este tipo de investigación Fryling (1993/4) comenta “hay incontables modelos y archivos de los cuales se derivan las reglas y procedimientos” (p. 5), postulando al mismo tiempo que es el tipo de investigación más común que hasta ahora se hace tanto en arte como en Diseño, especialmente para obtener un grado académico de maestría o doctorado.

En la tercera categoría (investigación para el arte y el Diseño) el peso recae sobre la práctica, se establece que el objeto es más que suficiente porque el conocimiento está personificado en él, es decir los objetos son en sí mismos productos que encarnan el saber. En esta categoría “la principal fuente de investigación es un objeto de arte o Diseño o un conjunto de estos objetos” (Margolin, 2005, p. 353). En pocas universidades se han dado títulos por este tipo de trabajo, implica del creador una gran trayectoria y reconocimiento de la comunidad. El mismo Fryling se pregunta si está bien o mal que el objetivo aquí sea el arte en lugar del conocimiento y la comprensión.

La rama de la investigación que varios autores han identificado como ideal pues no hay un mayor peso sobre la teoría o sobre la práctica se trata de la investigación que se da a través de la actividad de diseñar mediante un estudio profundo de las particularidades de la intervención (investigación a través del arte y el Diseño). No involucra solamente la práctica como ejercicio para presentar productos terminados, puede tratarse del estudio del comportamiento de un material, de una forma diferente de usar una tecnología o de la adaptación de una técnica. En este tipo de investigación la importancia del reporte para documentar, explicar, argumentar y comunicar las actividades es fundamental por lo que “se relaciona con lo que también se conoce en Gran Bretaña como investigación guiada por la práctica” (Margolin, 2005, p. 353). Reúne y sustenta la evidencia mediante diarios de investigación para registrar paso a paso aquello que permite contextualizar los descubrimientos y resultados de la experiencia, de la práctica.

De este modo, se sostiene que no hay una categoría que prime sobre la otra y pensar que hay investigaciones demasiado teóricas o demasiado prácticas sugiriendo que lo que debe hacerse más es una investigación a través del Diseño (equilibrio teoría-práctica), negaría el curso regular de las investigaciones (especialmente las académicas). Pues como ya se vio, en el proceso de Diseño la teoría fundamenta el método y por otro lado que una de las formas más comunes de investigación académica del Diseño, especialmente a nivel posgrado, es el estudio teórico de los productos del Diseño y su impacto en el mundo, lo que implica formas generadoras de conocimiento sobre el Diseño. No sería por tanto correcto pensar que la forma “ideal” de hacer investigación en Diseño es aquella que muestra una paridad entre teoría y práctica, sino de reconocer que hay formas particulares de hacer investigación en este campo y que todas las formas de exploración del Diseño requieren de una coherencia entre teoría y práctica.

Diferentes autores han discutido las propuestas de Fryling, Alain Findeli entre ellos. Godin y Zahedi (2014) explican la teoría del profesor canadiense expuesta en su texto *La recherche-projet: une méthode pour la recherche en design* (2004):

1. *Research for design*, tiene como objetivo ayudar, guiar y desarrollar la práctica del Diseño. Estas investigaciones documentan el proceso y los intereses de los diseñadores y los consideran a ellos y su práctica como el objeto de su estudio.
2. *Research into design*, se encuentra principalmente en universidades y centros de investigación contribuyendo a una disciplina científica que estudia el Diseño. Documenta objetos, fenómenos e historia del Diseño.
3. *Research through design*, es lo más cercano a la práctica real de Diseño, planteando el aspecto de la creación del Diseño como investigación. Los investigadores de Diseño que usan este tipo de investigación crean nuevos productos, experimentan con nuevos materiales, procesos, etc. (Findeli, 2004 en Godin y Zahedi, 2014, *From Fryling Onwards*, párr. 2).

Solamente una de las categorías correspondería con las de Fryling, la que habla de documentar el Diseño. Hay una discusión importante en el texto de Wolfgang Jonas (2007) sobre lo que este uso indistinto de los títulos pero con diferentes enfoques, puede provocar en el buen entendimiento de lo que es la investigación en Diseño, especialmente la investigación a través del Diseño, esta vertiente se define más adelante.

## El Diseño como objeto de estudio

Ya se ha visto en una de las categorías de Findeli (releídas de Fryling) que pueden conformarse como el objeto de estudio de una investigación no sólo el Diseño sino el diseñador. El objeto de estudio es aquello de lo que trata la investigación, no como tema sino como lo que se quiere saber sobre él, es en otras palabras el fenómeno a observar:

El punto de partida, o por lo menos un momento decisivo inicial de toda investigación social, es la definición de su objeto, el planteamiento de un problema al que se quiera dar respuesta o solución... El problema es sinónimo de dificultad, de tarea, de ejercicio o de pregunta práctica y teórica que exige respuesta o solución (Torres y Jiménez, 2004, p. 15-16).

El objeto de estudio se define y construye “en función de una problemática teórica, que implica a su vez aproximaciones metodológicas constantes, y tratar a los hechos no de manera aislada, sino en función de relaciones establecidas entre ellos” (Dominguez, 2007, p. 42). Se entiende pues que en cualquier disciplina una investigación revela su cometido en la fundamentación y descripción de las propiedades del objeto o fenómeno a estudiar, en la explicación de los aspectos que lo conforman o las razones de su comportamiento. Entender el Diseño como objeto de estudio es buscar las respuestas teóricas o prácticas que le dieron origen, implica resolver las incógnitas sobre cómo ha sido la comunicación y la recepción del Diseño. La investigación en Diseño se refiere al momento en que el Diseño (sus productos, su discurso, sus impactos, etc.) se convierten en los problemas de la investigación. Esta forma de entender la investigación en Diseño, se relaciona con lo que Bonsiepe (2007, pp. 31-32) llama investigación exógena, donde el Diseño como fenómeno



es estudiado desde fuera y es común que otras disciplinas sirvan como discurso para explicarlo, el reconocido teórico explica que desde estas áreas suele crearse sin embargo un metadiscurso desde sus propias teorías.

En la investigación sobre los objetos diseñados y su impacto en la sociedad entraría también lo que Victor Margolin explica como una segunda función de la investigación en Diseño: mejorar nuestro entendimiento de la manera en la que los productos funcionan como parte del mundo social (2001). Esto, como explica el académico, enlaza la comprensión del Diseño con un proyecto mucho mayor para el entendimiento de la dinámica y las aspiraciones de la sociedad humana, aquí caben la investigación del pasado, de las humanidades, de qué es el Diseño, su historia, el Diseño como objeto y sujeto, su identidad, su discurso (Margolin, 2001, p. 11-20). A todas estas parcelas Margolin las denomina Estudios del Diseño, que buscan la comprensión del mismo como parte del mundo social, de la cultura. La división denominada por Frayling (1993/4), investigación en arte y Diseño, es la que predomina en muchas universidades. Cuando se trata de investigación el grueso de los académicos piensa que el discurso es la forma de dejar claro que hubo una verdadera consecución del conocimiento. En esta categoría puede haber la investigación:

De la naturaleza del propio Diseño (el enfoque metodológico), la investigación del potencial de los procesos de Diseño (explorando su relación con otras disciplinas, por ejemplo el arte), o investigación en otras áreas llevada a cabo desde una perspectiva de Diseño (por ejemplo, sistemas políticos) (Stevens, 2008, p. 25)

Así mismo los estudios sobre historia, estética, percepción y otras áreas discursivas y reconocidas dentro del Diseño. Se presentan algunos ejemplos de esta forma de hacer investigación.

<b>Investigación</b>	<i>La imagen del plagio y el plagio de la imagen en la comunidad del IADA de la UACJ. Causas y consecuencias</i> de Mónica Madrid Ronquillo, Licenciatura en Diseño Gráfico, IADA, UACJ. 2013.
<b>Objetivo</b>	Definir los conceptos que fundamentan la propiedad intelectual para identificar causas y consecuencias de la falta de registro de productos gráficos y mostrar qué posiciones toma la comunidad estudiantil y docente del Programa de Diseño Gráfico de la UACJ frente al plagio y el uso de los marcos legales para su protección.
<b>Metodología</b>	Metodología cualitativa. Revisión de literatura, trabajo documental sobre el registro de obra, proyecto o resultado de Diseño Gráfico que comprende la propiedad intelectual. Entrevistas con diseñadores y estudiantes afectados por plagio. Uso de cuestionario para identificar conocimiento sobre registro de obra original y plagio en una muestra no representativa, pero variada y significativa de alumnos de Diseño Gráfico.

<b>Estructura del contenido</b>	En un primer capítulo se presenta un marco de referencia sobre la propiedad intelectual y los objetos de Diseño como obra original. En el segundo se pueden ver casos de plagio y las consecuencias que tiene. Y en la tercera parte se presenta la información sobre la imagen del plagio y el plagio de la imagen en la comunidad del IADA de la UACJ.
<b>Observaciones</b>	Es un trabajo exhaustivo donde la autora recorre los puntos principales sobre el registro de propiedad intelectual y las diferentes visiones que hay sobre el reconocimiento de productos de Diseño Gráfico en México. Se hace una reflexión profunda sobre las implicaciones de no dar créditos en el uso de imágenes e información así como los resultados de no conocer o aplicar las leyes que permiten proteger del plagio.

<b>Investigación</b>	<i>La percepción de los elementos del ambiente y su influencia sobre el confort del usuario en áreas de espera de consultorios médicos</i> de Hilda Berenice Castro Álvarez, Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño, IADA, UACJ. 2014.
<b>Objetivo</b>	Estudiar los usuarios y los elementos del ambiente de áreas de espera de consultorios médicos en Ciudad Juárez relacionados con la idea de confort como un constructo que incluye aspectos tanto físicos, como emocionales y cognitivos.
<b>Metodología</b>	Método mixto (cualitativo, cuantitativo) de alcance descriptivo basado en el método de Kano para obtener y clasificar los requerimientos de los usuarios del área de espera de consultorios médicos utilizando SPSS versión. Además, se elabora un análisis de los elementos de ambiente basado en teóricas del marketing experimental con el objetivo de buscar posibles patrones de ambiente en estos espacios. La metodología mixta permitió hacer un ejercicio que valida las variables en una muestra no representativa pero suficiente dar una idea precisa sobre la percepción de confort.
<b>Estructura del contenido</b>	La primera parte de la investigación es un acercamiento teórico al tema del confort, que contiene tres capítulos, en los que se presenta un marco conceptual: la noción de confort, el confort como proceso perceptivo y los elementos del ambiente desde la teoría de los signos. En la segunda parte se presenta el proceso metodológico de análisis y evaluación crítica de los espacios públicos y privados de la muestra (cuatro y cinco respectivamente), así como los resultados.
<b>Observaciones</b>	Se trata de un ejercicio en el que se establece un marco de referencia que permite leer con dicha teoría diferentes ejercicios de Diseño de Interiores (salas de espera de hospitales o consultorios). Una investigación que plantea que en empresas de servicios la intangibilidad del producto lleva al usuario a valerse de los elementos a su alcance para evaluar la situación en la que se encuentra creando juicios de valor acerca del servicio. Es una aportación el uso del método mixto que permite visualizar la riqueza de la cuantificación de resultados en función de variables observables, que no sólo dan una visión organizada de los resultados sino que permite tomar decisiones a partir de ellos.

<b>Investigación</b>	<i>El tramado de la cestería tarahumara. Identidad, construcción y disposición de un objeto artesanal</i> de Judith Angélica Campos González, Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño, IADA, UACJ. 2014.
<b>Objetivo</b>	Describir el proceso de creación de la cestería tarahumara identificando el Diseño y la construcción morfológica de la pieza artesanal en correlación con la disposición funcional del objeto.
<b>Metodología</b>	Metodología mixta, descripción cualitativa del fenómeno estudiado con el apoyo registro etnográfico. Observación, registro fotográfico, entrevistas abiertas y semiestructuradas en trabajo de campo. Elaboración de marco de referencia para el estudio de la construcción, morfología y organización en la elaboración del <i>ware</i> (cestería). Aplicación de herramientas descriptivas del Diseño y presentación sistemática de la información analizada. Se utiliza el marco de referencia de Bernhard Bürdek (2007) sobre funciones del Diseño (funciones prácticas y funciones de lenguaje –funciones de signo que se dividen en: simbólicas e indicativas y estético formales–).
<b>Estructura del contenido</b>	En una primera sección se encuentra una contextualización basada en los antecedentes y evolución de la artesanía de fibra rarámuri. En una segunda sección se presentan dos apartados, uno sobre el tramado interno y externo de un <i>ware</i> , desde materiales y forma hasta su proceso productivo y otro sobre el entorno del objeto, actividades y organización de la etnia en la construcción de dichos objetos. La tercera sección, toca los temas de identidad, construcción y disposición funcional del objeto, se especifican las prácticas de uso y función, el objeto como un producto y su estandarización.
<b>Observaciones</b>	Este trabajo permitió un ejercicio importante de vinculación con el entorno. La autora fue invitada como consecuencia de este trabajo a ser juez del Concurso regional de arte popular de la sierra tarahumara, promovido por la Casa de las Artesanías del Estado de Chihuahua uno de los varios ejercicios que promueven las instancias que conservan y difunden el trabajo artesanal del país. Así mismo la autora organizó una de las primeras exposiciones de artesanía en espacios emergentes de la ciudad como el Centro Cultural de las Fronteras.

Dependiendo del área de Diseño que se trate (gráfico, arquitectónico, de interiores, industrial, etc.) y de la visión de cada institución (especialmente hablamos de las instituciones de educación superior) se da una tendencia hacia esta opción de investigación o por el contrario hacia la búsqueda de ejercicios de Diseño aplicado, que en realidad se dan de forma habitual a lo largo de los niveles intermedio y avanzado del pregrado, pero que como proyectos de titulación plantean retos importantes de reflexión y academicismo para el estudiante de Diseño que no está del todo acostumbrado a escribir sobre su práctica.

Lo que sí es común es que las licenciaturas tengan una mayor propensión hacia proyectos de titulación con trabajos de Diseño mientras que en los posgrados, al menos en México, una de las mayores preocupaciones ha sido estudiar el qué y el porqué del Diseño. En algunas universidades porque los primeros maestros o doctores que impartieron cursos o dirigieron tesis provenían de algunas otras áreas de estudio con esta tradición, o porque se plantea que a este nivel el alumno sea capaz de profundizar en el dominio de un tema o área determinada, de estudiar el Diseño desde un desarrollo teórico, tecnológico y profesional para la investigación y el estado del conocimiento que corresponde al área. Si bien se pretende formar también para la participación en el desarrollo innovador, el análisis, la adaptación e incorporación en la práctica de los avances del Diseño, es importante siempre el tratamiento de contenidos metodológicos y especializados para el desarrollo de las actividades investigativas.

## El Diseño como ejercicio de conocimiento a través de la práctica

La investigación para diseñar, que permite concretar los objetos y procesos del Diseño tiene que ver con la naturaleza intrínseca del Diseño, ese carácter experiencial del que no puede separarse esta actividad. Se trata de investigaciones que a través de la práctica generan nueva información que contrastada con otra, concibe hallazgos importantes.

Las posibilidades que se presentan para la investigación en el Diseño también se explican como: investigación desde dentro (para diseñar, para construir, crear). Bonsiepe (2007) habla, en su artículo *The Uneasy Relationship between Design and Design Research*, sobre la investigación endógena, que se da espontáneamente desde el Diseño y que procede de experiencias concretas al diseñar, frecuentemente se integra al proceso de Diseño en general, en este sentido es un instrumento para diseñar. Por otro lado Víctor Margolin (2001) explica que una de las dos funciones de la investigación en Diseño es la de incrementar el conocimiento sobre cómo hacer productos y qué productos pueden ser fabricados en la práctica del Diseño, es decir investigación sobre cómo hacer Diseño, cómo hacer algo nuevo (métodos, tecnologías, maneras de trabajar). Asimismo Nigan Bayazit (2004) quien ha tratado en varias publicaciones el tema, encuentra que la investigación del Diseño se refiere a dar vida a nuevas configuraciones.

La investigación basada en la práctica (*through*), tiene su propia lógica: la investigación de materiales, la experimentación, la investigación acción, las indagaciones llevadas a cabo a través de la práctica creativa, donde la teoría es producida para informar sobre lo creado y validar sus resultados y efectos. Este enfoque aplicado al Diseño propone la integración del conocimiento en el proceso de producción, se da por medio de lo que se llama *application-oriented research*, es decir que se espera que el resultado produzca conocimiento útil y aplicable, lo que concuerda con lo que los estudiosos de varias áreas denominan conocimiento orientado en la práctica, conocimiento aplicable tanto en la ciencia como en la sociedad. Se relaciona también con aquellos estudios donde dibujar, pintar, moldear, experimentar, inventar y aplicar son punto de partida para la reflexión teórica.

Se relaciona también con el Diseño en términos de actividad y práctica reflexiva, con los conceptos de reflexión en acción, saber-en-acción y conocer en acción que maneja Donald

Schön (1983 en Visser, 2011). La actividad práctica alcanza los resultados con las pruebas, las acciones, sondeos y experimentaciones, pero también expande el pensamiento, lo que se convierte finalmente en nuevas reflexiones sobre el Diseño.

Por su parte Wolfgang Jonas (2007) explica que la investigación a través del Diseño tiene fundamentos dinámicos y que el acercamiento acción-reflexión se parece mucho a lo que este tipo de investigación significa. Para el autor se refiere tanto a la investigación como al proceso proyectual intrínsecos en el Diseño. Los diseñadores/investigadores están directamente involucrados en establecer las conexiones y dar forma al objeto de su investigación. Los ejemplos son potencialmente cualquier problema complejo (Jonas, 2007, p.191), para ilustrar se presentan también dos casos de posgrado y uno de licenciatura que muestran esta forma de hacer investigación.

<b>Investigación</b>	<i>Diseño de identidad visual para el movimiento Trasciende. Implementación, documentación y explicación del proceso de exploración y desarrollo</i> de Rubén García Monroy, Licenciatura en Diseño Gráfico, IADA, UACJ. 2010.
<b>Objetivo</b>	Estudiar el contexto y posibilidades para proyectar la identidad de un evento (Trasciende) que apoye la inserción de jóvenes universitarios en diferentes asociaciones civiles de Ciudad Juárez.
<b>Metodología</b>	Se trata de un estudio descriptivo donde se detalla el proceso proyectual seguido en función de una metodología adaptada de diferentes autores (especialmente Press y Cooper). Presenta paso a paso el recorrido por los métodos utilizados en cada etapa del Diseño de Identidad y los resultados de su implementación.
<b>Estructura del contenido</b>	En una primera parte se explora la metodología del Diseño y los usos para la realización del proyecto. En la segunda parte presenta el proceso de exploración y desarrollo, fase de requerimientos y soluciones. También la fase de implementación y evaluación del producto beta. Finalmente la fase de implementación final, la evaluación y el rediseño hecho a la identidad una vez valorado el impacto del evento. Finalmente se presentan las conclusiones obtenidas del trabajo realizado.
<b>Observaciones</b>	En este trabajo se presenta de manera específica el pensamiento del diseñador, cada acción de investigación y cada ejercicio que permitió la toma de decisiones. Es muy ilustrativa al presentar análisis de casos análogos, proceso de conceptualización, Diseño y rediseño. Explica de forma detallada los pasos de creación de toda la identidad, su puesta en marcha y la solución a la problemática planteada en el objetivo.

<b>Investigación</b>	<i>El aprendizaje lúdico a través del Prelibro. La estimulación temprana a través del color y la sinestesia en niños de 2 a 4 años</i> de Angélica Martínez Moctezuma, Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño, IADA, UACJ. 2016.
<b>Objetivo</b>	Crear prelibros para niños en edad preescolar de 2 a 4 años basados en los métodos del aprendizaje lúdico para la estimulación temprana integral tomando al color como elemento rector de la exploración sinestésica.
<b>Metodología</b>	Metodología cualitativa de Diseño experimental con alcance descriptivo. Se utiliza muestra no representativa para grupos de control y experimental en escuela Montessori, se trabaja con el apoyo de educadoras, se realizan ejercicios de observación, socialización, aplicación de pruebas y valoración final de prototipo. Se utiliza la metodología proyectual de Bruno Munari (quien además de ser reconocido como teórico del Diseño también diseñó prelibros).
<b>Estructura del contenido</b>	Primero se plantea un marco de referencia sobre el aprendizaje a través del juego (teorías de la neuropedagogía y métodos Montessori, Bruner y Doman). También se aborda la estimulación temprana y el color (capítulos I y II). En la siguiente parte se describe la creación del Diseño de prelibro para la enseñanza-aprendizaje del color; en un solo capítulo se analiza, define, desarrolla y evalúa el prototipo de Diseño.
<b>Observaciones</b>	Esta tesis muestra una introducción sumamente larga en la que se puede observar un estado del arte sobre el prelibro, los materiales psicoeducativos y la enseñanza del color, entre otros. Se plantea el problema en función de estos datos (la creación de recursos lúdicos que estimulen necesidades de tipo intelectual, emotivo y sensomotriz en niños), pero no todos se vuelven a retomar en el análisis y propuesta de Diseño. Se aclara que este apartado se establece como antecedentes pero en el documento final de tesis esta información no siempre debe quedarse pues no es parte del marco que servirá de análisis para leer la realidad concreta o para proponer a partir de ella soluciones. Es sin embargo una investigación rica en experiencias con usuarios muy jóvenes que muestra de forma clara el valor de la práctica para la conceptualización y la retroalimentación de la teoría, sin dejar mencionar también que el producto está muy bien logrado y ha sido ya expuesto en algunos foros de difusión (exposición de carteles de investigación, Universidad Riviera, Exposición SIETE, CCF, 2017).

<b>Investigación</b>	<i>Diseño y nuevas perspectivas de uso en espacios exteriores del Instituto de Arquitectura Diseño y Arte</i> de Laura Mesta Torres, Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño, IADA, UACJ. 2014.
<b>Objetivo</b>	Investigar las necesidades de uso e interacción entre los alumnos y el mobiliario exterior en áreas de descanso de la comunidad del Instituto de Arquitectura Diseño y Arte, con el fin de diseñar una propuesta que cumpla con los requerimientos de los alumnos universitarios tanto con fines de descanso como de trabajo.

<b>Metodología</b>	Metodología cualitativa, revisión de literatura, trabajo documental, entrevista, observación y registro de imágenes para documentar actividades y prácticas típicas. Análisis semiótico de espacios. Estudio ergonómico de mobiliario existente. Metodología proyectual (modelo de Kano) para conceptualización y desarrollo de prototipo.
<b>Estructura del contenido</b>	En una primera parte se presenta un marco teórico sobre el espacio social universitario, el ambiente y mobiliario urbano, seguido del análisis semántico, sintáctico y pragmático de espacios exteriores del campus (capítulos I y II). En una segunda parte se presenta el Diseño metodológico del proyecto de Diseño y la propuesta (capítulos III y IV).
<b>Observaciones</b>	Es común encontrar en tesis de posgrado siempre un marco de referencia (a veces teórico, a veces conceptual) no del todo sumado al proceso proyectual (que sería justificable totalmente a partir de la primera etapa de requerimientos donde se documenta, se informa y contextualiza la problemática, un marco de referencia). En este trabajo la autora decidió nombrar Diseño metodológico a su tercer capítulo (al estilo también de algunas tesis en Ciencias Sociales), aunque se trata del método de creación.

En la investigación basada en la práctica las indagaciones son llevadas a cabo a través de la práctica creativa. Es decir que el desarrollo formal, conceptual y empírico del proceso de Diseño y explicación de los métodos, técnicas y estrategias para desarrollarlo, son lo que permiten la generación de conocimiento mediante el uso experimental e investigativo de las actividades proyectuales. Los principios, prácticas y procedimientos del Diseño se convierten en el eje productor de reflexiones, pero al mismo tiempo se encuentra en investigaciones de este tipo siempre una discusión teórica inicial que parte de establecer un estado del arte del objeto de estudio en cuestión, y también es a partir de ahí que el creador/investigador genera un diálogo con otros que han tratado el tema para con ello también responder a las preguntas de investigación que se plantea.

## Reflexiones finales

Es imposible recabar la creciente cantidad de información sobre investigación en Diseño que se ha dado especialmente en los últimos años, sin embargo esta muestra da cuenta del interés que genera el estudio y la sistematización del pensamiento del Diseño, así como la preocupación por escribir sobre la forma de acercarse al conocimiento desde esta actividad proyectual.

Desde mediados del siglo veinte hay un importante interés por el estudio de las cosas diseñadas y a partir de ello empezó también el trabajo sobre el estudio de los métodos. Esto se relaciona con la teoría del Diseño y cómo se materializa en los productos de su proceso. Algunos académicos hacen una distinción errónea entre investigación teórica e investigación práctica pues como ya se vio en el proceso de Diseño la teoría fundamenta

el método y por otro lado que una de las formas más comunes de investigación académica del Diseño, especialmente a nivel posgrado es el estudio teórico de los productos del Diseño y su impacto en el mundo, lo que implica formas generadoras de conocimiento sobre el Diseño. No sería por tanto correcto pensar que la forma “ideal” de hacer investigación en Diseño es aquella que muestra un equilibrio entre teoría y práctica, sino de reconocer que hay formas particulares de hacer investigación en este campo.

En las instituciones de educación superior alrededor del mundo ha habido una notable ampliación de la formación en Diseño en las últimas décadas. Un indicador importante es que la mayoría de los programas se enseña en la universidad o en instituciones de corte tecnológico y esto es significativo en tanto que muestra la madurez de la disciplina. Por otro lado, esa ampliación de la educación del Diseño en la universidad incluye el hecho de que tal disciplina se encuentra ahora ubicada en una variedad mayor de escenarios disciplinares que circunscriben a otras áreas. Aunque gran parte de las carreras se encuentran en las escuelas o departamentos junto con arte o arquitectura, algunos programas están ubicados en ingeniería y en universidades tecnológicas; otros están ubicados bajo criterios determinados por una visión derivada de una u otra ciencia social, incluyendo, a veces, hasta al campo administrativo.

La inclusión del Diseño en las instituciones de educación superior tiene que ver con su importancia como profesión, de igual manera con el hecho de que haya logrado establecerse como área de estudio reconocida, pese a su compleja evolución. Su introducción en la universidad, contexto en donde no solamente se entrena profesional y técnicamente a los alumnos sino, que se busca una formación integral, solventada por valores y códigos sociales y formativos específicos, representa una gran responsabilidad. A la universidad se acude para aumentar los conocimientos culturales y adquirir una interpretación de la vida social, herramientas que aunadas a la formación particular facilitan la inserción de recursos humanos al trabajo productivo. El que una disciplina se ofrezca en este nivel educativo es también un hecho recíproco, al tiempo que los países se preocupan por incluir disciplinas para que los egresados intervengan en su sociedad, el acto educativo, a su vez, permite mejorar el desarrollo de la actividad misma.

Este trabajo permite encontrar algunas coincidencias en el cambio de visión sobre el estudio y la investigación del y para el Diseño. Dada su participación en el mundo contemporáneo, el Diseño no puede entenderse si no se visualiza desde los múltiples discursos que lo envuelven, no puede verse ya como una profesión técnica y falta de teorización. La investigación da cuenta de ello ya que se hace patente que el Diseño tiene una forma particular de generarse, hay un conocimiento específico proveniente de la disciplina y una forma de generar soluciones que, aunque ha sido catalogada como intuitiva, se refiere a una perspectiva especial en: la deliberación, los métodos y la presentación del Diseño como actividad y como producto.

Se han cruzado los límites de la práctica del Diseño para poder generar información (conocimiento sobre el mundo artificial) de la mano de otras disciplinas, tanto las comúnmente ligadas con él, por ejemplo la semiótica, la estética, la historia del arte, etcétera, como otras que tratan el comportamiento humano, la cultura material y otras vertientes importantes en el estudio de la sociedad y la cultura que permitan explorar a profundidad el Diseño y sus resultados.



La investigación tiene una relación con el Diseño siempre directa e intrínseca. Se entiende en la mayoría de los autores como: investigación sobre el Diseño, que abarca aspectos como la teoría, la historia o la investigación del Diseño como objeto de estudio (como fenómeno, tanto como actividad y como producto) y la investigación localizada o focalizada (para generar información para un proyecto en específico), este tipo de indagación aporta información y un conocimiento integral a la disciplina. Se concluye que en efecto si no se puede separar la práctica de la teoría, tampoco puede separarse la investigación de la práctica del Diseño, ni de la investigación que pretende generar conocimiento sobre el Diseño. Ambas se alimentan una de la otra y es importante el trabajo integral y colectivo entre quienes practican a diario el Diseño y quienes reflexionan sobre él, lo discuten y lo enseñan. El Diseño así, tiene su particular forma de producir conocimiento y lo que se busca es una aportación mediante el estudio de las dimensiones de configuración y de uso de los objetos y sistemas proyectados para el hombre.

## Notas

1. Para profundizar más sobre la relación Diseño-ciencia se recomienda atender textos como el de Herbert Simon *The Sciences of the Artificial* (1969) o repasos históricos como el de Nigel Cross (arquitecto alumno de John Chris Jones en Manchester y jefe editor por varios años en *Design Studies*) en “Design/Science/Research: Developing a Discipline” (2001).
2. En el libro *Design Research Now* (Ralf Michel, ed., 2007) editado por el Board of International Research in Design, (BIRD) se pueden leer autores reconocidos como Gui Bonsiepe, Nigel Cross, Richard Buchanan, Klaus Krippendorff, Wolfgang Jonas y Enzo Manzini, entre otros.
3. En Inglaterra, el Diseño es considerado dentro del currículum formativo desde los primeros años. Además, se encuentra como asignatura junto con el arte y otras habilidades técnicas y tecnológicas. “La niñez vive en una época de avances rápidos tanto en ciencia como en Diseño y tecnología. Esta área de estudio es fundamental para explorar, comprender e influenciar el mundo natural en el que vivimos y el mundo hecho por el hombre. Esto ofrece una riqueza de experiencias e ideas que animan la curiosidad natural de los niños y la creatividad, inspirando su capacidad de sorpresa. En el Diseño y la tecnología se combinan habilidades prácticas y tecnológicas con el pensamiento creativo para diseñar y hacer productos y sistemas que satisfacen necesidades humanas. Los niños aprenden a usar tecnologías emergentes y a considerar el impacto de futuros acontecimientos tecnológicos. Ellos aprenden a pensar creativamente e intervenir para mejorar la calidad de vida, solucionando problemas como individuos y miembros de un equipo”. Traducido de *National curriculum*, United Kingdom, 2010. Obtenida el 10 de abril de 2010 desde <http://curriculum.qcda.gov.uk/>

## Lista de Referencias Bibliográficas

- Akin, Ö. (2001). Variants in Design Cognition. En C.M. Eastman, W.M. McCracken y W.C. Newsletter (Eds.), *Design knowing and learning: Cognition in design education* (pp. 105-124). Amsterdam: Elsevier Science.
- Archer, B. (s/f). A view of the nature of design research. Department of Design Research, Royal College of Art, Kensington Gore, London SW7 2EU. [Documento PDF]. Disponible en [https://catedrammo.files.wordpress.com/2010/01/archer\\_bruce\\_1981\\_design\\_science\\_method.pdf](https://catedrammo.files.wordpress.com/2010/01/archer_bruce_1981_design_science_method.pdf)
- Bayazit, N. (2004). "Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research", *Design Issues*, Massachusetts Institute of Technology, Vol. 20, No. 1, pp. 16-29.
- Bonsiepe, G. (2007). The Uneasy Relationship between Design and Design Research. En R. Michel (Ed.) *Design Research Now Essays and Selected Projects* (pp. 25-39). Berlin: Board of Internacional Research in Design, Birkhäuser Verlag AG.
- Bürdek, B. (2007). *Diseño, historia, teoría y práctica del Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Cross, N. (2007). *Designerly ways of knowing*, Board of Internacional Research in Design, Basel, Switzerland: Birkhäuser Verlag AG.
- Cross, N. (2001). Design/Science/Research: Developing a Discipline. 5th Asian Design Conference. [Documento PDF]. Disponible en <http://web.science.mq.edu.au/~isvr/Documents/pdf%20files/presence-design-philosophy/DesignScienceResearch.pdf>
- Cross, N. (Octubre 1982). "Designerly ways of knowing". *Design Studies*, Elsevier, vol. 3, no. 4, pp. 221-227.
- Domínguez, S. (2007). El objeto de estudio en la investigación. Diversas aproximaciones. *Revista de Educación y Desarrollo*, 7. Octubre-diciembre, pp. 41-50. [http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/7/007\\_Dominguez.pdf](http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/7/007_Dominguez.pdf)
- Frayling, Ch. (1993/4). "Research in Art and Design". Royal College of Art Research Papers. Volume 1, Number 1.
- Godin, D. y Zahedi, M. (2014). *Aspects of Research through Design: A Literature Review*. Canadá. [Documento PDF]. Disponible en <http://www.drs2014.org/media/648109/0205-file1.pdf>
- Herrera, L. y Neve, M. (2009). La solución de problemas de Diseño y su enseñanza, una contradicción. *Memoria Electrónica del X Congreso Nacional de Investigación Educativa*. Veracruz, Veracruz, 21 al 25 de septiembre de 2009. [Documento PDF]. Disponible en [http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area\\_tematica\\_05/ponencias/0854-F.pdf](http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_05/ponencias/0854-F.pdf)
- Hileman, R. (1998). *An introductory lecture for digital designers of Design Methods: seeds of human futures by John Chris Jones 1970*. [Documento PDF]. Disponible en <http://www.smsys.com/pub/dsgnmeth.pdf>
- Jonas, W. (2007). Design Research and its Meaning to the Methodological Development of the Discipline. En R. Michel (Ed.) *Design Research Now Essays and Selected Projects* (pp. 187-206). Berlin: Board of Internacional Research in Design, Birkhäuser Verlag AG.
- Langrish, J. (2016, Junio, 27-30). *The Design Methods Movement: From Optimism to Darwinism*. Trabajo presentado en 2016 Design Research Society, 50th Anniversary

- Conference. Brighton, UK. [Documento PDF]. Disponible en <https://static1.squarespace.com/static/55ca3eafe4b05bb65abd54ff/t/574f0971859fd01f18ec63c1/1464797554420/22+Langrish.pdf>
- Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial*. México: Editorial Designio.
- Margolin, V. (2001). La construcción de una comunidad de investigación de Diseño. En V. Margolin, L. Rodríguez, L. Jiménez, R. Bringham, C. González y M. Garone, *Antología de Diseño 1* (pp. 11-20). México: Designio.
- Sifuentes, A. (2005). "Dimensiones "preposicionales" de la "ciencia del Diseño" (Un borrador inacabado abierto y controvertible)". *Encuadre*, revista de la enseñanza del Diseño Gráfico. Abril - Octubre, [http://encuadre.org/revista\\_6\\_4.pdf](http://encuadre.org/revista_6_4.pdf)
- Simón, G. (2009). *La trama del Diseño. Por qué necesitamos métodos para diseñar*. México: Designio.
- Stevens, M. (2008). "Cerrar la brecha: Educación, asesoría e investigación en el CIID". *Elisava Temes de Disseny, 25 Recerca en disseny*, pp. 21-26. [Documento PDF]. Disponible en <http://www.raco.cat/index.php/Temes/article/view/135416/187024>
- Torres, A. y Jiménez, A. (2004). La construcción del objeto y los referentes teóricos en la investigación social en *La práctica investigativa en ciencias sociales*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional Editorial. [Documento PDF]. Disponible en <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/dcs-upn/20121130050354/construccion.pdf>
- Visser, W. (2011). Schön: Design as a reflective practice. Collection, Parsons Paris School of art and design, Art + Design & Psychology, pp.21-25. [Documento PDF]. Disponible en <https://hal.inria.fr/inria-00604634/document>
- 

**Abstract:** Different visions have been generated about design research in the last two decades, they are preceded by a formal register of the systematization of design thinking and its study as a knowledge generating activity in the second half of the 20th century. This text presents some points of view that can be divided into theoretical research (practice, criticism, identity), practice (where objects are in themselves products that embody knowledge) or theoretical / practical (through the design activity studying the particularities of the intervention); but also others that base design research in the study of the users, products or processes. This involves discussions about research into, through or for design, and initiatives that propose endogenous and exogenous research. This paper shows that despite the diversity of typologies on design research, can be distinguished two major options: Research on the designed objects and their impact on the world and research to design, which allows the processes and design processes. In the first case, the design is the object of study, research generates descriptions, discussions and ways of understanding the created object, also what is expected from the design and the impact it has on the world. In the case of research for design, it is a process where knowledge is applied but it is also expected to occur or contrast through project practice, design as a source of change from one situation to another, as an exercise of intervention. Finally, the work presents some examples of these two great aspects that embrace the efforts to define the scope of design research.

**Keywords:** Design - research - method - knowledge - typology.

**Resumo :** Nas últimas duas décadas têm gerado diferentes pontos de vista sobre a pesquisa de design que são precedidas de um registro formal da sistematização do pensamento de design e seu estudo como uma atividade geradora de conhecimento a partir da segunda metade do século XX. Este artigo apresenta vários autores que dividem esta atividade em pesquisa teórica (histórico, crítico, identitaria), prática (onde os objetos são eles próprios produtos que incorporam o conhecimento) ou teórico / prático (por meio da atividade personalizados por um estudo profundas das particularidades da intervenção); mas também outros que baseiam a investigação do desenho no estudo dos usuários, dos produtos ou dos processos. Trata-se de quebrar as discussões sobre a pesquisa: de, para ou através de design e propor iniciativas que a pesquisa endógeno e outra exógena. O trabalho mostra que, apesar da diversidade de tipos de projeto de pesquisa podem ser distinguidas duas opções: objetos de pesquisa projetado e seu impacto sobre o mundo e pesquisa de design, que permite que objetos concretos e processos de design. No primeiro caso, o design é o objeto de estudo, a pesquisa gera descrições, discussões e entendimentos de criação, também o que se espera dele projetado e impacto no mundo. Para a pesquisa para projetar este é um processo onde o conhecimento é aplicada, mas também está prevista para ocorrer ou o contraste através da prática do design, design como fonte de mudança de uma situação para outra melhor, como o exercício intervenção. Finalmente, o trabalho apresenta alguns exemplos aplicados desses dois aspectos principais que abrangem os esforços para definir o escopo da pesquisa em design.

**Palavras chave:** Design - pesquisa - método - conhecimento - tipologia.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---

# Consideraciones para la investigación simbólica en Diseño desde los sistemas complejos

Miguel Ángel Rubio Toledo\*

---

**Resumen:** La teoría de sistemas complejos proporciona la comprensión de límites, estructuras y procesos disciplinarios a la investigación en Diseño. La incertidumbre es precursora de la complejidad de la información, observada en espirales rizomáticas para hallar las articulaciones organizacionales en cadena como poiesis. La organización es orden y desorden y media la interacción de objetos, sujetos, procesos, límites y estructuras. La interacción es generadora de formas y organización involucrando el punto de vista del investigador que se desplaza aleatoriamente permitiendo recodificar el concepto, amén del entorno que otorga vida al evento particular de la investigación.

**Palabras clave:** Consideraciones - Investigación - Simbólico - Diseño - Sistemas complejos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 85]

---

(\*) Doctor en Ciencias Sociales, Maestro en Artes Visuales, Licenciado en Diseño Gráfico, con Especialidad en Diseño Estratégico. Profesor Investigador de Tiempo Completo del Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Perfil PRODEP y Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Sus Líneas Generales de Aplicación del Conocimiento se relacionan con la producción y el consumo simbólico estético, el Diseño Estratégico y la Teoría del Diseño, sobre las cuales ha escrito 5 libros y más de 50 artículos indizados y capítulos de libro.

La idea de objeto no es más que un corte, un trozo, una apariencia, una faz, la faz simplificadora y unidimensional de una realidad compleja que se enraíza a la vez en la organización física y en la organización de nuestras representaciones antro-po-socio-culturales.  
Edgar Morin (2001, p. 176)

## Introducción. Sobre la realidad, la ciencia y su investigación sistémica

A lo largo de la historia de la humanidad, el hombre ha desarrollado modos de estudiar y comprender la realidad y transformarla a través de diversas ciencias, disciplinas, áreas del conocimiento, posturas epistemológicas y metodológicas. Una de estas formas de aproxi-

mación a la realidad es a través del estudio de los sistemas complejos, cuyos principios pueden ser adecuados al Diseño como disciplina, desde una orientación interdisciplinaria o incluso distinguiendo al Diseño a partir de las condiciones de la transdisciplina (Saldaña y Villagómez, 2017, p. 329). La investigación tradicional –o no sistémica– permite explicar sólo un fragmento de la realidad desde una o varias disciplinas o parcelas casi aisladas, soslayando la posibilidad de reconocer la estructura integral y sus interrelaciones de la teoría de los sistemas complejos. Esta postura sistémica permite articular las porciones complejas partiendo de la duda sistémica (duda de la duda), donde la confusión e incertidumbre son los precursores de la complejidad, esto es, circularidades en rutas espirales –y rizomáticas–, que encuentran los nudos o articulaciones organizacionales en cadena, no como la totalidad o acumulación, sino la relación articulada que explica el fenómeno desde el hecho en un evento particular dinámico.

El método de la investigación como sistema complejo, estudia la constitución de un principio organizador del conocimiento que asocia a la descripción del objeto, la descripción de la descripción dando fuerza tanto a la articulación y a la integración, como a la distinción y la oposición. Esto es, la revolución de los paradigmas como nuevas organizaciones de los datos fenoménicos con sus particulares articulaciones, donde se soslaya la idealización, la racionalización y la normalización, promoviendo en su lugar la duda, la simbolización y la desregulación de los datos encontrados. La organización, como parte fundamental de la explicación evenencial, se percibe como un orden y un desorden vinculando los elementos y las estructuras como interacciones, ostentando un significado de evolución y revolución (ruptura y cambio). Del mismo modo, la realidad surge no sólo de la misma técnica de aprehensión de ésta, sino principalmente del propio aprehensor, “Desde hace más de medio siglo sabemos que ni la observación microfísica, ni la observación cosmo-física, pueden separarse de su observador (...) todo concepto remite no sólo al objeto concebido, sino al sujeto conceptuador” (Morin, 2001, p. 23)<sup>1</sup>.

La investigación de un sistema complejo, implica el escrutinio teorizado de un “trazo de la realidad que incluye aspectos físicos, biológicos, sociales, económicos y políticos” (García, 2006, p. 47). No obstante, se trata del sistema simbólico el que interesa al presente trabajo, en el que se pretende envolver los elementos de condición interdefinible (los que se determinan mutuamente), con los límites no definidos (flujos), así como con las interrelaciones internas y externas del sistema. En los siguientes párrafos se irán precisando las características de éstos y sus consideraciones para la investigación en Diseño, aun cuando se puede mencionar inicialmente la necesidad de establecer las prioridades significativas o criterios de selección de acuerdo con el tipo de investigación de Diseño que se pretende realizar (Diseño como posibilidad de experiencia), en cuyo seno de necesidad se esboza la jerarquía que se requiere para optimizar los recursos de una investigación orientada a fines, desde el marco epistémico y el dominio empírico, como sostiene García:

La identificación y la selección de “datos”, que proveerá el soporte empírico de su estudio, estarán determinados por dos elementos: *i*) cómo define los objetivos de su investigación orientados fundamentalmente por el tipo de preguntas a las cuales intenta responder el investigador; *ii*) cómo delimita el campo empírico, es decir, aquellos datos de la experiencia que serán privilegiados o pues-

tos prominentemente de relieve por la investigación, en virtud de su relación con las propias concepciones del investigador. Al primer elemento le llamaremos el *marco epistémico*, y para referirnos al segundo elemento utilizaremos la expresión *dominio empírico* (García, 2006, p. 45).

Bajo el término “interdefinibilidad” se caracteriza la determinación mutua entre las disciplinas involucradas. No se trata de la integración reduccionista de las disciplinas o el traslape de las mismas a modo de unir sus campos de estudio o dominios –como se hizo común en la historia evolutiva de la ciencia– (García, 2006, p. 24), sino como el estudio de la construcción de las articulaciones de los procesos fenoménicos o factuales particulares –para los sistemas complejos, se denominan interrelaciones– desde cada dominio. Por otro lado, resulta importante señalar que, si bien García discrepa de esta postura sistémica en cuanto a la historia de la ciencia –física primordialmente–, amén de una desazón sobre la falta de precisión de los problemas que enuncia, este autor sostiene que en los sistemas complejos lo que está en juego es el abordaje interdisciplinario del objeto de estudio y la relación entre las disciplinas desde las cuales se estudia dicho objeto (García, 2006, p. 21). Esto es, no se estudian los hechos o fenómenos de manera aislada, sino como convergencia de diversas disciplinas o hilo transdisciplinar.

...una investigación transdisciplinaria supone la integración de estos diferentes enfoques para (es decir previa a) la delimitación de una problemática. Dicho de otra manera, mientras que en un caso lo que se integra son los resultados de diferentes estudios sobre una problemática común, en el caso de la interdisciplina la integración de los diferentes enfoques está en la delimitación de la problemática (García, 2006, p. 33).

Lo anterior permite concebir cualquier problema como un sistema, cuyos elementos están interdefinidos, así como el estudio requiere la coordinación de enfoques disciplinarios integrados en un enfoque común en un equipo multidisciplinario, el cual comparte marcos conceptuales comunes. Esta postura metodológica sistémica supone la reformulación continua de una problemática que, por definición, se tendrá que ir redefiniendo durante la propia investigación. Se pretende entonces observar el nivel de amplitud y profundidad del análisis entre la investigación del diseñador y su sujeto de estudio, pero a nivel complejo, es decir, a partir de las interacciones de una organización simbólica dada y las propias interacciones del diseñador con su objeto de estudio, cuyos hallazgos estudian los órdenes y desórdenes que dan origen a una nueva organización simbólica que será representada posteriormente como concepto para la creación discursiva de los sistemas de objetos.

## **Sistemas complejos. Entropía, desorden, orden, interacción y organización**

Para iniciar este apartado, es necesario esbozar algunas nociones para la comprensión de la propuesta que, por analogía, se tornará hacia el Diseño por extrapolación metodológica. La entropía, utilizada en la física para medir la eficiencia de un sistema, y definida como

la degradación de la energía por su propio trabajo, en donde al interior de un sistema autopoietico toda transformación incrementa su propia entropía (degradación acelerada) hasta lograr el equilibrio del sistema o estabilidad no dinámico (no necesariamente homeostático). La entropía es entonces la degradación del orden original dando lugar a un desorden o emergencia observado en el menoscabo del sistema ya sea térmico en la física o como pérdida de información en la informática o en la comunicación. Esta entropía sugiere una incertidumbre sistémica por degradación logrando equilibrio hacia abajo (baja energía o temperatura, o baja cantidad o calidad de información por “ruido”).

El desorden natural sistémico es inherente a todo ser físico de sistema abierto (por ejemplo el envejecimiento de cualquier ser vivo) y forma parte del orden establecido o paradigmático, así como de la organización a modo de complemento cooperativo, esto es, la emergencia que da vida al sistema mediante el movimiento y su necesidad de intercambios al interior y con otros sistemas, aun cuando se tiende a relacionar con la expiración del sistema por parálisis de flujos. De aquí se desprende que la posibilidad de existir siendo –el *Dasein* de Heidegger (1995)– de un sistema en otro macro sistema (la vida por ejemplo) se vincula con su capacidad de tolerar y controlar los desórdenes que se encuentran en interrelación con los órdenes que norman al mismo, no sólo físicos sino también psíquicos, sociales y culturales. Implica al mismo tiempo (conurrencia) de operaciones de degradación / construcción o dispersión / concentración.

Para comprender el desorden, se debe entender que las formas de organización son no lineales, sino generativas (caóticas), es decir, se trata de una forma alternativa de organización mediante la entropía, el orden, el desorden y sus interacciones, términos opuestos y complementarios, pero transformándose de manera permanente al mismo tiempo y en tiempos distintos, formando una organización no simple sino compleja. En este sentido, el equilibrio es una tendencia que al mismo tiempo implica desequilibrio, por porciones, de dimensiones y de manera discontinua del propio sistema, que al mismo tiempo es fragmento de otro sistema de igual naturaleza, y así sucesivamente a través de interacciones débiles y fuertes.

El número y la riqueza de las interacciones aumentan al pasar el nivel de las interacciones no ya únicamente entre partículas, sino entre sistemas organizados, átomos, astros, moléculas y, sobre todo, seres vivos, sociedades; cuanto más aumente la diversidad y la complejidad de los fenómenos en interacciones, más aumentan la diversidad y la complejidad de los efectos y transformaciones surgidos de esas interacciones (Morin, 2001, p. 70).

Las interacciones son un nudo gordiano de orden y desorden. Las interacciones relacionantes son generadoras de formas y organización. Los términos orden, desorden y organización están unidos por las interacciones, en un bucle solidario necesario y en el que éstos se coproducen simultánea y recíprocamente en relaciones complejas (complementarias, concurrentes y antagonistas). El caos se expresa y media en la tetralogía (orden, desorden, organización e interacciones), es el principio de toda transformación. La incertidumbre concebida por el caos genera creación, es el principio de la poiesis (Dussel, 1984). El desorden permite encuentros y fluctuaciones, condiciones aleatorias (el *alea*).



El desorden no es una entidad en sí, es siempre relativo a los procesos energéticos, interacciones, transformadores o dispersivos. Sus caracteres se modifican según estos procesos (...) no hay un desorden, hay muchos desórdenes enredados e interferentes: hay desorden en el desorden. Hay órdenes en el desorden (Morin, 2001, p. 95).

En este sentido, la organización obedece a ciertos principios: 1) la entropía como proceso de ordenamiento en todos los tipos de sistemas (desorden + interacciones = orden / organización y viceversa), en una rotación del bucle tetralógico infinito rizomático (degradación y dispersión amplias y profundas), es decir, no hay perpetuidad sino transformación por erosión del elemento del sistema. La producción orden / desorden se efectúa a partir de tres nociones, a saber, la interacción, la transformación y la organización, en las cuales la unión fundamental es de naturaleza dialógica (derivada de la dialéctica) observada como una unidad simbiótica de dos lógicas que se alimentan entre sí, entran en concurrencia, se parasitan y se oponen entre sí. La organización es un fenómeno de relativa clausura (protección de lo aleatorio del entorno).

Un sistema es, entonces, una inter correspondencia de componentes que conforman una entidad o unidad global de manera simbiótica, aun cuando se puede agregar que su función es significativa, es decir, que ostentan una función utilitaria o simbólica orientada a fines. Saussure por su parte, sostiene que un sistema es “una totalidad organizada hecha de elementos solidarios que no pueden ser definidos más que los unos en relación con los otros en función de su lugar en esta totalidad” (como se citó en Morin, 2001), cuyos elementos son al mismo tiempo sistemas interrelacionados tales como objetos, imágenes, eventos, sociedades, espacios, individuos, pero que necesariamente pertenecen a un sistema de mayor tamaño, bajo una organización significativa.

La organización surge del encuentro o interacción entre el orden y el desorden, permitiendo obtener una nueva forma de observar el sistema –concepto–, por lo que no existe una organización permanente sino contextual dinámica dependiendo de la misma posibilidad de interacción y lo resultante, y lo que permite otorgarle la estabilidad de comprensión es justamente el sistema. Implica que el objeto organizado como sistema se distingue en la propiedad organizacional y sistémica que modifica las representaciones de los elementos. La totalidad sistémica es una interconexión de sistemas, de sistemas de sistemas, y de sistema de sistemas de sistemas, similar a la noción de dispositivo de Foucault: “...las líneas de visibilidad, de enunciación, de fuerzas, de subjetivación, de ruptura, de fisura, de fractura que se entrecruzan y se mezclan mientras unas suscitan otras a través de variaciones o hasta de mutaciones de disposición” (Deleuze, 2009, p. 157).

Las relaciones al interior del sistema se reconocen por: a) dependencias fijas y rígidas, b) por interrelaciones activas o interacciones organizacionales, c) por retroacciones reguladoras, d) por comunicaciones informacionales. Estas interrelaciones fenoménicas son las uniones entre los elementos del sistema que generan el todo dinámico. La organización es, pues, el modo de sentir, percibir, concebir y pensar todo lo que rodea al ser humano, esto es, la realidad misma –se trata del concepto para el Diseño–. El sistema ostenta una condición no sólo de homogeneidad, sino también de diversidad (cualidades emergentes),

en cuyas interacciones paradójicas se enriquecen y producen mayores posibilidades fenoménicas, en ocasiones poco probables y en otras evidentes.

Resulta necesario subrayar esta condición, en virtud de que es justamente a través de la mezcla de la diversidad (condición dinámica) y la similitud (condición estática) lo que se da origen a la unidad del todo como ente complejo o sistema (integración). Las cualidades emergentes de los fragmentos que forman parte del sistema detentan mayores cualidades intrínsecas polivalentes (por ejemplo una memoria histórica o su evolución) que las que son observadas en el sistema, lo que permite que sean dinámicas evolutivas en su propia organización. La cualidad emergente es, por añadidura, la abducción poética metacognitiva del sistema.

Los constreñimientos (restricciones) someten a los elementos en su libertad para desarrollar posibilidades en el sistema, aun cuando éstos contienen la información micro o macro del mismo sistema (fractales como las células humanas). Ello puede servir o no servir, dependiendo del para qué se requiera (tipo de requisición del Diseño). Las emergencias y los constreñimientos son condiciones necesarias para el sistema complejo, y se diferencian y asemejan por los mismos. La organización de un sistema es la organización de la diferencia, estableciendo relaciones complementarias entre las diversas unidades del sistema y entre éstas y el todo.

Los objetos dejan su lugar a los sistemas. En lugar de esencias y sustancias, organización; en lugar de unidades simples y elementales, unidades complejas; en lugar de agregados que forman cuerpo, sistemas de sistemas de sistemas. El objeto ya no es una forma-esencia y/o una materia-sustancia. Ya no hay forma molde que esculpa la identidad del objeto del exterior. Se conserva la idea de formar, aun que transformada: la forma es la totalidad de la unidad compleja organizada que se manifiesta fenoménicamente en tanto que todo en el tiempo y en el espacio (...) La forma deja de ser una idea de esencia para convertirse en una idea de existencia y de organización (Morin, 2001, p. 148).

Los sistemas no se describen ni se explican a nivel de sus segmentos aislados o de los elementos con el todo unidos por acciones o reacciones, sino por sus interconexiones emergentes o constreñimientos en el sistema a nivel de posibilidades de relaciones de antagonismos y complementariedades. Implica la interpretación de un circuito relacional del sistema, de su organización. Esta es la necesidad de la investigación del Diseño, donde estos circuitos relacionales expliquen la organización del sistema determinado a diseñar, como un rizoma en forma de bucle, cuya relación con el mismo investigador involucra la correspondencia con el tiempo y el espacio determinado con fines de conceptualizar y posteriormente materializar los sistemas de objetos de Diseño. La totalidad compleja muestra rasgos sincrónicos de aperturas y cierres que sirven para interconectarse con otros sistemas –y consigo mismos– a partir de las emergencias dinámicas o de clausuras organizacionales, operativas autopoieticas dice Luhmann (1996), sin soslayar la liga que une –y divide– al sistema y la interrelación: la organización.

La organización que puede combinar de forma diversificada diversos tipos de unión, liga los elementos entre sí, los elementos en una totalidad, los elementos a la totalidad, la totalidad a los elementos, es decir, une entre sí todas las uniones y *constituye la unión de las uniones* (...) La organización es a la vez transformación y formación (morfogénesis). Se trata de transformaciones: los elementos transformados en partes de un todo pierden cualidades y adquieren otras nuevas: la organización transforma una diversidad separada en una forma global (*Gestalt*). Crea un continuum –el todo interrelacionado– allí donde estaba el discontinuo (Morin, 2001, p. 156).

La organización es articuladora, lo que significa que es vinculante; la organización además es multiramificada o rizomática, lo que implica un sinnúmero de posibilidades en expansión y reducción permanente (Deleuze, 2002). Requiere de la reciprocidad, de la acción y de la retroacción como modo de relación, cuyo proceso permanente embucla al sistema sobre sí mismo, similar a la idea del eterno retorno de Nietzsche (2011), no obstante, a modo de bucle rizomático, es decir, involucra básicamente lo mismo –superación permanente de la voluntad del propio poder– pero exponencialmente diferente, en virtud de su condición de desorden como posibilidad y hecho latente en la organización, esto es, la siempre expectativa realizable y realizada, anterior y posterior de antiorganización como parte de la misma organización del sistema.

De tal suerte, el tiempo condiciona al sistema al degradarse por naturaleza y probabilidad, como nacimiento, evolución y muerte –cambio de ciclo o dispersión– a manera de organización como nuevas morfogénesis o resignificaciones desde emergencias primarias. La selección natural de los elementos que permiten la continuidad o no del sistema se da tanto en los elementos rígidos que resisten el *alea*, como también los que lo flexibilizan permitiendo adaptar o integrar dichos *alea* al nuevo sistema, que a su vez se advierte como elemento de un sistema mayor o sistema de sistema.

Los contornos entre los niveles de sistemas complejos (subsistemas, suprasistemas, ecosistemas, macrosistemas) no son obvios o claros en cuanto a su orden o flujo de información, sino incluso son intercambiables entre ellos, particularmente a partir del modo de organización social o cultural y la propia necesidad del propio observador para distinguir la realidad sistémica establecida, lo que quiere decir que se elige y se toma una decisión dependiendo de la requisición del Diseño. Es justamente aquí donde se puede advertir el principio de este método como interés para la investigación en Diseño, la jerarquización de diversos sistemas y sus posibles niveles dentro del aparato de estudio del grupo a observar, mediante el análisis de las interrelaciones y las articulaciones entre dichos sistemas o niveles.

El sistema simbólico interacciona con sistemas como el religioso, el familiar, el histórico, o su posibilidad desde otra organización intercambiando estos niveles sistémicos, así como advirtiendo los demás elementos tales como el desorden, el orden, el caos y la incertidumbre, entre otros, donde los elementos son, como se ha mencionado, complementarios, concurrentes y antagonistas, para efectos de su construcción teórica conceptual como complejidad polisistémica. Los sistemas autopoieticos (autogenerativos) intercambian por necesidad energía, materia o información, lo que les otorga la condición de poiesis

permanente en forma de bucle como producción-de-sí. Es necesario entonces definir la apertura sistémica por su carácter organizacional, si se trata de una apertura funcional, ontológica, existencial ¿simbólica social?, así como situar el problema en un conjunto y un contexto donde la apertura y la clausura sean aspectos y momentos de una realidad a la vez abierta y no abierta, y orientada a fines.

El proceso de creación –desde la investigación para el Diseño– involucra la inclusión de lo poético como sustancia o materia prima obtenida del médula del sistema de creencias de los sujetos estudiados a manera de retroacción positiva en un procedimiento generativo de retroacción negativa. Es decir, resulta necesaria la articulación de la poesis desde lo simbólico para sentarla en una base procedimental como simbiosis entre ambos, particularizando los elementos a partir de la homeorresis (tendencia a la estabilidad mediante mecanismos dinámicos) en un proceso intelectual temporalmente neguentrópico (subsistencia del sistema regulando el caos).

## Sistemas complejos e Investigación simbólica en Diseño

La articulación entre dos sistemas de referencia simbólicos (metalenguajes) de los seres vivos no es reductora sino compleja, es decir, no contempla la función únicamente de los elementos constituyentes de los sistemas, sino principalmente la interacción y nueva organización de éstos a partir del desorden como orden transformador permanente con fines de producción en forma de bucle recursivo. Ésta es la propuesta transdisciplinar, desde el problema de Diseño complejo en el que los sistemas se abren y transforman en una reorganización momentánea, producto de las retrointeracciones positivas y sincronizadas en homeorresis para conceptualizar desde la investigación. El lenguaje –código común entre quienes se comunican– permite mediar los rasgos culturales o simbólicos de una comunidad en comparación con los del investigador en Diseño con el objeto de otorgar una definición o delimitación conceptual generativa.

No obstante, esta diferencia es antagonista, complementaria y concurrente, y se planta en la mente del diseñador en un espacio temporal como causalidad compleja entrópica, y mediante la neguentropía se regula como sistema conceptual, lo que significa una organización neguentrópica de carácter informacional, cuyas relaciones causales aparecen “como una ‘atribución’ a la realidad empírica de relaciones expresadas en términos de necesidad lógica y de coherencia en el seno de la teoría” (García, 2006, 46). Se trata de la eventualidad de los hechos en un particular momento lógicamente teorizados sugeridos por dicha experiencia de investigación en Diseño y, como se ha mencionado anteriormente, funge como acicate para la creación del concepto que dará como resultado el Diseño de sistema de objetos (imágenes, artefactos, espacios) con fines experienciales, y cuyas interacciones simbólicas entre los objetos y los sujetos servirán a su vez como base de investigación para el Diseño.

En un sistema de comunicación funcionalista (tipo shannoniano, *bits* como vehículo de la información), el ruido del canal genera la degradación de la información y la redundancia sirve para reducir tal degradación. Sin embargo, lo *bits* no expresan el sentido del emisor necesariamente, aun cuando estos *bits* se encuentren completos en su ciclo, por lo que es

necesario reparar la interacción con el metasisistema socio cultural (contexto), “La cuestión de sentido es pues, remitida al contexto, es decir, al meta- sistema antro-po-social donde se efectúa no sólo la comunicación, sino también la producción de sentido” (Morin, 2001, p. 343). Si bien la información (interacción por naturaleza) muestra cierto grado de entropía por motivos cognitivos de los interlocutores, ésta se reproduce por neguentropía mediante estrategias de organización de códigos comunes eventuales (de eventos) como la gestualidad, la retórica, entre otros, la información tratada sólo como flujo es entrópica de grado alto. Lo anterior, implica que la información en un sistema de comunicación se vuelve neguentrópica sólo si se relaciona con el contexto, caso contrario se encuentra mutilada. Extrapolando esta idea sobre el origen de la vida, en el lenguaje de la investigación del Diseño sobre el usuario, el bucle lingüístico productor-de-sí se organiza extrayendo del medio los elementos semánticos que necesita para sobrevivir y reproduciendo los referentes sintácticos que se degradan por la misma comunicación. Cada carencia o desviación retroactúa sobre el bucle en una onda de alerta hasta que el sentido que reacciona específicamente a tal desviación o tal carencia desencadene una catálisis de sentido. Se crea un proceso de comunicación tipo bucle cuyo estímulo es el medio por el cual se potencializa el sentido para el diseñador, y la respuesta o sentido se vuelve hacia sí misma como perturbación que da lugar –mediando siempre el estímulo– a otro sentido, y así sucesivamente. En ocasiones, esta desviación es mayor o menor lo que resulta –previa combinación de estímulos– en saturaciones o ausencias de sentido (excedente o vacío de sentido).

Es así, bajo la presión de una demanda de variedad no satisfecha, como se puede constituir el lenguaje de doble articulación (físico / cultural), el nuestro, meta-sistema semiótico que permite combinar hasta el infinito palabras y frases dotadas de sentido, a partir de fonemas que se han convertido en unidades privadas de sentido. (...) La génesis de la información corresponde, pues, a un desarrollo metamórfico de una organización neguentrópica que deviene informacional / comunicacional (Morin, 2001, p. 364).

La información obtenida de la investigación se crea o recrea a partir de las perturbaciones en conjunto con la organización neguentrópica y sus interacciones. Es decir, sólo a través de la interacción del orden y desorden de las configuraciones y procesos de los elementos del meta-sistema de signos particular investigado es posible la producción-de-sí como reflejo de lo indagado (neguentropía) de manera operacional. En otras palabras, la información indagada por el diseñador se puede reproducir por su cualidad de signo y posibilidad de multiplicar por su polisemia, así como de su organización neguentrópica que permite su eventual sentido con fines de conceptualización. Lo indagado –significantes obtenidos del contexto vueltos referentes– distingue siempre posibles modificaciones de sentido –significados– con respecto del original, puesto que ha experimentado variaciones aleatorias en el curso de las reproducciones de sí en las interacciones sufridas. En cada evento de interacción se modifica el bucle y su mutación de sentido.

El sistema de signos indagado en el proceso de investigación adquiere entonces un carácter de archivo de memoria –referente u objeto para Peirce– a modo de una ontogénesis generacional. El referente de la investigación en Diseño resulta ser fundamental, no por que se

considere un hecho lo indagado, sino porque precisa a conceptualizar al sujeto desde lo verosímil, generando una nueva versión de dichos referentes dando lugar a la reproducción del bucle<sup>2</sup>. La información generativa es a la vez conservación-registro (engramación-archivo), y resurrección-reproducción. Éste es el principio de la re-presentación generativa de la realidad –sin serlo porque es reproducción– pero con la base de su posibilidad duplicadora o metáfora de la misma realidad neguentrópica a modo de sistemas de objetos de Diseño. Es decir, la información se regenera de manera permanente y exponencial, lo que ha dado origen a los saberes universales de la historia humana organizados como eventos. Ahora la información se vuelve polisémica con estos fines de conservación de sí y su especie en un principio, y de poder y riqueza actualmente, se crea, por añadidura, la manipulación retórica conocida de la comunicación mediática. La cultura es “un complejo generador / regenerador de su propio complejidad” (Morin, 2001, p. 380), cuya condición poética perpetúa la neguentropía mediante la interacción con otros miembros y consigo mismos transformando el orden en caos para dar lugar a otra organización pero con la misma raíz –o código genético–. Se puede comprender como un híper sistema cuyos elementos ostentan también híper sistemas, subsistemas, meta sistemas, infra sistemas. En el caso del ser humano, como se menciona anteriormente, es un híper sistema con las mismas condiciones de interacción con otros tipos de sistemas, particularmente con el simbólico para fines de investigación del Diseño.

Se trata de la estrategia de la reproducción selectiva (archivo) de la realidad mediante los signos que permitan reproducir su reproducción a manera de organización de imágenes. Así, el genoma (sistema biológico) se eco-comunica (comunicación exterior) con el fenómeno (sistema de experiencias) en los eventos de los que el ser humano participa en su ecosistema, los cuales son inconmensurables y profundamente complejos. Las señales que se intercambian en mayor o menor medida no son solamente químicas, sino son sonoras, visuales, gestuales, olfativas, rituales, entre muchas más, en otras palabras, los rasgos o características simbólicas que se investigan para conceptualizar al Diseño.

Los aspectos o características de la cultura (jerarquía social, saberes, entorno, clima, flora, fauna, el mundo, el género, las especies, los materiales, las técnicas –de caza, de fabricación de objetos, de preparación de comida, de operaciones mágico / religiosas–, las reglas, las normas, las prohibiciones, los derechos, los valores, las obligaciones, las sanciones, los códigos, las músicas, los bailes, los lenguajes, entre muchos más) son mermados por la dispersión de la información mediática en el sistema social como entropía, pero los más fuertes son cosificados para darle fortaleza física y se manifiestan en sistemas de leyes y normas de signos escritos. El exceso de información se convierte en ruido entrópico con miras a desaparecer, sin embargo, si se encuentra con las condiciones propicias –naturales o socialmente artificiales–, regresa como información “fundamental”, dependiendo del interés del emisor, una neguentropía artificial y con fines particulares.

Resulta necesario enfatizar que en un proceso de comunicación (investigación del usuario de Diseño) la información, la redundancia y el ruido (canal, código, cultura, postura ideológica) tienden a enredarse, incluso a intercambiarse una por la otra. No sólo es factible el análisis de eficacia de la información que fluye entre emisor y receptor –incluyendo códigos lingüísticos comunes–, sino que el sentido decodificado –o significado– es generado y sesgado por otros componentes tales como lo simbólico del discurso en su forma

y contenido, donde se encuentra la ideología, las creencias, la historicidad del receptor, el estado de ánimo, entre otros.

Las situaciones reales de comunicación no dependen solamente de ese código y este repertorio común, que es el lenguaje: dependen también de otro tipo de código, unido a la ideología, la cual depende de una paradigmología, siempre implícita, siempre escondida, siempre presente y siempre dominante. En las situaciones reales, la lógica misma del receptor es intermitente; puede pasar de una lógica empírico-racional a una lógica mágico-afectiva (Morin, 2001, p. 392).

Así, dice este autor, que la comunicación óptima sólo es posible si los interlocutores poseyeran los mismos códigos, saberes, estructuras paradigmáticas, tal y como lo hacen las células de los organismos vivos. No obstante, resulta imposible que ello ocurra –no existen dos seres idénticos–, pero principalmente se impediría la posibilidad del desorden y los *alea* del sistema, elementos necesarios para la reorganización productora-de-sí, fuente de progreso y creación. En tal virtud, se trata del ruido como desorden el que se vuelve la semilla de creación, al interactuar y transformarse uno en otro se crea otra organización significativa. Lo analizable para el diseñador en la investigación para el Diseño entonces, no son los elementos del sistema, sino las interacciones al interior del contexto que surgen como ruidos, y permiten crear una organización de significados: concepto.

Así, la información sólo puede nacer a partir de una interacción entre una organización generativa y una perturbación aleatoria al ruido. Ergo la información no puede desarrollarse más que a partir del ruido. Y desde luego, en el nacimiento de una información, siempre se precisa una actitud organizacional de carácter neguentrópico que se ‘supere’ a sí misma transformando el evento en novedad, el ‘error’ en ‘verdad’ (Morin, 2001, p. 394).

La comunicación informacional es, por lo tanto, según el marco de referencia relativa, improbable y contextual, “Así, bajo el ángulo de la producción neguentrópica, de la reorganización permanente, la organización informacional es evenencial, singular, improbable...” (Morin, 2001, p. 394). Es justamente aquí que se le otorga la importancia al ruido como el referente necesario a investigar (contexto y referente simbólico espacial y temporal del usuario o consumidor), no sólo en la manera en que se convierte en significado o significante durante un proceso de semiosis, sino además a las interacciones que se reproducen en tal sistema de significaciones en un sistema informacional generativo y que le dan sentido al concepto de Diseño. La redundancia, ya sea que se integre o convierta en ruido, o que se transforme en variedad e información lo que le otorga amplitud y profundidad de significados y significantes, está necesariamente inscrita sobre lo ya conocido y lo ya organizado (significantes y significados consensuados) con fines neguentrópicos. El ruido que destruye la información se convierte al mismo tiempo en su generador. El investigador de Diseño –observador dice este autor–, “está físicamente invadido en el nivel de la relación entre el conocimiento de la organización y la organización del cono-

cimiento; (y) en el nivel de la praxis transformadora que constituye toda observación” (Morin, 2001, p. 396). La información transforma un desorden puro en orden puro, esto es, saber, lo cual permite complejizar e enriquecer su visión de ese mundo observado. En tal virtud, se distingue la equivalencia entre lo físico y lo psíquico en el siguiente cuadro:

desorden / interacciones /	orden	/ organización (física)
ruido / información / redundancia	/ organización	(psíquica)

**Figura 1.** Equivalencia entre el tetrálogo físico y el tetrálogo psíquico (emocional, simbólico, cultural, social), donde el desorden equivale al ruido, las interacciones a la información, el orden en redundancia y la organización en ambos casos es el principio organizador del flujo que funge como resultado de la investigación de las interacciones del Diseño (temporal, evenencial, particular, verosímil). Fuente: Morin, 2001, p. 397.

El tetrálogo físico encuentra y produce su organización en los sistemas físicos, el tetrálogo psíquico, por su parte, encuentra y produce su organización en sistemas teóricos. Así como hay permutaciones al interior de los tetrálogos, el conocimiento se convierte en ignorancia y la ignorancia en conocimiento. Su progreso opera en la redistribución de la redundancia, de la información y del ruido; es el concepto de “paradigma” de las revoluciones científicas de Kuhn (2006). El observador modifica la organización original al ser el medio de observación, ya sea para hacer crecer la organización (orden o redundancia), o para dislocar lo investigado (desorden o ruido). La interacción entre ambos es lo que da origen a la nueva organización como bucles rizomáticos, dependiendo de los propios procesos sistémicos al interior de los sistemas del observador también como bucles rizomáticos. Es resumen, la perfección de la organización se encuentra en su lucha permanente entre los procesos internos y externos de los sistemas, no en su falta de conflicto.

Suponiendo que deseáramos la observación exhaustiva de un objeto, nos veríamos arrastrados por la espiral infinita de las interacciones de las que participa el objeto y de las que procede. Si se tratara de un ser vivo, sería preciso tomar las miríadas de interacciones entre los micro-estados constitutivos y las miríadas de interacciones ecológicas asociadas a las primeras, lo que sobrepasa en complicación todas la posibilidades de concepción de un espíritu humano (...) el enraizamiento psíquico del conocimiento nos aporta también sus limitaciones y sus incertidumbres que provienen, evidentemente, de los límites bio-antropo-psíquico-socio-culturales propios de todo conocimiento; entre estos límites podemos distinguir ahora lo que es inherente al carácter informacional del conocimiento: proviene del hecho de que lo real no toma



cuerpo, forma y sentido, más que bajo la forma de mensajes que interpreta un observador conceptualizador (Morin, 2001, p. 400).

Lo simbólico de la cultura es traducible a estados físicos, donde el objeto y el sujeto se comunican aun cuando sean antagonistas. El sujeto genera conocimiento a partir del objeto, y éste a su vez, es el propósito del sujeto, esto sugiere un bucle sobre sí mismo entre el conocimiento del objeto y el objeto del conocimiento:

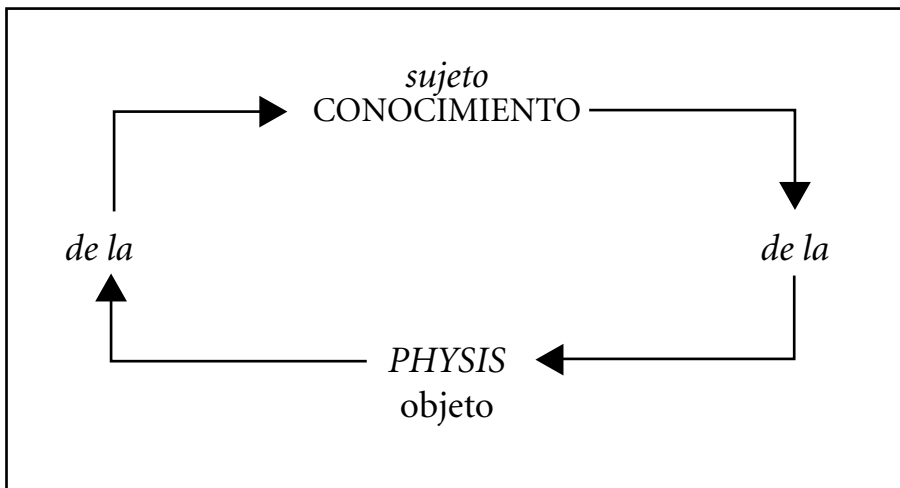


Figura 2. Bucle del sistema de conocimiento sujeto / objeto que ilustra la transformación permanente de neguentropía a información y viceversa . Fuente: Morin, 2001, p. 404.

Es justamente en este bucle que se distingue el conocimiento del sujeto y del objeto de manera sincrónica, en donde se observa que el conocimiento físico necesita del conocimiento antro-po-social (cultural) y viceversa. El sujeto está integrado a su realidad cultural mediante el objeto, y el objeto mismo está integrado a la realidad física. Es aquí donde se produce el método (principio productor de conocimiento), en la observación relacional (interacción) incluyente del sujeto en el objeto como forma organizacional de conocimiento, recursiva, productora-de-sí, neguentrópica. El signo entonces, genera neguentropía por contacto. De tal suerte, la información se vuelve parte necesaria del complejo generativo que se puede denominar *aparato*, cuya característica fundamental es que no es un concepto supremo, total o único, sino unido o sistémico que permite la comprensión la organización geno-fenoménica de la vida o auto-(geno-feno)-eco-re-organización.

## Conclusiones

La investigación clásica ha distinguido la necesidad de aislar los fenómenos y condiciones factuales, con el fin de percibirlos fuera de su contexto y de su observador como una verosimilitud absolutista. Las cosas se volvieron objetivas en su naturaleza y función, y los cuerpos físicos se redujeron a materia atomizada. No obstante, la propuesta sistémica compleja permite que los cuerpos no se encuentren desligados del espíritu de los investigadores e investigados, que se retroalimenten los procesos sistémicos como generatrices recíprocas de sí-mismos y entre sujetos y objetos en bucles de características recurrentes, antagónicas y complementarias, con sustancia informacional neguentrópica. No se trata ya de la investigación para la dominación de la naturaleza o de los sujetos, sino de la investigación relacional incluyente de procesos de orden y desorden que otorgan la transpoiesis neguentrópica como recurso estratégico de organización conceptual del Diseño.

El problema del pensamiento complejo, aquí discutido como investigación en Diseño, es pensar conjuntamente sin incoherencias dos ideas que sin embargo, son contrarias, a partir de meta-puntos de vista que relativicen la contradicción, así como de la inscripción de un bucle que haga productiva la asociación de las nociones antagonistas que se han hecho complementarias. Se trata de la probabilidad local y temporal que transforman cada uno de los términos en el proceso de un bucle retroactivo y recursivo, en alguno de los bucles fundamentales: el tetrólogo (desorden, orden, organización, interacciones), el de las características sistémicas (complementariedad, concurrencia y antagonismo), el del conocimiento (sujeto, objeto), entre otros.

Desde ahora, la idea de bucle lleva en sí el principio de un conocimiento ni atomístico ni holístico (totalidad simplificante). Significa que no se puede pensar más que a partir de una praxis cognitiva (bucle activo, que hace interactuar productivamente nociones estériles cuando están disjuntas o son solamente antagonistas. Significa que toda explicación, en lugar de ser reduccionista / simplificante, debe pasar por un juego retroactivo / recursivo que se convierte en generador de saber. El bucle se sustituye por la palabra-maestra vacía, soberana, primera, terminal; no es una palabra-maestra (a menos que se reifique el bucle en fórmula, es decir, que se le haga caer en la simplificación: es una mediación necesaria, es la invitación a un pensamiento generativo (Morin, 2001, p. 429).

En resumen, la condición del proceder de la investigación simbólica en Diseño, implica la necesidad de indagar las interacciones, los órdenes, desórdenes y organizaciones de los contextos físicos, y el ruido, la información, la redundancia y la organización de los estados psíquicos. El bucle rizomático se genera al mismo tiempo que se indaga, tomando la información de la observación de la interacción de los fenómenos como un bucle abierto que se cierra en espiral produciendo saber evenencial. Es decir, el bucle de las interacciones simbióticas que producen organización crea lo real, en otras palabras, mediante el bucle de las interrelaciones entre el sujeto y el objeto.

Así, a partir de la evenencial incertidumbre como parte necesaria de la investigación de los sistemas de los sujetos en sus contextos simbólicos (lingüísticos, simbólicos, culturales, religiosos, jerárquicos, etc.), además de la propia auto y hetero observación, se puede condicionar estratégicamente la identidad de la información con fines de conceptualización para el Diseño. Se pretende así, que la creación discursiva del sistema de Diseño para la necesaria vinculación identitaria entre el objeto y el sujeto funja como bucle rizomático morfogénico de seres y existencias, una unidad de simbiosis generativa de sistemas complejos simbólicos denominados Diseño. Esta investigación del Diseño es entonces, no sólo el aislamiento de fenómenos determinados con fines de análisis –lo que soslaya las interacciones– sino el estudio de dicho fenómeno en sus interacciones con el resto de los fenómenos o elementos del sistema, incluyendo al propio investigador.

En este sentido, la neutralidad valorativa weberiana es confirmada. La investigación con arreglo a fines por parte del observador, no como instrumento de medición de verdades o realidades concretas, sino como vehículo de verosimilitudes de dicha realidad. Todo conocimiento es subjetivo o autorreferencial en virtud de que remite a la propia organización interior (cerebral, intelectual, cultural) del investigador, y también es objetivo al remitir al mundo exterior (realidades normalizadas). “...el universo físico es leído por el observador conceptuador en términos de redundancias (invariancias, leyes, regularidades), informaciones (incertidumbres e improbabilidades diversas) y ruido (*alea*, contingencias, desórdenes)” (Morin, 2001, p. 403). Es necesario señalar que en el método, la información obtenida y procesada como algo complejo puede ser difícil en virtud de que no puede ser aislada ni inmovilizada. Oscila entre los permanentes *contínuums* de la dinámica de los sistemas de vida, de las acepciones y traducciones de los sistemas de lenguajes particulares y sincrónicos, de la vigente transmutación de neguentropía a información.

Así, se deduce que sólo se puede asir la información como neguentropía plagada de *aleas* con fines de nudo gordiano transpoiético a partir de las interacciones evenenciales de bucle sistémico complejo. La realidad por consiguiente, se puede advertir bajo dos aspectos según el observador / conceptuador. Por un lado como seres individuos auto organizadores, esto es, desde sí mismos como individuos productores de su propia existencia, y por otro en relación con las emergencias que el resto de los sistemas le afectan en su cotidianidad contextual (identidades interna y ecológica). Ambos son necesarios antagónicos, concurrentes y complementarios, lo que le otorga a la información obtenida desde la investigación del Diseño la condición de neguentrópica.

Lo anterior, muestra la manera en que la doble o triple entrada conceptual, a saber, física, biológica y antropo-sociológica, se distinguen conceptos de doble foco (foco-objeto y foco sujeto o observador / conceptuador). De modo tal, que como derivación, la generación del nuevo origen cíclico rizomático de cierre y apertura necesarios hasta lograr la comunicación organizadora, es decir, el nuevo orden desde la incertidumbre, en tiempos y espacios dispares, dependiendo del tamaño del desorden o crisis –o su falta de existencia–, del contexto particular y de las fuerzas que lo contienen. Como se ha mencionado, en la investigación del Diseño, la organización produce resultados distintos y aleatorios (bucles rizomáticos), que se despliegan desde el objeto físico hacia el sistema (de la interacción a la organización) como construcción social y cultural, por lo que el objeto obtiene su significado y su función en la construcción compleja y combinada en un sistema deter-

minado, no aislado sino interconectado y dinámico en un evento fenoménico particular (*continuum*). El método entonces, implica la investigación del Diseño enfatizando las posibilidades que distingue la organización, el entorno y el propio observador de modo retroactivo.

Finalmente, es importante advertir que, según García (2006, p. 51) no existen reglas generales para abordar la investigación de las interacciones, por lo que es necesario distinguir los flujos de información en sus diferentes modalidades (cantidades y cualidades en el intrasistema, el intersistema o en ambos), tiempos diacrónicos y sincrónicos (evolución, historia, prospectiva), grado de los movimientos (físicos o materiales y culturales o simbólicos) e impactos (niveles de perturbación en los elementos y estructuras). Es decir, las propiedades de las estructuras ostentan mayor importancia que las propiedades de los elementos, no obstante, se concluye que estos últimos determinan las relaciones o interacciones intrasistemas y viceversa. En otras palabras, se trata de la observación evenencial de las interacciones autopoieticas rizomáticas simbólicas del sujeto en forma de bucle hacia sí mismo y hacia su entorno, con la condición de subjetividad de la traducción del investigador del Diseño con fines organizacionales, a saber, el concepto complejo como parte del *Aparato* de Diseño, y que posteriormente será materializado como meta sistema complejo de objetos en el mega sistema complejo de la praxis antro-po-social humana.

## Notas

1. Parece que refiere al texto en el que desde 1917 Max Weber mostraba su preocupación de la existencia de la neutralidad valorativa, no como la constatación o explicación factual, sino como valoración lógica con respecto a fines, por lo que resulta en realidad imposible soslayar el sesgo que le otorga el observador, amén de la consideración de otros autores sobre este tema, tales como Niklas Luhmann sobre la imposibilidad de la comunicación ¿significación? por las considerables distancias de bagajes históricos y su conformación cognitiva resultante. Lo mismo para García (2006, p. 42) que sostiene que no existe la percepción “pura” de la experiencia, sino que está cargada con la experiencia del observador (paradigma de Kuhn) en un acto de organización, cuyos registros corresponden a sus propios esquemas interpretativos en “espiral dialéctica”, entre otros muchos autores que han discutido este tema.

2. Es necesario comentar que se le otorga a la mimesis generativa una importancia crucial como información genética emanada de la memoria inscrita en el ADN (práxica), y por el contrario a la memoria por experiencia fenoménica la denomina “imaginaria”, la cual no es real para este autor. No obstante, en ambos casos se relaciona con signos –engramas– que son retrotraídos de manera virtual y subsisten por la neguentropía del proceso de la imagen. “Se trata de la resucitación presente del evento, como copia no real, sino imaginaria (...) Así, la rememoración traduce la potencialidad generativa de nuestro cerebro: transformar lo real fenoménico en imagen, y reproducir, regenerar esta imagen” (Morin, 2001, p. 370).

## Lista de Referencias Bibliográficas

- Deleuze, G. y Guattari, F. (2002). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze, G. et al. (2009). *Michel Foucault filósofo*. Barcelona: Gedisa.
- Dussel, E. (1984). *Filosofía de la producción*. Bogotá: Nueva América.
- García, R. (2006). *Sistemas complejos. Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. Barcelona: Gedisa.
- Heidegger, M. (1995). *Ser y tiempo*. Madrid: Trotta.
- Kuhn, T. (2006). *La estructura de las revoluciones científicas*. Madrid: FCE.
- Luhmann, N. (1996). *Introducción a la teoría de Sistemas*. ITESO, México: Antrophos, UIA.
- Morin, E. (2001). *El Método I. La naturaleza de la naturaleza*. Madrid: Cátedra Teorema.
- Nietzsche, F. (2011). *Así habló Zaratrustra*. Madrid: Alianza Editorial.
- Saldaña, J. C. y Villagómez, C. (comp). (2017). *Diseño e investigación. Diálogos interdisciplinarios*. México: División de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad de Guanajuato.
- Weber, M. (2010). *Por qué no se deben hacer juicios de valor en la sociología y en la economía*. Madrid: Alianza Editorial.

**Abstract:** The theory of complex systems provides the understanding of boundaries, structures and disciplinary processes to design research. The uncertainty is a precursor of the complexity of the information, observed in rhizomatic spirals to find the organizational articulations in chain like poiesis. Organization is order and disorder and mediates the interaction of objects, subjects, processes, limits and structures. Interaction is a generator of forms and organization involving the point of view of the researcher who moves randomly, allowing recoding the concept, in addition to the environment that gives life to the particular event of the research.

**Keywords:** Considerations - Research - Symbolic - Design - Complex systems.

**Resumo:** A teoria de sistemas complexos fornece a compreensão de fronteiras, estruturas e processos disciplinares para projetar a pesquisa. A incerteza é um precursor da complexidade da informação, observada nas espirais rizomáticas para encontrar as articulações organizacionais em cadeia como a poiesis. A organização é ordem e desordem e media a interação de objetos, sujeitos, processos, limites e estruturas. A interação é um gerador de formas e organização envolvendo o ponto de vista do pesquisador que se movimenta de forma aleatória, permitindo recodificar o conceito, além do ambiente que dá vida ao evento particular da investigação.

**Palavras chave:** Considerações - Investigação - Simbólico - Desenho - Sistemas complexos.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]



## La investigación de aspectos sociales y culturales como estrategia de Diseño

Marco Antonio Sandoval Valle \*

---

**Resumen:** Pareciera indiscutible que como parte de la estrategia en la investigación y producción de Diseño se impliquen aspectos sociales y culturales, en la realidad esto es algo que no ocurre necesariamente, ni en lo formativo ni en lo profesional, pues constantemente se aprecian inconsistencias conceptuales y formales, motivadas por presiones económicas, limitaciones profesionales y exigencias de todo tipo, aunque fundamentalmente definidas por una visión paradigmática que define los alcances de la investigación y de la realización de Diseño. A continuación se presenta una caracterización general de la relación que se estima guarda la investigación en Diseño con respecto al campo profesional, al considerar la realización de proyectos; la concientización de un método al momento de producir y el proceso de registro para la socialización de lo que se hace. También se pone énfasis en la descripción de la investigación desde los sectores del Diseño como son el académico y el del medio laboral. Se procura ponderar al Diseño desde una perspectiva social, ya que los individuos son la razón fundamental de lo que se planifica y produce. Al pensar oportunamente a la cultura y al orden social en proyectos e investigaciones de Diseño, se advierte la inseparable incidencia de ambas en cualquier desarrollo estratégico, determinándose también las repercusiones de su eficacia. Se señalan tres momentos conceptuales respecto al diseñar e investigar: su condición social; su condición externa y su desustancialización. Éstos momentos se abordan a partir de fundamentos sociológicos con el fin de ser consistentes con los objetivos de la exposición, al procurar concientizar y revalorar los aspectos sociales de los procesos al hacer e investigar disciplinariamente, y así procurar poner al Diseño en el debate social y cultural al ratificarlo como profesión dinámica que proviene de rasgos colectivos, que contribuye a configurar pensamientos e incidir en comportamientos.

**Palabras clave:** Investigación en Diseño - Diseño social - investigar - diseñar.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 99-100]

---

(\*) Profesor Titular "A" de Tiempo Completo en el Posgrado de Artes y Diseño en la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la UNAM, sus investigaciones y cátedras están relacionados con temáticas de dibujo, Diseño, imagen, cultura y lenguaje. Es doctor en Artes y Diseño por la misma Universidad.

## El entorno de la investigación en el Diseño

Como se ha mencionado, este texto procura concientizar respecto a la importancia que tienen las personas al momento de investigar y planificar Diseño. Cabe destacar, lo difícil que resulta aproximarse a los temas de investigación sin reflexionar en la influencia que tienen en el desarrollo de productos investigativos los centros, institutos y universidades en las que se enseña el Diseño. En condiciones usuales se vincula la investigación al contexto de las ciencias, la educación o la cultura, específicamente con las ciencias duras o las ciencias sociales, e incluso las humanidades; sin embargo, en la percepción cotidiana difícilmente se relaciona al Diseño, y menos aún con el gráfico o de la comunicación visual –probablemente el industrial y el arquitectónico han tenido otro desarrollo.

Incluso puede observarse que para las perspectivas de las políticas públicas de educación y de investigación, en el caso de México y desde el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología CONACYT, las disciplinas del Diseño –así como muchas otras– son consideradas profesionalizantes y no de investigación, es decir tienen una orientación profesional y responden a necesidades específicas de sectores concretos de la sociedad. Es en este escenario que se capacitan individuos para el ejercicio de la profesión y no de la investigación, por su sentido eminentemente práctico –pues son pensadas para la resolución de problemas–. Se padece de este señalamiento más allá del tipo de Diseño que se enseñe –gráfico, de comunicación visual, industrial, constructivo, de interiores, entre otros– desde la máxima autoridad política y gubernamental; la cual define en dónde, cómo y en qué condiciones se da la investigación y donde no. El responsable de trazar los límites de lo que es ciencia o tecnología atenta desde el origen en la estructura misma de la conformación disciplinaria del Diseño, pues limita sus alcances en todos los sentidos, –no solo los de la investigación–. Esta determinación no es cosa menor, ya que trastoca múltiples esferas de trascendencia, de lo que se hace y cómo se hace en los campos de estudio, en su aplicación profesional, e incluso repercute en la remuneración económica. Así, resulta una tendencia el repensar –sobre todo desde la academia– la investigación en Diseño con el fin de validar y dar cuenta del conocimiento que implica y se produce cuando se diseña; y por otra parte, desde la autoridad científica, existe resistencia o se ignora que al diseñar se desarrolla cierto tipo de actividades ligadas a otras formas de investigación.

Bernardo Lahire (2006) realiza un razonamiento para la sociología perfectamente pertinente para el Diseño: constantemente se está transitando en saber cuál es la “razón de ser” de la profesión, hay un evidente interés, por lo menos en quienes le otorgan una utilidad, en explicar su razón de ser. En el caso del Diseño los mayores posicionamientos sobre la necesidad de investigar provienen de la academia, y en cuanto a su importancia social desde el propio gremio. Menciona Lahire (2006) que “los diversos oficios que componen la formación social están desigualmente justificados en su existencia y desigualmente trabajados por la cuestión de su utilidad social” (p. 22).

En México ha sido notable una creciente teorización del Diseño en general, y del de la comunicación visual en particular, a partir de la formalización de los procesos de investigación, situación que a finales de la década de los años 90 y principios del 2000 no era un escenario común ni constante, ya que las principales aportaciones teóricas a la disciplina del Diseño eran ofertadas desde actores con formación en áreas no afines, pero que por



ciertas circunstancias habían llegado a desarrollar laboralmente algún proceso de Diseño o a insertarse en los espacios académicos de alguna área intra-disciplinaria no cubierta por los diseñadores, principalmente en programas emergentes.

Por consiguiente, se motivaron participaciones interdisciplinarias de antropólogos, sociólogos, psicólogos, filósofos, pedagogos, historiadores, lingüistas, y por supuesto, arquitectos, diseñadores industriales, historiadores del arte, entre otros; sin embargo había pendientes gremiales ya que la participación y análisis a través de medios escritos no eran abundantes y mucho menos realizadas por los propios diseñadores.

La percepción y producción de los diseños han sido constantemente resignificadas a consecuencia de los usos, funciones y contactos culturales con los que se ven expuestos en diferentes planos de acción, tales como: espacios académicos, despachos, agencias, talleres de producción, espacios de difusión cultural, sectores económicos en general y, por supuesto, el propio entorno social. Desde la teoría de las profesiones Eliot Freidson (2001) acota la naturaleza de la profesión desde una “concepción genérica de las ocupaciones. Asimismo, aborda el concepto como una construcción histórica de ciertas sociedades, y analiza de manera general el desarrollo, uso y consecuencias que tal concepto tiene en esas sociedades” (p. 28).

Como se comentó, no es común encontrarse con el concepto de investigación en el contexto de los diseños, sin embargo es cada vez mayor la exigencia en los ámbitos universitarios de realizarla. Resulta necesario tener publicaciones, *papers*, artículos, libros, entre otros, para ser considerados en el reconocimiento y posicionamiento de un investigador-diseñador con seriedad. Pareciera que existe una encrucijada indudable de demandas sobre lo que se debe hacer en el Diseño para ser identificados en los entornos de la investigación, como si la contribución a la vida objetual, conceptual, económica y estética que acompaña a las sociedades no ratificara la razón de ser del Diseño. Sin embargo la investigación resulta necesaria y urgente.

[...] por un lado, con una disciplina académica y científicamente menos legítima que otras (por ejemplo, la física, la química, las matemáticas las neurociencias, etc. )... el sentimiento de utilidad o inutilidad de un saber a menudo no proviene tanto de la índole de ese saber como de su valor académico y extra académico (débil o fuerte prestigio de los estudios, pocas o muchas salidas profesionales, pequeñas o grandes reputaciones de los empleos ocupados). La alta legitimidad y el gran valor (económico y simbólico) que el mundo social atribuya a ciertas actividades salen al paso de toda interrogación medianamente importante sobre sus razones y su utilidad (Lahire, 2006, p. 24).

Lo que constantemente es notable de los diseños son sus productos –aunque ahora también experiencias de usuario– es decir, muchas veces se aprecian sus consecuencias en cuanto a su utilidad, procesos comúnmente objetuales o acciones que provienen de un ejercicio conceptual. De tal manera que se mira sólo una pequeña parte de la totalidad que implica la actividad de diseñar –pensamiento conceptual y técnica–, condición que facilita que el público externo se vea a sí mismo en una posición de encantamiento o desprecio desde el uso, gusto, o necesidad, sobresimplificando el pensar y hacer de las especialidades

de la disciplina. Esto conlleva de forma tácita que la concepción de la actividad de diseñar fuera producto de un acto de inspiración, ocurrencia o arbitrariedad individual; condición que propicia una falta de valoración de la importancia, responsabilidad, sofisticación y rigor que deberían ser propios de la profesión y que estas disciplinas requieren al momento de producir e implicar los propios procesos de investigación.

El fenómeno de la profesionalización ha impactado en escuelas, centro educativos o institutos, más allá de si tienen una orientación paradigmática, “científica, artística, social, empresarial”, o si su propuesta de formación en el Diseño apelan a lo funcional, estético, al proyecto o al plan de negocio. Se puede relacionar este fenómeno por una prioritaria producción de proyectos u objetos. Desde las profesiones Flora M. Hillert (2009) menciona:

Las profesiones se definen en función de un acampo de saberes teóricos y prácticos especializados que son utilizados o demandados por la sociedad, cada profesión supone un conjunto de trabajadores intelectuales que se ha formado y perfeccionado para desarrollarlos y transferirlos a través de un extenso proceso de aprendizaje que acredita la posesión de ciertos saberes y aptitudes (p. 2).

Al margen de su carácter, los diseños han compartido saberes y prácticas importantes, lo que permite un intercambio sustantivo que le da sentido al desarrollo investigativo. López Cano (2015) desde la perspectiva de la investigación-creación, presenta una serie de elementos a considerar en áreas de trabajo prácticas, con tipos de conocimiento y problemas de implementación particulares. Aunque su reflexión parte de la creación musical, se extiende al Diseño al considerar ciertas coincidencias conceptuales y profesionales; como su condición de expresar una serie de conocimientos basados en la práctica, así como ambas compartir el ser disciplinas creativas.

Cano menciona que en la investigación-creación aún no hay consensos sobre su definición; desde los centros de enseñanza o desde los órganos oficiales no hay políticas o métodos de investigación que estén perfectamente delineados y que le determinen, indefinición que se extiende a las maneras y formas propias de reportar resultados. Se considera que esta situación afecta también al Diseño.

El autor caracteriza tres aproximaciones a la investigación. En una primera instancia presenta los discursos homologadores, centrado en el reconocimiento de que en la investigación se produce conocimiento a consecuencia del rigor de búsqueda y de reflexión respecto a la información obtenida al momento de diseñar. Se parte de que el Diseño genera una experiencia de conocimiento –sin embargo, sin definir cómo, en qué condiciones y en forma de qué productos se genera–. Hay una suerte de consenso común, en la generación de conocimiento en el proceso de Diseño, aun sin precisar sus formas; por lo que en las instituciones ha habido una exigencia de homologar la producción de Diseño como actividad con la investigación científica. La idea es, validar los objetos resultantes del quehacer del diseñador, cuando se hace un proyecto particular de editorial, arquitectónico, objetual, de modas o textil. Es decir, empieza a existir la solicitud de que estos productos o proyectos sean aceptados igualmente en las evaluaciones universitarias, sobre todo para razonar la productividad de los académicos, sin embargo no hay lineamientos ni metodologías precisas para su realización, se navega en una suerte de nebulosa sobre su aplicación.

Por otra parte, hay una especie de “diseñador-investigador”, el cual se esfuerza por acceder al reconocimiento en el ámbito intelectual de la ciencia y, en un sentido más práctico, al acceso a apoyos de orden económico, becas, y a la participación en congresos y redes de investigación; por lo que resulta necesario recurrir a la producción científica habitual: la realización de artículos, libros o textos en general. La idea de realizar investigación en la práctica diseñística con respecto a las áreas científicas, trae consigo varios riesgos en el individuo o las instituciones, pues en algunos casos, existe una exigencia laboral doble al quehacer profesional –sobre todo en el ámbito académico–. En muchos casos se cambia la razón esencial de la profesión formativa; el diseñador forzado con sus características y metodologías a cuadrar dentro de los cánones de la investigación de las ciencias duras, o dicho de otra manera, que se pondere el trabajo de la de la investigación científica por encima de la naturaleza y metodologías del trabajo del propio Diseño. Esto ocurre en otras áreas profesionalizantes, por ejemplo pensar que un ingeniero para validar su trabajo en investigación debe dejar de lado lo propio al ejercicio de su profesión –construir presas, carreteras, puentes– para escribir artículos.

En un segundo momento López Cano habla de *los discursos institucionales hegemónicos*, que son descritos como aquellos espacios o instituciones que han ganado experiencia y formalidad en la investigación específicamente –en este caso el Diseño–. Estos se caracterizan por una amplia actividad a través de la producción de artículos, congresos, cursos, libros, etc., de tal forma que estos centros llegan a ser un arquetipo para individuos e instituciones que trabajan en ese campo de conocimiento, sin embargo tampoco han clarificado y precisado del todo, cómo son los procesos y metodologías de sus procesos de investigación.

Aunque es clara la reflexión que hace Cano aplicada al ámbito de la investigación artística, en la aplicación hacia los fenómenos del Diseño existe una importante paridad, puesto que advierten dos momentos fundamentales, *la investigación en Diseño* no puede ocurrir separada de la producción, y por otra parte sin la investigación en los ámbitos académicos. Eguzi Urteaga (2008) en la sociología de las profesiones advierte la “crisis como consecuencia del abismo que separa la realidad profesional de su representación intelectual. Las teorías, los conceptos y los métodos propuestos son cada día menos apropiados para comprender las profesiones en su complejidad” (p. 169). Por lo cual, es necesario el reconocimiento de la mutua relación y trabajo continuo, en aras de profundizar en las condiciones de utilidad e investigación del Diseño.

Se entiende que reflexión teórica y producción son necesarios e importantes en el desarrollo de la investigación, y también obligados, ya que, al final, lo que otorga el carácter a un producto de investigación será la generación de conocimiento indispensable a la comunidad que lo requiere, en ese caso existen dos momentos relevantes, la manera en que se documenta lo que se investiga y como se socializa; es decir cómo se construye un discurso con base en la producción.

Es común que en el gremio del Diseño haya fragmentación en relación a lo que ocurre entre el medio laboral con respecto a la academia. Por una parte, desde la producción de Diseño en el ámbito profesional se señala que en las instituciones hay un profundo desconocimiento de lo que se vive en la cotidianidad de los centros de trabajo, puntualizando en que, en muchos sentidos, la institución es totalmente ajena al despliegue tecnológico y

a la actualización profesional; por parte de la academia se considera que es desde allí que se producen reflexiones teóricas e investigativas trascendentales que redimensionan lo que se hace en el Diseño profesionalmente. Sin embargo no se tiene en cuenta que esta condición en la realidad de la práctica del Diseño no encuentra posibilidades de implementación a consecuencia de las jornadas extenuantes y, en muchos casos, los salarios castigados que imposibilitan el sentido reflexivo de lo que se hace,

En relación con los saberes, cada grupo posee saberes compartidos con el otro y saberes específicos. La división de posiciones y saberes se concreta entre los sujetos; por lo mismo, cada sujeto ocupa ciertas ubicaciones y pone en juego ciertos saberes. Estos saberes, producidos en un contexto histórico, hacen referencia a sus respectivas culturas, expresan modos de socialización y posicionamientos ante la realidad (Hillert, 2009, p. 1).

La compartición y diferenciación entre las experiencias y conocimientos en la realidad pone en conflicto las dimensiones de hacer e investigar Diseño, situación que contribuye también a generar cierto carácter identitario, por una parte diferenciador y por otra coincidente. Hillert lo expresa como la identidad profesional de un grupo; las coincidencias se dan en el manejo de ciertos campos semánticos tanto en la experiencia profesional como en la académica –en cuestiones metodológicas, discursivas, compositivas, perceptuales, teóricas, objetuales, tecnológicas, económicas, entre otras– sin embargo, también se ponderan paradigmáticamente unas cuestiones más que otras, lo que lleva al conflicto de lo que ocurre disciplinariamente.

En un tercer momento López Cano (2015) presenta su llamada propuesta específica, en la cual trata de organizar diferentes herramientas de orden conceptual y metodológico que permitan colocar a una comunidad interesada en los aspectos investigativos a través de direccionar la reflexión y elaboración de discursos, sin dejar de lado la producción de Diseño; esto implicaría no solo elaborar discursos teóricos sino también redundar en propuestas productivas en torno al mismo, que de alguna manera incidan y transformen el entorno profesional.

En una primera instancia, será importante reflexionar respecto a la investigación productiva en el Diseño, a partir llevar a cabo prácticas de realización que incluyan elementos técnicos y tecnológicos fundamentadas en sus productores, para incorporar rasgos particulares y estilísticos de esas personalidades y sus circunstancias específicas a la investigación de Diseño, un conocimiento orientado al hacer. En otras palabras, teorizar y experimentar a partir de elementos prácticos sobre los procesos de realización.

En otro nivel se habla del proceso creativo. Dadas las complicaciones semánticas es adecuado plantearlo en términos de *concientización del proceso*; no dejar de lado los conocimientos de cómo se construyen los proyectos, atendiendo la realización del Diseño. En este sentido va a ser muy importante cómo se documenta el proceso de creación, fundamental en la elaboración de reportes y descripciones. En un tercer nivel se hablaría de *reflexionar y analizar el ejercicio profesional* aludiendo a cómo ocurre el Diseño en tiempo y espacio, la experimentación en el entorno para atender una problematización.

Por último aborda las *técnicas personalizadas que se ponen en práctica*, como método y técnica en la realización de un objeto de Diseño o de un proyecto, dando importancia a las adecuaciones individuales que se hace ante cada propuesta.

En otro sentido no menos importante es necesario atender al *formar para la investigación*, esto es, la necesidad que hay desde el ámbito de la academia de influir en la formación del individuo para la generación de prácticas reflexivas, de modo que la investigación en las tareas cotidianas sea parte de una respuesta normalizada, es decir que haya una búsqueda de información –que en teoría debiera suceder–. La aplicación de diferentes metodologías de investigación documental, además de los métodos de elaboración proyectos, sean cuantitativas o cualitativas, sin negar que son actividades propias de la formación.

Desde esta perspectiva, se esperaría observar a un individuo que es mucho más crítico, con una formación completa, de tal manera, que se implicaran tanto los lenguajes propios del Diseño como los que permiten hacer un registro –a través de la escritura o de cualquier otro–, sin desdeñar la importancia de éstas actividades que han estado lejos del actuar profesional y académico.

Es recomendable, con un sentido autocrítico, trascender la justificación de que la investigación en el Diseño se da como extensión natural a las propias búsquedas expresivas, estilísticas y formales que se hacen; puesto que ante la transformación social y las exigencias profesionales, es importante contribuir a la conformación de masa crítica que otorgue equilibrios, por una parte sin sucumbir ante el paradigma de que las aportaciones teóricas sean las exclusivas para valorar la productividad en el Diseño, y por otra parte, tampoco es recomendable el ser determinados con criterios cuantificables de otras áreas, ya que han formulado directrices de investigación bajo sus propias necesidades.

Considerar que el Diseño Gráfico ya no puede ser valorado solo por sus aspectos formales o técnicos sino también por sus relaciones humanas. Como actividad inherente circunscrita a la interpretación de la vida social a través de hechos comunicativos, su espectro de estudio ha de desplazarse del signo a la acción, de la gramática de las formas a la movilización de los acuerdos sociales... tendría que afrontar este escenario con una revisión conceptual que permitiera salir de las fronteras en las que generalmente se mueve... exaltación del objeto, de la composición o de la forma, y esta debilidad conceptual no le permite proyectarse fuera de sus propios límites (Tapia, 2004, p. 11-12).

## Condición social de investigar y diseñar

A menudo, al escuchar el término *social* se anticipan preconceptos relacionados con el individuo; el individuo en relación a un grupo y/o el entorno; el comportamiento de los individuos, las relaciones humanas. Muy a menudo en el entorno del Diseño, se habla de lo social en relación con acciones o productos de índole filantrópica, sustentable, funcional, de mejoramiento de la calidad de vida de las personas etc. Los resultados de un proceso de Diseño se concretan a través de una serie de fenómenos: representativos, perceptuales,

imaginativos, comunicativos, constructivos, mercadológicos, económicos, siempre de índole *social y cultural*, pues el Diseño es posible solo en relación a los otros.

En esta sección del trabajo se procurará ponderar la importancia que tiene considerar los aspectos sociales y culturales tanto para la investigación en Diseño y su realización, pues se parte de la premisa de que siempre se trabaja en relación al *otro*, esto es, un sujeto –o sujetos– al otro lado en el proceso. Es difícil pensar la actividad de diseñar sin deferencia hacia el contexto colectivo; conscientes o no en el proceso de Diseño hay alguien casi de manera natural que es destinatario. Dicho de otro modo, se pretende capitalizar y concientizar el quehacer del Diseño como disciplina social en la investigación, ya que es algo de lo que no se puede eximir y qué mejor que ratificarlo como estrategia.

Como se puede ver, considerar al otro es parte fundamental de la elaboración discursiva en el Diseño, puesto que es fundamental el pretexto humano para desarrollar proyectos de Diseño. Con diferentes acepciones, se ha referido a esa figura como: *destinatario*, aquella persona o entidad a quien va destinado un objeto o proyecto; *receptor*, quien recibe un mensaje sobre todo en el contexto de los procesos comunicativos; *usuario*, desde la perspectiva de la función de lo diseñado ligado a la necesidad de quien usa algo; *cliente*, desde la condición económica, quien atiende a las aspiraciones de comitente ante objetivos de carácter primordialmente comerciales; y, en la actualidad es cada vez más común hablar de *producir experiencias en los individuos*, dado que los intereses se han movido hacia la satisfacción de otro tipo de inquietudes y deseos, incluso de orden exclusivamente abstractos.

El Diseño es una herramienta definitivamente cultural que requiere de un entorno para existir, y que también está en continua transformación, es afectado de manera dinámica por los contextos en los que se desarrolla, por lo cual es arriesgado determinar su definición. En México, por ejemplo, en lo que se refiere a aspectos culturales y sociales es diferente lo que ocurre en el norte en relación al sur, centro, oriente u occidente del país; la aproximación cultural y productiva disciplinaria del Diseño en cada región va a tener muchas coincidencias, pero también diferencias.

Esto puede contribuir a explicar la distinción de Diseño como *actividad y profesión*; por una lado existen muchas actividades que resultan comunes o propias para identificar lo que se hace en Diseño, en referencia principalmente a un sentido histórico, es decir por ejemplo, *dibujar* el pasaje de alguna novela, *representar* un objeto sobre un soporte bidimensional, *proyectar* una máquina, *realizar* una letra, *construir* una prótesis, *reproducir* un panfleto; desde una condición actual se puede mencionar que todas esas acciones son señaladas como relacionadas al Diseño, sin ser necesariamente el estado actual de una sola concepción semántica del Diseño, a consecuencia del continuo desarrollo en el que se encuentra.

En otro sentido, se refiere al fenómeno creciente de profesionalización que ha experimentado el Diseño, entre otras formas, a través de los estudios universitarios, que han promovido su validación como profesión, por tanto el Diseño ha visto la institucionalización en algunas de las antes ejemplificadas actividades –representativas, culturales, económicas, políticas etc.– que le dan carácter y que según el ámbito formativo de cada región y centro educativo se ha asumido con igualdades y diferencias. Por tanto la enseñanza-aprendizaje del Diseño experimenta diferentes misiones, experiencias y perspectivas, entre las cuales se encuentra su aproximación a la investigación.

Más allá de si la escuela, centro o instituto ha asumido una orientación científica, artística y/o de negocios en su propuesta didáctica del Diseño, ya sea gráfico, industrial, constructivo, de interiores, etc., o si el profesional se ha desempeñado en unas u otras actividades, se cree que repensar la investigación social y cultural como estrategia puede dar a la creación un valor único para desempeñarse competentemente, que implica ajustes a un conjunto de diferentes actividades, así la esencia de un posicionamiento estratégico es realizar funciones diferentes que se pueden preservarse en el tiempo (Porter, 1996).

### **Condición externa y relacional de investigar y diseñar**

Una atención constante en lo social, posibilita dar otro valor a la investigación y lograr mayor alcance con las reflexiones teóricas y prácticas, al ofrecer un factor de trascendencia a lo que se hace –observar, estudiar, investigar, cuestionar al mundo en el que se vive, pues no se puede ser ajeno a la realidad–. Mijail Bajtin (2000) en su aproximación a la cultura, aborda el intercambio cultural y la importancia del hallarse afuera –exotopía– para la comprensión de la cultura,

[...] la verdadera apariencia de uno puede ser vista tan solo por otras personas, gracias a su exotopía espacial y gracias a que sean otros [...] En el ámbito de la cultura, la exotopía es el mecanismo más poderoso de la comprensión. Una cultura ajena se descubre más plena y profundamente solo a los ojos de otra cultura; pero tampoco en toda su plenitud, porque llegarán otras culturas que verán y comprenderán y verán aún más (p. 159).

Como lo menciona Batjín, la profundidad de sentido será alcanzada solamente cuando se encuentra con otro sentido, en consecuencia se puede entender que la investigación y producción de Diseño serán plenos cuando se encuentren con un sentido que es ajeno; “que supera el carácter cerrado y unilateral de ambos sentidos, de ambas culturas” (Bajtin, 2000, p. 158). En otras palabras, consecuentar los cuestionamientos de la cultura ajena, del otro. Procurar trascender los modos de actuar ya asumidos, que repiten las predisposiciones del hábito y que no consideran con profundidad indagar, pensar y diseñar desde la exotopía, al plantear preguntas y respuestas redimensionando el sentido. Enriquecer un proceso dialógico, de tal manera que se entienda al otro.

En la defensa de la sociología, Lahire (2016) posiciona a los investigadores sociales desmitificando las aseveraciones de la exacerbada individualidad, según la cual se actúa y piensa de manera independiente. El autor expone que la sociología es relacional –lo que se extendería al Diseño– ya que “Uno de los grandes avances de las ciencias del mundo social en general, y de la sociología en particular, consiste en pensar de modo relacional lo que la percepción precientífica del mundo suele llevar a pensar de modo sustancial” (p. 73).

En una consideración común, las personas u organismos perciben los fenómenos como divergentes e independientes; sin embargo la realidad no es autónoma ni independiente, por tanto, lo mismo en el caso de las investigaciones y en el propio Diseño no se pueden

entender más que en una condición relacional, en relación a una serie de elementos y condiciones que se adecuan en un entorno material y simbólico vez tras vez.

Por tanto, la expresión hallarse afuera implica estar presentes en consideración de las relaciones que motivan la interdependencia del diseñar, sustentado por las preguntas de investigación que atienden al encuentro cultural. Pues, solo se puede entender al individuo en relación a otros dentro de un contexto colectivo, y las decisiones sirven a esta estructura de carácter relacional.

## Desustancializar investigar y diseñar

Desustancializar y desencializar son términos que se utilizan para decir que nada es esencialmente de una manera, o que nada tiene sustancia de manera inherente. Por el contrario, se puede decir que todo depende de situaciones relacionales y que todo es en razón de diferentes causas y motivaciones. La aproximación sociológica afirma que la investigación social contribuye a desencializar los fenómenos y los individuos, aunque es un principio previsto para esta disciplina, en el ejercicio que se viene realizando y al Diseño también se aplica. En la teoría esta propuesta suena consistente, sin embargo, en la relación de las personas y en su vinculación con los eventos, a menudo se *esencializan* muchos fenómenos cotidianos.

Para entender este concepto proveniente de la sociología, se retoma la reflexión de Bernard Lahire (2006)

La sociología permite recobrar el poder sobre una realidad que se impone como una evidencia difícil de cuestionar. La realidad tal como se presenta ante nosotros, suele esconder las elecciones –entre otras posibles– que subyacen a ella; impide pensar en las múltiples realidades alternativas –posibles o virtuales– que se descartan constantemente (p. 68).

En el texto, en defensa de la sociología Lahire, este autor explica cuáles son y menciona que ésta otorga conocimientos fundamentales sobre diversos temas que han sido objeto del diálogo público, ya que “historiza los estados de hechos que se suponen naturales” y ejemplifica cuestiones de género, migratorias, profesionales, familiares etc. En palabras del autor citado:

También desencializa, o desustancializa a los individuos, que llegaron a convertirse en lo que son por su relación con toda una serie de individuos, grupos e instituciones... Compara y explica las transformaciones de fenómenos considerados eternos o invariantes ... Y sobre todo contradice en cada caso las mentiras voluntarias o involuntarias sobre el estado de lo real y desarma los discursos ilusorios (Lahire, 2006, p. 66).

Se considera que al hacer Diseño se han substancializado una serie de ideas, conceptos y haceres, ya que se responden de manera normalizada a cuestiones de carácter tecno-



lógicas, artísticas o económicas. También de manera corriente se cree que el Diseño es esencialmente creativo; o inherentemente funcional; que resuelve problemáticas; que es indispensable. Es cierto que el Diseño puede ser alguna o varias de las anteriores, sin embargo no implica que en la práctica necesariamente suceda, por lo que obliga a una actitud más reflexiva en relación a la consideración paradigmática que se normaliza.

En el caso de la investigación en Diseño también es importante ser críticos, para llevar a cabo una desustancialización en cuanto a la idea de que con la exclusiva acción de hacer Diseño se está investigando. En un sentido amplio y decisivo si de esta manera fuera, no solo se tendría una aportación ya importante a la cultura material de la sociedad sino que también se habrían generado una importante cantidad de reflexiones y debates sobre el quehacer del diseñador, con mayor injerencia en el diálogo social y cultural en la actualidad, algo que no sucede. También sería relevante desnormalizar la concepción de que los únicos investigadores en Diseño son aquellos que reportan sus trabajos de manera escrita en esquemas eficientistas distantes de la realidad de la profesión.

## Ideas finales

Algo fundamental para este artículo fue abordar la valoración de aspectos sociales y culturales en la práctica del Diseño como estrategias tanto para la resolución de problemas como para el establecimiento de principios de investigación, partiendo de algo muy simple, la naturaleza intrínseca de lo que se hace al estudiar y practicar profesionalmente el Diseño, al reparar en su condición como disciplina en la que se trata con los demás. Se piensa y hace para el otro, no se habla del si mismo en primer plano. Si se entiende al otro y lo otro, por lo tanto se puede ser más asertivo con los objetivos incluso no solo profesionales. En el uso y las prácticas cotidianas, es relevante pensar la cultura y el orden social en proyectos e investigaciones de Diseño, pues se advierte la inseparable incidencia de ambas en cualquier desarrollo estratégico y se determina también el alcance de su eficacia en la configuración de imaginarios y en la experiencia simbólica de las personas, ya que se determina el sentido de la vida social, debido a que es una parte fundamental del proceso de socialización.

Por tanto no es un proyecto menor el tratar de contribuir teniendo en cuenta el factor cultural y social de hacer y pensar Diseño a partir de sus modos de investigar. En este sentido Alejandro Tapia (2004) es muy claro sobre los alcances que se tienen en el Diseño, al reflexionar respecto a:

...la falta de estudios especializados que incorporen criterios de análisis y de crítica para comprender el papel que los objetos artificiales juegan en el entorno, y ante el embate de todo tipo de productos que planificados o no, caen en sus fronteras, el Diseño parece haberse marginado del debate social y cultural de la era contemporánea. A pesar del creciente flujo transformador que éste ejerce sobre el espacio social, las reflexiones teóricas sobre la cultura, la tecnología, el desarrollo social o la comunicación parecen no considerar al Diseño como uno de los fenómenos centrales de la vida contemporánea (p. 11).

La paradoja del Diseño es que a pesar de su importante incidencia en la vida de los sujetos y al no poderlo desligar de la realidad, no figura, como menciona Tapia, en las aportaciones importantes en los análisis del pensamiento y del orden social. Esto obliga a formular búsquedas para encontrar respuestas constantes entre la investigación en Diseño, su producción y sus registros investigativos; de tal manera que en el ejercicio del Diseño exista una complicidad teórico-práctica propia de su función y utilidad que legitime su valor, tanto en el orden económico como en el simbólico.

Todo lo anterior apunala la prospectiva de que un diseñador adquiera cierto nivel de madurez y crítica, de tal forma que sea capaz de atender los problemas de su profesión, sin dejar de lado la oportunidad de concretar los momentos en que se hace investigación. Por lo tanto, va a ser importante ponderar el lenguaje escrito en la documentación, además de los propósitos de los propios procesos de Diseño y su producción, adecuando fundamentaciones, justificaciones e interpretaciones, incorporando el valor social y cultural de manera consciente al hacer.

En síntesis, pensar el factor social en el Diseño para desustanciar las creencias, e incorporar el aspecto relacional a los fenómenos, podría entonces contribuir a tener una actitud más crítica, tomando en serio la investigación académica y/o profesional que se hace disciplinariamente de forma cotidiana.

## Lista de Referencias Bibliográficas

- Bajtín, M. (2000). *Yo también soy (Fragmentos sobre el otro)*. México: Taurus, Alfaguara.
- Freidson, E. (2001). La teoría de las profesiones. Estado del arte. *Perfiles Educativos*, 23(93), 28-43.
- Hillert, F. M. (2009). Sujetos sociales del campo profesional de la educación. Representaciones mutuas de los docentes y los especialistas en el contexto de las reformas educativas. *Anuario 2008 del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación*. Buenos Aires, Argentina: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires.
- Lahire, B. (2006). *¿Para qué sirve la sociología?* Argentina: Siglo XXI.
- Lahire, B. (2016). *En defensa de la sociología: Contra el mito de que los sociólogos son unos charlatanes, justifican a los delincuentes y distorsionan la realidad*. Argentina: Siglo XXI.
- López, C. (2015). Educar para la investigación-creación: áreas de trabajo, tipos de conocimiento y problemas de implementación. *A Contratiempo*. Recuperado de <http://www.musigrafia.org/acontratiempo/?ediciones/revista-25/articulos/educar-para-la-investigacion-creacion-reas-de-trabajo-tipos-de-conocimiento-y-problemas-de-implementac.html>.
- Porter, M. (1996). What is Strategy? *Harvard Business Review*, noviembre-diciembre. Recuperado de: <https://hbr.org/1996/11/what-is-strategy>
- Tapia, A. (2004). *El Diseño Gráfico en el espacio social*. México: Designio.
- Urteaga, E. (2008). Sociología de las profesiones: una teoría de la complejidad. *Lan Harremanak* 18(2008-I), 169-198. Recuperado de [www.ehu.es/ojs/index.php/Lan\\_Harremanak/article/download/2812/2428](http://www.ehu.es/ojs/index.php/Lan_Harremanak/article/download/2812/2428)

---

**Abstract:** It might indisputable for social and cultural aspects to be involved within design's research and production strategy. In reality this does not necessarily happen, neither in the educational nor the professional spheres. There are constant conceptual and formal inconsistencies, motivated by economic pressures, professional limitations and demands of all kinds, although fundamentally defined by a paradigmatic vision that defines the scope of design's research and execution. The following is a general characterization of the relationship that design research is estimated to have with the professional field, considering the realization of projects; the awareness of a method being used at the time of production and the registration process for the socialization of what is done. Emphasis is also placed on research description stemming from design sectors such as the academic and professional ones. Efforts are made to ponder design from a social perspective, since individuals are the fundamental reason of that which is planned and produced. When promptly thinking about culture and social order within design projects and research, it is possible to notice the inseparable influence of both aspects on strategic development, also determining the repercussions of its effectiveness. Three conceptual moments are addressed regarding design and research: their social condition; their external condition and their lack of substance. These moments are approached with sociological foundations as a starting point, in order to be consistent with the exhibition's objectives, seeking to raise awareness and revalue the social aspects of the processes when executing and researching from within the subject area, thus seeking to bring design into the realm of social and cultural debate by ratifying it as a dynamic profession result of a series of collective traits, which helps to shape thoughts.

**Keywords:** Design research - Social Design - Research - Design.

**Resumo:** Aparentemente é indiscutível que se impliquem aspectos sociais e culturais como parte da estratégia de pesquisa e produção de *design*, entretanto, isso é algo que não ocorre necessariamente, nem no âmbito formativo, nem no âmbito profissional. Constantemente é possível notar inconsistências conceituais e formais, motivadas por pressões econômicas, limitações profissionais e exigências de todo tipo, embora fundamentalmente definidas por uma visão paradigmática que define os alcances da pesquisa e da realização do *design*. A seguir apresenta-se um panorama geral da relação que se acredita que faz parte da pesquisa em *design* com respeito ao campo profissional, considerando a realização de projetos; a conscientização de um método no momento de produzir e o processo de registro para divulgação do que se faz. Também se coloca ênfase na descrição da pesquisa sobre os setores do *design* gráfico no âmbito acadêmico, ademais do profissional. Procura-se abordar o *design* por uma perspectiva social, já que os indivíduos são a razão fundamental do que se projeta e produz. Ao pensar oportunamente a cultura e ordem social em projetos e pesquisas de *design*, observa-se a inseparável incidência de ambas em qualquer desenvolvimento estratégico, determinando-se também as repercussões de sua eficácia. São abordados três momentos conceituais respeito ao *design* e a pesquisa: sua condição social, sua condição externa e sua dessubstancialização. Esses momentos são abordados a partir de fundamentos sociológicos, com a finalidade de ser consistente com os objetivos

da apresentação, ao procurar conscientizar e revalorizar os aspectos sociais dos processos do fazer e do pesquisar academicamente, e assim procurar colocar o *design* gráfico no debate social e cultural, ao ratifica-lo como profissão dinâmica que provem de aspectos coletivos, que contribui na configuração de pensamentos e incide em comportamentos.

**Palavras chave:** Pesquisa de design - design social - investigar - projetar.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---

Fecha de recepción: febrero 2019  
Fecha de aceptación: julio 2019  
Versión final: octubre 2020

## Diseño, Investigación y Educación

Luz de Carmen Vilchis Esquivel\*

---

**Resumen:** Este análisis responde al pensamiento de una corriente humanista respecto a la comprensión y sus vínculos con la praxis, enfocados en el Diseño. Es insoslayable la concientización extensa de los diseñadores en formación a través de una enseñanza que propicie la reflexión acerca de sí mismos, su temporalidad y espacialidad, su contexto y el importante papel que el conocimiento y la investigación desempeñan en ello. Para entender el Diseño como teoría, como proceso y resultado, se deben revisar los vestigios inconscientes, ya que la investigación se encuentra de manera incuestionable en cada una de las acciones de un diseñador.

**Palabras clave:** Diseño - investigación - comprensión - investigación - educación.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 113-114]

---

(\*) Mexicana. Catedrática del Programa de Posgrado de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la UNAM desde 1979 y miembro, desde 2006, del Sistema Nacional de Investigadores (CONACYT) nivel II. Formación: Licenciaturas en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; Maestría en Comunicación y Diseño Gráfico; Doctorados en Bellas Artes, Filosofía, Docencia y Filosofía Educativa. Autora de 32 libros, 39 capítulos, 147 artículos y manuales especializados. Directora de más de 250 tesis, ha dictado 91 cursos y 194 conferencias en 43 países. Pionera en la aplicación de la tecnología digital a las artes y el Diseño en México. Diseñadora profesional y artista visual. Reconocida con premios internacionales por la labor académica y de investigación. Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM de 2002-2006.

*A Maritza Ramírez, quien me enseñó que la palabra tiene más fuerza que la imagen y que la ceguera mental es más nociva que la ceguera física y nos puede conducir por rumbos inciertos y equivocados.*

*Hoy sé que es difícil no contar con los ojos, pero posible “ver” de otra manera y por ello, valoro en todas sus dimensiones la palabra.*

*Había olvidado el escuchar, convencida de que es prioritaria la visión. Ahora tengo presente que existen treinta y dos sentidos, tal vez más... y reconozco que una palabra puede transmitir mucho más que otros recursos.*

## Introducción

Los diseñadores entablan de manera permanente relaciones con el mundo. Estas correspondencias emanan de la creación y la representación del entorno, respondiendo siempre a cuestionamientos y a necesidades de comunicación o de solución de problemas de configuración formal.

Desde una perspectiva de Diseño crítico, emana la investigación y ésta no se genera sobre o acerca del Diseño, sino en y para el Diseño, esto supone que, con base en la experiencia concreta se conciba la intención de búsqueda de todos los parámetros involucrados en la práctica para traducirlos a las diversas teorías necesarias para comprender el Diseño.

La investigación implica así llevar a la reflexión y sustentar el fundamento de toda la praxis del Diseño. Como menciona Vieira (1961) se abren dos vertientes del Diseño, la de la representación de los hechos que se dan en el proceso proyectual en sus correlaciones causales y circunstanciales por un lado, y por otro lado, la de una consciencia ingenua que se concibe superior a los hechos, pretendiendo dominar el Diseño desde afuera. Según esta última, los diseñadores se juzgan libres para entender lo diseñado conforme mejor les agrada.

Esta disertación se basa en consideraciones de Paulo Freire para quien toda comprensión siempre corresponde a una acción. Luego de captado un desafío epistemológico, el hombre actúa. Es así como la naturaleza de la acción corresponde a la naturaleza de la comprensión, si ésta es crítica, la acción también lo será. Si se quiere aludir a una “comprensión mágica”, mágica también será la acción (Freire, 1994, p. 97-113).

## Entender no lo es todo para el Diseño

Teniendo como base las premisas expuestas anteriormente, se abre la discusión acerca del entendimiento y la comprensión. Empleados como sinónimos, entender y comprender son términos que operan en distintos planos del conocimiento; el primero se refiere exclusivamente al ámbito del hacer del Diseño, el hacer desnudo, sin atributos; al de sus determinaciones causales o pragmáticas; el segundo alude al diseñador y al valor de su conducta. Entender es un acto de la inteligencia, un acto de conocimiento, de inserción del ser del Diseño, de captación o aprehensión de sus determinaciones internas y de sus relaciones externas. Como todo acto de conocimiento, resultado de la investigación, es una relación entre conceptos y objetos. Entender es explicar, desdoblar el ser, precisar su contenido, conocer su significado. Los seres humanos entienden cuando reconocen el sentido de que tienen algún tipo de conocimiento, aunque éste sea sólo descriptivo.

Cuando se exploran proposiciones, el entendimiento se inicia con su interpretación, que implica una triple determinación, correspondiente con las dimensiones de todo signo:

- Semántica, concerniente a la relación de la proposición con la realidad a la cual se refiere.
- Sintáctica, relativa a la estructura significativa interna de lo propuesto.
- Pragmática, vinculada con el destinatario o receptor y las escalas de captación de lo que ha recibido en una exposición signica (Morris, 1994).

Los planos del signo configuran aspectos epistemológicos y lógicos de la interpretación. En consecuencia, entender comporta un doble proceso relativo al significado de lo que las sugerencias dicen y concierne a cualquier corrección que se haga a las proposiciones. La Epistemología establece reglas de relación entre objeto y concepto y la Lógica de los conceptos entre sí en las proposiciones significativas. La primera ordena el mundo, la segunda el pensamiento. El conocimiento es, en esencia, la relación ordenada de conceptos. El acto de conocimiento es, ante todo, praxis conceptual, operar sobre los conceptos, relacionarlos, lo cual implica investigar. Actuar con los conceptos significa relacionarlos y esto sólo es posible cuando se indaga de manera sistemática.

Las proposiciones del Diseño son, fundamental, pero no exclusivamente, prescriptivas, ordenan conductas. Un sistema de comunicación emanado del Diseño es un conjunto de conductas prescriptas, de conductas ordenadas. Toda estructura de Diseño incluye definiciones y enunciados, indispensables para precisar el ámbito y condiciones de aplicación de las normas.

Se entiende el Diseño cuando se puede identificar la conducta delimitada y sus condiciones de posibilidad; cuando se determinan los requisitos de la aplicación de ciertas directrices, y se reconoce la conducta de forma anticipada. Sin embargo, no basta entender para reconocer el Diseño, es necesaria su comprensión.

Comprender es, además de penetrar el Diseño, traspasar sus formas y tomarlo, ceñirlo, abrazarlo, hacerlo íntimo y propio, unirlo dentro de sí, fundirlo, compartirlo; es un acto de la razón que no solo explica; también justifica, atiende a los motivos ocultos de la conducta humana, que aprende en su dimensión valorativa y juzga los diseños para hacerlos visibles desde otros puntos de vista, aceptarlos y compartirlos o rechazarlos; decide sobre los fundamentos de aquello que se conoce.

La capacidad de comprensión de una teoría, una persona o un saber determina la medida de la racionalidad del objeto que se comprende y del sujeto que lo hace.

La comprensión importa los factores valorativos de un dominio que no se agota en la explicación centrada en el hacer humano, implica consideraciones de carácter ético, social, cultural, político, religioso, estético, etc., conscientes o inconscientes, integradas o no en un sistema conceptual que constituye lo que con mayor o menor precisión y en distintos planos del saber se denomina cosmovisión, espíritu objeto, ideología, etc.

Comprender es la tarea totalizadora del saber, es la misión final de la unidad del conocimiento, exige el máximo esfuerzo racional al que el conocimiento del hombre pueda aspirar. Entender es obra de la inteligencia, comprender lo es de la razón, en tanto la primera divide a los hombres, la segunda los une; la primera identifica para distinguir, la segunda lo hace para integrar, se consolida con los procesos de investigación y se entiende como comprensión crítica de la realidad (Santos, 2008).

El principio de racionalidad del hacer –y del conocer– supone que todas las diferencias, las contradicciones que se dan en la realidad, forman parte del mismo mundo en donde encuentran acomodo, regido por las mismas leyes y común a todos. El atributo de la comprensión es, en este mundo, el afán supremo de la sabiduría humana y sólo se accede a él a través de la investigación. No obstante y tal como sostiene Gómez y Lambuley (2006, p. 79) es muy fuerte cierto homenaje a la pereza de pensar y de investigar en algunos espacios en los que no se construyó históricamente esta práctica.

## El pensamiento crítico del Diseño en la investigación

En otro orden de ideas y con un sentido análogo, al igual que en la práctica del acto de diseñar, para aplicar cualquier modelo de enseñanza del Diseño, se requiere una reflexión sobre el sentido de la investigación en esta disciplina, para definir qué es y lo que significa para las comunidades profesionales. Lo que más preocupa al respecto es la falta de consenso de cómo se identifican los contenidos de los proyectos y de qué manera se contribuye a los propósitos reales de esta actividad. Richard Buchanan afirma que:

Detrás de las discusiones, hay diferencias fundamentales en la visión y la perspectiva filosófica. Posiblemente nosotros moveremos mayores consecuencias en el desarrollo de la investigación del Diseño por cierto período de tiempo, pero habrá consecuencias, afectando tanto la práctica como la educación del Diseño. Los cambios vendrán más pronto de lo que esperamos. [El autor manifiesta su preocupación] por la manera en que formaremos la nueva generación de estudiantes quienes deberán entender los legados del Diseño y elevar los retos del nuevo aprendizaje (Buchanan, 2001, p. 23).

Hay que reconocer que en el Diseño no se tiene una temática en el sentido tradicional que conciben otras disciplinas y campos de aprendizaje. La caracterización de este quehacer se vincula con la concepción, planificación y creación de objetos con diversos propósitos, y esa secuencia se considera que cumple con los objetivos personales, profesionales y colectivos. Numerosos teóricos conciben el Diseño en términos de proyecto los cuales no llegan a la esencia teórica ni a la propuesta de un conjunto de categorías taxonómicas con las cuales se pueda acceder a una estructura de la cual surjan nuevas propuestas de conocimiento. Cuando se habla de investigación en el Diseño, las ideas se dirigen hacia lo diseñado, lo cual dificulta la delimitación de la investigación a infinidad de objetos materiales y las concepciones inmateriales que implican. Es por esta razón que conviene hacer la distinción entre la forma en que se constituye la investigación para el proceso proyectual del Diseño, y la temática que está vinculada con la disciplina misma.

Estudiar Diseño, es vincularse con una acción humana emanada de factores socioculturales identificables. De acuerdo con los constructivistas, la sociedad misma es un fenómeno cuya estructura y organización, al igual que lo diseñado, es realizado por el ser humano, no surge de la naturaleza; es así que existe la posibilidad de llevar a cabo estudios culturales sobre lo que ha sido el Diseño en el pasado, lo que es actualmente y lo que podría ser.

El principio fundamental del pensamiento crítico recibe en la problematización, el cuestionamiento de lo dado y establecido mediante una integración histórico social de los fenómenos concretos para comprenderlos en el marco en que surgen, operan y adquieren su significación; una perspectiva que tiene por objeto dilucidar, en el terreno cultural, qué tendencias asisten los productos simbólicos, si progresistas o conservadoras, las que resisten y disputan al poder de turno, o aquellas que naturalizan su posesión y formas de ejercerlo (Margiolakis y Gamarnik, 2011, p. 104-105).



Hacia donde lleva esta reflexión, es que para comprender el Diseño se requieren numerosas disciplinas que estudian sus diversos aspectos, y entender que se trata de un ámbito cuya comprensión no puede quedar en el reduccionismo de la producción, distribución y consumo de objetos. El Diseño reconocido como disciplina es mucho más extenso, vasto y abundante en sus condiciones cognitivas, y es deber de la investigación profundizar en ellas para incrementar el corpus inteligible de una actividad tan importante para la vida civilizada.

Hay muchas posibilidades de indagar tanto las causas como los efectos socioculturales resultantes de esa intervención humana reconocida con el nombre de Diseño. Penosamente no se cuenta con paradigmas de la investigación de la disciplina, a pesar de que no es un fenómeno discreto y estable, mientras que su conocimiento sí se puede pensar como considerablemente acumulativo.

### **La problemática de investigar en Diseño**

Tampoco hay aquiescencia (aceptación, conformidad) sobre los criterios aplicables de los múltiples métodos con los cuales se puede uno acercar a los diversos valores del Diseño. Las intervenciones que se llevan a cabo, siempre tienen intenciones productivas y los proyectos que se realizan con base en ellas generalmente se quedan en niveles muy básicos de búsqueda, sólo aportan caracterizaciones genéricas o discursivas y en el mejor de los casos dejan algún testimonio objetual en el que lo circunstancial suele tener mayor trascendencia que lo conceptual.

Para ampliar los conocimientos acumulados sobre el Diseño, es imprescindible identificar problemas de investigación que consigan el avance del *corpus* epistemológico. Asimismo, es urgente que la investigación se traduzca en la conformación de comunidades de investigadores que trabajen en plazos relativamente definidos sobre un conjunto de territorios epistemológicos de los cuales hay escasa literatura, insuficientes autores y teorías incompletas. Anualmente, se pierden numerosas oportunidades de financiamiento de proyectos o fondos asignados a becas de investigación, por la falta de soporte de un gremio que a la fecha, no ha sabido aglutinar a los expertos más destacados en las búsquedas interdisciplinarias. Aunque pareciera que la difusión de los resultados de los proyectos de investigación sólo tiene impacto en colectividades académicas, es inevitable observar el detrimento que hay en la concentración y materialización del Diseño cotidianamente. Los recursos de la apropiación, la imitación, el plagio y la copia se han vuelto una práctica recurrente, al igual que la repetición y el reciclaje estilístico, que no cuentan con la validación de lo inédito.

A pesar de que los posgrados en Diseño no son recientes, y de que sus principios fundamentales han sido la formación de docentes e investigadores, estos propósitos no han retribuido los resultados que se podrían esperar. Uno de los problemas principales es que no se encuentra en las líneas de investigación, una articulación de rutas convenientes que sirvan como directrices para docentes, estudiantes, profesionales, investigadores, incluso, para el desarrollo y evolución de mapas curriculares en programas de enseñanza.

Hay autores como Víctor Margolin (2010, p. 73-74) que cuestionan duramente el propósito de la apertura de doctorados en Diseño, ya que, según afirma, es poco clara la

orientación. El autor habla de una disociación entre el Diseño de la investigación y las profesiones del Diseño. De igual forma incide en el hecho de que las asociaciones locales e internacionales del Diseño como ICOGRADA (Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico), ICSID (Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial), AIGA (Asociación Internacional de Profesionales del Diseño) e IASDR (Asociación Internacional de Sociedades de Diseño de Investigación), tienen poca o ninguna conexión con el mundo de la investigación del Diseño.

En consecuencia, el campo general de la práctica no está llamado para satisfacer un propósito específico de otro nivel, y el corolario es que no hay ninguna relación formal entre la comunidad investigadora del Diseño y quienes diseñan.

## **El aislamiento de los colectivos de investigadores**

Hay otros fenómenos interesantes, el primero radica en la cantidad de trabajo de investigación sobre Diseño llevado a cabo por expertos de otras disciplinas, que ignoran el campo del Diseño y sus patrones específicos, a pesar de que aportan elementos interesantes que subyacen tanto a la teoría como a la práctica interdisciplinarias.

El segundo radica en el reconocimiento internacional de importantes nichos de investigación llevados a cabo por diseñadores, un caso es Finlandia con el programa Cumulus (2018), con más de dos décadas trabajando con universidades de todo el mundo en proyectos sobre las diferentes áreas del Diseño. A pesar de que se han empeñado en difundir los resultados de sus esfuerzos, y de que éstos son accesibles en Internet, la barrera del idioma es un impedimento importante para los investigadores de Iberoamérica.

Además del programa internacional, la Universidad de Aalto en Helsinki, (A!, 2018) ha logrado fusionar de manera transdisciplinaria las artes y el Diseño con la economía en la tecnología, planeando estudios avanzados en campos relacionados con las diversas opciones del Diseño en la firme idea de que la innovación es posible basada en la interacción. Desafortunadamente las investigaciones llevadas a cabo en este sitio son propiedad de la industria y no forman parte de los logros con los que se puede beneficiar la comunidad internacional del Diseño. No hay manera de acceder al sustento teórico, al proceso ni a los resultados de los proyectos.

Un segundo caso singular es el Massachusetts Institute of Technology (MIT), el cual ha abierto las puertas para la experimentación, tomando riesgos en la solución de problemas en conjunto con diseñadores y artistas, entendiendo que sus laboratorios interdisciplinarios no pueden dejar fuera a los profesionales de la creatividad. Los graduados de laboratorio de medios están bien preparados para llevar a cabo tareas relacionadas con Diseño de naturaleza avanzada, sin embargo, están formados para la vida laboral y suelen encontrar su trayectoria profesional en las grandes corporaciones. Asimismo, el MIT se ha empeñado en mantener por décadas la publicación de importantes revistas sobre historia y cultura general del Diseño (MIT, 2016).

También hay que mencionar los esfuerzos de la Universidad de Palermo que a través de sus congresos anuales propicia que tanto estudiantes como docentes se involucren con la investigación y, contrario al criterio de muchas universidades que lucran con sus publica-

ciones, las *Actas de Diseño* (UP, 2018) y otros títulos están disponibles como conocimiento abierto por Internet. Este tipo de acciones permiten la formación de importantes grupos de investigación para trabajar por y para la generación de conocimientos sobre el Diseño, “conocer es un atributo del ser humano. [Es importante] detectar, observar, describir, comparar, definir, clasificar, argumentar, explicar, reproducir y crear [...]” (Morán y Alvarado, 2010, p. 3-5).

Es así como se cuenta con estas ínsulas del conocimiento, que ni siquiera tienen comunicación entre sí. Han generado a su alrededor grupos cuyo lenguaje es absolutamente técnico y en general la discusión y la literatura de cómo establecer mejores relaciones entre los campos de investigación y su mejora, tienen una audiencia mínima.

Como tercer punto, no menos importante, se ubica la falta de enfoque en las investigaciones, tal como se hace en otras disciplinas. Generalmente las universidades, cuando tienen una facultad, abren departamentos separados para las áreas de conocimiento como el frente óptimo a problemas y proyectos especializados. Eso no sucede en el Diseño, las facultades tienden a presentar un solo parapeto, sin buscar los diferentes campos de competencia de la disciplina.

Ni siquiera en los posgrados se encuentran la especialización, la propensión es denominarlos maestría y doctorado en Diseño. Cuando mucho en algunas universidades se indica que el nivel se refiere a Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño Arquitectónico, etc., sin embargo sigue siendo un panorama demasiado extenso. Se esperaría que en un futuro se pudieran encontrar maestrías y doctorados en Diseño de Interacción, Diseño de Movilidad, Diseño Proxémico, Diseño Sustentable, por mencionar algunas especialidades.

## **La educación como territorio de la investigación**

Los posgrados debieran referirse como áreas de problemas genéricos de investigación bien identificados, dando así certeza a los estudiantes sobre cuál es el rumbo de las investigaciones que es factible llevar a cabo. También es posible sugerir los posgrados interdisciplinarios, por ejemplo, maestrías o doctorados en historia del Diseño, pedagogía del Diseño, sociología del Diseño, etc. Hay que asumir que “el aprendizaje en las universidades, en este sentido, es una experiencia intelectual y profesional, pero también personal, social y ética” (Medina y Mendoza, 2009, p. 56).

De esta manera se abrirían corrientes de investigación con temáticas en las que participarían expertos provenientes de otras áreas, interesados en el Diseño. Esto es lo que constituye el contenido de investigaciones reconocidas como estudio del Diseño, para distinguirlas de la investigación sobre procesos del Diseño.

Para aclarar las áreas de investigación y la enseñanza del Diseño a nivel de posgrado, sería importante: distinguir entre la investigación para diseñar y los estudios sobre el Diseño; acotar el papel de la práctica en los proyectos de investigación; diferenciar las clases de práctica del Diseño, de modo que por lo menos las líneas de investigación puedan estar desarrolladas con base en los dominios bien identificados; hacer un esfuerzo por circunscribir la práctica del Diseño y esclarecer la distancia que mantiene con otro tipo de prácticas análogas.

Bruce Archer (1995, p. 11) recomendaba desde hace décadas, la construcción de nodos de investigación, los cuales serían representativos de la formulación de actividades de investigación relacionadas entre sí, a él se atribuye el primer intento organizado por establecer las condiciones de la investigación del Diseño, basadas en un esquema tripartito: investigación acerca de la práctica, investigación para los propósitos de la práctica e investigación para sustentar la práctica. Esto resultaba de la necesidad de aproximar el significado y valor de los proyectos, así como su potencial a los intereses de otros. Cuando los investigadores en un campo son claros acerca de lo que hacen, dichos nodos surgen con facilidad. La investigación del Diseño es internacional, aunque la comunicación de sus resultados se vea obstruida por la falta de un lenguaje común entre los investigadores. Hay especialistas en Brasil, Japón, Corea, Estados Unidos, México y otros países cuyos trabajos no son conocidos fuera de su propio territorio. Esto es particularmente evidente en la historia del Diseño donde muchas investigaciones publicadas en idiomas que no son de habla española son desconocidas para los investigadores iberoamericanos.

La necesidad de revisar las trayectorias de investigación y de identificar los textos seminales que se han publicado en diferentes áreas, ya sea en forma de libros o artículos, es trascendente para retroalimentar la educación. No es posible demandar avances y cambios en la enseñanza del Diseño, si no hay esfuerzos compartidos en iniciativas de investigación y la exposición de los diversos intereses en proyectos.

La investigación es educativa en el grado en que puede relacionarse con la práctica de la educación [...] dos puntos: primero, los profesores deben hallarse íntimamente implicados en el proceso investigador y segundo [...] la teoría de la acción es claramente comprobable por la investigación en la acción (Stenhouse, 2007, p. 42-49).

Recuperar la literatura de la disciplina es una de las tareas emergentes, ya que de ello se pueden extraer alternativas para reconsiderar las líneas de investigación de un posgrado. El conocimiento del Diseño es patrimonio de los estudiantes, docentes, investigadores y profesionales de la disciplina.

Según Robyn Tudor, el apoyo educativo a través de la investigación a la naturaleza interactiva y socialmente situada en la creatividad como una capacidad humana de orden superior, se puede encontrar en el “ciclo de la imaginación” propuesto por Vygotsky (Tudor, 2008, p. 11). Esta noción de creatividad implica una forma intencionadamente generativa de aprendizaje productivo que activa la búsqueda de nuevos conocimientos. Esto se distingue fácilmente de las formas tradicionales de aprendizaje reproductivo cuyo objetivo es replicar meramente conocimientos y habilidades establecidos. El punto de vista de Vygotsky (Lindqvist, 2003, p. 245-251) sobre la creatividad destacó la inventiva humana y se centró en la capacidad de los individuos para especular y prever el futuro. Esto incluye la anticipación del cambio, mientras que al mismo tiempo participa del presente sin olvidar que el pasado es una guía que inspira seguir adelante.

La investigación contribuye a la enseñanza del Diseño, en la medida en que se involucra con la multiplicidad e integración de importantes modos de significar la visualidad. Investigar es una forma de centrarse en las realidades de la creciente diversidad local y global,

integrando sus resultados a las multi-alfabetizaciones. Es un acercamiento a las diferencias culturales que se han convertido en el centro de la pragmática del diseñador.

Una buena parte de las transformaciones en el Diseño, proviene de las aportaciones de las nuevas tecnologías, junto a las cuales la investigación debe interactuar en niveles sutiles de inserción cultural, ya que el cambio también obedece a nuevas relaciones cognitivas y sociales. Esto se traduce en formas híbridas y escritos informales, que se encuentran en la red y forman parte del *corpus* de conocimientos que proviene de investigaciones particulares. Hay por ello múltiples razones por las cuales la investigación debe cambiar si se quiere que responda a las nuevas exigencias del conocimiento, contribuyendo a que los estudiantes tengan acceso a las teorías y el pensamiento contemporáneo.

Como menciona Cazden, (1996, p. 64-72) la escolarización institucionalizada, no deja de ser el crisol más importante de la investigación, y a su vez cumple con la función de asimilar los resultados de esta hacia la enseñanza.

Para tornar relevantes a los procesos de enseñanza aprendizaje es necesario incorporar las ideas de las diferentes objetividades, subjetividades e intersubjetividades. Para ello, los recursos que aportan los proyectos de investigación, son fundamentales, el Diseño no puede prescindir de ellos.

## **Investigar como forma de aprehender el Diseño contemporáneo o la metamorfosis epistemológica**

La variedad de concepciones epistemológicas y axiológicas, que han proliferado como modas en la última década y afirman en todos los tonos y por todos los motivos, la imposibilidad de los valores, se suma a la amplia diversidad de argumentaciones razonables. La multiplicidad de corrientes, éticas, sociales, políticas, económicas, etc., que configuran los intereses y aspiraciones subyacentes en la vida cotidiana, así como el lenguaje y la cultura media de la sociedad, permiten entender el Diseño de maneras muy diferentes.

Estas versiones del Diseño, el diseñar y los diseñadores, coexisten y se confunden en eclecticismos más o menos conscientes, y hacen más difícil su comprensión. Sin embargo, no es lícito renunciar a ello, porque el riesgo es aceptar como legítimo cualquier orden, en tiempos en que los criterios de verdad parecen haber perdido fundamentos racionales, aquí es donde la investigación es el gran quehacer mediador.

En épocas en que el lenguaje del conocimiento es común y las tendencias valorativas se expresan en él, los aspectos profundos de la comprensión subyacen en el fondo homogéneo sobre el cual tienen lugar los debates de los problemas teóricos y prácticos que se enfrentan. En tiempos como el presente, caracterizado por la fragmentación y aleatoriedad del conocimiento, se llega al punto donde la sobre-especialización alcanza categorías fundamentales y desaparece de las ciencias el lenguaje común. La imposibilidad de plantear y resolver los problemas con los modelos de conocimiento imperantes, vuelve recurrente el tema de la necesidad de la investigación consciente, para que la comprensión se eleve al primer plano y deje al descubierto las dificultades intelectivas y valorativas que le son propias. Durante la Edad Media el lenguaje del aristotelismo y la teología cristiana proporcionaron el fondo común sobre el cual Agustín de Hipona (1946), captando el espíritu de la época

afirmó en su *Sermón 43* que sólo es preciso creer para comprender. Esta orientación hace posibles sistemas de pensamiento e intensos debates sobre la materia. Las hondas divergencias dadas entre las inteligencias de la época no impiden, al contrario, suponen, la comprensión del mundo común, tal como hoy en día lo hacen los diseñadores.

El cambio de los tiempos es anunciado, en ese mismo mundo, durante el siglo XIII, por Abelardo, el gran perseguido, quien invierte la fórmula y reclama la necesidad de comprender para creer eludiendo palabras desprovistas de inteligibilidad y de razonamientos (Abelardo, 1983). En la actualidad, la diversidad de lenguajes y métodos, así como la multiplicidad de materias conceptualmente inconexas hacen impensables tales posibilidades. La fragmentación ha llegado a tales niveles, que cualquier intento en esa dirección obliga a la reconstrucción del lenguaje si es que éste no ha de servir para ocultar y disfrazar la realidad y pervertir el pensamiento y la reunificación del mundo y de las disciplinas como el Diseño; condiciones que ponen de relieve los problemas de la percepción y el papel de la razón en las llamadas tendencias que obedecen sólo a lo superficial y efímero.

Los de ahora son días de transición en que, al despliegue de la inteligencia sucede el repliegue de la razón; días en que el conocimiento se recoge sobre sí mismo y recuenta los logros de su expansión. Para el Diseño, sumido en aguda crisis de identidad, eficacia y validez, es tiempo de redefiniciones porque ya no puede ser nunca el mismo que fue en el mundo que le dio origen, donde fue identificado, eficaz y válido, porque ese mundo ha desaparecido. La crisálida del Diseño culminó su fase de desarrollo desde hace más de dos décadas y es inapelable completar su metamorfosis, hablando epistemológicamente.

El mundo presente ya no es el de la regularidad compositiva y formal para el cual la ley es fórmula de expresión adecuada, el de hoy es un mundo más flexible y móvil. Evolucionamos en una actualidad cambiante a la velocidad de la electrónica, donde tiempo y espacio comprimidos, exigen propuestas normativas inmediatas, no propias del lento proceso proyectual, sino de la decisión dependiente expresada en los códigos disponibles, los acuerdos, las alianzas, los consentimientos, entre otros, que integran el aplauso cotidiano. La generalidad del beneplácito se ha convertido en un punto de referencia y no es ya más, en muchas ocasiones, la medida para resolver e identificar la particularidad. La variedad de las relaciones sociales y culturales exige normas cada vez menos precisas, más individualizadas, difícilmente derivables de los contenidos teóricos generales.

El imperativo racional ha dejado de ser el “reflexionar” para dar paso al “proceder”, frente al cual el Diseño ha perdido su capacidad orientadora, de la misma manera que lo diseñado ha dejado de ser resultado de un proyecto de Diseño y por ende, de un proyecto de investigación, dada la multiplicidad de corrientes doctrinales que impiden su unidad. Se destruye así la fórmula de Freire (1994), según la cual la acción se deriva de la comprensión; el Diseño ya no es un desafío de la razón y su naturaleza ya no corresponde a los principios de ésta.

No puede ser de otro modo, la variedad de modelos de conocimiento, –materia central de los debates epistemológicos en el Diseño–, también supone diversidad de proyectos, conduciendo al Diseño por vías en las cuales ha perdido su autoridad y con ello, la capacidad de orientar sus directrices con base en una normatividad metodológica.

El Diseño ha dejado de responder a su antigua concepción de regulación general y carece de criterios definidos para estatuir regulaciones particulares que demandan las relaciones

sociales actuales. Tanto el Diseño como sus fundamentos, inmersos tan sólo en sus efectos prácticos, carecen de los principios y criterios de validez que permitan establecer los derroteros, en los cuales se norme un horizonte futuro de la profesión, a pesar de que sus categorías formales y los desarrollos discursivos sean factibles por los recursos tecnológicos. En el Diseño, como en la medicina, la eficacia de la fórmula general se manifiesta y cobra pleno sentido en cada caso particular al cual se aplican. No basta conocer las medidas generales que se piensan adecuadas a los fines deseados; ni las leyes ni las recetas son suficientes ni convenientes a todos los casos en que se aplican; igual que los organismos humanos, cada relación social tiene sus peculiaridades y requiere, como en medicina, un trato especial para alcanzar el objetivo que demandan los discursos, los géneros y los mensajes. Esto exige un esfuerzo de investigación, de comprensión, de conocimiento íntimo, intenso y preciso.

La idea de la realidad mecánica del mundo supuso no solo la validez general de la tecnología, sino su eficiencia y adecuación estrictas a cada caso comprendido en ella, así como la posibilidad de la aplicación de la fórmula general a cada problema de manera automática, mediante la operación de un razonamiento deductivo estrictamente formal. No obstante, así como los fenómenos físicos presentaron tantas pequeñas desviaciones de los cálculos en las leyes, que ni los más complejos artificios lograron subsanar ni explicar, y se hizo necesaria una nueva interpretación del mundo y del movimiento de los cuerpos, circunstancia que da origen a la Teoría de la Relatividad de Einstein; así el siglo XXI ha demostrado, por la carencia de investigación y reflexión, la insuficiencia de la deducción formal y la imposibilidad de conjeturar todas las variantes sociales reguladas por el Diseño. Lamentablemente, el Diseño todavía espera su revolución y su comprensión se ha vuelto cada vez más difícil, aprisionado en los artificios de la complejidad de los regímenes normativos vigentes.

El problema de la comprensión del Diseño es un problema de racionalidad, –no solo de inteligencia– que quiere decir mundo razonado, realidad mediada que se construye desde la intelección. No hay realidad dada, la realidad supone siempre el juicio que la determina, define e identifica, toda realidad es en sí misma su juicio, su crítica y por ello también su negación (Del Palacio, 1991).

El mundo creado por la razón de la Ilustración, el de la razón mecánica, se ha transformado; pero el Diseño lo sigue pensando como si en esencia no hubiera cambiado, como si en nada lo hubieran alterado la cibernética ni la electrónica, como si se mantuviera dado. Más aún, el Diseño con el cual se pretende regularlo, según sus mismas fórmulas, desbordado por las relaciones sociales, se ha convertido en “sepulcro blanqueado”, oficio de fariseos cuya exigencia de apego a la individualidad lo ha privado de su sentido, que se cumple en cada acto de su aplicación, tanto como para inspirar frases como “no me extraña que no le guste mi trabajo, me extraña que le guste el de usted” este es un indicador de la arrogancia a la que se puede llegar con el endiosamiento y la fatuidad que padecemos en el Diseño.

Comprender el Diseño obliga a investigarlo en el mundo creado con su ayuda, atendiendo a todos los factores sociales que determinan su forma y contenido, según las pautas culturales que propician sus condiciones de validez y eficacia, así como a las circunstancias específicas de las relaciones en las cuales se objetiva y actualiza. El Diseño pertenece a la esfera íntima del ser humano, y en ella se encuentra el ámbito de acción que le es propio y lo define.

## Conclusiones

En la década más reciente, se afirmó en la Conferencia de Cumulus 2016 (Kung, 2017), que la naturaleza, la práctica y la producción de los diseños han sufrido cambios fundamentales en respuesta a los desafíos planteados por la velocidad del cambio en la convergencia con la tecnología, la política, la sostenibilidad, la pobreza, el terrorismo y las culturas revolucionarias emergentes. De igual manera, la tradición, la metodología, la pedagogía, los pensamientos y los conceptos de la vida, la humanidad y el Diseño, compiten hacia la creación de una nueva y nunca antes imaginada estética, cuestionando las necesidades de la belleza misma.

En una sociedad tan densa e intensa, se padecen estos trastornos sociales, económicos y culturales que surgen del legado de la cultura colonial, la psicosis persistente de la supervivencia en una sociedad pasajera sin identidad, idealismo o razón.

El tema del “Diseño abierto desde la investigación a todo” surge como una respuesta contextualizada a una pregunta global, una pregunta que resuena como el camino de la fusión de culturas y pueblos, pero lo que es más importante, alude a las nuevas posibilidades universales del Diseño en un momento en que los enfrentamientos y los intercambios entre culturas, ideologías, pueblos y sociedad alcanza un nuevo nivel de ruido y salvajismo, exigiendo nuevas poéticas de creatividad, y soluciones éticas y sostenibles tanto como nuevas expectativas de Diseño de procesos y de participación.

La investigación en el Diseño abierto abre al menos seis temas trascendentes: educación, empatía, compromiso, medio ambiente, etnografía y experimento. A través de la búsqueda y las discusiones, la perspectiva y el horizonte racional, es que los investigadores ayuden encender de nuevo el propósito originario y el lugar tan trascendente del Diseño en un mundo cada vez más complejo pero interdependiente que exige un conjunto inédito de soluciones y procesos en un futuro cercano, accesible y alcanzable.

## Lista de referencias bibliográficas

- A!. *Aalto University (A!)* Sitio Oficial. Finlandia: Universidad Aalto (A!), 2018 <http://www.aalto.fi/en/research/>
- Abelardo, P. (1983). *Historia de mis desventuras*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Agustín, S. (1946). Sermón 43 en *Obras completas*. Madrid: BAC.
- Archer, B. (1995). The Nature of Research. *Co-design, interdisciplinary journal of Design*, Inglaterra: Taylor & Francis, pp. 6-13.
- Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*. Volumen 17, número 4, otoño, pp. USA: Massachusetts Institute of Technology (MIT).
- Cazden, C. et al. (1996). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. *Harvard Educational Review*. EUA: Harvard. Graduate School of Education, 66 (1), pp. 60-89.
- CUMULUS (2018). *International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media (CUMULUS)*. Sitio Oficial. Finlandia: Universidad de Artes y Diseño de Helsinki (UIAH) <http://www.cumulusassociation.org>



- Kung, C. y otros (2017). Cumulus Working Papers. Open Design for E-very-thing. Finlandia: Cumulus International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media / Hong Kong Design Institute.
- Del Palacio Díaz, A. (1991). *El problema de la libertad*. México: UAM Azcapotzalco.
- Freire, P. (1994). *La educación como práctica de la libertad*. 42ª edición. México: Siglo XXI Editores.
- Gómez, P. P.; Lambuley, E. R. (Eds.) (2006). *La investigación en artes y el arte como investigación*. Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Lindqvist, G. (2003). Vygotsky's Theory of Creativity. *Creativity Research Journal*, Inglaterra: Taylor & Francis, 15 (2&3), 245-251.
- Margiolakis, E. y Gamarnik, C. (2011). *Enseñar comunicación*. Buenos Aires: La Crujía.
- Margolin, V. (2010). Doctoral Education in Design: Problems and Prospects. *Design Issues*. USA: MIT, 26 (3), 70-78.
- Medina de la Cerda, R.; Mendoza Carrera, E. (2009). *Tópicos en Educación Superior. Una mirada desde la FIMPES*. México: Porrúa / Federación de Instituciones Mexicanas Particulares de Educación Superior (FIMPES).
- MIT (2016). *Journal of Design and Science*. Sitio Oficial. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology, <http://news.mit.edu/2016/mit-launch-journal-of-design-and-science-0224>
- Morán Delgado, G. y Alvarado Cervantes, D. G. (2010). *Métodos de investigación*. México: Pearson.
- Morris, C. (1994). *Fundamentos de la teoría de los signos*. España: Paidós Comunicación.
- Santos Gómez, M. (2008). Ideas filosóficas que fundamentan la pedagogía de Paulo Freire. *Revista Iberoamericana de Educación*. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 46 (enero.abril): 155-173).
- Stenhouse, L. (2007). *La investigación como base de la enseñanza*. 6ª edición. Madrid: Ediciones Morata (La Pedagogía Hoy).
- Tudor, R. (2008). The Pedagogy of Creativity: Understanding Higher Order Capability Development in Design and Art Education. *Proceedings of the 4<sup>th</sup> International Barcelona Conference on Higher Education*. Barcelona: Universidad Politécnica de Cataluña (UPC).
- Universidad de Palermo. *Facultad de Diseño y Comunicación*. Sitio Oficial. Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2018 [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc)
- Vieira Pinto, Á. (1969). *Consciencia y realidad nacional*. Río de Janeiro: ISEB,MEC.

---

**Abstract:** This analysis responds to the thought of a humanist current regarding understanding and its links to praxis, focused on design. The extensive awareness of the designers in training is unavoidable through a teaching that encourages reflection about themselves, their temporality and spatiality, their context and the important role that knowledge and research play in it. In order to understand the design as a theory, as a process and as a result, the unconscious vestiges must be reviewed, since the research is unquestionably found in each of the actions of a designer.

**Keywords:** design - research - understanding - research - education.

**Resumo:** Esta análise responde ao pensamento de uma corrente humanista em relação à compreensão e seus vínculos com praxis, focada no design. A extensa conscientização dos designers no treinamento é inevitável através de um ensino que incentiva a reflexão sobre si mesmos, sua temporalidade e espacialidade, seu contexto e o papel importante que o conhecimento e a pesquisa desempenham nele. Para entender o design como uma teoria, como um processo e como resultado, os vestígios inconscientes devem ser revisados, uma vez que a pesquisa é inquestionavelmente encontrada em cada uma das ações de um designer.

**Palavras chave:** design - pesquisa - compreensão - pesquisa - educação.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---

# La experimentación proyectual en la enseñanza: Enseñar a construir sentido

Jorge Pokropek \*

---

**Resumen:** El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre la enseñanza del proyecto, indagando tanto sobre la fundamentación epistemológica de este proceso formativo, como la utilización de peculiares herramientas didácticas para esta enseñanza. Para ello se brindan algunas precisiones con respecto a la pedagogía y al aprendizaje del proyecto como a la propia noción de experimentación proyectual. En este sendero se utilizarán las definiciones aportadas por Jorge Sarquis, fundamentalmente aquella calificada como racional, pues se asume que es ésta la versión que puede enseñarse, para lo cual es necesario introducir un adecuado marco teórico que posibilite el aprendizaje y transforme la experiencia del estudiante en un experimentación controlada y no en una mera exploración o tanteo, con el objetivo final de auxiliar al estudiante en su camino orientado hacia la construcción de sentido.

**Palabras clave:** investigación proyectual - experimentación proyectual - proceso proyectual - enseñanza del proyecto - pensamiento proyectual - aprendizaje proyectual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 126]

---

(\*) Magister en Lógica y Técnica de la forma, FADU-UBA. Especialista en Lógica y Técnica de la forma, FADU-UBA. Arquitecto, Universidad de Morón. Cursó la carrera de posgrado de Planificación Urbana y Territorial e Investigación en Pueblos en Vías de Desarrollo, UM. Cursó la Maestría en Diseño Arquitectónico y Urbano, FADU-UBA. Realizó múltiples talleres de Investigación proyectual, Centro Poiesis, SCA, FADU-UBA. Profesor en Morfología, FADU-UBA, Profesor titular en la carrera de Especialización en Lógica y Técnica de la forma, FADU-UBA.

## Introducción: consideraciones previas

Es por todos sabido, y es un principio metodológico indiscutido, que en los talleres de Diseño, incluyendo los de arquitectura, se aprende a hacer proyectos proyectando. Esto ha supuesto para muchos autores, incluyendo a Donald Schön (1998), que se puede aprender a diseñar pero no es posible enseñar a hacerlo, dado que proyectar sería una actividad práctica que no se puede transmitir teóricamente. Esta aseveración representa una sobresimplificación que es necesario desmontar, ya que estima a las herramientas pedagógi-

cas del conocimiento conceptual o proposicional como las únicas herramientas didácticas posibles y, fundamentalmente, desatiente –o descalifica– el aspecto teórico del proyecto, ignorando la posibilidad de construir conocimiento en y con el proyecto (Frayling, 1993). Es conveniente recordar entonces que Contreras Domingo (1994) sostiene con aparente obviedad que “La Didáctica se ocupa de la enseñanza, o más precisamente, de los procesos de enseñanza aprendizaje” (p. 14), pero avanza con mayores precisiones cuando afirma que la enseñanza “es una práctica humana que compromete moralmente a quien la realiza” y que a un mismo tiempo es también una actividad social porque sus funciones “están más allá de las intenciones y previsiones individuales de los actores directos en la misma, necesitando atender a las estructuras sociales ( ) para comprender su sentido social” (p. 14). Esta caracterización doble: individual y social es entonces una cualidad esencial de la enseñanza. No se puede entender una sin la otra, puesto que, si bien el aprendizaje se da en el interior de cada sujeto, la enseñanza es un fenómeno social: sus prácticas se constituyen dentro de un sistema de reglas, a la manera de Peter Winch (1971), y de acuerdos que, periódicamente, son y, deben ser, redefinidos. Es por ello que la mayoría de los textos sobre Didáctica comienzan con algunas preguntas iniciales que necesitan ser respondidas: “¿Cómo se enseña? ¿Cómo se aprende? ¿Qué se aprende? ¿Qué se enseña?”

Hace ya unos años Donald Schön (1998, p. 29) concluyó un análisis sobre la formación de profesionales afirmando taxativamente que el Diseño es una competencia que no se enseña sino que se aprende mediante el auxilio de un tutor guía. El propio Schön (1998, p. 41) sostiene que “Una práctica profesional es la competencia de una comunidad de prácticos que comparten, en palabras de John Dewey, las tradiciones de una profesión. Comparten convenciones de acción que incluyen medios, lenguajes e instrumentos distintivos”. Se destaca, por otra parte, que la Sociología de la Ciencia, se interesa por los aspectos sociales de la actividad científica y aborda, entre otras cuestiones, la manera en que se organiza socialmente una comunidad disciplinar tanto en la producción y difusión del conocimiento como en la selección y entrenamiento de sus miembros.

Una mirada ingenua, sustentada en una mala lectura de la pedagogía constructivista, proclama que hay que dejar a los niños (o a los estudiantes) solos, para que exploren y construyan conocimiento, y que el docente sería un sujeto “perverso” que sólo transmite dogmas y reprime la creatividad. Desde un enfoque opuesto y para reivindicar el papel del maestro emancipador alcanza con leer a Paulo Freire (1993) (2002) con su *Pedagogía del oprimido*. Asimismo otro pensador tan citado como mal interpretado es Jacques Ranciere (2007) que con su *Maestro ignorante* permitió que algunos docentes poco rigurosos y de endebles saberes tuvieran aparente justificación para su actitud indolente disfrazándola de estrategia liberadora. Esta posición pedagógica, más que liberar confunde y deja en la orfandad a estudiantes deseosos de construir conocimiento a partir de lo ya dado y que debe conocerse y revisarse. El saber no obtura y permite crecer. No dársele al alumno con la excusa de que debe construirlo en soledad es cínico. En rigor lo que Ranciere como Freire sugieren que se debe fomentar un diálogo fecundo, sólo posible si el educador se desprende de actitudes soberbias y de saberes esclerosados, para poder estimular a los estudiantes en un camino conjunto de construcción de conocimiento mediante la intencionada sucesión de preguntas clave que orienten la exploración y la crítica. Actitud totalmente contraria a la prescindencia, supuestamente liberadora del docente. No es el silencio, ni la soledad,

lo que libera al estudiante sino el diálogo y el trabajo conjunto puesto que, en palabras de Freire, “nadie se educa a sí mismo”. El pensamiento crítico necesita además de un material para someter a la crítica.

Para Contreras Domingo (1994, p. 18) “la Didáctica es parte del entramado de la enseñanza y no una perspectiva externa que analiza y propone prácticas escolares”. Como ya se ha afirmado oportunamente (Cravino, 2012, 2015): la enseñanza de una disciplina es parte del conjunto de tradiciones que configura esa disciplina, y las instituciones de enseñanza “son deudoras de una historia” aunque las “sucesivas generaciones que participan en ellas, las vivan como objetivas” (Contreras, 1994, p. 26), es decir, como dadas y permanentes.

Por otra parte, agrega Schön (1998, p. 93):

La paradoja de aprender una competencia nueva es la siguiente: que un estudiante no puede, al principio, comprender lo que necesita aprender, sólo puede aprenderlo formándose a sí mismo y sólo puede formarse a sí mismo comenzando por hacer lo que aún no comprende.

Pero esta paradoja de no comprender lo que necesita conocer se da en todas las disciplinas. Desde un punto de vista científico, Popper (2005, p. 195) afirma que “Sólo hay una manera de aprender a comprender un problema que no hayamos comprendido todavía: tratar de resolverlo y fracasar. ( ) Y comprender un problema no es otra cosa que aprehender en qué consiste esa dificultad particular”.

La propia noción de experimentación implica diferentes cuestiones. Por un lado, la exploración entendida como indagación y como búsqueda de respuestas en un contexto de incertidumbre; por otro, el rechazo de dogmas y soluciones preestablecidas; y por último, la idea de experiencia comunicable. Asimismo, un experimento es definido desde la epistemología como una experiencia controlada (Nagel, 2006, p. 585-586), que utiliza un método riguroso y que permite contrastar diversos supuestos. El fracaso y el error pueden aparecer y no deben ser desestimados. Experimentar no equivale, en modo alguno, a tantear a ciegas. Paul Thagard (2005) decía que “Aunque la teoría sin experimentos es vacía, el experimento sin teoría es ciego”. Afirmación que proviene, sin lugar a dudas, de la epistemología de Kuhn (1971) que establece que los científicos no pueden practicar su profesión sin un conjunto dado de creencias establecidas, o en el sentido de Hanson (1977) quien sostiene que toda observación tiene una carga teórica o, simplemente, a la manera de Gombrich (1979, p. 259) quien concluye que el ojo no es inocente. Muchos de estos supuestos se encuentran invisibilizados y “pueden permitir o impedir la formulación de ciertos problemas, el reconocimiento de ciertos hechos como relevantes para determinados problemas, y también permiten o impiden que se construyan o que se acepten teorías y concepciones específicas acerca del mundo” (Olivé 1996, p. 39). De ahí la importancia que salgan a la luz, pues de otra manera adquieren el carácter de “pre-juicios” y no de teorías.

Por otra parte, generalmente, se asocia al experimento con la creatividad y con la innovación. Es por ello que no pueden darse estas últimas sin aquel. De modo que, analizando estas definiciones, todo acto proyectual, todo acto de invención, podría transformarse en “un experimento del pensamiento”, como afirma Roberto Fernández (2013, p. 167).

Giddens (1997) sostiene al caracterizar la sociedad contemporánea en continuo cambio y transformación. Según el autor:

Estamos atrapados en un conjunto de experimentos cotidianos cuyos resultados, en un sentido genérico, son tan abiertos como los que afectan a la humanidad en su conjunto. Los experimentos diarios reflejan el rol cambiante de la tradición y, tal como sucede a nivel global, deben ser vistos en el contexto del desplazamiento y la reapropiación de la expertise, bajo el impacto de la intrusión de los sistemas abstractos en la vida cotidiana... (Giddens, 1997, p. 79).

La noción de *expertise* introducida por Giddens bien puede ser reemplazada por el término pericia, que se alcanza con la práctica y la experiencia, pero cuyo valor se reconfigura en contextos inciertos donde se hace necesario romper con la tradición.

Volviendo a la enseñanza, enseñar a proyectar debería significar enseñar a experimentar, pero, si bien es posible explorar de manera autónoma y acrítica, para poder realmente aprender a experimentar debería estar presente un tutor guía, una metodología y una base conceptual que oriente dicha experiencia.

Aceptar con Schön que el Diseño es “una forma de conocimiento en acción”, “una habilidad integral” y una “actividad creadora”, no implica en modo alguno que no pueda enseñarse. La singularidad del Proyecto y su enorme complejidad puede dar lugar a simplificaciones inútiles. Es del todo cierto que el docente de las asignaturas proyectuales no utiliza con frecuencia la clase magistral y, a veces, no recurre a material bibliográfico de apoyo, sin embargo, esto no significa que la disciplina “Proyecto” tomada en todas sus acepciones posibles (Diseño de indumentaria, de paisaje, de imagen y sonido, de interiores, textil, industrial e incluso arquitectónico) no tenga un marco teórico, un vocabulario específico y unas precisas herramientas metodológicas que necesariamente deben ser enseñadas. De otro modo, la experiencia sería intransferible y el conocimiento moriría en cada sujeto.

Vale aquí hacer una acotación respecto a las nociones de poiesis y praxis, bien diferenciadas por Jorge Sarquis (2003). La acción poiética deja un producto material y sensible, y tiene en la estética un componente esencial, no así la praxis.

Por otra parte Adolfo Corona Martínez (1990), no lejos de Schön, da cuenta de la producción de conocimiento en la práctica proyectual. Este primer autor sostiene:

El diseñador inventa el objeto en el acto mismo de representarlo; esto es, dibuja un objeto inexistente, cada vez con mayor precisión. Esta precisión es un aumento en el detalle, dentro del sistema de reglas de la representación misma. Así el Diseño es la descripción progresiva de un objeto que no existe al comenzar la descripción (Corona Martínez, 1990, p. 10).

Muy parecida es la definición de Bonta (1977, p. 34) quien señala que “se entiende por proyecto una documentación que describe un objeto inexistente y, eventualmente, describe también las operaciones necesarias para conferirle existencia”. Es por ello que el proceso proyectual consiste en la construcción de un conocimiento preciso de aquello que no existe, que aún no existe, pero puede existir, gracias a esa misma práctica proyectual.

De este modo el “saber por experiencia”, único e intransferible, no verbalizable, pero efectivo, a través de la práctica y la empiria, se va transformando en un “saber hacer”, lo cual permite establecer algún tipo de regularidad, secuenciación o instrucción, no fundamentada todavía y aparentemente irreflexiva, pero producto de la práctica. Entre uno y otro hay un salto inductivo informal que permite ir del caso a la norma, lo que Barry Barnes denomina “máquina inductiva” o lo que define Leonor Arfuch (2003) como “pensar el hacer” que es más que reflexionar la acción....El “saber qué”, conceptual o verbalizable, surge de la validación y fundamentación de las normas o regularidades antes mencionadas, de tal modo que adquieren ciertas características, de alguna manera homologables al estatus científico de “ley”, configurando así el primer paso de una teoría consolidada.

Recordemos, asimismo, que Jorge Sarquis estipula que dentro de los cuatro procedimientos configuradores de la forma arquitectónica se encuentra la experimentación proyectual. Este procedimiento que Sarquis caracteriza para la arquitectura se podría extender a todo el campo del Diseño. Para Sarquis (2003, p. 55), haciendo referencia a las experiencias de Frank Gehry y de Peter Eisenman, la experimentación proyectual “no llegó aún al campo profesional, ni a la enseñanza de modo explícito”. Según Sarquis, la opción de Eisenmann, la racional, fracasó porque no pudo “crear mecanismos eficaces de producción, ni control de la forma, dejando como saldo una creciente desilusión sobre las posibilidades de aplicar al procedimiento proyectual, mediaciones de racionalidad y dejando librada la creación de la forma a las intuiciones de los creadores...”. La otra opción, la llamada “expresionista”, como se encuentra “guiada y legitimada por las intuiciones formales del autor”, produce un lenguaje subjetivo que es muy difícil de trasladar tanto en el campo de la enseñanza como del profesional. Ambas propuestas, para Sarquis “comparten un deseo: el de superar la utilización del instrumento proyecto como un dispositivo”.

Cabe acotar que también se debe tener presente lo que decía en 1968 Christopher Jones (1977, p. 4) sobre el acto de imaginación:

La imagen creativa del Diseño, la del diseñador como un mago, es una imagen poética de lo que hay tras cada acción de un ser, humano o animal, provisto de sistema nervioso. Es pues, racional creer que las acciones aprendidas estén controladas inconscientemente, e irracional pretender que el Diseño sea susceptible de explicación racional.

Es por ello, que el proyecto no puede ser explicado ni comprendido en términos meramente lógicos y racionales, (lo que Schön llama “modelo de racionalidad técnica”) y esto ocurre no sólo en el camino del aprendizaje sino también en la propia práctica profesional, práctica que tampoco puede reducirse a la mera intuición artística o la sublime inspiración creadora. En este sentido también es interesante recuperar el concepto de “racionalidad limitada” que propone Herbert Simon (1996) considerando que las elecciones de las personas están determinadas no sólo por objetivos lógicos y conscientes, sino también por el conocimiento que los responsables de tomar decisiones tienen a los efectos de prever las consecuencias de sus actos y plantear posibles escenarios o cursos de acción para hacer frente a la incertidumbre, por el contexto emocional en el que suceden estas decisiones y

por lo complejo e incierto de la situación. No obstante, es destacable que el empleo de un marco teórico le otorga al proceso proyectual una cierta racionalidad, aunque, acotada.

## La necesidad y urgencia de las teorías de y sobre el Diseño

Roberto Fernández (2013, p. 31) señala que en la actualidad el campo de la arquitectura presenta “un extremo desprecio por la condición reflexiva propia de la producción de teoría”. Este mismo autor luego agrega:

La debilidad de la teoría –dentro del espectro cognitivo de la arquitectura– no solo afecta las modalidades de enseñanza (hoy más orientadas a cubrir las expectativas contingentes de tal frivolidad: aquello que Derrida definía como interés por los significantes y desinterés por los significados. Podría rastrearse cómo esta dualidad se distribuye dentro del pensum actual de la enseñanza) sino que compromete la actividad y función misma de la investigación cuyos emergentes deben contribuir a fortalecer la teoría (Roberto Fernández, 2013, p. 31).

Similar problema aparece en el campo del Diseño Gráfico, ya que como Leonor Arfuch (2003, p. 10) sostiene “hay un aspecto que aparece reiteradamente en unas y otras posiciones: la falta de teoría, de una reflexión propia o pertinentemente «apropiada» de ciertas disciplinas afines, la carencia de un aparato crítico, la escasa articulación con otros saberes”. Esta ausencia –o rechazo– de la teoría se despliega por todas las disciplinas proyectuales, justificada, a veces, por la urgencia y el deseo de hacer, y, también, por la devaluación de la cultura escrita que sacraliza a la práctica y cuestiona a la teoría, presuponiendo tácitamente en el ámbito de la enseñanza que la segunda es aburrida, inútil y difícil, y la primera más divertida y cautivante. También esta justificación de falta de teoría se alimenta en la exaltación de la pura intuición y el mito de la inspiración creadora, cuyo ejemplo más visible es la idea clásica de partido, punto de partida del proceso proyectual academicista, que, sin embargo se alimentaba teóricamente de innumerables Tratados. No obstante, vale afirmar que, la revalorización de teoría no implica, en modo alguno, dejar de lado el enfoque del aprendizaje iniciado por Dewey y la importancia del “aprender haciendo”, pero este hacer no debe equivaler a un simple tanteo a ciegas. Cabe recordar lo que un epistemólogo como Sergio Martínez Muñoz (1999, p. 506) expresa respecto a que “Las teorías no existen en ningún paraíso platónico o estructuralista, más bien deben verse como construcciones intelectuales apoyadas en un contexto de prácticas que se estructuran en tradiciones intelectuales que tienen una historia”. Este “contexto de prácticas” y estas “tradiciones intelectuales” encuentran su lógico fundamento en la enseñanza.

El problema que aparece tiene que ver con las dificultades pedagógicas para vincular teoría y práctica, y la propia crisis de ciertas tradiciones intelectuales. Es frecuente entonces llamar, en este modelo pedagógico carente de base conceptual, “investigación” a una búsqueda bibliográfica por Internet y “experimentación” a tanteos guiados por docentes, de modo tal que los productos alcanzados, por una técnica semejante al ensayo y error, se



asemejen a los referentes propuestos por la cátedra que actúan como arquetipos o casos ideales al cual parecerse.

La pura experimentación sin un fundamento teórico, no sólo implica enfatizar el interés por los significantes y el desprecio por los significados, sino que impide, entre otras cosas, la evaluación rigurosa de los resultados alcanzados, la contrastación con los objetivos propuestos y la lectura crítica. En síntesis, impide construir un conocimiento comunicable.

## Formas Pedagógicas

En su obra *El Ser y la nada* Jean Paul Sartre (1983) filosofa explicando que la vida, a priori, no tiene sentido y por ello se lo debe dar. Darle sentido a la vida es un mandato ético-estético que la condición humana, condenada a la libertad, y por ende, a elegir cadenas, no puede desoír. La ardua tarea de construir sentido permite disminuir la angustia existencial generada por el pavor que produce la muerte al precipitar al ser humano en la nada, mediante la ilusión o la certeza de que al producir conocimientos que reinterprete la realidad, se contribuye a su enriquecimiento, legando a las generaciones futuras un mundo cada vez más armónico y comprensible. La tarea de construir sentido es, entonces, la tarea de construir y comunicar conocimientos que venzan a la ignorancia, hija del caos y la nada, proponiendo un cosmos donde crecer, ser y gozar. La tarea de construir sentido para los arquitectos, diseñadores, artistas o docentes de Diseño, consiste fundamentalmente en producir formas, arquitectónicas, objetuales o urbanas, que reinterpreten la realidad y tiendan a renovarla y mejorarla. Formas pedagógicas que expliquen el mundo. Formas pedagógicas que enseñen a ver. Formas pedagógicas que al enseñar a ver permitan un saber hacer para plenificar al ser (Ver Figuras 1 y 2).

Es menester indagar entonces en la particular configuración de este tipo de formas para poder así trasladar estos saberes a la producción del hábitat (Ver Figuras 3 y 4). En ese sendero, la forma debe nacer desde el deseo y la demanda para cumplir con su sentido desde la lógica profunda que organiza su materia para reinterpretar y renovar al mundo, poetizándolo. Para poetizar al mundo, la forma debe haber sido intencionada estéticamente. El modo de intencionar estéticamente una producción de forma para exaltar la expresión de su función estética consiste en configurarla respetando la anatomía propia de todo mensaje estético. Deberá entonces ser ambigua, polisémica y autorreferencial (Eco, 1985) (Eco, 1986) (Doberti, 2008) (Breyer, 2000). Este tipo de configuración del mensaje expresivo se obtiene mediante la organización retórica de sus partes (Pokropek, 2015). Asimismo organización retórica es un modo de configurar una forma o un mensaje buscando producir un efecto de sentido mediante una ruptura intencionada de la expectativa interpretativa. Mediante el Diseño, las organizaciones retóricas se traducen en formas producidas mediante operaciones de simetría regidas por lógicas geométricas de control formal, que determinan estructuras rítmicas según cadenas armónicas de categorías formales, estimulando así un proceso de metaforización que desoculta el aspecto poético subyacente en el programa simbólico-operativo originado en las prácticas sociales, rituales y ceremoniales donde el ser es (Pokropek, 2007).

**Casos Arquetípicos**

**MODELO UNIVERSAL ELÍPTICO DE CONFIGURACIONES ESPACIALES  
MUEDC**

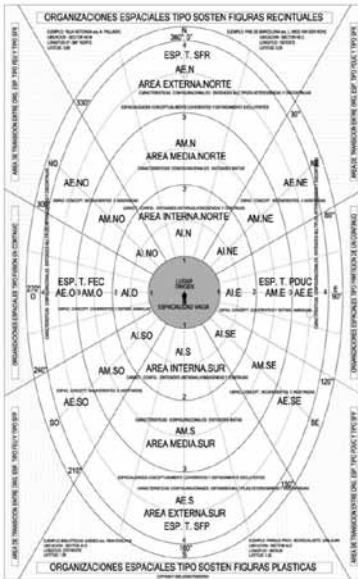


Figura 1.

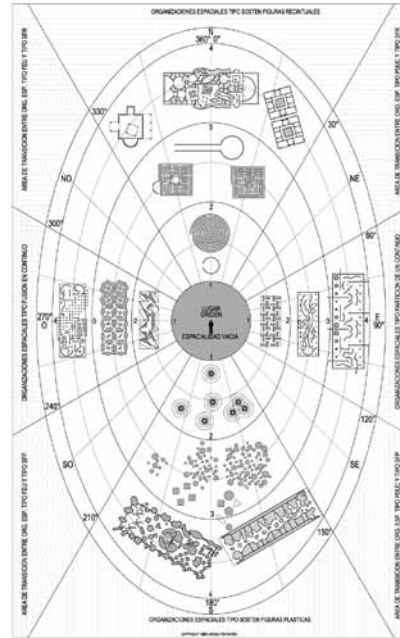


Figura 2.

**Exploración proyectual 1**



Figura 3.

**Exploración proyectual 2**



Figura 4.

**Figuras 1 y 2.**  
Modelo Universal Elíptico de Configuraciones Espaciales. Fuente: Elaboración propia.  
**Figuras 3 y 4:** Artefactos pedagógicos Modelo Universal Elíptico de Configuraciones Espaciales. Fuente: Elaboración propia.

Desde este enfoque se entiende que la arquitectura consiste en la organización retórica o configuración estéticamente intencionada que pueden poseer las formas diseñadas habitables si pretenden estimular en su receptor-habitante una experiencia estética de la espacialidad que tienda a plenificar y renovar el desempeño de las prácticas sociales que originan esas formas. Paralela definición puede atribuirse a diferentes objetos de Diseño. En síntesis, para alcanzar su plenitud de sentido la forma debe exaltar la expresión de un mensaje estético y, por ende, debe incrementar la percepción de autorreferencialidad formal mediante el evidente empleo de lógicas geométricas de control formal guiadas por operaciones retóricas que traducen el aspecto poético subyacente en el programa mediante un proceso de metaforización (Ver Figura 5).

La tarea de construir sentido mediante la producción de formas estéticamente intencionadas se focaliza, entonces, en indagar y profundizar en los diversos modos de controlar aquel proceso de metaforización que desoculta el aspecto poético. Para reflexionar sobre estos temas y problemas a lo largo de los años se han desarrollado un conjunto de experiencias traducidas en artefactos pedagógicos, instrumentos conceptuales, investigaciones proyectuales y formas arquitectónicas construidas y habitadas. Reflexionar desde la praxis profesional y artística permite tener un enfoque pedagógico más profundo.

Edith Litwin (1997) caracteriza a las configuraciones didácticas como las maneras particulares que despliega el docente para favorecer los procesos de construcción del conocimiento. Esto significa que existe una :

Construcción elaborada en la que se pueden reconocer los modos como el docente aborda múltiples temas de su campo disciplinario y que se expresa en el tratamiento de los contenidos, su particular recorte, los supuestos que maneja respecto del aprendizaje, la utilización de prácticas metacognitivas, los vínculos que establece en la clase con las prácticas profesionales involucradas en el campo de la disciplina de que se trata, el estilo de negociación de significados que genera, las relaciones entre la práctica y la teoría que incluyen lo metódico y la particular relación entre el saber y el ignorar (Edith Litwin 1997, pp. 97-98).

Esto pone en evidencia que existe por parte del docente una clara intención de enseñar, de favorecer la comprensión de los estudiantes y de generar procesos de construcción de conocimiento, con lo cual se distinguen claramente de aquellas configuraciones no didácticas, que implican sólo la presentación de información o la exposición de ideas o temas, sin tomar en cuenta los procesos del aprendizaje del alumno. Por otra parte, como menciona Litwin, la teoría siempre está presente y las prácticas metacognitivas parecieran no ser un atributo particular de la enseñanza del Diseño.

Estos “artefactos pedagógicos” propuestos en el espacio del taller proyectual permitirían comunicar conceptos a los estudiantes en un lenguaje formal, fácilmente accesible, auxiliándolos en la difícil tarea de producir conocimiento, permitiendo entonces que estos estudiantes puedan formular hipótesis, extraer conclusiones y contrastarlas, en el largo proceso de construir sentido.



**Figura 5:** Artefacto pedagógico. Exploración proyectual 3. Fuente: Elaboración propia

### Lista de Referencias bibliográficas

- Arfuch, L.; Chaves, N. y Ledesma, M. (2003). *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.
- Barnes, B. (1986). *Kuhn y las ciencias sociales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bonta, J. P. (1979). “Nota sobre los temas discutidos en Portsmouth” en Jones, John Christopher y otros (1979). *El simposio de Portsmouth: problemas de metodología del Diseño arquitectónico*, Buenos Aires: EUDEBA.
- Breyer, G.; Doberti, R. y Pando, H. (2000). *Bases Conceptuales del Diseño*. Buenos Aires: Ediciones de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.
- Contreras Domingo, J. (1994). *Enseñanza, currículum y profesorado: introducción crítica a la didáctica*, Madrid: Akal.
- Corona Martínez, Al. (1990). *Ensayo sobre el Proyecto*. Buenos Aires: Editorial CP67.
- Cravino, A. (2012). *Enseñanza de la arquitectura. Una aproximación histórica*. Buenos Aires: Nobuko.
- Cravino, A. (2005). *Reflexiones sobre la teoría y la crítica*. Buenos Aires: Praia.
- Doberti, R. (2008). *Espacialidades*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Eco, U. (1985). *La definición de arte*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Eco, U. (1986). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.
- Fernández, R. (2013). *Inteligencia proyectual: un manual de investigación en arquitectura*. Buenos Aires: UAI.

- Frayling, C. (1993). "Research into art & design. Royal College of Art". London: Research Paper. En: [http://www.transart.org/wp-content/uploads/group-documents/79/1372332724-Frayling\\_Research-in-Art-and-Design.pdf](http://www.transart.org/wp-content/uploads/group-documents/79/1372332724-Frayling_Research-in-Art-and-Design.pdf)
- Freire, P. (2002). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Freire, P. (1993). *Pedagogía de la esperanza. Un reencuentro con la pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI.
- Giddens, A. (1997). "La vida en la sociedad post tradicional, en *Revista Agora* N° 6, Verano de 1997.
- Gombrich, E. (1979). *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hanson, N. R. (1977). *Patrones de Descubrimiento. Observación y explicación. Investigación de las bases conceptuales de la ciencia*. Madrid: Alianza.
- Jones, J. C. (1979). "El estado actual de los métodos de Diseño" en Jones, John Christopher y otros (1979). *El simposio de Portsmouth: problemas de metodología del Diseño arquitectónico*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Kuhn, T. (1971). *La estructura de las Revoluciones científicas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Litwin, E. (1997). *Las configuraciones didácticas*. Buenos Aires: Paidós.
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.
- Martínez Muñoz, S. (1999). "Otto Neurath y filosofía de la ciencia en el siglo XX" en *Perspectivas Teóricas y Contemporáneas en Ciencias Sociales*. México: UNAM.
- Nagel, E. (2006). *La estructura de la ciencia. Problemas de la lógica de la investigación científica*. Barcelona: Paidós.
- Olivé, L. (1996). *Razón y sociedad*. México D.F: Distribuciones Fontamara.
- Pokropek, J. y Amoroso, E. (2007). "Generación Sistemática de Formas" en *Congreso de la Sociedad de Estudios Morfológicos, Forma y Simetría: Arte y Ciencia* Buenos Aires, 2007.
- Pokropek, J. (2014). *La Espacialidad Arquitectónica*. Buenos Aires: Nobuko.
- Popper, K. (2005). *El mito del marco común. En defensa de la ciencia y la racionalidad*. Barcelona: Paidós.
- Ranciere, J. (2007). *El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre emancipación intelectual*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- Thagard, P. (2005). *La mente. Introducción a las ciencias cognitivas*. Madrid: Katz.
- Sarquis, J. (2003 b). *Itinerarios del Proyecto* (Tomo I). Buenos Aires: Nobuko.
- Sarquis, J. (2004). *Itinerarios del Proyecto* (Tomo II). Buenos Aires: Nobuko.
- Sartre, J. P. (1983). *El ser y la nada*. Buenos Aires: Losada.
- Simon, H. (2006). *Las ciencias de lo artificial*. Granada: Comares.
- Schank, R.; Berman, T. y Macpherson, K. (2000). Capítulo 8 "Aprender a través de la práctica" en Reigeluth, Charles (2000) *Diseño de la Instrucción: Teorías y modelos. Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción*. Madrid: Aula XXI Santillana.
- Schon, D. (1998). *La formación de Profesionales reflexivos*. Madrid: Paidós.
- Winch, P. (1990). *Ciencia social y filosofía*. Buenos Aires: Amorrortu.

---

**Abstract:** The paper's main objective is to reflect on the teaching of the project, investigating both the epistemological foundation of this training process, and the use of peculiar teaching tools for this teaching. To this end, some clarifications are given regarding the pedagogy and learning of the project as well as the very notion of project experimentation. In this path, the definition of the concept rational provided by Jorge Sarquis is going to be used. This definition assumes that the rational can be taught, with an adequate theoretical framework that enables learning and transforms the student experience in a controlled experimentation and not into a mere exploration or trial. This conception has the final objective of helping the student in his way oriented towards the construction of meaning.

**Keywords:** project research - project experimentation - project process - project teaching - project thinking - project learning.

**Resumo:** O objetivo deste trabalho é refletir sobre o ensino do projeto, investigando tanto a fundamentação epistemológica deste processo de formação, quanto o uso de ferramentas didáticas peculiares para este ensino. Para este fim, alguns esclarecimentos são dados sobre a pedagogia e aprendizagem do projeto, bem como a própria noção de experimentação projetual. Neste caminho as definições fornecidas por Jorge Sarquis ser usado, principalmente aqueles classificados como racional, pois presume-se que esta é a versão que pode ser ensinado, para o qual é necessário introduzir um quadro teórico adequado que permite aprender e transformar a experiência do estudante um experimento controlado e não uma mera exploração ou provisório, com o objetivo último de ajudar voltada para construção maneira do aluno sentido.

**Palavras chave:** pesquisa intelectual - experimentação intelectual - processo intelectual - enseñanza del proyecto - pensamiento proyectual - aprendizaje proyectual.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---

# Propuesta de categorización de habilidades en estudiantes y profesionales noveles de Diseño

León Felipe Irigoyen Morales \*

---

**Resumen:** Después de revisar antecedentes relacionados con la valoración de competencias, se propone un esquema que ubique en categorías claramente definidas el amplio repertorio de habilidades asociadas con la formación profesional de un diseñador gráfico. La intención principal es organizar competencias específicas que permitan distintos niveles de desarrollo. La propuesta puede ser empleada de forma cotidiana o bien, en proyectos institucionales de rediseño de planes de estudio o ajuste curricular ya que permite visualizar con relativa facilidad el impacto y la relevancia de múltiples actividades académicas típicamente asociadas con el Diseño Gráfico.

**Palabras clave:** Diseño - habilidades - competencias - educación superior - profesión.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 140-141]

---

(\*) Profesor-investigador de Tiempo Completo del programa en Diseño Gráfico y presidente de la Academia de Investigación e Innovación en Diseño, de la Universidad de Sonora (Hermosillo, México). Licenciado en Diseño Gráfico por la Universidad Gestalt de Diseño (Xalapa, Ver.) y Maestro en Diseño Gráfico Digital por la Universidad Iberoamericana (Tijuana, B.C.). Desde el 2011 se ha desempeñado como catedrático en áreas de tecnología e innovación.

## Introducción

Desde hace aproximadamente cuatro décadas, la educación en distintos niveles, así como su misma evaluación objetiva, se ha estado replanteando a nivel internacional con un Enfoque Basado en Competencias (EBC); y con ello, se han logrado transformar sistemas educativos nacionales, modelos curriculares y planes de estudios institucionales específicos. La tarea emprendida por expertos en la materia, así como por secretarías y ministerios de educación en múltiples países no es nada fácil, y seguirá requiriendo de una inversión de recursos enorme hasta que se demuestren los resultados de esta macro tendencia. Esta iniciativa se complica aún más porque se utilizan distintas acepciones de la terminología relacionada y las múltiples perspectivas sólo coinciden en la posibilidad de movilizar e integrar diversos saberes cuando el profesionista entra en contacto con situaciones únicas que requieren del empleo de sus capacidades de resolución de problemas (DGESPE, s/f).

Dicho enfoque, se orienta a la posibilidad de utilizar no sólo una serie definida de conocimientos y habilidades que permitan a los estudiantes cumplir un objetivo, sino que suman e integran de manera natural otras características necesarias para la solución de problemas particulares de forma eficiente, racional y ética.

Estos cambios se han implementado a nivel mundial, con distintos niveles de penetración y grados de aceptación, debido a numerosas circunstancias de tipo económico y político. Aunado a que las iniciativas, aunque relativamente bien intencionadas, se han topado con problemáticas específicas de carácter social y cultural en distintas latitudes, que dificultan e incluso cuestionan el “abandono” del enfoque por objetivos, en pro del enfoque centrado en competencias.

Sin embargo, las esferas en las que se toman muchas de las decisiones y se estudia el tema, son totalmente independientes a las posibles opiniones de la gran mayoría de los afectados, reduciendo el margen de acción de los profesores promedio. No obstante, existe una preocupación generalizada al momento de la aplicación específica, ya que son pocos los estudios o las aplicaciones disciplinares concretas que, en primer lugar, puedan llegar a acuerdos entre sus promotores y detractores, sin afectar el funcionamiento cotidiano de las escuelas; y después, que sean capaces de homologar tanto los conocimientos como las competencias indispensables que, en teoría, responden a una realidad económica y laboral actualizada.

En el caso de las ciencias o las ingenierías, es relativamente posible delimitar el universo de conocimiento y habilidades que buscan generarse en un estudiante universitario, ya sea por medio de un enfoque académico o de una especificación tal, delimitada por el nivel de complejidad deseado.

Pero, en el caso de las disciplinas como el Diseño, que no poseen un rigor temático similar o un perfil de egreso consensado (muchas veces definido por asociaciones o colegios), resulta mucho más complejo hablar de las competencias necesarias de un profesionalista; y es cuando iniciamos con la discusión del perfil deseable de nuestros estudiantes.

Ahora bien, cabe señalar que las características específicas del tipo de escuela (privada o pública), la disponibilidad y penetración tecnológica, la sensibilidad cultural hacia nuevas tendencias y el acceso a recursos económicos (que varía ampliamente entre países), así como otras circunstancias administrativas u organizacionales (como el departamento o facultad a las que pertenecen los programas); afectan directamente el tipo de egresado universitario y del profesionalista de Diseño. Otros aspectos, como la duración de los programas, la variedad o la importancia de las industrias regionales de cada latitud, o la demanda específica que este tipo de profesionalistas tiene en el tiempo, modifica la percepción general que se tiene del diseñador.

Cabe mencionar que, en ocasiones, se genera una discusión entre académicos, respecto a la relevancia que tiene el hecho de que los estudiantes de Diseño a nivel licenciatura sean capacitados para investigar tal como lo haría un estudiante de ciencias. Esto resulta atractivo y es promovido por profesores que adicionalmente cumplen funciones de investigadores, quienes buscan generar otro tipo de competencias relacionadas con el desarrollo de ideas complejas, la innovación, así como la vinculación entre sistemas y disciplinas. Sin embargo, cuando se mantiene un esquema tradicional de simple transferencia de información, no se generarán este tipo de habilidades.



Entonces, para hablar de las necesidades específicas que la enseñanza, el estudio e incluso la investigación del Diseño requieren, es necesario plantear escenarios y planes de estudio que, debido a la naturaleza misma de la disciplina, no pueden considerarse nunca como verdaderamente actualizados, pero sí pueden poseer una flexibilidad tal que permita ajustar o modificar fácilmente la inclusión o el remplazo de conocimientos específicos dentro de la misma malla curricular.

Por otro lado, el Diseño siempre ha sido una disciplina difícil de definir y se le ubicará en el área temática cuya interpretación resulte más afín, en ocasiones con Facultades de Artes Plásticas, a veces con Arquitectura, e incluso, ligado a la Mercadotecnia o Ingeniería. Independientemente de estas situaciones, el establecimiento de las pautas necesarias para su enseñanza y estudio, requieren indudablemente una adaptación urgente que permita incluir constantemente componentes de innovación adaptables a una realidad social, económica y tecnológica que muta cada vez con mayor rapidez y con impactos más profundos. La propuesta planteada en este artículo va ligada directamente a la necesidad de definir claramente qué tipos de competencias se busca desarrollar en los estudiantes, qué tan estrecha es su relación con la realidad profesional en su aplicación práctica, qué tan susceptibles y resilientes somos como docentes a los cambios profundos y cuál es la disposición del programa al momento de requerir adaptaciones.

## Antecedentes

Con respecto a la definición de habilidades, the North Central Regional Educational Laboratory y the Metiri Group (2003) detallan claramente cómo debe componerse el aprendizaje del siglo XXI, desde el punto de vista del logro académico. Lo dividen en cuatro grandes áreas que, aunque no están pensadas directamente para ser aplicables a un programa de Diseño, resultan sumamente pertinentes como punto de partida.

En la primera de las áreas, se ubican las habilidades denominadas como Alfabetidad de la era digital (*Digital-Age Literacy*) donde se encuentran algunas como: alfabetidad básica en materia científica, económica y tecnológica; alfabetidad visual y de información; y, conciencia global y alfabetidad multicultural. En esta primera área cabe destacar que el manejo hábil de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ya no es opcional y, aunque el nivel de destreza de los estudiantes puede variar, es relativamente fácil establecer la pauta mínima indispensable para determinar el dominio de las mismas.

El Pensamiento inventivo (*Inventive Thinking*) es otra de las áreas propuestas donde se encuentran tres grupos de habilidades como: adaptabilidad, manejo de la complejidad y autodirección; curiosidad, creatividad y toma de riesgos; y, pensamiento de orden superior y razonamiento sonoro. Este último, se entiende como “la serie de procesos cognitivos de análisis, comparación, inferencia e interpretación, evaluación y síntesis aplicada a un rango de dominios académicos y contextos de resolución de problemas” (NCREL y the Metiri Group, 2003, p. 33).

Haciendo un paréntesis, es importante resaltar la importancia de este tipo de competencias en el arte y el Diseño, sin embargo, aún no hemos hecho lo suficiente para saber cómo desarrollarlas ni hemos coincidido en cómo evaluarlas. Además, resulta difícil incluirlas en

las actividades cotidianas ya que hay un componente actitudinal involucrado que depende mucho de la postura del docente que interpretará y valorará de forma distinta este tipo de actividades.

En tercer lugar, la comunicación efectiva (*Effective communication*) incluye otro tipo de habilidades como: trabajo en equipo, colaboración y habilidades interpersonales; responsabilidad, personal, social y cívica; y comunicación interactiva. Finalmente, la última de las áreas tiene que ver con la alta productividad (*High Productivity*), donde las destrezas tienen que ver con: priorización, planeación y gestión para los resultados; el uso efectivo de herramientas reales; y la habilidad para producir, productos relevantes de alta calidad. En el estudio antes mencionado, NCREL y the Mitiri Group (2003), se explican a detalle cada una de las habilidades propuestas y se contrastan incluso con otras previamente expuestas en estudios similares (p. 74).

Ahora bien, con un enfoque específico en programas de Diseño Gráfico, Massaguer (2017) inicia su planteamiento señalando que “los profundos cambios sociales y económicos que están afectando los tipos de estructura laboral, se extienden a la inserción laboral de los graduados” (p. 96).

El marco en el que su estudio se plantea radica en la correspondencia de las habilidades en las que se basan los planes de estudios en el ámbito formativo y la demanda que se le hace a la profesión. Menciona también la necesidad de construir herramientas para diagnosticar el grado de ajuste entre las competencias del grado en Diseño, y las necesidades reales que el ámbito profesional requiere. Lo ideal sería poder llegar a actualizar, de manera periódica, las competencias definidas por el perfil académico, e incluso, proponer nuevas vías profesionales dentro del sector.

Massaguer (2017) utiliza una escuela en particular como caso de estudio (EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona) y los datos son obtenidos de forma directa para su análisis profundo. Sin embargo, en esta ocasión lo que resulta pertinente retomar son precisamente las habilidades y la clasificación empleada: Competencias específicas y Competencias transversales.

En el primer grupo, se mencionan un total de 28 competencias de las cuales se destacan algunas que, para esta propuesta, son de mayor interés. De inicio, se busca que todas estas competencias puedan ser fácilmente identificables, objetivamente verificables y que, en todo caso, permitan distintos niveles de profundidad. Entre las que no se seleccionaron se encuentran algunas que resultan ser demasiado vagas (detección de problemas de Diseño, uso adecuado del dibujo, uso adecuado de la tipografía y la maquetación de una página), para realzar aquellas que precisan la acción a tomar y la forma en cómo lograrlo. Finalmente, al momento de establecer la competencia y la forma en cómo se redacta, se explicita el objetivo a lograr.

Destacan algunas habilidades claramente definidas tales como: evaluación de la viabilidad (tecnológica, económica y del entorno social al que van destinados) de los proyectos de Diseño; exposición y razonamiento oral (y escrito) de los proyectos de Diseño; valoración crítica de proyectos de Diseño (tanto propios como ajenos); y otras que pueden apreciarse como altamente complejas, pero que se definen de forma adecuada: conocimiento sobre el marco legal que envuelve las actividades de Diseño; aplicación de criterios ergonómicos, y parámetros antropométricos y perceptuales, acordes a las características de uso del

proyecto; comprensión del entorno económico y empresarial donde se desenvolverá el proyecto; entre otras.

Asimismo, se identificó un tercer grupo de competencias relacionadas con aspectos más difíciles de verificar (seguridad en el trazo y la realización de bocetos rápidos; conocimiento de instituciones y asociaciones que conforman el mundo profesional del Diseño; uso intencional de recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación) que inicialmente requieren el establecimiento de normas consensuadas, o bien, al menos de una instrumentación clara para poder comprobar si el alumno posee, o no, esa habilidad.

Finalmente, Massaguer (2017) propone otras competencias complementarias, designadas como Transversales, donde el nivel de conocimiento y experiencia requerido es mucho mayor, tanto en la complejidad de la tarea como en la comprobación de la misma. Entre ellas se encuentran ejemplos como: elaboración de informes profesionales; atención a los cambios que se van produciendo; uso de la creatividad en contextos y situaciones diferentes; planificación, organización, gestión, administración y estudio de la viabilidad de proyectos de Diseño, entre otras. Se distinguen a su vez, las que son mayormente “sistémicas” y las separa de aquellas de carácter “interpersonal” tales como motivación por la calidad o la capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.

Sin embargo, la mera enumeración o identificación de posibles competencias requeridas por un estudiante de Diseño o un profesional en el inicio de su carrera, no constituye nada útil si no se ajustan a un sistema que permita su uso práctico y verificable.

En este sentido, Borja de Mozota (2003) divide las competencias de los diseñadores y de las capacidades de aplicación a una situación proyectual, en cinco categorías: Gestión del proceso (compromiso, entusiasmo, autoconfianza, orientación hacia los resultados, trabajo en equipo, mejora continua, gestión de cambio, etc.), Concepción (creatividad objetiva, capacidad técnica, capacidad para resolver un problema, observación del usuario y empatía, creación de prototipos, pensamiento conceptual, etc.), Orientación comercial (comprensión del mercado, planificación y organización de proyectos, capacidades comerciales, etc.), Perspectiva (recopilación y uso de la información, pensamiento estratégico, capacidad de colaboración, etc.) y Cualidades interpersonales (capacidad de generar relaciones, influir, flexibilizar, etc.).

Por último, existen algunos estudios que exploran necesidades muy específicas, que ciertas industrias y localidades poseen, tales como el estudio de Dziobczenski y Person (2017), quienes describen y analizan, a partir de categorías de ejecución, de conocimiento y de demostración, lo que se espera de un diseñador que labora en la industria de la publicidad en el Reino Unido.

La revisión de estos y otros antecedentes ayudaron a determinar varios puntos que definen la propuesta que a continuación se desarrolla; en el sentido de que, las habilidades del diseñador requieren indudablemente un ajuste que las proyecte como competencias útiles en un contexto futuro (NCREL y the Metiri Group, 2003); están sujetas a una realidad contextual y temporal muy particular, y su valoración e importancia varía cada vez más con mayor dinamismo (Massaguer, 2017); y que, es posible categorizarlas fácilmente dependiendo del tipo de actividad y qué tan estrictamente relacionadas se encuentran entre sí (Borja de Mozota, 2003).

La propuesta clasificatoria que se presenta a continuación, busca organizar de forma lógica y consensuada, la gran cantidad de acciones y tareas concretas relacionadas con la enseñanza y práctica del Diseño Gráfico. Asimismo, se identifica la necesidad de ubicar diferentes niveles de dominio de estas habilidades y aunque puedan estar íntimamente relacionadas en lo que requieren, el nivel de aplicación resulta más complejo o preciso.

## Propuesta

Para poder orientar los esfuerzos de los profesores de Diseño de forma eficiente es indispensable analizar con frecuencia hacia dónde se dirige la disciplina, y evaluar constantemente las destrezas asociadas con las actividades propuestas cotidianamente.

Sin embargo, lo anterior puede ser demasiado abstracto o complejo para alcanzar a verlo, por lo que, al trabajar en un modelo por competencias (o que busca reenfocarse de esta forma), no es suficiente tratar de enlistar las habilidades esperadas y dividir las entre ideales, novedosas o complementarias. Es necesario establecer, en primer lugar, un criterio clasificatorio que tenga sentido y tenga una aplicación práctica.

En otras palabras, se requiere de un esquema de visualización que permita organizar fácilmente cualquier tarea o competencia, en un sistema de criterios clasificatorios. De esta forma, el docente será capaz de plantear nuevas tareas de logro, mejores dinámicas, conocimientos actualizados y esquemas de relación innovadores; sin dejar de lado el aspecto académico concreto y verificable del que debe acompañarse.

La propuesta podrá no ser única, pero –aunque existen valoraciones de este tipo cuando se establecen criterios de contratación, perfiles de puesto, e inclusive, en la caracterización del egreso en programas universitarios específicos– se intenta definir cada categoría y enfocar el análisis únicamente a aquellas relacionadas con un estudiante o un profesional novel del Diseño. La otra característica es que en vez de enunciar o preguntar cuáles son estas habilidades, se propone emplear en la medida de lo posible verbos en infinitivo para ubicar dichas habilidades.

Las clasificaciones que se detallan a continuación se establecieron al analizar qué características generales tienen, o deberían poseer, la generalidad de diferentes tipos de profesionistas. Por lo que, se inició la comparación buscando puntos en común para reducir al máximo el número de categorías y asignarles un nombre apropiado. Después de este análisis, se establecieron cuatro categorías finales, en las cuales (en teoría) es fácil ubicar la actividad o la habilidad en una clasificación u otra.

Cabe señalar que, se inició la propuesta con diez categorías posibles que después se redujeron a ocho. Estas fueron señaladas con una especificidad tal que muchas habilidades se ubicaban con un alto nivel de precisión pero que hizo que otras tantas, tuvieran que ubicarse en más de una categoría o, ante tanta variedad, se dudara al momento de ubicarlas en un ámbito u otro. Por lo tanto, se continuó analizando y consultando la diferenciación entre cada categoría que, finalmente, hizo que se redujera a cuatro posibilidades prácticas: estratégicas, cognitivas, instrumentales y sociales.

En primer lugar, la propuesta de clasificación no establece un orden a seguir ni tampoco prioriza cierto tipo de competencias, no se enumeran ni se hacen obvias las relaciones

existentes. Para poder evitar que se interprete como una metodología a seguir, se propone organizarlas en un esquema elíptico que, finalmente, integra toda una serie de habilidades que debe poseer un estudiante universitario al terminar su formación académica.

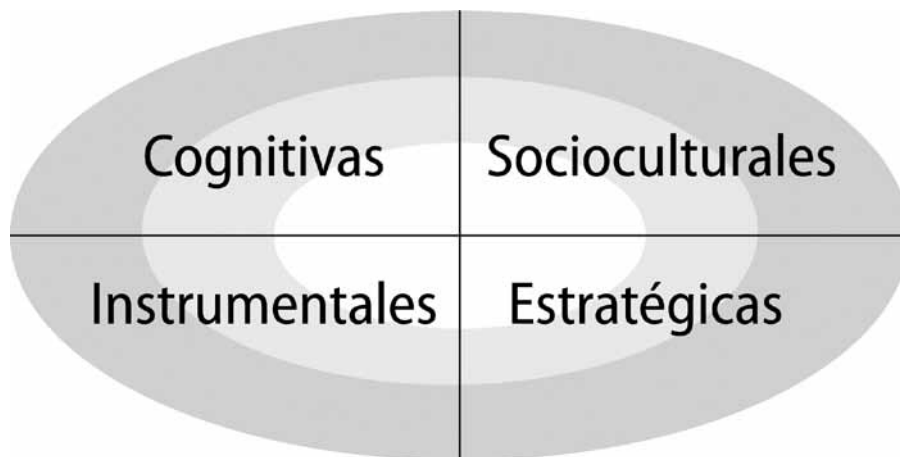
Las categorías propuestas responden al desarrollo de habilidades de tipo sociocultural (determinadas por condiciones establecidas por el entorno particular, lo que genera mucha variación), otras de tipo estratégico (donde se ubican aspectos laborales, profesionales e innovadores), otras más de índole estrictamente instrumental (en este caso propias del Diseño Gráfico) y la última categoría que engloba habilidades cognitivas (en todos sus niveles de dominio y que afectan a todas las demás). Cabe señalar que, al plantearse como competencias, éstas deben ser verificables, aunque no se manifiesten claramente en los individuos, lo que a su vez da pauta para desarrollar instrumentos y sistemas específicos para cada aspecto a evaluar.

Respecto a una generalidad que ilustre el punto, se puede decir que resulta más difícil observar el desarrollo de habilidades de índole comercial en estudiantes de pedagogía, o actividades relacionadas con la cultura en la ingeniería civil. No obstante, podemos observar un desarrollo superior de las habilidades comunicativas en estudiantes de teatro o de habilidades académicas en estudiantes de música. Idealmente, los trabajadores sociales o psicólogos clínicos deberán tener un desarrollo más sensible de la empatía, así como una serie de habilidades estratégicas serán indispensables en la mercadotecnia y las relaciones públicas.

En cualquier disciplina, que acote con claridad su área de aplicación y estudio, observaremos un fuerte desarrollo de habilidades instrumentales altamente específicas pero que, en una formación universal no conviene obviar el desarrollo del resto de las habilidades, aunque sea en su nivel más básico, o al menos contar con los mecanismos para que el estudiante sea capaz de generarlos. En la Figura 1, se observa el conjunto de las distintas categorías propuestas, organizadas en el esquema elíptico antes mencionado y con tres niveles de dominio posible que parten del centro y, en la medida que se van dominando, cambian de nivel y se amplían.

Ahora bien, cualquiera de las habilidades identificadas debe permitir a su vez, distintos niveles de profundidad y permitir que se generen aprendizajes ulteriores, importante factor a considerar, ya que su contenido se puede perfeccionar, ampliar, renovar o combinar fácilmente. El enfoque por competencias no sólo contempla esto, sino que además debe indicar cómo y de qué forma se debe lograr y evaluar. El mismo modelo identifica la necesidad de generar las estrategias necesarias para seguir aprendiendo e incluso reemplazar saberes conforme se vayan haciendo obsoletos.

Esta obsolescencia será más evidente en la categoría instrumental donde el dinamismo promovido por el desarrollo tecnológico hará que las habilidades que hace (por ejemplo) 10 años eran indispensables, ahora sean irrelevantes. Lo mismo sucederá con los saberes que sean demasiado específicos, como los requeridos para utilizar sólo un programa de computación (e.g. Macromedia Flash de 1996) que invariablemente se modificarán con el tiempo y no conviene invertir demasiado en ellas. En el otro sentido, las cognitivas no cambiarán en mucho tiempo ya que será el medio o la técnica de representación lo que cambie; mientras que las socioculturales podrán variar, pero a un ritmo tan lento que será imperceptible; quizás a partir de cambios generacionales. Las estratégicas quizás no



**Figura 1.** Sistema propuesto de clasificación de habilidades generales para el diseñador, con niveles de desarrollo básico, intermedio y avanzado. Fuente: Elaboración propia.

cambien debido al tiempo sino más bien por la situación o la industria en la que sean requeridas.

Por ejemplo, la acción de *Hablar* requiere del uso mínimamente adecuado de un aparato fisiológico y respiratorio que puede dominarse completamente, pero *Cantar* requiere de un manejo muy particular del mismo aparato en el cual intervienen otros factores instrumentales. En el mismo sentido, *Hablar en francés* o *Contar un cuento* (aspectos socioculturales) pueden entenderse como instancias de *Hablar*, pero no resultan tan básicas. A su vez, *Exponer en clase* puede entenderse como *Hablar en público acerca de algo*, pero requiere del uso de más recursos relacionados (volumen suficiente o lenguaje corporal apropiado) para generar una efectividad ideal, que la mera emisión oral de palabras no es capaz de lograr. Finalmente, *Hacer un pitch*, es decir, presentar una idea innovadora y compleja de forma concreta y convincente, con la actitud adecuada, con el contenido justo y cierto profesionalismo, en la entonación y al ritmo adecuado, implica por lo tanto una profundidad y un nivel de dominio tal, que *Hablar* no requiere; aunque en sentido estricto, se trate de lo mismo.

Estas son las razones por las que la propuesta permite identificar distintos niveles de desarrollo que, por razones prácticas y que no comprometen al docente, se denominan básicas, intermedias y avanzadas (Ver Figura 1). En el centro del esquema se ubicarán entonces todas las habilidades obvias e indispensables, que conforme se van desarrollando y aumentando en su complejidad, se ubicarán en la banda central del círculo. De la misma forma, en el círculo externo se deberán ubicar aquellas actividades o habilidades de alta

complejidad que requieren un alto nivel de dominio que, en ocasiones, rebasarán aquellas pensadas para un estudiante de licenciatura.

En la exploración inicial de esta investigación acerca de las habilidades requeridas en Diseño, se generó una lista muy extensa y desordenada de destrezas y actitudes, muchas de las cuales no fue posible distinguir con facilidad de aquellas requeridas específicamente en un graduado (sin importar si se desempeña como profesionista independiente o como empleado en una empresa). Lo mismo podría suceder con un estudiante de posgrado que, seguramente, seguirá ampliando sus conocimientos en un área de estudio más específica y podrá seguir desarrollando sus habilidades (no sólo de tipo instrumental) en un espectro mucho mayor.

Finalmente, independiente a la relevancia que clientes, jefes, maestros y colegas brinden a cierto tipo de habilidades en contraste con el resto; la motivación y la actitud –por ejemplo– podrán ser comprobables fácilmente por medio de la observación objetiva, del trato social cotidiano y se pueden evaluar incluso con un test de personalidad, exámenes psicométricos o de conocimientos generales.

Antes de profundizar con la descripción de las categorías propuestas, cabe mencionar que el concepto holístico del esquema (y, por ende, de la propuesta), busca integrar todo un repertorio de competencias que conformarán un profesionista altamente capacitado bajo un sistema justo y en circunstancias ideales. Pero, desde un enfoque realista, cada disciplina, así como cada institución podría inclinar sus actividades formativas para definir un perfil específico que puede no contemplar o ignorar completamente otras tantas. Esto no solo es posible, sino que muchas instituciones deliberadamente se inclinan hacia alguna tendencia o se promueven como cierto tipo de escuela.

El desarrollo continuo del diseñador profesionista difícilmente se verá propiamente perfeccionado sin un equilibrio complementario de estas habilidades o de la variación de las tareas. Lo anterior hace referencia al hecho de que las habilidades mínimas indispensables para conseguir trabajo requieren ser complementadas con otras más complejas y diversas para en su momento, poder subir de puesto. Así como la habilidad instrumental seguramente se mantendrá intacta si no existe una variación en las tareas; mientras que el cambiar de contextos, empresas e industrias, ayudará a seguirlas desarrollando (en conjunto con las habilidades socioculturales) ya que requerirán la adaptación constante del individuo a distintos niveles de exigencia, diferentes esquemas culturales y psicosociales, el empleo de tecnologías distintas y/o nuevas metodologías de trabajo.

En este mismo sentido, las posibles destrezas estratégicas que el individuo pueda tener no serán suficientes si no están mejorando en eficiencia, se adaptan a nuevas situaciones, o desconoce otros mercados. Es decir, las habilidades estratégicas permitirán identificar tendencias o áreas de oportunidad que resultarán en beneficios constatables, las cuales se tendrán que complementar con aquellas de carácter cognitivo.

A su vez, cuando el alumno no posee (y como profesores no hemos hecho nada para promover) la sensibilidad suficiente para apreciar otras formas de arte, o simplemente no se interesa por relacionarse con otros grupos sociales, entender distintas culturas, aprender nuevos idiomas o tocar un instrumento musical, su desarrollo sociocultural será estacionario, y aunque sus habilidades instrumentales sean suficientes, a la larga también afectarán su desarrollo cognitivo.

## Descripción de categorías y ejemplos de habilidades

El primer problema que se presentó al iniciar a conceptualizar este esquema fue precisamente la diferenciación entre las categorías, así como el número máximo posible para que fuera práctico. Después, establecer una denominación apropiada para cada una y verificar si resulta suficientemente clara y conceptualmente amplia para que las personas que lo utilicen (profesores de Diseño principalmente) entiendan fácilmente a qué se refiere cada una y, sobre todo, si la tarea o la habilidad identificada puede ser ubicada con facilidad.

Para llegar a esta propuesta, el proceso implicó comentarlo con colegas, consultarlo con académicos ajenos al Diseño y discutirlo brevemente con exalumnos, lo que hizo evidente el hecho de que la visión personal que se tiene respecto al valor o la urgencia de algunas habilidades varía enormemente. Luego, se identificaron otras habilidades que técnicamente no son consideradas como competencias (porque tienen más que ver con actitud o personalidad) pero que de igual forma son relevantes a nivel profesional y académico.

A continuación, se explica a qué hace referencia cada categoría y se mencionan algunas habilidades (muchas de forma verbal) para tratar de aclarar el argumento. Otras se derivan en otras acciones que guardan cierta relación, por practicidad o por su nivel de perfeccionamiento puede que se denominen de forma independiente.

### Habilidades socioculturales

Se trata del conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que harán que el individuo se desenvuelva eficazmente en un ámbito social determinado. El número de variables y factores que intervienen en lo que se puede denominar como correcto, dependerá del consenso social al que se haya llegado; asimismo, la flexibilidad del criterio dependerá de la edad del individuo, la urgencia de la tarea, la claridad de las reglas establecidas, entre otros factores.

En esta categoría se incluyen habilidades básicas de tipo estrictamente social como: ser puntual (es decir, que se tiene un manejo apropiado del tiempo), ser responsable (que se cumple eficazmente con la tarea asignada), ser dedicado (lo enfocado que se esté con la tarea), comprometerse (asumir responsabilidades y llevar a término un proyecto), respetar opiniones (entender que existen distintos puntos de vista), o bien, saber aceptar críticas (aprovechar las oportunidades de retroalimentación). De la mano van otras como: ser sincero, ser honesto, ser respetuoso, que son indispensables para una convivencia social mínimamente apropiada. Otras habilidades también de tipo sociocultural, ligeramente más complejas, pueden ser: la predisposición para ayudar a los demás, interactuar apropiadamente con distintos públicos, hablar otro idioma, saber discutir de forma profesional, ser capaz de orientar, entre otras funciones deseables. Además, dependiendo del contexto se podrán valorar: tener apertura mental, vestir apropiadamente, tolerar, etc.

### Habilidades estratégicas

Inicialmente, se consideró llamarles “laborales” pero la designación limitaba la acción al mero cumplimiento de las tareas, sin cuestionar necesariamente de qué forma se puede



mejorar, qué aspectos de innovación es posible incluir o qué conviene más, si trabajar mucho o de forma inteligente. Algunos ejemplos sin ningún orden en particular pudieran ser: ceder (entender cuándo vale la pena enfrentarse o discutir), compartir información (lo que ayudará a todo el equipo de trabajo), delegar (lo que permite acelerar procesos y compartir responsabilidades) o tomar mejores decisiones (lo cual sólo puede darse con la experiencia y con la disposición a equivocarse constantemente).

De la misma forma, visualizar el panorama general (la capacidad de “alejarse” de la problemática para visualizar todos los elementos involucrados), persuadir (no sólo involucra enunciar las ventajas que algo tiene, sino lograr convencer a alguien de tomar cierta acción que inicialmente no contemplaba), adaptar (implica ser capaz de ajustar partes de algo para coincidir con características o criterios distintos), improvisar (hace referencia a la solución de una problemática con los recursos que se tienen disponibles de forma repentina), etc.

Existe una serie de destrezas que se pueden clasificar dentro del espectro sociocultural sin ningún problema, pero las habilidades comunicativas como un conjunto propio, se incluyen dentro de las estratégicas, debido al uso práctico e impacto que diferentes piezas de comunicación efectiva pueden tener, tales como: saber debatir (argumentar convincentemente una opinión informada), sintetizar (resumir información hasta su expresión más relevante), redactar (comunicar de forma escrita algo de importancia) y otras más complejas como traducir pueden tener impacto en otras como convencer y/o promover.

### **Habilidades cognitivas**

Como se mencionó anteriormente, este conjunto de habilidades técnicamente tiene impacto en todas las demás, ya que tiene que haber un proceso de racionalización en todas las habilidades. Sin embargo, si se pueden identificar específicamente algunas como: analizar (que puede tener muchos niveles de profundidad), planear (que va desde la realización de una tarea simple con una serie de pasos predefinidos hasta la realización de un plan de negocios en una industria compleja y con un panorama ambiguo), calcular (actividades relacionadas con la numeralidad, que permitirán estimar costos, superficies, componentes, etc.), idear (pensar eficazmente en soluciones a problemáticas dadas), entre otras.

Algunas otras pueden interpretarse como claras y simples, pero no solemos ver lo complejas que pueden ser o la cantidad de tareas asociadas con las mismas, pueden relacionarse con la estrategia, pero el componente de pensamiento aplicado es lo que las hace considerables como cognitivas. Asociar, por ejemplo, se refiere a la identificación de elementos comunes entre otros disímiles y el establecimiento de una relación comparativa entre ellos gracias a una experiencia previa; hacer más eficiente (incorrectamente empleado como “eficientar”), tiene que ver con la capacidad de reducir elementos, automatizar tareas o reorganizar procesos para obtener resultados con menos posibilidad de error, empleando menos recursos o en menor tiempo; entre otras similares.

Hay otras que se distinguen a partir de su nivel de atención o si involucra acciones más específicas, que se dan naturalmente como en la diferenciación entre ver y observar, o entre oír y escuchar. Existen otra serie de habilidades interconectadas, manifestadas por la necesidad comunicativa que, al igual que las cognitivas, tienen un impacto en todas las

demás áreas definidas. Habilidades como: redactar, resumir, parafrasear, citar, referenciar, consultar, entre muchas otras actividades van de la mano con la comunicación escrita de corte académico y con un nivel de profesionalización definido. Asimismo, habilidades como: comentar, relatar, reseñar, explicar, recomendar, exponer, declamar, a su vez, requieren de una comunicación oral que, con criterios preestablecidos y suficiente práctica, se convierten en actividades serias y valoradas.

Finalmente, existe un grupo que amerita un desarrollo de varios tipos de habilidades tales como: contextualizar (que requiere una sensibilidad sociocultural o un conocimiento histórico particular para ubicar en un entorno dado); persuadir (inducir una respuesta en alguien solamente con razones); o cautivar (ejercer irresistible influencia en el ánimo de alguien por medio de atractivo físico o moral) (RAE, 2018).

### **Habilidades instrumentales**

Dependiendo de la disciplina en cuestión, el tipo de destrezas que habrá que desarrollar en un estudiante variarán enormemente. Aquí, se hace referencia a las actividades propias del Diseño Gráfico, mismas que pueden ser exclusivas de la disciplina (vectorizar, retocar fotografías, “logotipar”, maquetar, trazar, geometrizar...), o bien, repetirse en otras actividades con diferentes acepciones tales como pintar, grabar, pegar, calcar o acomodar; que pueden llegar a ser tan específicas como difuminar o “serigrafiar”.

Profundizando en uno de estos verbos, la simple acción de Cortar, puede tener una variedad enorme de interpretaciones y emplear un sinfín de técnicas distintas. Por ejemplo, la forma en cómo corta papel un diseñador (empleando una cuchilla de precisión y con una tabla para corte), guarda cierta relación con la forma en cómo penetra la piel humana el bisturí de un cirujano (donde el instrumental es similar y el proceso controlado requiere precisión y paciencia); pero, tiene poco que ver con la forma en como un niño de preescolar lo hace (quizás con unas tijeras de punta redonda) aunque el material sea el mismo. La forma en cómo lo hace una costurera con diferentes telas (sobre una mesa grande y en un solo movimiento continuo), cómo lo hace un diseñador industrial que hace una maqueta o un prototipo empleando materiales plásticos, o cómo lo hace un *sous-chef* (con una maestría, una rapidez y un instrumental distinto), implica definir claramente los criterios de evaluación apropiados para la misma acción. En otra situación, la acción de cortar varillas en el caso de herrero guarda más relación con cómo cortaría madera un ebanista, que poco se relaciona con lo que haría un leñador en un bosque armado de un hacha (o una sierra) aunque se trate del mismo material. Así, vemos que el simple verbo Cortar posee una variedad instrumental y de ejecución enorme, donde la estandarización de un criterio de evaluación que no ha sido adaptado disciplinalmente, poco ayudará a definir la acción específica y lo que se pudiera designar como un resultado exitoso.

El modelo por competencias y la capacitación en un oficio se relacionan perfectamente porque el proceso de enseñanza por lo general implica, entre otras acciones, la explicación de la acción, quizás la observación previa de la misma, la prueba supervisada, la realización exitosa de la acción, para después requerir de una repetición constante hasta que dicha actividad es dominada.

De esta forma, la propuesta presentada permite profundizar en definiciones concretas de cada acción para personalizar los criterios, normar las evaluaciones y predefinir pautas requeridas en un estudiante de Diseño. El esquema presentado permite codificar de varias formas cada una de las habilidades y establecer un seguimiento lógico que permita encauzar los esfuerzos educativos hacia acciones pertinentes, relevantes y, sobre todo, valiosas. Las actividades de rediseño o ajuste curricular de los programas educativos en Diseño, requieren visualizar el esquema general de las competencias que cada actividad y materia generan. Por último, este esquema busca ayudar a ubicar dichas habilidades en áreas de competencia particulares, organizarlas en distintos niveles de dominio y relacionarlas con mayor facilidad, al entender que muchos de los requisitos cognitivos e instrumentales guardan mucha relación.

## Comentarios finales

En este documento se plantea de forma general una serie de situaciones relacionadas con la formación universitaria de un diseñador y contempla, aunque inicialmente de forma superficial, las necesidades que un profesional novel tendrá en su carrera. También, se indicó la preocupación generalizada de muchas instituciones y profesores al trasladar los programas de estudio hacia un Modelo Curricular por Competencias donde es de vital importancia el establecimiento de criterios claros y hasta cierto punto consensados de cómo formar diseñadores, cómo establecer las pautas para su evaluación objetiva y práctica y, sobre todo, qué nuevas acciones, saberes y criterios se deben incluir en la mezcla para prepararlos mejor ante situaciones o problemas futuros.

De aquí pueden partir otra serie de estudios y propuestas, quizás más específicas o con aplicaciones dirigidas a un público o una institución en particular, que permitirán definir claramente qué habilidades se pretende desarrollar con determinada tarea, verificar si el orden es el apropiado e incluso ayudar a cuestionar su relevancia. Con respecto a la posible personalización de la propuesta, hay que considerar la relativa facilidad con la que se puede integrar el modelo elíptico aquí descrito y hacerlo corresponder con todas las temáticas, tareas, materias y actividades de un programa de estudios particular, y de esta forma determinar con precisión qué se está enseñando, para qué, de qué forma y en qué orden; mientras que se puede visualizar todo fácilmente.

El esquema elíptico planteado puede tener una correlación numérica con el tipo de habilidad y el nivel de dominio que permita enlistar, por ejemplo, las acciones a tomar dentro de una clase o en una materia en específico, codificar fácilmente las habilidades y evaluar su dominio en los estudiantes. Las mallas curriculares y, particularmente, las cartas descriptivas de las materias también pueden incluir este diagrama para ubicar visualmente qué tipo de contenidos posee y en qué contexto se ubica la tarea. Al relacionarlo con el número de horas teóricas o prácticas de cada una de las materias también se pueden codificar o enumerar con relativa sencillez.

Para las instituciones de educación superior que estén en proceso de rediseño o ajuste curricular, esta propuesta puede resultar también atractiva para ayudar a todos los académicos involucrados (que en ocasiones no son diseñadores de profesión) a entender el

orden, la profundidad y la relación entre las materias, facilitando la organización de los contenidos, o bien, la distribución de créditos entre distintas áreas.

Finalmente, esta propuesta se pone principalmente a consideración de los académicos del Diseño pero existe un público enorme que difícilmente se ha tomado en cuenta conformado de egresados y graduados, exalumnos en proceso de titulación y sobre todo, de profesionistas noveles, quienes en sus nuevas problemáticas cotidianas empiezan a ubicar con mayor claridad, el tipo de tareas o habilidades que debieron desarrollar en su formación y que ahora les están haciendo falta.

Aunque el mecanismo de integración de esta información puede ser complicada y en muchos no será posible ni siquiera obtenerla, no hemos sido capaces de apreciar lo valioso que podría ser este *input* en la educación del Diseño, la mejora institucional y lo útil que a la larga sería para nuestra disciplina contar con una retroalimentación constante. Muchos de estos profesionistas noveles seguramente podrían contribuir de forma activa y concreta a mejorar –por medio de instrumentos de evaluación precisos, nuevas propuestas metodológicas o temáticas realmente actualizadas– la educación superior del Diseño.

## Lista de Referencias Bibliográficas

- Borja de Mozota, B. (2003). *Design Management: Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation*. New York: Allworth Press.
- Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación (DGESPE). (s/f). *Enfoque centrado en competencias*. Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma\\_curricular/planes/lepri/plan\\_de\\_estudios/enfoque\\_centrado\\_competencias](http://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepri/plan_de_estudios/enfoque_centrado_competencias)
- Dziobczanski, P. R. N. & Person, O. (2017). Graphic designer wanted: A document analysis of the described skill set of graphic designers in job advertisements from the United Kingdom. *International Journal of Design*, 11(2), 41-55.
- Massaquer, L. (2017). Relació entre les competències acadèmiques i les professionals en el perfil de dissenyador/a gràfic/a. *Grafica. Documents de disseny gràfic*, 5(10), 95-103. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/grafica.86>
- North Central Regional Educational Laboratory (NCREL) y the Metiri Group. (2003). *EnGauge 21st Century Skills. Literacy in the Digital Age*. Recuperado de <http://pict.sdsu.edu/engauge21st.pdf>
- Real Academia Española. (2017). Diccionario de la lengua española. Recuperado de <http://www.rae.es/rae.html>

---

**Abstract:** After reviewing previous works related to competency assessment, a scheme is proposed that locates in clearly defined categories the broad repertoire of skills associated with the professional training of a graphic designer. The main intention is to organize specific competences that allow different levels of development. The proposal can be used on a daily basis or in institutional projects to redesign curricula or study plans as it allows

to visualize with relative ease the impact and relevance of multiple academic activities typically associated with graphic design.

**Keywords:** Design - skills - competences - higher education - profession.

**Resumo:** Após a revisão de antecedentes relacionados à avaliação de competências, propõe-se um esquema que coloque em categorias claramente definidas o amplo repertório de habilidades associadas à formação profissional de um designer gráfico. A principal intenção é organizar competências específicas que permitam diferentes níveis de desenvolvimento. A proposta pode ser usada diariamente ou em projetos institucionais para redesenhar currículos ou ajustes curriculares, pois permite visualizar com relativa facilidade o impacto e da relevância de várias atividades acadêmicas tipicamente associado com design gráfico.

**Palavras chave:** Design - habilidades - competências - ensino superior - profissão.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---



## Factores que inciden en investigaciones para Diseño

Mónica Susana De La Barrera Medina \* e  
Irma Carrillo Chávez \*\*

---

**Resumen:** Debido a que los ámbitos en donde el Diseño interviene es tan amplio, cómo en la cultura, salud, ecología, derecho, ciencias, deportes y en general, cualquier actividad generada por el ser humano, el universo para investigar es vasto y los alumnos llegan a afligirse o frustrarse al no poder diagnosticar un problema puntual de Diseño para realizar investigación en cualquiera de sus niveles, ya sea licenciatura o posgrado, o de sus perfiles cómo gráfico, industrial ó arquitectónico, por mencionar algunos.

El presente texto analiza desde la experiencia de dos profesoras que imparten materias de Diseño Gráfico en diversas universidades en México, algunos de los posibles factores que inciden en esta toma de decisiones para elegir proyectos de investigación, reflexionando sobre la posibilidad de incentivar al alumno a ampliar sus marcos de referencia, con la finalidad de facilitar la detección de una posible veta que pueda ofrecer una investigación original, pertinente y benéfica para quien la reciba.

**Palabras clave:** Investigación - Diseño - conocimiento - factores - decisiones.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 155]

---

(\*) Mónica Susana de la Barrera Medina, Diseñadora de la Comunicación Gráfica de nacionalidad mexicana, egresada de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM-Azc.), con maestría en Diseño Gráfico por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP) y Doctora en Antropología Social por la Universidad Iberoamericana (UIA). Profesora investigadora de tiempo completo titular C, con Perfil deseable PRODEP, en el Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA) desde hace más de 15 años, donde imparte materias enfocadas a Identidad Corporativa, Tipografía, Taller Integral y Presentación de Proyectos Profesionales, entre otras. Sus trabajos de investigación abordan temas del Diseño y comunicación, antropología del Diseño, urbanismo y Diseño, entre otros.

(\*\*) Irma Carrillo Chávez, Diseñadora Gráfica de nacionalidad mexicana, Maestra en Ciencias del Hábitat egresada de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP). Actualmente es profesora investigadora en la Facultad del Hábitat de la UASLP. Coordinadora de Casa Cartel. Imparte materias relacionadas con semiótica, lenguaje y retórica en licenciatura y asesorías de trabajos de tesis tanto en la Especialidad como en la Maestría en Ciencias del Hábitat. Pertenece al Cuerpo Académico Vanguardias del Diseño (CAVD), en donde se trabaja sobre nuevas tendencias de la teoría y didáctica del Diseño, así como en temas colegiados con los miembros del CAVD.

## Introducción

El proceso definitorio de un tema de investigación en la licenciatura, inicia desde el curso de los primeros semestres. Por un lado, si la institución solicita a los alumnos el requisito de tesis o tesina, estos estarán considerando como una obligación definirlo casi en los semestres finales, pocos son los que desde el inicio saben que quieren; por otro lado y si no se requiere la tesina porque su titulación es automática, los alumnos no tendrán este acercamiento prácticamente hasta que decidan cursar un posgrado, lo cual suele ser frustrante hasta para realizar un protocolo que les permita ser aceptados en alguna institución debido a que nunca tuvieron la experiencia de la investigación.

Sin embargo, una vez que esto es un hecho, inicia la difícil tarea también para el profesor, de guiar al alumno para que éste pueda elegir algún tema, no solo que le interese, sino que tenga claro un problema de Diseño, del que factores como el capital cultural del alumno, su capacidad de observar y problematizar una situación, su capacidad de visualizar posibles beneficios o situaciones que perjudiquen a una comunidad, o la capacidad de integrar otras áreas del conocimiento, serán entre muchas causas lo que permita definir qué es lo que se desea investigar y si esto podría llegar a ser o no una investigación de interés e incluso transdisciplinaria.

### Factor 1. Con o sin tesí(na)s para titulación en pregrado

En caso de que la institución requiera de una tesis o tesina, como ocurre con los alumnos de Diseño en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP), será trabajo del maestro observar a aquel alumno que cuente con las cualidades, habilidades e interés de dedicarse a este rubro del conocimiento, ya sea por su capacidad para expresarse de forma oral y escrita, su gusto por la lectura o su capacidad de reflexión y pensamiento crítico. De acuerdo a la experiencia, siempre es mejor platicar al grupo sobre los temas de investigación que se realizan en el posgrado o los que se derivan del trabajo conjunto de un cuerpo académico, ya que suele pasar que licenciaturas y posgrados trabajan de forma desarticulada creando una zanja insalvable entre el conocimiento básico y el avanzado.

Este problema es recurrente en muchas instituciones educativas y ha sido recomendación de forma constante por parte de las instancias evaluadoras de los programas educativos de nivel básico superior el intervenir para enmendar esta dificultad. Otra forma de integrar a los alumnos de licenciatura al trabajo de investigación es invitándolos a programas como Verano de las Ciencias o Semana de la Ciencia y la Tecnología, en donde en un breve periodo, pueden acercarse a los diversos campos del conocimiento con especialistas que muestran sus investigaciones y hacen parte de su trabajo con los alumnos, guiándolos a determinados proyectos. Las tendencias actuales nos indican que el trabajo interdisciplinar, aunque presenta algunos inconvenientes como la falta de reconocimiento de las ciencias duras hacia el trabajo de las ciencias humanísticas o la organización de las intervenciones entre campos disciplinares, puede llegar a ser más enriquecedor en beneficio no solo de una disciplina y siempre es posible encontrar un punto de equilibrio.



En los casos donde las instituciones no requieren este trabajo recepcional para obtener el grado de licenciatura por su titulación automática como en la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), se ha venido apostando en realizar “mini proyectos de investigación”, con una duración breve de poco menos de un semestre, que permite al alumno interesado ser guiado para realizar una investigación corta apoyado por un tutor, y que independientemente de sus asignaturas del semestre que curse, se disponga de tiempo, tanto para el alumno como para el tutor, de dar seguimiento a su tema. Esta es una propuesta de apenas hace poco más de un año que se efectúa en el área de Diseño de la UAA, debido a que cuenta con titulación automática, siendo esta una nueva alternativa que permite a los alumnos acercarse al trabajo de investigación, lo mismo que en las convocatorias de proyectos para alumnos que CONACYT<sup>1</sup> abre para becas de estancias de investigación en periodos de un semestre, sin embargo y como no todos están obligados a esto ya que es opcional, es un porcentaje muy bajo de alumnos los que llegan a tener esta experiencia<sup>2</sup>. Por ello una premisa es que el tener que o el querer hacer, significa una gran diferencia para los alumnos, sobre todo cuando su motivación de prepararse para el futuro es solo por obtener el papel que les otorgue la licencia y no por diferenciarse en un aprendizaje permanente. Esto nos lleva al siguiente factor.

## **Factor 2. La motivación**

De acuerdo a Abarca (1995), la motivación es un fenómeno que se integra por varios componentes, determinados por los fenómenos sociales, culturales y económicos, por lo que requieren un tratamiento particular para cada sujeto. Para Alonso Tapia, cuyas investigaciones se centran en el ámbito de la evaluación del conocimiento y de la motivación en el entorno educativo, las metas de los alumnos pueden clasificarse, en categorías como las: Metas relacionadas con la tarea; Metas relacionadas con el “ego”; Metas relacionadas con la valoración social y Metas relacionadas con la consecución de recompensas externas<sup>3</sup> (Tapia, 2005).

Esta última meta, en el caso de los alumnos de Diseño puede derivarse de los ejercicios académicos que realiza en las diversas áreas de Diseño en materias de su currícula. En ocasiones y en proyectos de los que se indica que se recibirá alguna remuneración por parte de un cliente real, la motivación permite realizar investigaciones contundentes, que evidentemente marcarán una notable diferencia al momento de presentar todo lo investigado, sobre todo si se realiza el mismo proyecto para todo un grupo y los integrantes compiten por presentar el mejor prototipo para ser elegido. Esto puede detonar el interés en la investigación, así como llegar a tener el reconocimiento, aunque no económico, siendo distinguidos con su crédito al calce del proyecto, asumiendo que la motivación es fundamental para la investigación, pues como afirma Campanario (2002) “Motivar supone predisponer al estudiante a participar activamente en los trabajos en el aula. El propósito de la motivación consiste en despertar el interés y dirigir los esfuerzos para alcanzar metas definidas” (p. 316), con ello los alumnos se integran de alguna forma a proyectos laborales que lo vinculan con su futuro al egresar, obteniendo también experiencia.

### Factor 3. El Diseño y la interdisciplina

El método de trabajo interdisciplinar en el campo de trabajo de la investigación ya es recurrente y hasta obligado, tanto en el de las ciencias duras como en el de las disciplinas humanísticas. Este método consiste en trabajar entre pares de manera tal que puedan intervenir en el trabajo de investigación varias disciplinas académicas.

En el área de estudio del Diseño Gráfico, las relaciones que se promueven hacia el interior de este campo del conocimiento, tienen contacto exitoso en proyectos multidisciplinarios, siempre relacionados con la Arquitectura, el Diseño Industrial y en general, todas las disciplinas relacionadas con el Diseño. Sin embargo, también el Diseño Gráfico se inserta en proyectos de investigación interdisciplinaria relacionada con casi todos los campos de estudio que se pudieran generar en cualquier instituto de posgrado, pero no todos lo llegan a distinguir. Por ejemplo, se estudian las Ciencias Sociales y se realiza una investigación relacionada con el crecimiento comercial e industrial de una sociedad, resulta evidente que la influencia del Diseño Gráfico en ambos ámbitos puede ser un factor importante a tomar en cuenta para el desempeño de este crecimiento. O si se aborda el ámbito legal específicamente el forense, el Diseño Gráfico interviene desde el estudio de los sustratos papeleros, tipos de tintas o sistemas de impresión, rasgos caligráficos o los relacionados con fuentes tipográficas, evidentemente un tema que puede ser extenso debido a su complejidad.

Y esto es sumamente importante que lo tenga claro el asesor, ya que en muchos de los casos, al no guiar bien el proyecto se perderá mucho tiempo tratando de considerar si es factible o no, o si lo que se desea investigar es tan extenso que no alcanzará el tiempo para realizarlo en los tiempos otorgados. En muchos casos los alumnos consideran que únicamente el diseñador deberá hacer trabajo de Diseño, como identidad, editorial, o web por mencionar algunos, pero esto es debido a que omite toda la parte integral en la que el Diseño se vincula con muchas otras disciplinas<sup>4</sup>.

Lamentablemente la posición como diseñador, la encuentran limitada como para creer que solo “se verá más bonito o mejor”, algún mensaje y por ello no logran comprender todo en lo que el Diseño interviene. Los mismos alumnos parecen huir de los libros que no ofrecen imágenes, desdénando a aquellos que su contenido se vea con un porcentaje más teórico que visual.

Debe plantearse a los mismos alumnos algunas preguntas, que den cuenta de lo que pasaría si no interviniera el Diseño, revisar textos y diversas publicaciones para compartirlas, más allá de dar revisión a catálogos visuales. En una ocasión durante la clase, la tarea consistió en mostrar no solo el autor del libro en sus referencias, sino de poner fotografías familiares del autor, su espacio de vida y en general contextualizarlos, esto abrió la posibilidad de asociar la vida común de un autor de textos conocidos, por la de conocer un poco más de cerca de la persona, que como ellos y en algún momento, escribió el resultado de sus ejercicios escolares como parte del apoyo visual de su obra.

Si se piensa en que lo que el Diseño puede investigar, es tan vasto que parece imperceptible a simple vista. Todavía se usan libros con fundamentos de hace más de cuatro décadas (Dondis, 1973; Wong, 1970), en los que los ejercicios académicos de estos autores con sus alumnos, trataban de establecer los principios teóricos de la composición gráfica a partir de estudios científicos sobre la percepción visual, textos pioneros que continúan vigentes

con sus planteamientos acerca de los principios y reglas de las imágenes que inciden directamente en la semántica, la retórica y la comunicación visual, derivados de múltiples ejemplos y referencias que abarcan desde la pintura, escultura, arquitectura, publicidad, el cine y la televisión.

En el Diseño Gráfico, a comparación de disciplinas muy antiguas, las investigaciones teóricas son contadas, pero es gracias al reconocimiento que ha tenido que se han podido abordar investigaciones orientadas a la percepción y la óptica, plateándose diversas teorías y tocando ámbitos como en las neurociencias desde los procesos mentales o técnicas creativas, que si bien parecieran todas muy lejanas al Diseño Gráfico, tienen mucho más en común de lo que se cree, sobre todo si se está capacitado en disciplinas como la semiótica, la retórica, la hermenéutica y la lingüística, todas ellas ahora también enfocadas al lenguaje visual. Por otro lado, algunos diseñadores se han dedicado a la investigación histórica, que puede ser desde los medios impresos, desde un punto de vista formal, tales como la prensa y los fondos antiguos que forman parte del acervo librero de alguna institución, rescatándolos del olvido, que por ser una profesión que entre sus muchos antecedentes, tiene a las artes plásticas como principio rector de sus teorías, es en donde el diseñador gráfico puede inmiscuirse en estudios sobre Historia del Arte, siempre desde el punto de vista analítico a partir del discurso visual. También se puede citar el famoso proyecto realizado por André Gürtler, maestro de la Universidad de Diseño y Arte de Basilea en Suiza, relacionado con el Diseño de una fuente capaz de representar de manera gráfica la complejidad fonética de la lengua Maya y en donde participaron lingüistas, sociólogos, diseñadores gráficos y tipógrafos, muchos de ellos pertenecientes a la Universidad Nacional Autónoma de México, dando como resultado la fuente *Mayatán* la cual unificó la representación gráfica de las lenguas mayas.

#### **Factor 4. Interés por un posgrado**

Particularmente en la UASLP, a partir de que se implementó la modalidad de titulación por investigación, un gran número de alumnos optaron por realizar su trabajo para la obtención del grado por este medio, ya que la modalidad ofrece al estudiante la posibilidad de tocar ámbitos y diversas disciplinas que parecieran ajenas al Diseño Gráfico, pero que fueron medulares al momento de plantear las preguntas de investigación. Sin embargo otros pueden dar continuidad a sus estudios y concluir la titulación durante el posgrado. En este sentido es importante decir que la UASLP cuenta con maestrías en el área de Diseño desde hace varios años, lo que permite a los alumnos dirigir sus estudios a un posgrado dentro de la misma institución educativa, esto sobre todo es algo que para instituciones que no cuenten con un posgrado, limitan al alumno a realizar estudios en otro lugar, sea fuera de la ciudad o país. Sin embargo, sobre todo en las áreas de Diseño, no consideran los alumnos posgrados en otras disciplinas, precisamente por el desconocimiento de que en otras áreas, es posible realizar investigación.

Ariza (2012), habla acerca de esto en su investigación *Diseño y los estudios de posgrado en México*, en donde logra evidenciar cuántos y cuáles son los posgrados que se tienen en México, incluso su ubicación geográfica para dar cuenta de que prácticamente se ha ido centralizando en áreas del centro del país, porque ahí es donde están las escuelas, lo que ha

llevado a desplazar en su mayoría a los estudiantes interesados en una maestría, y esto por supuesto significa un costo no solo en los estudios sino en la residencia para habilitarse. El procedimiento para llevar a cabo la titulación en pregrado por esta modalidad en la UASLP da inicio a partir del noveno semestre de la carrera, es decir, cuando el alumno se encuentra realizando su servicio social adjunto a algún maestro investigador de cualquier disciplina ya que esta opción permite la flexibilidad interdisciplinaria. El procedimiento es solicitar por medio de una carta esta modalidad, previa plática con el maestro para que se incorpore a alguna investigación de las muchas derivadas de las diversas líneas de generación del conocimiento de los cuerpos académicos. El alumno entonces se compromete a entregar al cabo de un año, el resultado de esta investigación. Además, el alumno está comprometido a tomar un curso en línea para poner en común los términos básicos de la metodología de la investigación, la construcción del protocolo y la revisión del marco teórico, los cuales llevará a cabo durante el transcurso del primer semestre. Una vez terminado este periodo, el alumno se inscribe al taller X en donde podrá continuar su investigación al lado de su asesor de taller, que en este caso es el mismo profesor investigador. Durante este segundo semestre, el alumno desarrolla su marco metodológico, aplica las herramientas pertinentes, interpreta y saca conclusiones al respecto de su planteamiento de hipótesis inicial, contrastando lo afirmado con los resultados obtenidos. La extensión de estas investigaciones están acotadas al nivel del curso, en este caso, licenciatura, por lo que los resultados no suelen ser muy profundos ni extensos, sin embargo, permiten a los alumnos descubrir sus habilidades y competencias en el campo de la investigación lo cual siempre los alienta para dar inicio en los estudios de posgrado.

### **Casos de investigación particulares**

A continuación se presentan casos de investigación de alumnos de Diseño de las dos instituciones, permitiendo visualizar una amplia diversidad de temas en los que el Diseño Gráfico se ha involucrado.

#### **Estudio comparativo de los símbolos aztecas aplicados al vestuario de danza del grupo Coyolxauhqui que sufrieron sincretismo**

Esta investigación fue realizada por la alumna María del Rocío Bárcenas Salazar. Originaria de San Felipe, Guanajuato y perteneciente a un grupo de danza azteca, dedica a dar presentaciones a solicitud de parroquias, barrios y otras instituciones que celebran festividades de santorales y festividades. Su inquietud fue indagar en los símbolos del vestuario de su grupo de danza, las transformaciones expresivas desde sus orígenes y su percepción, que abarcó desde los Antecedentes históricos de la danza en México, los símbolos en el vestuario azteca prehispánico, así como la estilización del vestuario azteca, interviniendo con ámbitos de las Ciencias Sociales, la Antropología y la Sociología, con diversos datos abordados con análisis comparativo, entrevistas, observación participante y diversas herramientas que permitieron comprobar la hipótesis planteada. Finalmente, este trabajo de un año, propuso un trabajo de impacto para la comunidad dancística de San Felipe.

### Redacción y estilo para diseñadores gráficos: un acercamiento a los recursos lingüísticos

Observar la redacción, ortografía y estilo en los trabajos en Diseño Gráfico, permitió encontrar muchos más errores, como si que el diseñador no se sintiera comprometido de mejorar sus competencias lingüísticas, inquietud que fue percibida por la alumna Elsa Berenice Carreras Hernández, quien desde los primeros semestres mostró una gran capacidad en relación con las competencias lingüísticas más utilizadas en la disciplina del Diseño Gráfico. Por ello abordó desde la historia de la lengua española, las competencias comunicativas del diseñador gráfico, los recursos lingüísticos, la gramática y ortografía, la retórica y el estilo, además de abordar la relación entre la tipografía y la ortotipografía. Finalmente intervinieron en su investigación conocimientos de lingüística, redacción y estilo, ortografía, tipografía y por supuesto, de retórica. Develando que existen numerosos trabajos demeritados por su calidad comunicativa en una aparente cortina estética, pues existe una zona de confort general en la que muchos diseñadores se han instalado, apostando más a la parte formal.



**Figura 1.** Ejemplo de los proyectos de la alumna María del Rocío Bárcenas Salazar y Elsa Berenice Carreras Hernández, UASLP

### Análisis comparativo de mensajes gráficos en dos ciudades: Aguascalientes-México y Altea- España

Las diferencias geográficas, culturales y de idioma, permitieron a la alumna Virginia Citlali Medina Ramírez, realizar una investigación mientras tuvo su estancia de intercambio académico en Altea España. Durante un semestre pudo plantearse diversos aspectos que en su estado natal Aguascalientes, logró comparar con otro país, abordando los mensajes

visuales, aspectos de comunicación, semiótica, antropología, sociología e incluso urbanismo, no solo a través de los textos consultados, sino de la observación participante, registro fotográfico, entrevistas directas y otras herramientas empleadas, para el análisis de la tipografía, color, formas y discursos visuales en los mensajes. La motivación jugó un papel fundamental en este proyecto, ya que la estancia en otro país resulta un detonante para la investigación, teniendo a su alrededor otros lugares distintos por conocer e interpretar desde su visión como diseñadora. Ella aseguró que incluso la comida le permitió cuestionarse diferencias culturales, comparar todo lo que le rodea, aunque sea por un periodo breve, hizo que surgieran muchos tópicos para descubrir a futuro.

### La importancia de la interdisciplinariedad en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Aguascalientes

Si bien esta investigación intentaba recuperar datos del trabajo interdisciplinario de una institución, el inconveniente mayor fue el tener menos de seis meses para un proyecto tan ambicioso. El alumno Osvaldo García Mendoza recurrió a diversos autores, dando revisión a disciplinas como la educación, la psicología y la antropología, pero en la medida en la que avanzaba, tuvo que ir recortando la extensión del tema respecto a sus alcances. Aun así logró el objetivo de finalizarlo, pero cabe destacar que al realizar un mini proyecto se puede tener la oportunidad de acreditar un promedio de 250 horas de servicio social, por lo que el interés más que en la investigación como tal, puede estar en la acreditación de un requisito. Esto es importante señalarlo, debido a que independientemente de que los profesores comprendan la importancia de la investigación en sus estudiantes, siempre el alumno tendrá la última palabra para efectuar o no una satisfactoria investigación.



**Figura 2.** Ejemplo de exposiciones de carteles de investigación en el área de Diseño en la UAA. Exposición del alumno Osvaldo García.

**Indumentaria e identidad: Revisión de códigos en reflexión a un espacio urbano**

Este proyecto permitió trabajar con diversas disciplinas haciendo uso del trabajo colaborativo entre alumnos de Diseño Gráfico y urbanismo. La identidad permite analizar desde diversas disciplinas, los rasgos o atributos individuales o colectivos, definiendo diferencias, así por ejemplo los culturales, los urbanos o incluso los de género, dan cuenta de la diversidad que en este caso se enfocaron a la indumentaria de las personas, contribuyendo en el estudio y memoria de la identidad visual en una zona delimitada del centro de la ciudad de Aguascalientes. En este caso el interés surgió a consecuencia del trabajo de un investigador con el que los alumnos decidieron trabajar para aportar algo al proyecto, siendo de alguna forma guiados, facilitándose el seguimiento desde una línea ya definida, sin embargo ellos consideraron que la participación de una tercera disciplina, como Diseño de la indumentaria textil, facilitaría y ampliaría los aspectos analizados en beneficio del conocimiento. Aquí vale la pena acentuar que de los tres integrantes del proyecto, en particular uno de ellos se interesó más en la investigación, prácticamente fue para esta alumna un descubrimiento el saber que desde el Diseño Gráfico se pueden explorar temas que a simple vista no le hacían sentido, logrando incentivar sus estudios por un posgrado próximamente.



**Imagen 3.** Cierre de exposiciones de carteles de investigación en el área de Diseño en la UAA, en el que se presentan proyectos de urbanismo, ingeniería, arquitectura, interiorismo, Diseño Gráfico e Industrial, entre otros. Exposición de los alumnos Citlali Medina Ramírez, Aurora Chapa Silva y Marco Buenabad Fraga.

En cual quiera de las dos instituciones en las que se realizaron proyectos de investigación desde el pregrado, se observó que los alumnos denotan interés a partir de que comprenden que los proyectos de investigación no son una extensión de las materias cursativas

de su plan de estudios, y que en ellas no aplica el copiar y pegar información obtenida de diversas fuentes, sino cuestionarse aspectos de interés, realizar trabajo de campo, registros fotográficos, revisión de diversos materiales o evaluación de datos, entre muchas otras herramientas y métodos, para acercarse realmente al tema que indagarán por un periodo de tiempo, ya sea breve como en los mini proyectos que la UAA desarrolla cada semestre o en la modalidad de tesina de UASLP.

En este sentido, la ética juega un papel fundamental, y aunque no se ahonda en este texto, es importante decir que diversos autores como Huamaní (2008, p. 80), coinciden en el hecho de que desde pregrado se debería prevenir con infracciones el copiar y pegar textos para usarlos en una nueva investigación, siendo por su puesto una tarea del asesor el llegar a detectar este tipo de problemas, ya que el proceso de revisión de manuscritos debería ser supervisado, sobre todo si la investigación incluye al asesor como coautor.

Las investigaciones de pregrado significan un buen antecedente en el momento de elegir un posgrado, incluso si el posgrado corresponde a un área distinta a la de los diseños. El haber estado cercano a eventos como seminarios o congresos de investigación, significó una gran diferencia para los alumnos que decidieron hacer un proyecto de investigación, ya que por encargo o por interés personal, estuvieron presentes en mesas con ponencias de temas diversos como optometría, psicología, urbanismo, medicina en general y en otras de ciencias sociales, como sociología, historia y antropología. Esto detonó que al escuchar contenidos diferentes, en realidad encontraran coincidencias, incluso viendo carteles de investigación que se les pidió registraran en fotografías.

Esto, aunque fue un ejercicio académico aplicado en materias que tenían la intención de analizar la infografía y estructura editorial, permitió desencadenar el interés en los alumnos para comprender de forma sintética lo que incluye un cartel de investigación, incluso detectando los problemas de legibilidad y contraste de carteles vistos en los que los autores no se consideraron los tamaños de tipografía, color, y muchas otros aspectos que el diseñador si puede mejorar con soluciones visuales que benefician en la comunicación visual de otras disciplinas.

Por ello se cree conveniente que a lo largo de la formación profesional de un estudiante de Diseño, se les pida e incluso obligue a asistir no solo a los eventos de Diseño, sino a eventos académicos de áreas consolidadas en investigación, como en centros o facultades de ciencias sociales o medicina, para darse una idea de la diversidad de temas que podrían abordar, incluso proponerse como diseñadores para alguno de esos carteles, haciendo con ello un primer vínculo con otras disciplinas, en el intento de comprender lo que esperan comunicar e incluso tener un cliente cautivo para ofrecerle sus servicios de Diseño, pero sobre todo para llegar a observar todo tipo de fenómenos en los que puede incidir el Diseño Gráfico.

## **Factor 5. Considerar el Diseño prospectivo**

De inicialmente ser un oficio, el Diseño Gráfico es ahora una profesión en la que es necesario prepararse para el futuro, Frascara, en el prólogo de *Diseño gráfico en el aula* (Ricupero, 2007), indica que dado que el futuro resulta imposible de predecir, los estudiantes



deben ser guiados básicamente para aprender a pensar, a enfrentar nuevas situaciones y a construir, respuestas apropiadas y creativas, poniendo énfasis en el aprendizaje permanente, dejando claro que la escuela es solo el comienzo para este proceso. “Diseñar, para el profesional de hoy, es una actividad intencional”, acentúa Frascara (p. 23), explicando que se trata de coordinar una larga lista de factores humanos y técnicos, trasladando lo invisible en visible y comunicar, donde Diseño implica planificar para obtener un propósito específico.

Dando cuenta de los diversos avances tecnológicos, el Diseño Gráfico es una de las disciplinas que más impacto parece evidenciar, dado que el uso de programas para determinadas áreas, cómo la editorial, web, retoque digital, etc. parecen presionar y demandar el uso de equipos cada vez más capaces en almacenar información para trabajar a velocidades consumidas por el tiempo. Sin embargo va quedando a la deriva mucha información que no se recupera, puesto que no se documenta. Esta en realidad debería ser una clave para que tanto alumnos, como maestros, distinguieran que lo que se realiza en las mismas clases puede llegar a convertirse en material que documente, no solo visualmente, sino teóricamente un acontecer de por ejemplo determinada materia. Wong, Frutiger, Dondis, por mencionar algunos, trabajaron en la publicación de sus ejercicios arrojando testimonios importantes sobre su amplia experiencia en el trabajo visual, no solo teorizando, sino documentando su trabajo y su tiempo.

## Conclusiones

Norberto Chaves, apunta la necesidad en el Diseño Gráfico de capacitarse culturalmente, desde los “usos y costumbres” hasta los grandes géneros, desde sus manifestaciones históricas hasta las contemporáneas, aprovechando también la documentación a través de la experiencia cotidiana, aquella que en el día a día se experimentan con observación en los hechos sociales en nuestros contextos, no únicamente teorizando en bibliotecas, revisando textos en archivos o museos, sino fomentando el trabajo del diseñador como investigador, con la posibilidad de descubrir otras alternativas de observar los fenómenos relacionados con el Diseño Gráfico.

De alguna forma acercar al alumno al compromiso que requiere el Diseño Gráfico como una disciplina de la que dependen otras muchas para difundir saberes, no solo por el trabajo editorial que esto conlleva, sino para la divulgación de la ciencia, con propuestas diversas vinculadas a un sin número de conocimientos esenciales para el buen desempeño de la comunicación gráfica. Sin embargo no se puede olvidar que los alumnos aprenden del maestro y si los maestros no generan investigación, no se puede predicar sin el ejemplo, por lo que las instituciones deben reforzar en sus profesores esta práctica, ya sea en pequeños seminarios dentro de su centro o facultad, recuperando los intereses que los profesores tienen por determinada área o en solicitud de ensayos o textos que el profesor quiera compartir, ya que algunos profesores son expertos en áreas en las que nunca imparten clases.

Por tanto es fundamental propiciar el trabajo inter y multidisciplinario, que incremente y propicie una visión holística a favor de conocimiento y si es posible, de la innovación,

aprovechando las capacidades del alumno para el logro de metas, en las que de forma voluntaria pueda desarrollar sus aptitudes hacia la investigación, una vez que se detecte alguna oportunidad que motive al estudiante.

## Notas

1. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), organismo responsable de elaborar las políticas de ciencia y tecnología en México.
2. Al menos en el área de Diseño Gráfico de la UAA, han sido menos de diez los alumnos los que por semestre participan en esta modalidad.
3. Véase más en: Polanco Hernández, A. (2005). La motivación en los estudiantes universitarios. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 5(2).
4. Este aspecto integral se ha tomado en la UAA a partir del noveno y último semestre de la carrera de Diseño Gráfico, siendo una materia de nueve horas a la semana, la que permite a modo de taller, ir contemplando en equipo proyectos integrales que otorguen algún beneficio a la sociedad, involucrándolos con diversas disciplinas.

## Lista de Referencias Bibliográficas

- Ariza, V. (2012). *La investigación en Diseño. Una visión desde los posgrados en México*. Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Bárceñas Salazar, M. del R. (2015). *Estudio comparativo de los símbolos aztecas aplicados al vestuario de danza del grupo Coyolxauhqui que sufrieron sincretismo*. (Tesis de grado). Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
- Campanario, J. (2002). ¿Cómo influye la motivación en el aprendizaje de las ciencias? Recuperado el 15 de marzo de 2005 en <http://www2.uah.es/imc/webens/127.html>
- Carrera Hernández, E. B. (2015). *Redacción y estilo para diseñadores gráficos: un acercamiento a los recursos lingüísticos*. (Tesis de grado). Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
- Chaves, N. (2015). *Formación cultural del diseñador*. Foro Alfa. <https://foroalfa.org/articulos/formacion-cultural-del-disenador>
- Dondis, D. A. (1973). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.
- Frascara, J. (2006). *El Diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
- Huamaní, C.; Dulanto-Pizzorni, A. y Rojas, V. (2008). *Copiar y pegar en investigaciones en el pregrado: haciendo mal uso del Internet*. Sociedad Científica de San Fernando, Facultad de Medicina, Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.
- Revista Tiypo, No. 1. Consultado en: <http://habitat.uaslp.mx/institucional/titulaci%C3%B3n> el día 30 de junio de 2016. La información de las nuevas modalidades de titulación fueron proporcionadas por la Coordinación de la carrera de Diseño Gráfico.
- Ricuerdo, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula: guía de trabajos prácticos*. Buenos Aires: Nobuko.
- Tapia, J. A. (2005). Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos. La orientación escolar en centros educativos, 209-242.

**Abstract:** Due to the fact that the areas where design intervenes is so broad, how in culture, health, ecology, law, science, sports and in general, any activity generated by the human being, the universe to investigate is vast and students arrive to be afflicted or frustrated by not being able to diagnose a specific design problem to carry out research at any of its levels, be it undergraduate or postgraduate, or its profiles as graphic, industrial or architectural, to name a few.

This text analyzes from the experience of two teachers who teach graphic design subjects in various universities in Mexico, some of the possible factors that influence this decision making to choose research projects, reflecting on the possibility of encouraging the student to expand its frames of reference, with the purpose of facilitating the detection of a possible vein that can offer an original, pertinent and beneficial research for those who receive it.

**Keywords:** Research - design - knowledge - factors - decisions.

**Resumo:** Como as áreas onde o design está em causa é tão vasto, como cultura, saúde, ecologia, direito, ciência, esportes e, geralmente, qualquer atividade gerada por seres humanos, o universo de investigar é vasto e alunos chegam para se lamentar ou frustrar incapaz de diagnosticar um design problema específico de investigação em qualquer nível, seja de graduação ou pós-graduação, ou seus perfis como um gráfico, industrial e arquitetônico, para citar alguns.

Este texto analisa a partir da experiência de dois professores que ministram disciplinas de design gráfico em diversas universidades do México, alguns dos possíveis fatores que influenciam essa tomada de decisão na escolha de projetos de pesquisa, refletindo sobre a possibilidade de incentivar o aluno a expandir seus quadros de referência, com o objetivo de facilitar a detecção de uma possível veia que possa oferecer uma pesquisa original, pertinente e benéfica para quem a recebe.

**Palavras chave:** Pesquisa - design - conhecimento - fatores - decisões.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---



Fecha de recepción: febrero 2019

Fecha de aceptación: julio 2019

Versión final: octubre 2020

## Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México

Mercedes Martínez González\*

---

**Resumen:** Los objetos locales, producidos en poblaciones rurales o indígenas –denominados artesanías– han tenido especial interés para diseñadores y antropólogos, aunque se han abordado de manera distinta desde estas disciplinas por separado. El objetivo del artículo es explorar nuevos caminos para integrar la etnografía al proceso de Diseño, y maneras distintas de utilizar el Diseño para obtener conocimiento antropológico, específicamente en el contexto del estado de Michoacán, México, en donde se realizó trabajo de campo durante un año en una comunidad que se dedica a la elaboración de muebles de madera y textiles elaborados en telar de cintura.

El corte de la investigación es cualitativo, y lo que aquí se representan son dos casos de estudio en los que se buscan otras maneras de hacer y conocer en el contexto rural de México; en uno partimos de la creación de una imagen construida como eje para comprender la relación entre la persona y los objetos; en el otro se integra el trabajo de campo etnográfico al proceso de Diseño.

**Palabras clave:** antropología del Diseño - Diseño participativo - muebles - textiles - pu-répecha.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 171-172]

---

(\*) Licenciada en Diseño Industrial por la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, Maestra en Diseño Industrial por la Scuola Politecnica di Design (Milán Italia), Maestra en Arte por Computadora por Thames Valley University (Londres, Reino Unido) y Doctora en Antropología por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Actualmente se desempeña como profesora Tiempo Completo, en la licenciatura en Arte y Diseño de la Escuela Nacional de Estudios Superiores, unidad Morelia (UNAM), carrera que coordinó de enero del 2015 a enero del 2016.

### Cuanajo, Michoacán, México

Aquí hubo agua, pantanos allá abajo. Y había muchas ranas, y las ranas empezaban a llorar o cantar como a las cinco de la tarde. Para las seis, para las siete, ya cuando se está oscureciendo, ¡cómo se oían!.... ahora ya

no hay ranas, o quien sabe, ya no se oyen porque hay muchos motores de los que trabajan la madera, en ese tiempo no había luz. Las ranas en purépecha se llaman “kuanasi”, y aquí en los cerros hay muchos pinos, las piñas se llaman “uanhasi”. Se juntaron los nombres y por eso aquí se llama Cuanajo.  
Doña Bertha Pérez

Cuanajo es una comunidad purépecha de 4758 habitantes (Censo de Población y Vivienda, 2010) perteneciente al municipio de Pátzcuaro, en el estado de Michoacán, México. De acuerdo al testimonio del actual Jefe de Tenencia (comunicación personal, 2016), la principal actividad económica de la población es la elaboración de muebles de madera, labor por la cual es reconocida en la región. Existen evidencias de la existencia de esta actividad en la comunidad al menos desde el siglo XIX (Aguilera et al., 1985, p. 105-114), aunque las técnicas, herramientas y materiales han cambiado con el tiempo, y por tanto, también el objeto ha sufrido modificaciones. Algunos pobladores realizan otras actividades, como el tejido en telar de cintura, el bordado, y el tallado de molcajetes de piedra.

En Cuanajo se teje lana y acrílico en telar de cintura, según doña Consuelo<sup>1</sup> (comunicación personal, 2016), cuando ella era niña su madre todavía hilaba y teñía lana proveniente del ganado de borregos que tenían en la comunidad, ahora compran la materia prima en Pátzcuaro o Morelia. Ramírez (2006, p. 52) menciona que en esta población también se hace el brocado, que es una técnica tradicional que se utiliza en la elaboración de fajas, y ocasionalmente lo aplican en rebozos, sobre todo para participar en los concursos que organizan las instituciones gubernamentales relacionadas con la producción artesanal.

De acuerdo al testimonio del Jefe de Tenencia (comunicación personal, 2016), en los años 40 del siglo XX Cuanajo era una comunidad principalmente agrícola, aunque entonces sus padres y abuelos ya elaboraban muebles de madera con herramientas manuales y a pequeña escala –principalmente petacas<sup>2</sup> y sillas de tijera– mismas que comercializaban en Pátzcuaro, Tacámbaro y Morelia<sup>3</sup>. Cortaban la madera de pino<sup>4</sup> del bosque que circunda la población, y lo trabajaban en su casa con herramientas rudimentarias, puesto que, de acuerdo al testimonio de los pobladores, entonces no había electricidad<sup>5</sup>. Actualmente la sobre explotación de los recursos forestales ha derivado en su empobrecimiento y hay pocos árboles de esta especie en los alrededores, por lo que el material que trabajan proviene de otras comunidades cercanas. Hay una creciente preocupación por reforestar, por lo que la comunidad espera en el futuro volver a ser autosuficiente en este aspecto.

## El acercamiento a la comunidad

El primer acercamiento a la comunidad<sup>6</sup> fue a partir de una asignatura de la licenciatura en Arte y Diseño, cuyo objetivo inicial era introducir a los alumnos al contexto local. A pesar de que en un primer momento no se trabajó de manera colaborativa con la población, este primer encuentro permitió acercarse a algunos habitantes de Cuanajo. Unos meses

después se decidió volver para esta vez, generar un diálogo mucho más horizontal, desde la antropología del diseño<sup>7</sup>.

Aunque el puente entre la antropología y el Diseño es reciente, está en expansión. En México, Martín Juez (2002) habla de esta intersección por primera vez; en Brasil, en la universidad del estado de Río de Janeiro (UERJ) hay un laboratorio en esta área; en Argentina, la universidad de Palermo contempla una línea de investigación del posgrado denominada “Cruces entre cultura y Diseño”; mientras que en otros países del mundo, especialmente en Europa, y específicamente, en Reino Unido y Dinamarca, se han formado grupos de investigación que analizan las posibilidades de intersección entre ambas áreas, y hablan incluso del posible surgimiento de una tercer disciplina<sup>8</sup>.

Para Martín Juez (2002, p. 23), “la antropología del Diseño tiene como finalidad explorar lo que vincula lo humano –tema central de la antropología– con el objeto –la tarea medular del Diseño–”; mientras que Otto y Smith (2013, p. 1) la consideran una “(sub) disciplina separada con métodos, conceptos y prácticas propias”. Anastassakis, (2016, p. 84) contempla al Diseño participativo y colaborativo como “punto central de intersección entre la antropología del Diseño”.

Para hacer una distinción entre distintos haceres y saberes, pero sobre todo, con la intención de buscar coincidencias entre hacedores de cosas, podemos pensar el Diseño como una capacidad humana que implica concebir un objeto antes de crearlo (Gatt e Ingold, 2013, p. 139), aunque el modo de hacerlo varía en distintas sociedades y culturas (Otto y Smith, 2013, p. 1). Sería difícil precisar el momento exacto en que se crea el Diseño como la disciplina que es en la actualidad, pero un antecedente importante sin duda es la revolución industrial, y se puede pensar la escuela de la Bauhaus como la institución que consolida esta área como profesión (Whitford, 1994; De Fusco, 1997).

Sobre el concepto de artesanía, por mencionar solo a algunos autores, Marta Turok (1988, p. 9) considera que abarca tanto “lo hecho a mano por campesinos e indígenas”, como los “talleres establecidos (generalmente urbanos), cuya producción puede considerarse suntuaria y decorativa”; mientras que para Novelo (2002, p. 165) es importante observar y reflexionar sobre la producción artesanal como un hecho multidimensional, a partir de las condiciones en que se inscriben.

García Canclini (1984, p. 128 y 129) se refiere específicamente a la artesanía del estado de Michoacán como un recurso económico que complementa el ingreso familiar y por tanto, contiene en parte la migración a los Estados Unidos. Considera además que en México, y otros países latinoamericanos –como el Perú–, el objeto se ha integrado y resignificado en el contexto urbano.

Martín Juez (2002, p. 28 y 42) parece coincidir, pues argumenta que cada vez es menos clara la distinción entre el proceso industrial y el artesanal, y considera que todos los diseñadores tienen mucho en común con estas fusiones de procesos.

En un país como México, en el que distintos objetos y creadores comparten cada vez más espacios, es difícil distinguir la línea que divide estos dos campos, por lo que en este artículo, en vez de destacar las diferencias, se apela a destacar precisamente los saberes compartidos, las cualidades que tienen en común los artesanos y los diseñadores, y con esto, se busca generar un diálogo entre hacedores de cosas, cuya intención es precisamente buscar puntos en común, así como entender otras maneras de hacer y conocer a partir del trabajo colaborativo.

Así, aquí cabe preguntarse, ¿de qué manera la etnografía puede contribuir a la creación de un diálogo más horizontal entre diseñadores y artesanos?, y ¿cómo puede el Diseño aportar al conocimiento antropológico? Ambas preguntas se plantean específicamente en y para el contexto del estado de Michoacán, México.

Para poder comprender los objetos que se hacen en Cuanajo en relación a las personas que los producen, y viceversa, utilizamos una metodología híbrida de corte cualitativo, en la cual se usa el Diseño para el estudio de la cultura y la etnografía para diseñar. Esta investigación forma parte de los resultados obtenidos durante un año de trabajo de campo. En esta etapa del proyecto participaron alumnos de los últimos semestres de la licenciatura en Arte y Diseño –a través de la modalidad de servicio social–, una diseñadora industrial originaria de Cuanajo; así como una estudiante y una docente de Literatura Intercultural –quienes realizaron traducciones de textos al purépecha–.

## Doña Consuelo y el tejido en telar de cintura

En Diseño Industrial, nos enseñan a buscar formas originales, pero la riqueza más grande es hacer un mundo que le pertenezca a la gente y lo sientan suyo, porque eso es lo que da felicidad. Si tu casa no tiene que ver contigo no es nada. En la escuela debería de haber una materia que nos enseñara cómo relacionarnos, cómo comprender lo que la gente necesita, y para eso hay que aprender a escuchar. Los proyectos no están nunca solos, siempre tienen un entorno, los acompaña un paisaje, una situación económica, una cultura, las costumbres de cada gente.

Oscar Hagerman

Al ir por primera vez a Cuanajo se conoció a doña Consuelo, tejedora en telar de cintura que ha ganado varios premios en los concursos de artesanía patrocinados por instituciones gubernamentales del estado. Según su testimonio, ella se dedica a esta actividad desde los diez años de edad, misma que aprendió de su madre, que a su vez, aprendió de su abuela. Actualmente doña Consuelo enseña la técnica a las niñas interesadas, allegadas a su familia, y dos de sus tres hijas se dedican a tejer prendas en telar de cintura, quienes también han sido reconocidas por su trabajo en concursos estatales.

Los objetos que elaboran son fajas<sup>9</sup>, morrales<sup>10</sup>, pulseras, caminos de mesa y rebozos<sup>11</sup>. La primera impresión que se tuvo sobre algunos de estos objetos es que se hacían con fines utilitarios, para autoconsumo, sin embargo, una vez que se comenzó a realizar trabajo de campo etnográfico se comprendió que cada prenda tiene distintas funciones: el rebozo y el camino de mesa son especiales, se elaboran casi exclusivamente para participar en concursos, por lo que requieren de una inversión de tiempo considerable –al menos un mes de trabajo con múltiples recesos para hacer otros objetos, o tareas del hogar–; como puede verse en la Figura 1, las fajas –que aparentemente son prendas utilitarias– se elaboran para





**Figura 1.** Fajas tejidas en telar de cintura por doña Consuelo y sus hijas.  
Foto: Janetzi Fernanda Vargas Camacho.

los turistas, las figuras<sup>12</sup> que se tejen, los colores y sobre todo la medida, se hacen pensando en el gusto de los visitantes, ya que, según doña Consuelo (comunicación personal, 2016) “son demasiado cortas para sostener las naguas”; las pulseras cumplen con el mismo fin, pero son mucho más chicas y por tanto, más económicas; el morral en cambio, es un objeto utilitario, es la prenda que doña Consuelo obsequia en *Corpus Cristi* a la banda de la fiesta patronal, o cuando la invitan como madrina de algún festejo, aunque también está a la venta. La faja y el morral se utilizan en las fiestas patronales, es un distintivo de los cargueros<sup>13</sup> y de las figuras religiosas masculinas, que se visten con estas prendas durante las celebraciones.

Cuando la autora conoció a doña Consuelo, ella le pidió diseñar tarjetas de presentación, pues le ayudan a comercializar sus productos en las ferias artesanales de la región. En primera instancia, con apoyo de un grupo de alumnos y siguiendo una metodología tradicional de Diseño, se creó una imagen que era atractiva para futuros jóvenes consumidores de la ciudad, pero que de acuerdo a su testimonio, (comunicación personal, 2016) no identificaba realmente la labor de la tejedora.

Cuando se volvió a Cuanajo el año siguiente, doña Consuelo solicitó nuevamente tarjetas de presentación, así que se decidió diseñarlas *con* ella. Se realizó trabajo de campo etnográfico en el que, a través de entrevistas semi estructuradas, observación participante y Diseño participativo, se pudo entender mejor algunos de los elementos visuales que representan el tejido en telar de cintura de Cuanajo.

**Figura 2.** Tarjetas de presentación de doña Consuelo. Foto: Mercedes Martínez González



Se conocieron las figuras que teje, y distinguimos aquellas que ella considera mas representativas, o que tienen mayor complejidad técnica. De todas las imágenes que reproduce, doña Consuelo eligió el puki<sup>14</sup> porque “le gusta, y es difícil de tejer”. La tejedora tiene un muestrario de figuras y patrones heredado de sus abuelas, del cual ella toma las imágenes que desea reproducir en un determinado objeto. Este muestrario se ha retroalimentado de la imaginación de distintas generaciones de mujeres, ya que doña Consuelo ha integrado sus propios modelos, y sus hijas los suyos.

Doña Consuelo eligió los colores que quería para las tarjetas de presentación, para las cuales seleccionó el negro y beige, porque son “los que usa cuando teje rebozos para concurso”. Cuando se le mostró una primer propuesta de Diseño de la tarjeta, le pareció que el espacio “se veía vacío, y no le gustaba así”, por lo que pidió incluir un mayor número de figuras, de las cuales ella eligió “a la pareja”, que es una imagen de dos personas tomadas de la mano y, según su testimonio, la seleccionó porque es una de las que reproduce con mayor frecuencia.

El ejercicio de Diseño de una tarjeta de presentación que integra parte de la iconografía que utiliza doña Consuelo en los textiles elaborados en telar de cintura permitió comprender, mas allá del objeto mismo, la importancia de la participación de los futuros usuarios en el proceso. Aunque no se analizó la iconografía plasmada en los textiles purépecha (para tal efecto véase Ramírez, 2012) el trabajo de campo etnográfico que antecedió al proceso creativo permitió entender la importancia que estos elementos tienen para la tejedora. Se pudieron conocer algunos aspectos de las figuras, como la amplia variedad de motivos animales, vegetales y antropomórficos de los muestrarios, pero sobre todo, tratar de aprender a tejer también permitió entender la complejidad del saber-hacer de las prendas textiles.

Los objetos elaborados en telar de cintura de Cuanajo no solamente forman parte de un conocimiento ancestral, sino que constituyen parte de la cultura material contemporánea

local, y además, son una importante fuente de ingresos para las tejedoras. Las herramientas, los materiales, los movimientos corporales, los colores y las figuras representan una manera de ver y vivir la vida.

A través de este caso se pudo hacer con los otros y en este proceso la antropología y el Diseño permitieron avanzar en la búsqueda de otras maneras de hacer y conocer, de iniciar un diálogo entre hacedores de objetos. El resultado del Diseño participativo es una tarjeta que identifica a doña Consuelo (Ver Figura 2) en su faceta de tejedora, un Diseño con los otros y no para los otros.

## El taller de fotografía

La antropología visual se centra en la imagen para el estudio de las culturas. Se desarrolla después de la segunda guerra mundial como disciplina, siendo Margaret Mead y Gregory Bateson pioneros en esta área (Ardèvol, 1998, p. 217). Rose (2007, p. 35-49) considera que la imagen causa por sí misma un cierto efecto, y con la intención de acercarse a la descripción visual crea un método que denomina “interpretación compositiva”, basada en observar la composición de una imagen más que su modo de producción. Mientras que Heuson y Allen (2014, p. 113-130) piensan que ver y escuchar frecuentemente se conciben sincronizados y, buscan documentar su práctica etnográfica desde la asincronía, específicamente en el contexto de la creación audiovisual.

En el segundo caso de estudio que aquí se presenta, se parte de la imagen construida para llegar a la palabra, y viceversa. Se utilizó la fotografía como recurso para generar un diálogo asincrónico, y al mismo tiempo, la palabra fue el impulso creador de la imagen. Se analizó la imagen construida como un documento, portador de significado por sí mismo, y al mismo tiempo la discusión que se produjo entorno a una serie de fotografías permitió enriquecer la información visual, y complementar lo que la imagen dice.

Se impartió un taller de fotografía abierto a la comunidad, cuyo objetivo era proporcionar a los asistentes las herramientas técnicas del uso de la cámara y los principios básicos de composición visual aplicados al Diseño –contraste, textura, ritmo, fondo, forma y la ubicación de elementos en el espacio bidimensional–; pero se dejaron abiertas todas las posibilidades creativas y expresivas a los cinco participantes: un niño de doce años, una diseñadora industrial, un contador, una fotógrafa y un carpintero.

Durante las primeras sesiones el tallerista mostraba los principios de composición visual y las herramientas técnicas para el uso de una cámara fotográfica, y dejaba una serie de ejercicios prácticos con tema libre. En esta fase los asistentes coincidieron en la repetición de algunos motivos, como flores y personas en la plaza, y al mismo tiempo, las imágenes tenían elementos que distinguían al individuo que las produjo: la diseñadora prefería detalles arquitectónicos, la fotógrafa retrataba plantas y flores, mientras el carpintero se inclinaba por acercamientos a objetos de madera.

Las imágenes capturadas permitieron ver a través de sus ojos y conocer algunos aspectos del entorno y de la vida cotidiana, como la naturaleza, los objetos de madera, las personas de la comunidad y los espacios de reunión. Para el último ejercicio del curso cada participante construyó una fotografía<sup>15</sup> cuya intención era crear una imagen que identificara a la

comunidad, y luego se la editó digitalmente. En primera instancia se realizó una lluvia de ideas<sup>16</sup>, en la que cada uno expresó lo que creía que podría representar a Cuanajo. Los motivos elegidos fueron el caballo de día de muertos<sup>17</sup>, la elaboración de muebles de madera, la indumentaria tradicional femenina, el trastero de bodas<sup>18</sup> y algunas de las imágenes religiosas<sup>19</sup> de la iglesia principal.

La fotografía por una parte, sirvió como eje para la reflexión de los participantes del taller, quienes discutieron sobre lo que consideraban que representaría mejor a la comunidad; a nosotros nos permitió además entender los principales elementos de identidad de Cuanajo, vistos a través de sus ojos. La fotografía construida generó discursos visuales distintos a los que se crean con el uso de la cámara espontánea, es decir, la imagen construida requiere de una mayor reflexión, de conceptualizar lo que se va a incluir o a eliminar; el creador debe elegir el lugar y la escala de cada elemento en el espacio bidimensional, de acuerdo a su importancia; además, la edición fotográfica permite destacar aspectos o detalles dentro de la composición, como ciertos colores o formas; y genera la posibilidad de sumar o restar elementos, de cambiar el encuadre, la iluminación, y en general, de integrar el imaginario individual y colectivo al discurso visual. Giménez (1997, p. 9-12) se refiere a identidad como “una distintividad cualitativa socialmente situada”, basada en tres aspectos: la pertenencia social, una serie de atributos distintivos y la memoria colectiva. Además, considera que la distinguibilidad de las cosas y de las personas es distinta, ya que la segunda depende de la interacción social y del reconocimiento de los demás.

Las cuatro fotografías creadas en Cuanajo se hicieron a partir de objetos que los creadores identificaron como representativos de las tradiciones locales, y solamente en uno se muestra la interacción del mismo con la persona que lo elabora, aunque el encuadre muestra solo los brazos y las manos. Parece ser que en las descripciones visuales sobre elementos de identidad colectiva suele reconocerse mejor a la comunidad a través del objeto compartido. En el caso del caballo de día de muertos la intención original del autor era que sirviera como objeto del recuerdo. Durante el 2015 la comunidad colocó en la plaza, con fines turísticos, un caballo de madera a gran escala. La fotografía mostraba en el centro el caballo, y al frente un niño y un joven posando. En el extremo izquierdo se veían algunas personas que aparecieron en la imagen por casualidad, haciendo otras actividades, y estaban casi fuera de encuadre.

El fotógrafo cortó a las personas que aparecían en el fondo; borró al niño y al joven que posaban, y dejó así, el objeto solo en el centro, como elemento principal de la composición. También modificó la iluminación –la foto era de día y él decidió que pareciera que se había capturado de noche– lo cual tiene sentido, porque la festividad es nocturna. Con el cambio de iluminación logró destacar el color anaranjado de la flor de cempasúchil<sup>20</sup>, con lo que enfatizaba el carácter mortuorio de la imagen. Por último, decidió dibujar una luna que sirviera de referencia al paisaje nocturno (Ver Figura 3). Finalmente, imprimió una versión en blanco y negro, y la otra a color.

La fotógrafa asistente al curso eligió el trastero de bodas, mismo que recortó del fondo en el que estaba –en el que se veían los invitados a la celebración–. Una vez que terminó la edición decidió colocar este objeto sobre una fotografía con un fondo de flores. Por una parte, esto refuerza los cánones estéticos de la comunidad que, contrario a las modas contemporáneas del Diseño, consideran el espacio vacío como un elemento negativo. Por otro



**Figura 3.**



**Figura 4.**

**Figura 3.** Caballito de día de muertos. Foto: Edición de Rodrigo Hernández Aparicio, fotografía original de Guadalupe Iñiguez Pérez. **Figura 4.** Trastero de bodas antes de la inclusión de las flores al fondo de la imagen. Foto: Guadalupe Iñiguez Pérez.

lado, el que decidiera colocar el trastero sobre una imagen de flores es un elemento que enfatiza el sentido femenino de la composición. Como puede verse en la Figura 4, el objeto en sí mismo narra las tareas que corresponden a este género en el hogar: la cocina y la limpieza de la casa, heredadas de generación en generación a través de la madrina de bodas. Según el testimonio de los pobladores, a los varones se les obsequian herramientas para el trabajo en el campo, aunque ningún participante seleccionó una fotografía de este evento. En el caso de las imágenes religiosas, el niño de doce años decidió hacer una composición en la que al centro colocó a la virgen de la Natividad y en los extremos a San José y a San Miguel, representantes de los dos barrios de Cuanajo. Posteriormente, con apoyo de la diseñadora, enmarcó las imágenes religiosas con flores de color rosa, que había tomado un día antes. La distribución de los elementos en el espacio bidimensional muestra con claridad la función de cada figura tiene en la comunidad, la virgen unifica, mientras los santos representan a los distintos sectores que la componen.



**Figura 5.** El trabajo de madera. Foto: Aydé Aparicio Hernández.

La diseñadora en cambio, eligió el trabajo de la madera como elemento representativo de Cuanajo. La imagen que se observa en la Figura 5, muestra a un varón lijando el respaldo de una silla, y aunque la fotografía original se capturó a color, la diseñadora decidió editarla en blanco y negro, lo cual vincula esta actividad con la tradición local. Luego decidió borrar el reloj que el carpintero portaba en la muñeca, lo que refuerza la intersección atemporal entre el pasado y el presente, sintetizado en el concepto de trabajo. Cortó la imagen de forma que solo se ve parte del objeto y los brazos de la persona, por lo que no es posible reconocer a quien está produciendo el mueble.

El último día del curso se decidió colocar en la plaza las imágenes construidas, y se solicitó las personas de la comunidad que pasaban que decidieran cuál era la fotografía que mejor identifica a Cuanajo. Las opiniones fueron diversas, las mujeres ancianas preferían las figuras religiosas, los hombres adultos el trabajo de madera, solo algunas mujeres eligieron el trastero de bodas y, aunque la elaboración de muebles tuvo mayor número de votos, el caballo de día de muertos fue elegido por un grupo más diverso de personas.

En la discusión, los participantes concluyeron que la comunidad podría identificarse a través de tres ejes principales, interconectados entre sí, el trabajo, la tradición<sup>21</sup> y la religión –fé–.

Para algunos –principalmente las mujeres ancianas–, el eje central es la religión, representada mediante la virgen de la Natividad –que es la que une a la comunidad–, y de ahí parten la tradición y el trabajo; para otros, el trabajo en madera es lo que identifica a Cuanajo, es el elemento que lo relaciona con el exterior. Esta imagen es la que obtuvo mayor número de votos; por último, destaca la tradición, visualizada a partir del trastero de bodas y del caballito del día de muertos.

Como se observa, todas las fotografías se construyeron a partir de los objetos, incluso en aquellas tomas en las que originalmente aparecían personas, los autores decidieron removerlos y centrar la atención del espectador exclusivamente en las *cosas*. Parece ser que la identidad colectiva se muestra de manera más precisa cuando se excluye a personas específicas. Cuando mostramos las fotografías a los pobladores que pasaban por la plaza, ningún asistente tuvo dificultad para descifrar el mensaje visual a partir de la imagen del objeto, todos podían describir el evento, ceremonia o celebración en la que se utilizaba, los motivos por los cuales había sido elegido y el contexto del espacio en que se ubica. De igual forma, la discusión se generó a partir de los motivos por los cuales los asistentes definían la imagen de una *cosa* en mayor o menor grado de representación colectiva, y es en este punto en el cual cada uno se describía en función al grado de pertenencia del grupo al que la imagen hacía referencia.

## Consideraciones finales

La relación entre los objetos y las personas que los usan y los hacen ha ido adaptándose a las transformaciones de la comunidad. El trabajo de madera, que tradicionalmente es considerado masculino, y que era exclusivo de este género hasta hace aproximadamente cincuenta años, hoy es una labor desarrollada por ambos sexos, aunque con una clara división del trabajo. Las herramientas, los materiales y por tanto, el objeto mismo, ha sufrido fuertes cambios en los últimos cincuenta años, entre otras cosas, a partir de la llegada de la electricidad.

Hasta cierto punto, el tejido en telar de cintura parece ser una actividad más estable a lo largo del tiempo. Las herramientas y el movimiento del cuerpo no han sufrido fuertes transformaciones, sin embargo, según el testimonio de los tejedores, la historia de vida del objeto<sup>22</sup> –desde la obtención o preparación del material, hasta su consumo– si se ha modificado durante la última generación. Algunas cosas se producen en dos versiones, quiero decir, se hace la opción utilitaria para consumo interno, y los objetos para el exterior, pensados para los turistas y para el concurso.

El uso de la imagen construida –fundamento del Diseño– en el trabajo de campo etnográfico no solo aporta datos complementarios a la oralidad, sino que es capaz de proveer otra índole de información, imposible de obtener por otro medio, comunica por sí misma. Así, los ejes de identidad descritos oralmente en la discusión que se presentó en la plaza de Cuanajo: el trabajo, la tradición y la religión, coinciden con las imágenes. Es decir, el trastero y el caballo fueron catalogados dentro de la tradición, pero también son de madera, por lo que a su vez, representan el trabajo. Además, son objetos que se utilizan en rituales religiosos que marcan etapas importantes de la vida, como el matrimonio y la muerte. Esto hace ver que estos tres ejes no se producen de manera independiente, sino que están imbricados y además, muestra la importancia de la persona en su faceta de diseñador dentro de la comunidad, donde el hacer identifica al ser.

La información obtenida a través del discurso visual producido por la imagen construida permite una discusión en un nivel distinto, más intuitivo que el que se produce a través de la oralidad. Quedan muchos puntos por definir sobre las posibilidades de la antropología

del Diseño, y aun más cuando se trata de objetos diversos y por tanto, de hacedores distintos. Lo que si puedo destacar de esta experiencia es la naturaleza de la relación que se crea entre el antropólogo-diseñador y la comunidad, que muy distinta a la que se establece desde la tradición de ambas disciplinas de manera independiente.

Conocer al “Otro” hacedor de cosas desde un espectro más amplio, determinar los elementos visuales, objetuales y culturales que identifican su trabajo, definitivamente abre la puerta hacia un diálogo más horizontal, y por tanto también a la creación de objetos más integrados a las comunidades a las que pertenecen, tanto en su faceta de elaboración, como de uso.

En síntesis, la antropología del Diseño abre nuevas posibilidades metodológicas, teóricas y performáticas hacia el análisis y comprensión del ser humano en su entorno social, y a su vez, nuevos caminos para la creación visual y objetual.

## Notas

1. En Cuanajo se utiliza el vocablo “don” (o “tatá”, en purépecha) para referirse a los varones adultos o ancianos, y “doña” (o “naná”) para las mujeres en la misma condición, especialmente si están casadas y tienen hijos. Apelando a los usos locales se ha decidido utilizarlos en este artículo, como marca de respeto para los ancianos y adultos.
2. Por *petacas* la comunidad se refiere a un contenedor de madera tipo de baúl elaborado a base de ensamblados, cuya característica principal es que la tapa es plana.
3. Pátzcuaro es la cabecera municipal a la que pertenece Cuanajo, Tacámbaro es una de las poblaciones más cercanas a la comunidad, y Morelia es la ciudad capital del estado de Michoacán.
4. La madera del pino es la que se utiliza para la elaboración de muebles de Cuanajo porque es suave y fácil de grabar.
5. Según Nuño (2015, p. 36) en 1963 “se introdujeron los primeros talleres mecanizados para la fabricación de muebles” época en la que, según el testimonio de los pobladores, entró la electricidad a la comunidad.
6. Agradecimientos: A la comunidad de Cuanajo, Michoacán, por compartir con nosotros su modo de ver y vivir la vida, especialmente: a Don Efraín Juárez Vega, Jefe de Tenencia; a Doña Consuelo Jacobo Rosas por enseñarnos a tejer en telar de cintura y por mostrarnos la riqueza de su trabajo; a Guadalupe Iñiguez Pérez, Pedro Prudencio García, Rafael Iñiguez Pérez, Rodrigo Aparicio Hernández y a Ayde Aparicio Hernández por su interés en el taller de fotografía.
7. El Programa de Apoyo a Proyectos para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza (PAPIME), convocatoria 2016, ha financiado la realización del proyecto *Creación de un manual interactivo para la implementación de técnicas de antropología del Diseño en la licenciatura de Arte y Diseño de la ENES Morelia*, con clave PE403916.
8. Se destaca, entre otros, el trabajo de Rabinow y Marcus (2008), Clarke (2011), Gunn y Donovan (2012), Gunn, Otto y Smith (2013), Otto y Smith (2016), Gunn y Løgstrup (2014) e Ingold (2013; 2014; 2015).



9. La faja es una tira larga que tradicionalmente se enrolla en la cintura para sostener la nagua.
10. El morral es una bolsa de lana que tiene un asa larga. Usualmente es utilizada por varones, asociada localmente al trabajo en el campo.
11. El rebozo es una prenda femenina que tiene muchos usos en las comunidades rurales de México, entre otros, se utiliza para protegerse del frío o del calor, para arropar a un bebé y para cargar bultos.
12. Las tejedores le llaman *figuras* a las imágenes que tejen en los textiles: animales, flores, representaciones humanas o grecas.
13. Los cargueros son los encargados de un santo durante un periodo de tiempo. En Cuanajo portan como distintivo una faja cruzada al pecho y un morral, ambos con el nombre del santo.
14. *Puki* es el nombre purépecha que dan a una figura que representa un león.
15. Por imagen construida referimos a una composición visual en la cual exista una intención explícita del creador de armar una escena, de recrear lo que está en el imaginario.
16. La lluvia de ideas es una técnica creativa que se utiliza en el ámbito del Diseño. Consiste en que cada participante expresa libremente sus opiniones, y luego se hace una selección de las propuestas más viables.
17. Durante el festejo del día de muertos, en Cuanajo, se adornan las viviendas en las que alguien falleció durante el último año porque sus familiares y seres queridos esperan su regreso. Los asistentes a la celebración elaboran un caballo de madera y lo adornan con flores, fruta, pan y velas. El caballo deben cargarlo los varones que visitan la casa ese día, mientras las mujeres ofrecen canastas con frutas y flor de cempasúchil. Cuando los asistentes llegan a la casa en cuestión, se prende un cohete, para avisar de la llegada de un caballo. Entonces, son invitados por los familiares del difunto a la casa, juntos comen tamales y beben atole o mezcal. Antes de partir, los familiares obsequian a los invitados cuatro tamales que colocan en las canastas en las que las mujeres llevaron la fruta y las flores.
18. Los padrinos de boda de la madrina regalan a la novia un trastero de madera adornado con todos los implementos que utilizará para el trabajo en la casa, como escobas, cubetas y sopladores.
19. El santo patrono de la comunidad es la virgen de la Natividad, que es la que une a Cuanajo. También están las figuras de San José y San Miguel, que son los dos barrios que conforman la población.
20. La flor de cempasúchil –de color anaranjado–, es característica del día de muertos en México, se utiliza para adornar las ofrendas, los panteones y las viviendas, y se siembra y cosecha con tal fin. Existe otra flor, que es silvestre, color amarillo o blanco, que también se utiliza en Michoacán y Oaxaca para esta celebración.
21. Se utiliza el término tradición de acuerdo a los testimonios de los propios pobladores. Se referían a una serie de elementos y eventos distintivos de la comunidad, específicamente importantes en las celebraciones festivo-religiosas, como es el caballito de madera en día de muertos, o el trastero de bodas. Giménez (1997, p. 22) engloba las tradiciones culturales dentro de las “representaciones sociales compartidas”.
22. La historia de vida del objeto es una técnica creada por Martín Juez (2002) que busca entender las distintas etapas por las que pasa una *cosa*, desde que nace, hasta que muere.

## Referencias bibliográficas

- Aguilera, C., et.al (1985). *El mueble de madera mexicano. Historia, evolución e influencias*, México: Centro Cultural Banamex.
- Anastassakis, Z., Szaniecki, B., Ibarra, M.C., Mota, C., Medeiros, I., Oliveira, M., Siritto, M. y Costard, M. (2016). "Design and its movements in times of a widespread participation". En: PDC '16: *Proceedings of the 14th Participatory Design Conference: Short Papers, Interactive Exhibitions, Workshops* - Volume 2 (pp- 84-85), Aarhus, Dinamarca: ACM.
- Ardèvol, E. (1998). "Por una antropología de la mirada: etnografía, representación y construcción de datos audiovisuales". En: *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, vol. LIII, núm. 2 (pp. 217-240), España: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Censo de Población y Vivienda, 2010 . <http://www.beta.inegi.org.mx/> (visitada en agosto del 2016).
- Clarke, A. (2011). *Design anthropology: object culture in the 21st century*. Viena: Springer.
- De Fusco, R. (1997). *Storia del Design*. Roma: Editori Laterza.
- Ingold, T. (2015). *Líneas, una breve historia*. Barcelona: Gedisa.
- Ingold, T. (2014). "That's enough about ethnography!". En: *Journal of Ethnographic Theory*, vol. 4 (pp. 383-395). London: Creative Commons.
- Ingold, T. (2013). *Making. Anthropology, archaeology, art and architecture*. Nueva York: Routledge.
- García Canclini, N. (1984). "Investigación y política artesanal: propuestas metodológicas". En: *Boletín de Antropología Americana*, núm. 9 (pp. 127-134), México: Instituto Panamericano de Geografía e Historia.
- Giménez, G. (1997). "Materiales para una teoría de las identidades sociales". En: *Frontera Norte*, vol. 19, núm. 18 (pp. 9-28), México: El Colegio de la Frontera Norte.
- Gatt, C. e Ingold, T. (2013): "From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time". En: Gunn, Wendy, Ton Otto y Rachel Charlotte Smith (Ed.): *Design Anthropology. Theory and Practice* (pp. 139-158), Londres: Bloomsbury.
- Gunn, W., Otto, T. y Smith, R. (2013). *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury Academic.
- Gunn, W. y Donovan T. (eds) (2012). *Design and Anthropology*. Farnham: Ashgate.
- Gunn, W. y Løgstrup, L. (2014). "Participant observation, anthropology methodology and design anthropology research inquiry". En: *Arts & Humanities in Higher Education*, vol. 13 (pp. 428-442 ). Reino Unido: SAGE Publications.
- Hagerman, O (2012). <http://www.arquine.com/conferencistas/oscar-hagerman/> (visitada en marzo del 2017)
- Heuson, J. y Allen, K. (2014) "Asynchronicity: Rethinking the Relation of Ear and Eye in Ethnographic Practice". En: Schneider A. y Pasqualino, C. (Ed.), *Experimental Film and Anthropology* (p. 113-130). Londres: Bloomsbury.
- Laboratório de Design e Antropologia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. <https://www.facebook.com/lada.esdi/> (visitada en octubre del 2017).
- Línea de investigación "Cruces entre cultura y Diseño", Universidad de Palermo, Argentina. [http://www.palermo.edu/dyc/investigacion\\_desarrollo\\_diseno\\_latino/cruces\\_entre\\_cultura\\_diseno.html](http://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/cruces_entre_cultura_diseno.html) (visitada en octubre del 2017).

- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones a una antropología del Diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Novelo, V. (2002). "Ser indio, artista y artesano en México". En: *Espiral. Estudios sobre Estado y Sociedad*, vol. XIX, núm. 25 (pp. 165-178), México: Universidad de Guadalajara.
- Nuño Gutiérrez, R. (2015). *Cuanajo. Discursos de una identidad*. México: Universidad de Guadalajara.
- Rabinow, P., Marcus, G., Faubion J., Rees, T. (2008) *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. EUA: Duke University Press.
- Ramírez, A. (2006). *Tejiendo la identidad. El rebozo entre las mujeres purépechas de Michoacán* (tesis de maestría). México: El Colegio de Michoacán.
- Ramírez, A. (2014) *Tejiendo la identidad. El rebozo entre las mujeres purépechas de Michoacán*. México: Dirección General de Culturas Populares.
- Ramírez, A. (Ed.) (2012). *Diseño e iconografía de Michoacán: geometrías de la imaginación*. México: Dirección General de Culturas Populares.
- Rose, G. (2007). *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: SAGE Publications.
- Otto, T. y Smith, CH. (2013) "Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing". En: Gunn, W., Otto, T. y Smith, CH. (Ed.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury Academic.
- Smith, Ch., y Otto, T. (2016) "Cultures of the Future: Emergence and Intervention in Design Anthropology". En: Smith, Ch., Vangkilde, K., Kjaersgaard, M., Otto, T., Halse, J., Binder, T. (Ed.), *Design Anthropological Futures* (p.19-36). United Kingdom: Bloomsbury.
- Turok, M. (1998), *Como acercarse a la artesanía*. México: Editorial Plaza y Valdés.
- Whitford, F. (1994) (director): *Less is more*. Londres: BBC.

**Abstract:** Local objects, produced in rural or indigenous communities –handcrafts– have special interest for designers and anthropologists, but the way in which these disciplines approach this subject is very different. The main purpose of this paper is to explore new ways to integrate Ethnography in the design process, and to use Design to get anthropological knowledge, in the context of Michoacán, Mexico. This research has a qualitative approach, and results from one year of fieldwork in a town recognized for its speciality in the production of wood furniture and textiles. The research is based on two study cases in which we look for new ways to make and know about a rural community in Mexico; for the first one, we built an image to understand the relationship between people and objects; on the other case we introduced ethnographic fieldwork to the design process.

**Keywords:** Design anthropology - participative design - furniture - textile - purépecha.

**Resumo:** Objetos locais, produzidos em populações rurais ou indígenas –chamados de artesanato– têm sido de especial interesse para designers e antropólogos, embora tenham sido abordados de forma diferente dessas disciplinas separadamente. O objetivo deste artigo é explorar novas formas de integrar etnografia para o processo de design, e diferentes maneiras de usar o projeto para conhecimento antropológico, especificamente no contex-

to do estado de Michoacan, no México, onde o trabalho de campo foi realizado durante um ano em uma comunidade dedicada à elaboração de móveis de madeira e tecidos feitos em tear de cintura.

O corte da pesquisa é qualitativo, e o que está representado aqui são dois casos de estudo em que outras formas de fazer e saber no contexto rural do México são procuradas; em um começamos com a criação de uma imagem construída como um eixo para entender a relação entre a pessoa e os objetos; no outro, o trabalho de campo etnográfico é integrado ao processo de design.

**Palavras chave:** antropologia do design - design participativo - mobiliário - têxteis - pu-répecha.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---

# Reinterpretación del jardín japonés en el paisaje occidental del Siglo XX a través de tres paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker

Margarita Kwon \*

---

**Resumen:** En el presente artículo, se analizará el modo en que las diversas epistemologías influyen el paisaje occidental del siglo XX. En efecto se analizará puntualmente cómo los conceptos del jardín japonés influyeron en el paisaje occidental, rompiendo con los lineamientos axiales impuestos por la academia clasicista europea. Para ello se profundizará en las obras de tres paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker. El primer, James Rose, adepto al budismo zen, fue pionero en el paisaje moderno americano. Su aproximación a la cultura y filosofía japonesa le permitió interactuar de forma directa y espontánea con la naturaleza. Por su parte, Isamu Noguchi, con un amplio bagaje cultural, trasgredió los criterios de los jardines de sus ancestros y desarrolló un micropaisaje escultórico en pleno centro urbano. Finalmente, Peter Walker, estuvo influenciado por el minimal art como así también por los jardines geométricos de Japón. Se observa la geometría yuxtapuesta con lo natural. En efecto, es en el jardín japonés, y en la epistemología oriental en donde estos paisajistas exploran y extraer ideas con las que logran dar un vuelco novedoso y casi espiritual al paisaje occidental.

**Palabras clave:** jardín japonés - continuidad espacial - abstracción - ortogonalidad - minimalismo - contemplación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 188]

---

(\*) Arquitecta (UBA), especializada en planificación urbana, Diseño del espacio público y en arquitectura del paisaje (UTDT). Ayudante en Taller I y II en el Programa en Arquitectura del Paisaje UTDT) entre el 2014-2015. Docente en materia Arquitectura 1 (2007-2010) y en Arquitectura 3 (2012) en la FADU-UBA. Desde 2003 trabaja en Oficina Urbana, estudio de urbanismo.

## Introducción

Uno de los conceptos que influyó en la evolución del paisaje moderno del siglo XX en occidente fue la inspiración japonesa. Según Kenneth Frampton (1998), varios arquitectos paisajistas tomaron rasgos de experiencias culturales diferentes como es la japonesa para desarrollar nuevos escenarios paisajísticos. Esto implica que la concepción epistemológica de paisaje o más puntualmente la de jardín japonés comenzaba a nutrir y a su vez

a desnaturalizar la concepción occidental de paisaje occidental de aquel entonces. De la mano de estas transformaciones, comenzaba a vislumbrarse la necesidad de una ruptura epistemológica con las concepciones del clasicismo y con la tradición del *Beaux-arts* con respecto al paisaje.

Los principios epistemológicos sobre los que estaba construida la concepción el jardín japonés se basaban en la unidad de materia y obra, la relación entre necesidad y belleza y la aceptación de una cualidad espiritual en los objetos inanimados. Asimismo la concepción oriental asumía un respeto mutuo entre el hombre y la naturaleza, la síntesis de arte y lo natural. Es en esta manera de concebir el paisaje donde radicaba la belleza. Para dar cuenta del modo en que las diversas concepciones epistemológicas acerca del jardín oriental han influido en paisaje occidental en el presente artículo se analizarán las obras de James Rose (Residencia Ridgewood), Isamu Noguchi (Patio-jardín del Chase Manhattan Bank) y Peter Walker (Parque Burnett), permitirán adentrarnos en las ideas y conceptos que se interpretaron del jardín japonés para transformar el paisaje occidental.

## Principios del jardín japonés

A lo largo de los siglos el jardín japonés sufrió varios cambios en su concepción epistemológica. Si en un principio el artista trataba de imitar las manifestaciones externas de la naturaleza, a medida que se introdujo en el conocimiento de las reglas que regían la naturaleza, se trasladó la imitación de las manifestaciones externas a la imitación de su esencia interna.

A pesar del desarrollo de numerosas variantes de jardín japonés, se puede "...reconocer la lógica común del Diseño que se relaciona íntimamente con el *genius loci* del paisaje japonés, es decir, con aquello que la imaginación del hombre identifica con el país en sí" (Nitschke, 2007, p. 2). También se mantuvo el sentido japonés de la belleza. Ésta se podía percibir tanto como una casualidad natural o como una forma perfeccionada por el hombre. Incluso el cultivo simultáneo y la superposición consciente de ambas es lo que caracterizó la estética tradicional japonesa tanto en los jardines como en otras facetas epistemológicas del Diseño. La superposición constante de lo casual y de lo racional, de la forma natural y el ángulo recto, eran análogos a la figura china del Ying y el Yang. En este sentido Nitschke (2007, p. 3) afirma; "Por eso el jardín en Japón no se puede estudiar al margen de la arquitectura. El contraste con el orden casual de la naturaleza refuerza el orden racional del ángulo recto y viceversa".

De este modo el autor pone en relieve cómo a partir de tener en cuenta la concepción epistemológica del mundo por la cultura japonesa, se puede proyectar y poner en relieve a cabalidad la concepción del jardín en Japón. En efecto, el proceso de reinterpretación del lenguaje formal de los arquetipos de jardín estaba ligado estrechamente a los cambios de concepción de la naturaleza, los procesos socioeconómicos, las corrientes religiosas y filosóficas tales como el sintoísmo y el budismo zen.

Puntualmente se pueden establecer dos categorías de jardín japonés: los descriptivos y los secos. Los primeros, tenían como objetivo primordial la imitación de la naturaleza en su estado espontáneo, sin ningún tipo de artificialidad, pero con una compenetración

creativa, selectiva y compositiva; y los esenciales que buscan imitar la esencia interna de la naturaleza y no sus manifestaciones externas, generando una naturaleza muy austera y al mismo tiempo abstracta.

Los jardines descriptivos también llamados jardines de paseo, estaban atravesados por el sintoísmo, la religión nativa de Japón. En efecto, la concepción del sintoísmo está basada en el disfrute de la belleza natural y la veneración de deidades del cielo y la tierra. Se suele adorar aquello que es único en la naturaleza, tal como una roca con una forma extraña, un árbol cutido por las condiciones ambientales a lo largo de los siglos o una montaña escarpada de un modo particular. Es decir, cualquier elemento notable era objeto de adoración y el cual poseía divinidad.

Por su parte, los jardines esenciales o jardines secos, estaban impregnados del budismo zen. El budismo zen evoca a la meditación, a la contemplación y a la austeridad. En este sentido, los monjes zen tuvieron una participación muy activa en la conformación de este arquetipo de jardín. Estos jardines secos se pueden interpretar desde el punto de vista epistemológico altamente influenciado por la concepción existencial, dado que todo el conjunto, piedras, arena, muro, debían de servir para la meditación. De hecho, tal como sostiene Nischke (2007):

El zen siempre tuvo el carácter de una ciencia en su relación con la meditación y, en este sentido, es muy distinta a nuestra filosofía occidental con sus juegos intelectuales (...). El zen parte siempre de los hechos. Y el primer hecho con el que se enfrenta el hombre es su propio cuerpo (p. 3).

Cabe destacar que las técnicas de meditación orientales sirven para guiar la energía del hombre, de afuera hacia adentro, hacia el centro de la conciencia. La experiencia de la vuelta espontánea a la propia conciencia se llama experiencia de la “nada” o del “vacío”. De ahí que, en otras palabras, el jardín zen expresa parte de la epistemología de la concepción japonesa, caracterizado por un alto grado de abstracción y sin riqueza material. Este jardín en coincidencia con la concepción filosófica está compuesto por elementos simples y austeros que mediante su perfecta composición, hacen del jardín una obra de meditación. Si hasta aquí se dio cuenta de la concepción epistemológica oriental, en el siguiente apartado se analizará la concepción de jardín desde la epistemología occidental para luego analizar el caso de los tres paisajistas mencionados anteriormente.

## **El jardín en occidente**

La transformación del concepto jardín a principio de siglo XX, estaba dada por el “...agotamiento del modelo paisajista, la magnitud de las necesidades sociales y la metamorfosis de la ciudad contemporánea, que obligaron a una nueva alianza con la arquitectura y las artes plásticas...” (Anibarro, 2000, p. 6).

Las vanguardias artísticas y las corrientes arquitectónicas del Movimiento Moderno comenzaron a entrecruzarse con las premisas conceptuales del jardín. Incluso, en la Exposición de Artes Decorativas (1925) ya se pudo observar cómo los conceptos de las van-

guardias plásticas se visualizaban en el jardín y empezaba a circular el denominado “arte primitivo” por la abstracción que tenían.

En este sentido, Gabriel Guévrékian fue considerado el más claro exponente de las teorías cubistas en el ámbito arquitectónico al presentar en la Exposición el jardín del agua y de la luz. Especialmente porque pudo desarrollar la multiplicidad de visión representada en el plano de la pintura a través de la disposición geométrica de espejos, agua, reflejos, movimiento, muros de colores. Es decir, existía una búsqueda de redimensionar conceptual y epistemológicamente el concepto de jardín, conjuntamente con el pensamiento de vanguardia. En este marco, nuevos vocabularios y nuevos materiales comenzaban a ser los elementos desde los que se empezaba a pensar el paisaje en relación a la arquitectura y arte del momento. De este modo se iniciaba una ruptura epistemológica y por consiguiente conceptual con el clasicismo y con la tradición de *Beaux-arts*.

Más aún, luego de la Segunda Guerra mundial, algunos arquitectos paisajistas comenzaron a explorar otros lenguajes y formas de repensar el jardín. Unos de los conceptos que se reflejó a mediados del siglo XX en el paisaje occidental, más precisamente en el norteamericano, fue la inspiración japonesa.

Varios arquitectos paisajistas tomaron rasgos de experiencias culturales diferentes como es la japonesa para desarrollar nuevos escenarios paisajísticos. Por ejemplo, Christopher Tunnard (1910-1979) propondría uno de los aspectos principales a tener en cuenta en el nuevo paisaje: La organización asimétrica (empático), es decir, realizar un equilibrio asimétrico en una composición regular. Es precisamente en el jardín japonés en donde Tunnard encuentra un paralelismo con el pensamiento contemporáneo. El jardín japonés estaba referenciado epistemológicamente, entre otras filosofías y religiones, en el concepto de números impares. La tríada era un principio estético en donde las horizontales, verticales y diagonales simbolizaban la relación cielo-tierra-hombre.

Otro de los principios en el que se basaba el jardín japonés era la unidad de materia y obra, la relación entre necesidad y belleza y la aceptación de una cualidad espiritual en los objetos inanimados. Hay un respeto mutuo entre el hombre y la naturaleza, tal como se puede observar en el sintoísmo.

En la obra Bentley Wood (1935) de Tunnard, se observa un delicado balance asimétrico del espacio entre la pantalla reticular de cierre, la plataforma recta y los árboles, que permiten una apertura a la contemplación del paisaje exterior.

Otro ejemplo es el de la obra de Richard Neutra quien utiliza en la casa Kaufmann, la técnica shakkei japonés. Esta técnica antigua, utilizada tanto en los jardines descriptivos como en los jardines secos, consistía en “tomar prestados” los elementos del paisaje para integrarlos a la composición del jardín.

En el jardín de la casa Kaufmann se observa la captura del paisaje, separándose netamente del jardín y apropiándose su vista por encima del límite. Por lo tanto, el resultado es una amplificación del jardín más allá de su frontera real. Las montañas se conjugan con las rocas del jardín por la superposición de sus perfiles generando un escalonamiento de los planos horizontales de la casa y amplificando la escena.

En síntesis, en occidente comienza una transformación epistemológica de la concepción de jardín occidental y su referencialidad en el jardín japonés en particular y en la filosofía oriental en términos más generales. A continuación se explorarán las obras de 3 paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker.





**Figura 1.** Residence Ridgewood, planta de conjunto (1953).

### **James Rose (1913-1991)**

Uno de los pioneros del paisaje moderno americano fue James Rose quien junto a Garrett Eckbo y Dan Kiley, se rebelaron contra los estereotipos epistemológicos del Diseño axial que eran impuestos por la academia europea clasicista.

Rose fue un escultor del espacio y explorador del significado de los jardines privados a través de su incursión en los principios del budismo zen y los reinterpretó en el paisaje occidental, dejando un legado más que inquietante. Todo comenzó con su estadía en Okinawa, durante la segunda Guerra Mundial, la cual contribuyó a la formación de nuevos fundamentos del Diseño del jardín a través del estilo japonés.

Su obra más destacada fue la Residencia Ridgewood (Ver Figura 1), hoy convertida en el Centro James Rose en donde se observa la puesta en práctica de sus principios proyectuales. Esta residencia estaba conformada por la casa principal para su madre, una casa de huéspedes para su hermana y un estudio para él. Estas habitaciones estaban vinculadas a través de patios ajardinados y conectados por pérgolas de madera.

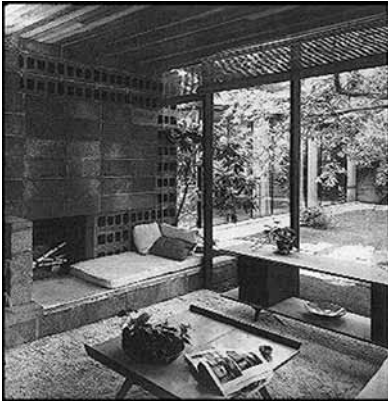


Figura 2.



Figura 3.



Figura 4.



Figura 5.



Figura 6.

**Figura 2.** Continuidad entre interior y exterior Residence Ridgewood.

**Figura 3.** Continuidad a través de ubicación de mobiliario en el exterior, Templo Shokin-tei.

**Figura 4.** Residence Ridgewood. Interacción entre lo natural y artificial.

**Figura 5.** Templo Shokin-tei, Katsura. Interacción entre lo natural y artificial.

**Figura 6.** Patio con pantalla de bambúes que tamizan la luz.

La fusión entre el espacio interior y exterior era uno de los temas que le interesó expresar en esta obra. Para él diseñar el interior era tan importante como diseñar el exterior. No le quitaba peso a ninguno de los dos. Necesitaba de ambos para crear un todo.

La continuidad que lograba con bancos interiores que se prolongaban al exterior así como con el mural de mosaico eran claros ejemplos de continuidad del espacio (Ver Figuras 2 y 4). Es decir, generar un diálogo, una interacción entre lo natural y lo artificial, lo cual era uno de los principios del jardín tradicional japonés que respondía a su concepción epistemológica cifrada en el sentido de integración y en la búsqueda de una unidad perfecta a partir de la antítesis (Ver Figuras 3 y 5). Rose describiría este concepto como “neither landscape nor architecture, but both; neither indoors, nor outdoors, but both” [ni paisaje ni arquitectura sino ambos, ni adentro ni afuera, sino los dos] (traducción propia) (James Rose Center; s/n).

Más aún, parte de la concepción epistemológica de Rose se basaba en que el Diseño moderno debía ser lo suficientemente flexible para permitir cambios en el entorno, así como en la vida de los usuarios. Estaba convencido en generar un espacio que sufra una metamorfosis, crezca, madure y se renueve como lo hacen todos los seres vivos. Él concebía epistemológicamente a un buen Diseño como a aquel que se encontraba en constante cambio de una etapa a la siguiente. Por eso Rose nunca consideró a la Residencia Ridgewood una obra terminada.

Esta idea estaba ligada directamente con la concepción epistemológica del paso de las estaciones en Japón. Debido al clima del país, las cuatro estaciones siempre se pudieron distinguir muy claramente una de otra. Para los japoneses los cambios de estaciones fueron altas fuentes de inspiración para el jardín, la pintura, la poesía y hasta para las comidas. Los elementos vegetales eran cuidadosamente estudiados (color, especie) para obtener una disposición armoniosa dentro del jardín que, a su vez, le otorgaría al observador el concepto de lo efímero y del transcurso del tiempo.

Rose adopta el concepto del cambio estacional a través de unas pantallas de bambú que representaban la caída de hojas. En el patio que se encuentra entre la casa principal y el estudio, se observa unas pantallas de bambú en forma de espiral que imitan el dibujo en la que caen girando las hojas en el otoño (Ver Figura 6). El concepto de hojas en el suelo es tomado por este diseñador como reflejo del paso del tiempo, de la belleza que produce y no como un concepto de lo sucio que solía tener el discurso academicista. Incluso se contraponen con la concepción epistemológica y con la imagen de los jardines occidentales del siglo XVI en donde la naturaleza estaba totalmente controlada por el hombre con el aspiracional de lograr la perfección. A tal punto que no se podía percibir el paso del tiempo. Coincidentemente con el pensamiento de Gilles Clément, Rose consideraba un jardín con mutaciones y transformaciones, como la vida misma. Rompía con el concepto epistemológico occidental de jardines impolutos, rastrillados, perfectos.

Habida cuenta de lo sostenido hasta aquí, si bien Rose tomó algunos conceptos y concepciones del jardín de paseo japonés, no se centró en replicar el Diseño del detalle. Esto le permitió improvisar e interactuar de forma directa y espontánea con la naturaleza.

Rose también sostenía que el Diseño espacial debía responder específicamente y con características únicas a la particularidad del entorno. Esto tenía un correlato con un término japonés *fuzei*, “genius loci”, cuya expresión comprendía entender la atmósfera del lugar

pero a su vez incluía el gusto del artista del jardín. Se ensamblaba algo objetivo y natural, el carácter de un lugar, y algo subjetivo, el gusto del creador.

Rose pudo responder a las exigencias de la cultura moderna del siglo XX y también a los hechos de la naturaleza. La Residencia Ridgewood, fue creada con conceptos modernos pero con la intención de fusionar tanto la arquitectura, el paisaje y la escultura en un único lugar para vivir, permitiendo el encuentro con uno mismo a través de la contemplación de la naturaleza propia de la concepción oriental. Hasta aquí se dio cuenta de uno de los exponentes de estas transformaciones de las propias concepciones epistemológicas acerca de lo que es un jardín para occidente. A continuación se trabajará con el segundo exponente.

### **Isamu Noguchi (1904-1988)**

Otro referente del siglo XX fue el escultor, diseñador y paisajista Isamu Noguchi (1904-1988). Nacido en Los Ángeles (California) de padre japonés y madre americana, creció conjugando las dos culturas. El aporte decisivo a su carrera artística fue haber trabajado durante dos años (1927-1929) en el taller de Constantin Brancusi en París. Brancusi había comenzado a trabajar con formas geométricas inspiradas en el arte escultórico prehistórico y africano, eliminando todo tipo de detalle. Esta perspectiva lo condujo a indagar acerca del arte abstracto dejando de lado el realismo escultórico del siglo XIX. Se trataba de una época en la cual los artistas de vanguardia estaban descubriendo el arte no occidental, también llamado “arte primitivo” muy referenciado en tótems y máscaras de Oceanía lo que influyó al vuelco hacia las formas características del sintetismo plástico no occidental. Incluso estas incursiones artísticas se pudieron observar en la Exposición de Artes Decorativas de 1925. Gracias a la inspiración de las formas reduccionistas del viejo artista, Noguchi se inclinó hacia el modernismo y hacia una especie de abstracción infundiendo a sus piezas escultóricas una expresión lírica y emocional hasta con un aura de misterio. Como parte destacable de la formación de Noguchi, este paisajista también trabajó con artistas plásticos y de la danza que estaban explorando y debatiendo los conceptos del arte de ese momento, de modo tal que se embebió en discusiones que cuestionaban de una u otra manera las epistemologías en tanto doctrinas estancas para abrir paso a su cuestionamiento y deconstrucción. En efecto, colaboró extensamente con la coreógrafa y bailarina Martha Graham quien creó un nuevo lenguaje de danza que expresaba las emociones humanas, muy diferente al ballet clásico y al de sus antecesores. Esta incursión en los lenguajes artísticos y sus nuevas experimentaciones daban cuenta de nuevos modos de concebir el espacio. Tal es así que esta concepción epistemológica de Noguchi dio lugar no sólo a la creación de escenografías, sino que forjó una unidad entre los decorados, los elementos tridimensionales, la luz, el espacio y el movimiento del bailarín que al desplazarse creaba una nueva relación espacial con el entorno. Esta concepción posteriormente se verá volcada en las obras de espacio público.

Por todo este bagaje artístico, su experiencia de haber vivido en Japón, sus numerosos viajes por el mundo, forjaron una concepción epistemológica compleja y poco convencional acerca del espacio. En tal sentido, este paisajista fue un artista complejo con una inagotable búsqueda de nuevos materiales y técnicas través de los cuales plasmar esta novedosa concepción.

Parte de su ruptura epistemológica con respecto a la concepción del jardín occidental radica en el acercamiento a los principios del jardín zen, y se materializa en sus jardines pero no de manera literal, sino que Noguchi reinterpretó el jardín japonés incorporándole su propia epistemología y visión artística.

En el subsuelo de la plaza frente al edificio del Chase Manhattan Bank, en el distrito financiero de Nueva York, Noguchi desarrolló el concepto de paisaje escultural y simbólico a través del jardín hundido, en el *Sunken Garden* (Ver Figuras 7 y 8). Este jardín circular era visible desde arriba y a través del cristal que lo rodeaba en la planta inferior. Esta visión panorámica era una novedad tanto para los principios del jardín occidental cuanto a los principios tradicionales del jardín japonés. Este paisajista, de esta manera, rompe con el simbolismo zen cuanto con el modelo de jardín occidental para reforzar su simbología personal.

Noguchi demostró su clara intención de que la contemplación del jardín fuese completa y desde un punto en altura debido a que su concepción de ese lugar, el jardín, era asumido como un espacio de integración. Para Noguchi el "...jardín es un paisaje abstracto que resulta de una configuración escultórica del espacio, muy próxima al jardín zen" (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, s/n).

Tal como se puede observar en las Figuras 7 y 8, se resemantizó en el jardín del Chase Manhattan Bank, el sentido de meditación del jardín zen. Se asumió como pura y exclusivamente de contemplación, pero no sólo del jardín sino de la ciudad cosmopolita de New York. Para llevar a cabo el mismo, Noguchi se inspiró en el templo Ryoan-Ji, en Kyoto (Ver Figura 9) del cual toma sus elementos creativos centrales: rocas naturales dentro de una composición general caracterizadas por motivos geométricos.

El jardín de Ryoan-Ji no presentaba ningún elemento vegetal ni acuático. Solo quince rocas colocadas sobre una superficie vacía cubierta con arena rastrillada. Günter (2007) en su análisis de este jardín de piedras, lo interpreta desde el punto de vista existencial. Es decir, todo el conjunto debía servir para la meditación que llevaría al individuo a concentrarse en la auténtica esencia del hombre.

No obstante en el jardín de Noguchi no sucede lo mismo. Se registra un reemplazo de sus elementos compositivos que da cuenta de una concepción epistemológica que no obstante sostiene las variables de la concepción oriental del jardín asumidas desde una propuesta personal. En efecto, el jardín que se analiza, la arena es remplazada por agua. En este punto el artista toma literalmente la simbolización abstracta que tenía los monjes zen de la arena como el mar. La superficie plana pasa a ser ondulada. Esta configuración entre el suelo y el agua estaría en relación a "...las variaciones de nivel de los estanques japoneses —en marea alta o en marea baja—, como las que se producen en el de la Villa Imperial de Katsura" (Álvarez, 2007). La planta rectangular pasa a ser circular. En este punto, Noguchi prescinde del ángulo recto para plantear otra forma geométrica, el círculo, como recurso para que el jardín sea recorrible desde cualquier punto, sin principio y sin final. Los límites de muros que son reemplazados por cristales. El muro que hacía distinguir el jardín del resto de la naturaleza, en esta obra desaparece, se desmaterializa. El jardín puede ser visto desde múltiples ángulos y es atravesado por las miradas de los empleados del edificio.

Este jardín no pretendió imitar la naturaleza, ni su esencia, sino expresar la voluntad de Noguchi y su individualidad en la obra.



Figura 7.



Figura 8.

**Figuras 7 y 8.** Patio-jardín del Chase Manhattan Bank  
**Figura 9.** Jardín seco del templo Ryoan-ji, Kyoto.



Figura 9.

Se puede dilucidar que este jardín representa una síntesis entre las concepciones epistemológicas entre oriente y occidente, entre las tradiciones históricas y el espíritu de la época, entre el pasado y el futuro. Noguchi no se limitó a las tradiciones japonesas, la composición abstracta del jardín llevó a que se convirtiera en una escultura a la cual se la puede recorrer detrás del cristal.

Este paisajista deseaba imponer a la naturaleza la voluntad supuestamente autónoma del hombre. Antes de morir Noguchi declaró:

Un jardín surge siempre en colaboración con la naturaleza. Las huellas de la mano modeladora del hombre van desapareciendo con el tiempo. La naturaleza hace que desaparezcan, hace crecer el musgo o cualquier otra cosa por encima. Y de repente te encuentras con que has desaparecido. Yo quiero mostrarme. Por eso soy moderno.

A diferencia de James Rose a quien le interesaba desarrollar el jardín privado a través del concepto de introspección, a Noguchi lo que lo motivaba era la recuperación de la idea del ritual social, creando espacios en los que la gente se moviera y se relacionara. Pero ambos concebirían al jardín como escultura. Rose expresó que encontraba muy útil pensar el jardín como una escultura. No la escultura en el sentido ordinario del objeto para ser visto. Sino una escultura lo suficientemente larga y perforada como para ser recorrida. Lo suficientemente abierta y quebrada para guiar la experiencia que es esencialmente la comunión con el cielo. Esa era la concepción epistemológica del jardín.

### **Peter Walker (1932)**

El tercer exponente que se analizará es Peter Walker, arquitecto y paisajista que contribuyó con una visión desnaturalizadora del jardín del siglo XX. Formado en la escuela pragmática de los años 50, comenzó a incursionar en la poética minimalista de artistas que surgieron en la década de los 60 y que adoptaron la escultura como medio de expresión. Tales expositores, a modo de ejemplo son Donald Judd, Robert Morris, Sol LeWitt y Carl Andre. El minimalismo fue en cierto punto una reacción hacia la subjetividad gestual del expresionismo abstracto, que se manifestó a través de objetos con "... pureza geométrica, precisión técnica, depuración ornamental y abstracción..." (Rodríguez Marcos y Zabalbeascoa, 2000). Las obras del minimal art remitían a las relaciones del espacio circundante que se resaltaban ya sea por el efecto específico de la luz sobre el material, como por la expansión del volumen. Estas esculturas se alejaban de cualquier interés en la narrativa o en lo simbólico, eliminando cualquier vestigio de la mano del artista y de su subjetividad. Solo se pretendía una percepción inmediata de la obra, imperando el orden, la simpleza y la claridad, a través de materiales industriales con ausencia de significados.

Se eliminó también el uso de pedestales para que las obras ocuparan el mismo espacio que el espectador. Esta última característica se registra en la obra de los dos paisajistas analizados antes, Morris y Noguchi, que dada su concepción epistemológica del espacio y del jardín, sus creaciones estaban centradas en una experiencia corporal y sensorial.

El minimalismo no era necesariamente ni esencialmente reduccionista. “Como ha subrayado Donald Judd, el minimalismo es, sobre todo y ante todo, una aproximación objetiva, un enfoque sobre el objeto en sí mismo” (Meyer-Hermann, s/n). El escultor minimalista Carl André, que influenció, y a quien Walker estudió en profundidad, conceptualizó a la escultura en tanto lugar. El significado de las obras de André estaba arraigado en el hecho de que compartían el mismo espacio físico que uno mismo, de ahí la eliminación de pedestales ya mencionada, entre otras cosas. Sus esculturas se formaban a partir de unidades geométricas eliminando todo tipo de figuración autorreferencial. Este artista, a su vez, aplicó estos principios a la producción de placas metálicas puestas en el suelo de cobre, magnesio, zinc, acero y mármol. Estas esculturas eran algo realmente diferente: “... no para mirarse sino para pisarse, algo que aclara el hecho de que la concepción intelectual de uno se separa de la experiencia corporal real” (Meyer-Hermann, s/n). Su obra estaba relacionada en algún punto con las de Constantin Brancusi. Posteriormente Andre diría que estaba colocando la Columna del Infinito en el suelo en vez de en el cielo. En la Columna del Infinito ya aparecía la idea de repetición como expresión del concepto de infinito. La postura del artista era claramente la horizontalidad. Para comprender la obra había que desplazarse a lo largo de la misma para entender sus dimensiones y su relación con el espacio.

Peter Walker explorará este concepto de la horizontalidad para llevarlo a cabo en sus jardines por medio de la seriación. El minimalismo le permitirá objetivar los árboles, canales, rocas y mantener las tensiones cargadas de significado en espacios abstractos.

Una de las obras más representativas del minimalismo riguroso de Walker es el Parque Burnett, Fort Worth, Texas, 1983 (Ver Figura 10). También se trata de un jardín institucional, como el del ejemplo de Noguchi, ya que se encuentra en el espacio delantero de la torre del First Republican Bank, al cual se tendrá en cuenta a la hora de proyectar el parque. En este jardín, Walker utilizó la superposición de varios estratos geométricos (Ver Figura 11). La base se trataba de una cuadrícula perfecta de caminos que generaba 24 cuadrados verdes (6x4), y que continuaba la geometría axial del edificio. A ella se superpondría un sistema secundario de caminos en diagonal que dejaba algunos cuadros intactos, lo que subrayaría la simetría de la composición.

En esta configuración de parque se puede visualizar varios conceptos de Carl Andre: tales como la forma, dado que el arreglo de los elementos está dispuesto en forma de cuadrado; la estructura, cuya cuadrícula base tiene una configuración regular y el lugar como concepto en sí mismo y parte del jardín, situado frente al First Republican Bank. A Walker le interesó indagar acerca de la extensión de la forma edilicia para crear un medio circundante, en este caso el parque, y al mismo tiempo, estudiar la transición entre este paisaje y el medio circundante existente. Es decir, encontrar el sitio del paisaje minimalista en el amplio contexto urbano.

Cabe destacar que no solo fueron los principios del minimalismo que inspiraron a Walter sino que también los elementos geométricos de los jardines de André Le Nôtre, como las líneas rectas, retículas perfectas y repetición de las formas, tal como se reflejaron en el parque analizado. En efecto, se pueden visualizar puntos en común, como los mecanismos de seriación, gestualidad y repetición, entre las esculturas de Carl Andre y los jardines de Le Nôtre del siglo XVII.





Figura 10.



Figura 11.

Figura 10. Implantación del Parque Burnett  
Figura 11. Superposición de tramas geométricas-Parque Burnett

La combinación de plaza pavimentada y plaza ajardinada configurada por la malla ortogonal y otra diagonal, remiten de algún modo a los jardines secos japoneses del siglo XX, los cuales no se limitan solo a las tradiciones japonesas sino que sus composiciones comienzan a ser abstractas al punto de parecerse a esculturas que pueden recorrerse.



**Figura 12.**

**Figura 12.** Composición del ángulo recto y forma natural  
Jardín seco, en el templo  
Tofuku-ji, Kioto, 1940.

**Figura 13.** Steel-Magnesium  
Plain de Carl Andre, 1969.



**Figura 13.**

En el jardín seco del templo Tofuku-ji (Ver Figura 12), se puede observar la utilización de piedras cuadradas enterradas en el suelo intercaladas con cuadrados de iguales superficies de musgo. Esta imagen nos remite inmediatamente a los dameros de Carl Andre, los cuales fueron posteriores a este jardín japonés (Ver Figura 13).

Cabe destacar que la incursión de Walker en el jardín zen, lo condujo a reinterpretar en su obra la contraposición del ángulo recto y la forma natural, uno de los temas fundamentales de la concepción epistemológica de casi todos los artistas japoneses acerca de la jardinería.

## Conclusión

A modo de conclusión, los tres paisajistas estudiados sostenían la importancia del lugar al momento de diseñar el jardín y presentaron propuestas concebidas desde concepciones epistemológicas que no respondían a las concepciones occidentales en boga.

Por un lado, Rose diseñó su jardín privado en adonde aplicaba unas de las formas de percepción del Diseño del jardín japonés como es la admiración y el descubrimiento de la forma natural y casual de la naturaleza. Por el otro, Noguchi y Walker, en el Diseño de jardines públicos, entendían que el contexto conjugaba la obra del paisaje como un todo y parte del entorno. Aplicaban para ello una concepción fundante del Diseño japonés que consiste en reconocer la belleza en las formas perfeccionadas creadas por el hombre.

En todos los casos, estos dos lineamientos, casual-racional, forma natural-ángulo recto, se superponen y trabajan en forma simultánea. El contraste de ambos principios normativos refuerzan las características de cada uno. La forma ortogonal de lo arquitectónico permite apreciar la belleza de lo natural y viceversa.

La influencia de los conceptos de los jardines japoneses en occidente, tres de cuyos representantes se analizaron en este artículo, permitió modificar epistemológicamente el concepto de jardín y cambiar el foco de la imposición del ideal de la belleza del hombre por sobre el paisaje a sintetizar. Esta transformación dio como resultado, jardines contextualizados en donde se fusionan ambos mundos y se reflejaron la historia del hombre en su búsqueda de su propia conciencia en y con la naturaleza.

## Lista de Referencias Bibliográficas

- ABC Cultural, 19-05-2001. Web: [http://www.atarchitectsny.com/ARTICLES/noguchi\\_ABC.pdf](http://www.atarchitectsny.com/ARTICLES/noguchi_ABC.pdf), Consultado el 20-02-2014
- Aliata, F. y Silvestri, G. (2001). *El paisaje como cifra de armonía*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Alvarez, D. (2007). *El jardín en la arquitectura del siglo X: naturaleza artificial en la cultura moderna*. Barcelona: Editorial Reverté
- Anibarro, M. Á. (2000). "Los jardines del siglo XX". En: Fariello, F. *Arquitectura de los jardines. De la antigüedad al siglo XX*. Madrid: Ed. Maieria Celeste.
- Cardasis, D. *Maverick Impossible-James Rose and the Modern American Garden*. web: <http://cardasis.rutgers.edu/content/publications/maverick.pdf>, Consultado el 27-02-2014.
- Davis, F. *Cap. 3: Isamu Noguchi*. Revista 90+10 #25. Web: [http://90mas10.com/iconos/cap3-isamu-noguchi\\_1174.html](http://90mas10.com/iconos/cap3-isamu-noguchi_1174.html) Consultado el 01-03-2014
- James Rose Center *For landscape architectural research and design*. <http://www.jamesrosecenter.org/> Consultado el 22-02-2014.
- Nitschke, G. (2007). *El jardín japonés. El ángulo recto y la forma natural*. Madrid: Editorial Taschen.
- Frampton, K. (1998). "En busca del paisaje moderno". En: *Revista Block* N° 2, "Naturaleza". Buenos Aires: Universidad Torcuato Di Tella.
- Meyer-Hermann, E. *Carl Andre: La importancia del lugar*. Web: [http://www.cakesmeyer.de/PDF/andre\\_place\\_matters.pdf](http://www.cakesmeyer.de/PDF/andre_place_matters.pdf) Consultado el 05-03-2014.

Wilson, A. (2006). *Paisajistas que han creado escuela*. Barcelona: Editorial Blume.  
Clement, G. (2012). *El jardín en movimiento*. España: Editorial Gustavo Gili.  
Rodríguez Marcos, J. y Zabalbeascoa, A. (2000). *Minimalismos*. España: Editorial Gili.  
The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum. <http://www.noguchi.org/noguchi/biography>, Consultado el 01-02-2014.

---

**Abstract:** The present report analyzes the influence of Japanese garden concepts in the 20th century's landscape which breaks with the axial guidelines imposed by the European classicist academy. For this, the works of three landscapers will be studied in depth: James Rose, adept at Zen Buddhism, pioneered the modern American landscape. His approach to Japanese culture and philosophy allowed him to interact directly and spontaneously with nature. Isamu Noguchi, with his cultural baggage, allowed himself to change the criteria of the gardens of his ancestors and developed a sculptural micro-landscape in the middle of the urban center. Peter Walker, was influenced by minimal art as well as the Japanese geometrical gardens. It can be seen the juxtaposed geometry with nature. It is the Japanese garden where these landscapers can explore and extract ideas with which they manage to give a new and almost spiritual turn to the western landscape.

**Key words:** Japanese gardens - spatial continuity - abstraction - orthogonality - minimalism - contemplation.

**Resumo:** Neste relatório, a influência dos conceitos do jardim japonês na paisagem ocidental do século XX será desenvolvida, rompendo com as diretrizes axiais impostas pela academia classicista europeia. Para isso, os trabalhos de três paisagistas serão estudados em profundidade: James Rose, adepto do Zen Budismo, foi pioneiro na paisagem moderna americana. Sua abordagem da cultura e filosofia japonesa permitiu que ele interagisse direta e espontaneamente com a natureza. Isamu Noguchi, com ampla experiência cultural, transgrediu os critérios dos jardins de seus ancestrais e desenvolveu uma micro-paisagem escultural no centro urbano. Peter Walker, foi influenciado pela arte minimalista e pelos jardins geométricos do Japão. A geometria justaposta ao natural é observada. É o jardim japonês onde esses paisagistas podem explorar e extrair ideias com as quais conseguem dar uma nova e quase espiritual virada para a paisagem ocidental.

**Palavras chave:** jardim japonês - continuidade da fala - abstração - ortogonalidade - minimalismo - contemplação.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---

Fecha de recepción: febrero 2019

Fecha de aceptación: julio 2019

Versión final: octubre 2020

# Adornos confeccionados con cabellos humanos. De la Era Victoriana y de Nuevos Diseñadores

Beatriz Ferreira Pires \*

---

**Resumen:** La época victoriana impuso el luto abiertamente, estableció el negro como color oficial de las vestimentas e introdujo en el mercado la producción de adornos, tanto residenciales como corporales, confeccionados con cabellos humanos. Tales adornos, al ser hechos con materia prima orgánica proveniente del cuerpo de un ente querido, garantizaban que éste no fuera olvidado. Contemporáneamente, este mismo material es utilizado por algunos diseñadores de joyas.

La posibilidad de utilizar material humano para confeccionar estos ornamentos ocurre, a través de los siglos, debido a los cambios en la percepción de la muerte y cómo ésta es representada; cómo el cuerpo muerto es cuidado y enterrado.

**Palabras clave:** Cabellos - Joyas de Luto - Muerte - Edad Media - Era Victoriana.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 201]

---

(\*) Arquitecta, artista plástica, profesora e investigadora del Curso de Textiles y Moda de la EACH/USP. Posee Post Doctorado (FAPESP/2009) por el programa Moda, Cultura y Arte - Centro Universitario SENAC-SP. Doctorado (FAPESP/2006) en "Educación, Conocimiento, Lenguaje y Arte" - FE/UNICAMP. Maestría (CNP/2001) - IA/UNICAMP. Autora de los libros: "O Corpo como Suporte da Arte". SENAC, 2005; "Corpo Inciso, Vazado, Transmudado - Inscrições e Temporalidades". Annablume/FAPESP, 2009. Autora y organizadora - juntamente con Patricia Dora e Denise Trindade del Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación - N° 58, Año XVI. Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo / Argentina, 2015. Autora y organizadora -juntamente con Suzana Avelar e Cláudia Garcia- del libro: Moda, Vestimenta, Corpo. Estação das Letras e Cores, 2015.

## Introducción

El animal, el solamente-viviente, no muere, pero deja de existir (Agamben, 2006, p. 13).

La actitud del hombre frente a la muerte y los ritos que la envuelven no fueron siempre los mismos. Sus variaciones, que están relacionadas principalmente a la formas como ella

es aceptada, están asociadas a diferencias culturales y a los periodos históricos en que ocurren. Dentro de estas variantes, tal vez la materialmente más perceptible, sea la que se refiere al modo en que el cuerpo muerto es cuidado y sepultado.

El periodo en el cual surgen innúmeras variaciones, no sólo en cuanto a la forma como el cuerpo muerto es recibido y tratado, pero también referente al modo en que el cuerpo es percibido y abordado por la Iglesia Católica, es la Edad Media.

La breve descripción a seguir sobre formas de sepultación se basa en la obra “El Hombre Delante de la Muerte” de Philippe Ariès (2014).

Aunque los antiguos establecieron una relación de familiaridad con la muerte, el espacio destinado a los cadáveres –enterrados o incinerados– debería ser implantado en locales distantes de los ambientes, privados o públicos, destinados a los vivos. Tal norma se originaba en el temor que los vivos tenían de los muertos; en lo que se refiere a la parte inmaterial, que se traducía en la posibilidad del alma del muerto volver; como también en relación a la parte material, que se basaba en la posibilidad de que los restos mortales descompuestos, o los provenientes de combustión, los contaminaron con sus impurezas. Como parte de esta reglamentación, Ariès (2014) cita parte del contenido de la tabla número diez perteneciente a la “Ley de las Doce Tablas” –legislación romana escrita alrededor de 450 A.C. que estipula lo siguiente: “Ningún muerto será sepultado o incinerado dentro de la ciudad” (Ariès, 2014, p. 40). El miedo de contagio, fue reemplazado por el miedo de violación de la sepultura. En lo que se refiere al primero, por los motivos dispuestos, el agente del daño era el cadáver y la víctima era el ser viviente, en el segundo las posiciones se invirtieron, la víctima era el cadáver que tenía su reposo perturbado por la violación de su sepultura, por los seres vivientes. El temor que este acto despertaba era debido a la fe en la resurrección de los cuerpos y a la creencia de que tal profanación sería perjudicial al despertar del muerto para la vida eterna, que se daría en el día del juicio final.

El miedo de que los túmulos sean profanados, hizo que sean dislocados hacia las proximidades de las sepulturas de los mártires. Los mártires ciertamente protegerían los cadáveres y expulsarían a los violadores. Como las sepulturas de éstos también se localizaban en las afueras de la ciudad, en las necrópolis comunes, tal traslado no ocasiono alteración en la distancia entre las áreas destinadas a los vivos y a los muertos. Este cambio solamente ocurre con el crecimiento de las ciudades. Alcanzadas por las áreas destinadas a los vivos, las áreas destinadas a los muertos, todas ellas se desordenan y se mezclan.

La nueva situación espacial sepulta los antiguos miedos y las ciudades pasan a abrigar tanto a los vivos, como a los muertos. Procedimiento iniciado cuando la creación y legitimación del espacio destinado a los muertos se relaciona a la construcción de una iglesia. Es de esta conjunción que nace uno de los primeros términos utilizados, en la lengua francesa, para designar lo que hoy se conoce como cementerio. Los términos son: *adro* –pequeño “patio externo descubierto y, a veces, cercado; localizado frente o entorno a una iglesia” (Ariès, 2014, p. 40) y *osario* (*charnier*) –“gaveta o urna en que se sepultan los cadáveres”<sup>1</sup>; “galerías cubiertas, capillas funerarias, osarios” (Ariès, 2014, p. 74).

Con el objetivo de solucionar el problema relacionado a las áreas destinadas a las sepulturas, que eran insuficientes para atender a la población, se instituyó el procedimiento del reaprovechamiento de las tumbas. Para lo cual, viejos huesos secos eran retirados de la tierra y depositados en un otro espacio, dentro de la misma área. El espacio para el cual

estos huesos eran trasladados recibe el nombre de osario. “El trazo más extraordinario del osario es la exposición de los huesos” (Ariès, 2014, p. 79). En el inicio los huesos eran colocados de forma desordenada en estos espacios, pero, “a partir del siglo XIV bajo la influencia de una sensibilidad orientada para lo macabro” (Ariès, 2014, p. 82), ellos fueron separados por tipos y dispuestos de modo que hagan formas armónicas.

Haciendo un paréntesis, el término macabro del francés “(*danse*) *macabre* –danza alegórica medieval que simboliza la muerte”<sup>2</sup>, surge en este siglo, más precisamente en el año 1376; en la frase “*Je fis de Macabre la danse*” (yo hice la danza Macabra) escrita por Jean Le Fèvre, en el poema *Respit de la Mort*. De acuerdo a Huizinga, tal término acrecentó a la muerte y a las cosas a ella relacionadas sensaciones que ampliaron las impresiones de horror. “A la idea de la muerte se mezcló un elemento nuevo, fantástico e hipnotizante, un escalofrío que brotó del área consciente del gélido pavor fantasmagórico y del terror frío” (Huizinga, 2010, p. 231).

Volviendo a la exposición de los huesos, ésta evidenciaba la finitud de la vida, a semejanza, entre los seres vivientes es el irrefutable destino de todos. La misma falta de espacio, aliada a la condición financiera de los individuos que no tenían como pagar por el espacio ocupado, hizo surgir las grandes fosas comunes. Con dimensiones que variaban en torno de 4,5 metros de ancho por 4,5 metros de largo y 5,5 metros de profundidad, las tumbas podían contener unos quinientos cadáveres.

En ellas, lo que mezclaban no eran solamente huesos, aquellos que no determinan la semejanza entre esos seres, pero también, las carnes, aquellas que denuncian nuestras diferencias. En otras palabras, en las fosas comunes se mezclaban, no sólo aquello que nos da la idea que somos pertenecientes a una especie, pero también, aquello que hace que nosotros tengamos idea de nuestra individualidad.

La imagen de una fosa común, ciertamente, es más aterradora que la del osario. Esto ocurre porque la fosa es el escenario de todas las etapas de putrefacción del cuerpo. Es en ella que se da la putrefacción de la carne y de las vísceras. A sensación de malestar propiciada por estos dos elementos que componen el cuerpo está asociada a la viscosidad que las envuelve. Al contrario de la parte húmeda, huesos y cabellos se mantienen aceptables para ser vistos.

## De los cuerpos - de las Carnes y de los Huesos

En la Edad Media, la acción de separar la carne de los huesos no era siempre delegada al proceso natural de putrefacción del cuerpo. Entre los siglos XII y XIII y, en algunas circunstancias determinadas, en el siglo XIV, ésta podía ocurrir por interferencia humana. Cuando personas importantes morían en locales distantes de donde vivían, la imposibilidad de transportar esos cuerpos sin que éstos entraren en proceso de descomposición, hizo surgir la práctica de separar las partes suaves y viscosas del cuerpo de la parte dura y seca. El procedimiento ocurría de la siguiente forma: primeramente el corazón y las vísceras eran retirados del cuerpo, en seguida el cuerpo era cortado en pedazos y hervido durante el tiempo necesario para que los huesos se separen de la carne. Separados, corazón, vísceras, carne y huesos, podían ser enterrados en diferentes lugares.

En los tres primeros eran sepultados juntos, en el local de la muerte, y los huesos eran enviados para el local de origen del individuo. En otros casos, la excepción era el corazón el que se depositaba en una caja con un lado, o más de uno, de vidrio. Los otros restos eran distribuidos de forma igual. De esta manera, los únicos elementos solemnemente depositados en la sepultura próxima al lugar de la residencia del muerto, eran los huesos. “Los huesos eran destinados al local de la sepultura más deseado, porque los huesos secos eran considerados la parte más noble del cuerpo, sin duda por ser la más durable” (Ariès, 2014, p. 345).

Esta idea persiste hace milenios en diferentes civilizaciones, la conservación del cuerpo está asociada, a la conservación del individuo y por tanto, al reconocimiento de éste, sea por sus iguales o, frente a las divinidades. Para los católicos de la Edad Media, que vivían en un ambiente impregnado de religión, los cuerpos que, cuando exhumados se mantenían conservados –total o parcialmente– eran los de los santos, figuras que les eran esenciales y familiares. Tener acceso visual a lo que resta de estos cuerpos era motivo de gran conmoción, del fortalecimiento de la fe, por consiguiente, la identificación con la obediencia hacia la religión.

Efectos tan favorables despertaban el deseo, tanto en las personas que recibían las bendiciones por entrar en contacto con lo que restaba de los cuerpos de los santos, como las que pertenecían al clero que disfrutaban de los beneficios que derivaban de la obediencia de los fieles que potencializaba tales resultados. La forma encontrada para alcanzar estos objetivos era diseminar estas reliquias entre templos y fieles detentores de prestigio y poder. Para eso, era necesario que las reliquias sean más numerosas. Fueron encontradas tres formas para satisfacer tal demanda; dos se relacionaban con reliquias verdaderas y la tercera no. La secuencia que sigue no es cronológica.

La primera aumentaba el número de objetos detentores de las gracias. De esta forma, además de los cuerpos de los santos, pedazos de sus ropas o de los objetos utilizados por ellos o contra ellos, en caso de haber sufrido torturas, eran catalogados como reliquias.

La segunda fragmentaba al máximo las partes remanecientes del cuerpo, para que de ellas surgirán la mayor parte de reliquias. La parte ideal para eso está formada por los cabellos. La tercera utilizaba elementos falsos. Se decía que era del santo aquello que no era. El anhelo de poseer una reliquia era tan grande que algunos fieles y algunos clérigos practicaban actos completamente crueles y nada católicos para conseguirlos.

Los monjes de Fossanuova, donde vivió Tomás de Aquino, temiendo que su valiosa reliquia se perdiera, no dudaron en decapitarlo y en cocinar y preservar el cadáver.

Antes mismo de que Santa Isabel de Turingia sea enterrada, una multitud de devotos vino, no solo a cortar y arrancar pedazos del paño que envolvía su rostro, pero también cortar sus cabellos y uñas, pedazos de las orejas y de los pezones (Huizinga, 2010, p. 270).

## De la muerte y de sus Representaciones

Indudablemente, la mayor durabilidad y la falta de viscosidad dieron al esqueleto o al cráneo la posición de representantes del imaginario de la muerte. A lo largo de los siglos,



con pocas excepciones, uno y otro son utilizados en las artes visuales, en las cenas y representaciones que se refieren a ella.

Durante el siglo XV, la idea de la muerte era ampliamente divulgada, tanto en poemas como en imágenes. Esto ocurre debido a un conjunto de factores que engloban el alto índice de mortalidad durante toda la Edad Media, cuyo apogeo fue la epidemia de la peste negra que diezmó millones de personas en el siglo XIV. La predicación religiosa, que al establecer la dualidad entre cuerpo y alma y privilegiar el alma en detrimento del cuerpo, alardeaba en todas las ocasiones posibles la idea de la perpetuidad del alma y del cuerpo perecedero y degenerante; y del surgimiento en el siglo XII de las órdenes mendicantes. Formadas por frailes y monjas estas órdenes religiosas, volteadas a difundir los enseñamientos de los Evangelios, predicaban para la población laica, para aquellos que no conocían profundamente las escrituras. La confluencia en las imágenes, de las muertes reales junto con un discurso religioso, hizo que éstas poseyeran gran poder de persuasión y, consecuentemente, que fueran ampliamente divulgadas. “Ininterrumpidamente, el llamado *memento mori* [recuerdos de muerte] resuena por la vida” (Huizinga, 2010, p. 221). De acuerdo con el autor, en este periodo, tres temas recurrentes abordaban “el final de toda la gloria terrena” (Huizinga 2010, p. 221). El primero indagaba “¿donde estaban todos aquellos que en otro tiempo llenaban el mundo con su gloria?” (Huizinga 2010, p. 221). El segundo abordaba la descomposición de la belleza humana. El tercero introducía la imagen de la danza macabra.

## Danza Macabra

Diseminada por las artes visuales de este periodo, por atender a todos los requisitos expuestos, la llamada danza macabra representaba una cena en la cual los vivos, independiente del cargo y de la posición social que ocupaban eran conducidos a la muerte por seres descarnados. En la representación se intercalaban muertos/esqueletos y vivos. Mientras los muertos danzaban, los vivos aparecen entorpecidos, inmovilizados delante del acontecimiento inesperado de la muerte.

El arte reside en el contraste del ritmo de los muertos y la paralización de los vivos. El objetivo oral es al mismo tiempo recordar la incertidumbre de la hora de la muerte y la igualdad de los hombres frente a ella (Ariès, 2014, p. 151-152).

Nacida del poema *Respit de la Mort*, anteriormente mencionado, la expresión danza macabra se volvió bastante conocida a partir del momento que nombró a esas imágenes. En ellas la introducción de la figura del esqueleto, acrecentaba a la imagen la cualidad de horrendo, tétrico, funesto; o sea, las características comprendidas en el término macabro. El poder, que estas imágenes tenían, de atemorizar a quienes las veían, y con el objetivo de conquistar nuevos fieles y mantener los antiguos obedientes a los preceptos predicados por la religión, lo macabro fue fácilmente cooptado por la iglesia. De acuerdo a Huizinga: “El concepto religioso omnipotente lo transformó [a lo macabro] en moral, convirtiéndolo en *memento mori*, pero le gustaba usar toda la sugerencia horripilante que el carácter de espectro que la imagen traía consigo” (Huizinga 2010, p. 231).

## Vanitas

En los siglos XVI y XVII surgen en las artes visuales las vanitas, del latín *vanitas, ātis* “vanidad, futilidad”. Recordatorios contumaces de la mortalidad y de la inutilidad de la vanidad humana, tales representaciones se juntaban con elementos cotidianos, tanto orgánicos, por ejemplo, flores y frutas; como inorgánicos, por ejemplo, libros, instrumentos musicales, monedas, perlas, etc.; representaciones, por ejemplo, relojes, relojes de arena, etc.; que evidenciaban lo efímero de la vida, “la fuga del tiempo, las ilusiones del mundo” (Ariès, 2014, p. 434), la transitoriedad de las acciones humanas en contraste con la fe. Esqueletos, cráneos o tibias, por ser los representantes máximos de la muerte como la vencedora final, eran los protagonistas de estas representaciones. Elementos supremos e indispensables de las vanitas.

Al principio, la exposición de estas imágenes estaba limitada al dominio religioso. Ellas eran presentadas en las iglesias, en los osarios, en los túmulos y en los libros de las horas - libro devocional, con ilustraciones, que contenían las fechas de las fiestas de los Santos, el horario asignado a los santos, oraciones y salmos penitenciales. Sin embargo, el gusto por estas imágenes hizo que éstas invadieran el mundo secular y pasaran a ser vistas en las residencias. El convivio íntimo y constante con estas imágenes que al presentificar el mensaje proferido por la religión, reforzaba el poder de la iglesia sobre los individuos. “Vanidad de las vanidades!, dice el Eclesiastés, todo es vanidad” (Eclesiastes 12: 8).

La iniciativa de desmembrar el esqueleto y de utilizar uno u otro hueso, venía al encuentro de la utilización doméstica de las vanitas. La posibilidad de representar el todo utilizando solamente una de sus partes, es decir, de representar el esqueleto usando apenas uno de sus huesos, permitía disminuir las dimensiones de la figura a ser presentada, sin interferir en su visualización.

La mutilación del esqueleto propiciaba que la representación de la muerte estuviera presente, no solamente en objetos de tamaños grande o mediano, pero también en pequeñas pinturas y en objeto de uso cotidiano y personal.

El cráneo y las tibias destacados, multiplicados como una especie de algebra o de heráldica combinadas –además– con otros signos como: el reloj de arena, el reloj, la guadaña, la azada del sepulturero... Estos signos invadieron, entonces no sólo el arte funerario, más los objetos familiares que son las vanidades (Ariès, 2014, p. 435).

Al tornarse representaciones pertenecientes al universo familiar, los huesos pasaron también a ser expuestos en los retratos. Aparecían al lado del retratado –sobre algún mueble u objeto de uso personal– o en sus manos. Con eso, el elemento orgánico para explicitar el declive de la vida, diferentemente de las imágenes difundidas anteriormente, en las cuales esta posición era ocupada por flores o frutas, pasa a ser el cuerpo humano.

El gran cambio implementado por los retratos es que en ellos lo que apunta a la degeneración es uno de los últimos elementos del cuerpo, juntamente con los cabellos, a descomponerse. Flores y frutas representan sus totalidades y se pudren rápidamente; huesos y cabellos no. Al exponer la degradación del cuerpo humano a través de la representación

limpia de los huesos y no de la representación infectante de la podredumbre de la carne, las imágenes se vuelven agradables. La aceptación y, consecuentemente, la difusión doméstica de las vanitas, ciertamente, sería diminuta, si la elección recayera sobre la representación del proceso de putrefacción de la carne y/o de las vísceras.

La elección de las partes secas, primeramente de los huesos, por no despertar en los individuos la sensación de náusea, permitió que el elemento escogido para representar a la muerte –que indica cómo cada uno de los seres, sin excepción, acabaría– y difundir la palabra de la inutilidad de la valoración humana a la vanidad, la “cualidad de lo que es vano, vacío, asentado sobre la apariencia ilusoria”<sup>3</sup>, saliera de los espacios públicos, entrara a los privados y fuera sobrepuesto a los cuerpos de los vivos en formas de accesorios u joyas.

Según Ariès, el padre reformador dominicano Girolamo Savonarola (1452-1498) llegó a recomendar que los fieles llevaran siempre consigo “un pequeño cráneo de hueso, al cual se debería mirar frecuentemente” (2014, p. 437). Es Jean de Ditenville (1504-1555), embajador de Francia en Inglaterra en 1533, quien en el retrato “Los Embajadores” –pintado en esta fecha por Hans Holbein– llevaba un adorno en forma de cráneo en el sombrero. En este cuadro el cráneo no está presente solamente en la indumentaria del embajador; éste aparece también pintado de forma destorcida –visible solamente si el observador se posiciona a la derecha de la obra– entre Ditenville y el otro individuo retratado en la tela, el obispo de Lavaur, George de Selve.

La imposibilidad de seguir la recomendación dada por el padre Savonarola, de poseer adornos confeccionados a partir de materia prima genuina –en este caso huesos humanos– o utilizar el propio elemento como adorno, hace que los orfebres y joyeros de la época se dediquen a reproducir estos elementos en metales preciosos –oro y plata– piedras preciosas, esmaltes, etc.

En Inglaterra, en ese mismo periodo, surgen anillos adornados con temas macabros. Según Ariès, entre estos están los llamados anillos de luto, cuyo ajuste era hecho con la imagen del cráneo y las tibias cruzadas y se los ofrecía, junto con guantes, a las personas que asistían a funerales en Nueva Inglaterra.

A la gama de reproducciones hechas como adornos personales, siguió la de reproducciones e inscripciones hechas en las fachadas de las casas, más precisamente en la toca de la chimeneas, en muebles y, más tarde en el siglo XIX, incluso en las vajillas, cuando la imagen de esqueletos fueron impresas en platos de loza. “La muerte es, entonces, fundida en la existencia frágil y vana de las cosas; ya, en la Edad Media, ella venía de afuera” (Ariès, 2014, p. 439).

## Cuerpo - De los postulados Religiosos y Médicos

Con la apropiación del cuerpo por la medicina, él deja de ser conducido, exclusivamente, por la religión y pasa a ser regido, también, por la ciencia. Los episodios descritos a seguir, sobre el funcionamiento del cuerpo, se dieron en el periodo barroco, y son fundamentales para el cambio que ocurre en la forma de como el cuerpo pasa a ser comprendido.

Protagonista del primer episodio, el médico William Harvey descubre, en 1628, que la responsable para mantener la temperatura del cuerpo es la circulación sanguínea. Y que

ésta se da por el movimiento sincrónico comendado por el corazón y llevado a cabo por los pulmones, arterias y venas. Comparado por Harvey a una máquina, el corazón barroco entra en conflicto con el corazón exaltado por la visión cristiana medieval que lo denominaba “órgano de la compasión”.

El segundo episodio ocurre cuando Thomas Willis, que también era médico, al investigar tejidos cerebrales, descubre que en respuesta a ciertos estímulos cerebrales, el cuerpo de animales y de personas recién muertas reaccionan similarmente. Como ambos no tenían alma, en los animales ellas son inexistentes y en los recién muertos ellas ya no habitan —conclúyase que no era ella la que regía el cuerpo. Tal conclusión hace recaer sobre el hombre, y no más sobre Dios, la responsabilidad de la manutención saludable del cuerpo. Estos dos acontecimientos marcan el cambio de los postulados que ejercen gerencia sobre el cuerpo y, consecuentemente, afectan la forma perceptiva de la muerte. Otro factor importante relacionado a las transformaciones en la forma cómo la muerte es percibida se debe al surgimiento de la consciencia individualista. Ocurrido al final de la Edad Media y desarrollado durante el renacimiento tal acontecimiento, que es anterior a las descubiertas médicas aquí descritas, coloca el individuo como responsable de sus actos, decisiones, fortuna. Al actuar conforme sus propios pensamientos y creencias los sujetos dejan de actuar, exclusivamente, conforme a las predeterminaciones sociales establecidas, pasan a crear sus propios destinos y a conducir sus propias muertes. Tal cambio hace con que la experiencia de la muerte deje la esfera de lo que es común y entre en el ámbito privado.

Si para esos hombres la sociedad no se dividía más en órdenes rígidas y estables, en las cuales los grupos comparten los mismos destinos, morir deja de ser considerado parte de esa suerte común y se transforma en un evento particular. Comienzan a no temer al fin de la vida en sí, pero si el proceso de la muerte: lo que se pierde y lo que se deja, cómo ocurrirá y qué vendrá después (Schmitt, 2010, p. 151).

Entre estos temores los que más exacerbaban los pensamientos y tiraban la tranquilidad de los individuos era referente a lo que sería hecho con sus cadáveres y como los recuerdos de sus existencias serían mantenidas. En relación al cuerpo, tal temor es justificado por el hecho de que él es la parte material por la cual nos hacemos reconocer. Preservar su imagen era fundamental para no extinguir su memoria.

De las varias formas utilizadas para que los muertos no fueran olvidados, daremos destaque a lo que se refiere al modo cómo pasaron a ser enterrados.

A partir del siglo XIX los espacios destinados a esta finalidad sufren modificaciones significativas. Ellos dejaron de ocupar áreas anexas a las iglesias y pasaron a ser implantados en terrenos específicamente a ellos destinados, en los cuales todas las dependencias, incluyendo la división de los lotes que contenían los túmulos, eran dispuestos conforme al trazado determinado por sus proyectos arquitectónicos.

Organizadas y privadas, las sepulturas pasaron a pertenecer a quien las compraba, eran el último lugar del muerto y de su familia. Eran ellas las que contenían el cuerpo del individuo, o sea, la parte material de su identidad y representante de su existencia. Para mantener el contacto con los muertos y preservar sus memorias, los túmulos comenzaron

a ser cuidados y visitados. Conforme a Schmitt: “El protagonista del dolor de la muerte era ahora aquel que quedaba y no más el que agonizaba” (2010, p. 170).

Al ocupar el lugar del personaje principal, con el deseo de preservar la memoria del muerto a través de la personificación, aunque no estuviera visible el cuerpo, los coadyuvantes preservaban el t mulo y las im genes en  l, enaltec an sus bienes inmateriales, como materiales y llevaban consigo elementos que evidenciaban su p rdida.

## De los Adornos y de las Joyas de la Era Victoriana

La era victoriana se extendi  entre los a os 1837 a 1901, inaugur  formas, hasta entonces, inexistentes de percibir la muerte. La dramaticidad de los preparativos que preced an su llegada, hechos por los familiares de aquellos que agonizaban y el ceremonial que suced a a su concretizaci n, mostraban el dolor y la angustia sentidas por los sobrevivientes frente a la finitud del otro.

En esta  poca, la exacerbaci n de los ritos y costumbres que la envolv an, era resultante del comportamiento de la reina Victoria, que profundamente afectada por la muerte –en 1861– de su esposo, el pr ncipe consorte Albert; instituy  varias normas restrictivas de conducta para el periodo de luto. Entre ellas, merece destaque, la utilizaci n de vestimenta y accesorios de color negro por un largo espacio de tiempo. Las viudas deber an usar indumentaria negra por lo menos por dos a os y medio. La propia Reina Victoria, inmersa en el sentimiento de p rdida, vivenci  el luto y se visti  de negro hasta el momento de su muerte que ocurri  cuarenta a os despu s. “El luto negro es la p rdida definitiva, la ca da sin retorno en el nada (...)” (Chevalier y Gheerbrant, 2002, p. 741).

Siguiendo el comportamiento de la reina, el uso de las vestimentas negras dej  de contemplar solamente a los que pasaban por la experiencia del luto, se extendi  por toda la poblaci n y se torn  uniforme de los arist cratas, industriales, comerciantes, profesionales liberales y operarios. Todos usaban negro, independientemente del sexo, la edad y la clase social. Situado fuera del sistema crom tico por aproximadamente tres siglos, a partir del descubrimiento, entre 1670 y 1672, por Isaac Newton, el negro, del lat n: *prett-* por *pressus* “apretado, prensado; perseguido de cerca; oculto, invisible; sombr o, oscuro”<sup>4</sup>, es asociado a la “oscuridad primordial, a la diferenciaci n original” (Chevalier y Gheerbrant, 2002, p. 74). En un primer momento se hizo la luz, lo blanco, y se aclar  la oscuridad. Siendo el color de lo interior de lo que se oculta, interno, profundo y representa a la falta de luz, el negro est  ligado a la tierra, al espacio destinado tanto para la germinaci n, como para el entierro.

Negro y muerte est n juntos desde hace mucho tiempo. Conforme Pastoureau (2011), desde el periodo Neol tico, cuando la utilizaci n de piedras negras, peque as estatuas y objetos de colores oscuros, estaban asociados a ritos f nebres. El mencionado autor sostiene:

Ese negro ct nico todav a no es ni diab lico ni mal fico; al contrario, se vincula a la dimensi n profunda de la tierra: para el muerto a quien asegura el paso para la otra vida, se trata de un negro ben fico, signo o promesa de un renacimiento (Pastoureau, 2011, p. 28).

El negro asociado con la muerte como un fin, y no como un renacimiento, es lo que predomina en los textos bíblicos. En éstos, en contraposición del blanco, está vinculado al mal, el castigo, al sufrimiento. Al final del siglo XIII, en el occidente, según Pastoureau (2011), el negro pasó a ser el color más utilizado para teñir los tejidos. Las vestimentas de uso cotidiano de aquellos que tenían algún tipo de poder: gobernadores, miembros de tribunales y de las cortes, juristas, etc. Pasan a ser de este color. Al usarlas se tenía el deseo de transmitir: seriedad, austeridad, virtud, autoridad, rectitud, etc.

Ninguna de estas cualidades salen de pauta con el uso del negro debido a la consternación causada por la muerte. Los individuos que se encuentran en el periodo que sigue al fallecimiento de alguien próximo, suman a éste significados simbólicos, los que fueron apuntados anteriormente y que hacen del negro el color occidental del luto.

La necesidad de preservar la memoria del muerto no era visible solamente en la integración de los cuerpos vivientes, del vestuario y conductas establecidos como apropiados para el periodo de luto. Ella se personificaba también en el retrato del muerto. No, en el retrato del muerto mientras vivo. Si, en el retrato del muerto si está muerto.

En esta época se volvió una práctica fotografiar al muerto. Llamado de registro *post-mortem*, el procedimiento ocurría de la siguiente forma: el cadáver era vestido con sus mejores ropas y maquillado de modo para aparecer con un aspecto saludable, en seguida el cuerpo era colocado en una posición que remitía a la de un ser viviente –sentado, en pie, agarrando objetos, etc. En esas posiciones, solamente no eran puestos aquellos cuya *causa mortis* o *rigor mortis* lo impedía. En ese caso, eran echados y arreglados como si estuvieran descansando. Preso a la pared o apoyado sobre un mueble, el registro *post-mortem* eternizaba el cuerpo muerto y lo mantenía a salvo de la degeneración. Momia impresa en un papel que entre los vivos permanecía. “De esta manera, la fotografía certifica que el cadáver está vivo mientras está cadáver, es la imagen viva de una cosa muerta. Alma o muerto, haciéndolo posar forzosamente como vivo” (Schimitt, 2010, p. 178).

Preservar el cadáver –cuerpo muerto entero y no descompuesto– es lo equivalente a mantener vivo el cuerpo que está muerto. Contemporáneamente esta práctica viene resurgiendo. Los medios divulgaron recientemente algunos casos ocurridos en Puerto Rico de familias que embalsamaron sus muertos y los colocaron, durante sus velorios, representando acciones que les fueron placenteras durante la vida; como jugar póquer, andar de moto, luchar al box, etc. Las fotos que registraron estas representaciones, hechas por personas que fueron a los velorios, fueron colgadas en las redes sociales.

Entre las diferencias de las fotos en estos dos periodos, vale destacar que, mientras que las imágenes de la era victoriana eran todas posadas, el posicionamiento rígido era condicionado por el estado del cuerpo; en las contemporáneas, la ambición incide en retratar la espontaneidad gestual de los cuerpos que ya no la poseen.

Haciendo un paréntesis, es interesante que se recuerde la serie *The Morgue*, realizada en el inicio de la década de los 1990, por el fotógrafo americano Andrés Serrano. En ella nos presentan fotografías que retratan partes de cuerpos muertos que se encuentran en la morgue. Tales imágenes nos colocan frente a la *causa mortis* de seres desconocidos. Aun siendo fotografías de cadáveres, estas imágenes no tienen la finalidad de preservar entre los vivos, familiares o amigos, la imagen del cuerpo de aquellos que ya se fueron. Ellas

actúan como asombrosas vanitas, para preservar en la memoria de los seres vivientes, su condición de seres mortales.

Para el filósofo anglo-irlandés Edmund Burke (1729-1797), el asombro es la pasión más intensa despertada por lo sublime. Burke (1993) clasificaba de sublime no lo que es extraordinario por ser superlativamente bello o estéticamente perfecto, pero si, lo que afecta de forma irremediable a los individuos.

Todo lo que sea de algún modo capaz de incitar las ideas o actúa de modo análogo al terror, constituye una fuente de lo sublime, esto es, produce la más fuerte emoción de que el espíritu es capaz. [Digo la más fuerte emoción, porque estoy convencido de que las ideas de dolor son mucho más poderosas de las que aquellas que provienen del placer (...)] (Burke, 1993, p. 48).

Volviendo a la era victoriana, para los individuos de este periodo, envolver el cuerpo con vestimenta negra y/o tener en casa el retrato del cuerpo sin vida de aquellos que les eran queridos, no fue suficiente para llenar el vacío dejado por sus muertes. Era necesario algo más. Era necesario traer consigo una parte del cuerpo de los fallecidos, o tenerlas expuestas en casa. Tal necesidad hizo surgir las llamadas joyas de luto. El principal elemento utilizado en la hechura de esas joyas eran los cabellos retirados de los cuerpos de aquellos que dejaron la vida. Herederas de las reliquias católicas que eran hechas con partes del cuerpo o de las ropas o de los objetos de tortura utilizados para martirizar los santos; estas joyas tornaban al individuo muerto presente, a través de parte de su cuerpo.

Simultáneamente junto con las joyas de luto surgieron adornos de casa hechos con cabello. Normalmente eran pequeños cuadros que podían representar escenas fúnebres, por ejemplo, el local del túmulo del muerto –en éstos los arboles eran hechos con cabellos– o cuadros en los que los cabellos envolvían el retrato del muerto, e inclusive, monogramas, arabescos y guirnaldas. Estas últimas eran colocadas con la parte abierta para arriba. Esta disposición simbolizaba la elevación al cielo del alma del fallecido. Las flores con las que se hacían estas guirnaldas eran confeccionadas con cabellos de los miembros de la misma familia enlutada. La flor que ocupaba la posición central en las guirnaldas era hecha con los cabellos del fallecido que se velaba.

Secos e imputrescibles, los cabellos desempeñaron su papel en la joyería de luto y en los adornos residenciales. Así como los huesos lo hicieron en las danzas macabras y en las vanitas. Mientras éstas recordaban la finitud de la vida y predicaban contra las vanidades, los primeros personificaban a los muertos a través de sus cuerpos.

Es importante resaltar que las joyas hechas con cabellos no fueron una invención de la era victoriana y no estaban restringidas al luto. Este mismo material era utilizado también, para hacer joyas que simbolizaban y exaltaban la amistad y el afecto. Estas joyas, llamadas “Hair Work”, eran ofrecidas entre personas que componían una pareja, amigos y familiares.

En la contemporaneidad, algunos artistas visuales y diseñadores de joyas, como Kerry Howley –que desarrolló en 2011, la colección “Atração/Aversão”– o Sybille Paulsen –que desarrolla la colección “Verdades Tangíveis”– utilizan este mismo material –cabellos humanos– como materia prima para confeccionar adornos corporales. La primera de estas colecciones, compuesta por cinco collares, fue desarrollada por Howley con cabellos de

una única persona –la madre de un amigo– que se los donaron para ella. La idea, que tenía como principio explorar el proceso por el cual un estímulo puede provocar simultáneamente respuestas emocionales aparentemente opuestas –atracción, aversión– tuvo su origen en el interés de la diseñadora en la observación de freak shows y en las costumbres victorianas relacionadas a la muerte.

Materia prima perfecta para cumplir tal objetivo, el cabello, dependiendo de su estado –vivo o muerto– evoca la dicotomía expresada en el título de la colección. Las piezas desarrolladas por la diseñadora pueden ser adquiridas y usadas por personas que no conocen y no tienen ninguna relación con la donadora del cabello. La segunda colección, creada por Paulsen, difiere totalmente de la primera, tanto en lo que se refiere a la motivación del origen, a las sensaciones que despierta. La principal materia prima utilizada en esta colección son cabellos de mujeres sometidas a quimioterapia. El proceso de hechura es de la siguiente forma: las donadoras, que serán también las usuarias de las joyas, cortan sus cabellos y los entregan a la diseñadora juntamente con declaraciones sobre sus intereses, sus afectos y sus gustos.

A partir de estas declaraciones, Paulsen escoge los demás materiales que serán utilizados en la hechura del adorno –estos materiales no necesariamente pertenecen al cuerpo humano– y darán forma a la joya. El objetivo de la diseñadora es crear estos objetos y devolver a las mujeres parte de lo que les fue tirado a rebeldía y marcar la transformación que ocurrió en sus vidas durante este periodo. Las joyas confeccionadas con cabellos humanos –elemento innato de la especie y detentador de una gran carga simbólica– independientemente de la época en la que fueron hechas, de los motivos que las originan y que son sobrepuestas a cuerpos de desconocidos o usadas por los propios donadores de la materia prima, siempre afectan a sus observadores de modo complejo y siempre despiertan reacciones antagónicas de aproximación y distanciamiento, de empatía y repulsión; o como bien dice el nombre de la colección desarrollada por Howley, de atracción y aversión.

Si se considera que uno de los significados simbólicos del cabello es ser depositario de las memorias del individuo cuyo organismo los desarrolló, se desprende que todo adorno hecho con cabellos lleva consigo estas memorias. De esta manera, como guardianes de las memorias y sueños, estos adornos mezclan a la conciencia del individuo que los usa recuerdos pertenecientes a los seres que los generaron. Joya recuerdo, que se presenta de diferentes formas.

## Notas

1. Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Versão Digital.
2. Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Versão Digital.
3. Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Versão Digital.
4. Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Versão Digital.



## Referencias Bibliográficas

- Agamben, G. (2006). *A Linguagem e a Morte*. Belo Horizonte: UFMG.
- Ariès, P. (2014). *O Homem Diante da Morte*. São Paulo: UNESP.
- Bíblia Sagrada Católica*. Versão Digital.
- Burke, E. (1993). *Uma Investigação Filosófica sobre a Origem de nossas Idéias do Sublime e do Belo*. Campinas: Papirus.
- Chevalier, J. e Gheerbrant, A (2002). *Dicionário de Símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Versão Digital.
- Huizinga, J. (2010). *O Outono da Idade Média*. São Paulo: Cosac Naify.
- Pastoureau, M. (2011). *Preto - A História de uma Cor*. São Paulo: SENAC.
- Pires, B. F. (2005). *O Corpo como Suporte da Arte - Piercing, Implante, Escarificação, Tatuagem*. São Paulo: SENAC.
- Schmitt, J. (2010). *Mortes Vitorianas*. São Paulo: Alameda.

**Abstract:** Openly, the Victorian Era imposed mourning on the society; it established black as the official color of mourning clothing, and it introduced to the market the production of ornaments, both residential and for personal use, made of human hair. Such ornaments, made of an organic raw material taken from the body of a dear relative, assured that this one would not be forgotten. Nowadays, this same material is been used by some contemporary jewelry designers.

The possibility to use human raw material to make these ornaments, takes place throughout the centuries, because of the changes in the perceptions towards death and how is it represented; how the death body is taken care and buried.

**Keywords:** Hair - Mourning Jewelry - Death - Middle Ages - Victorian Era.

**Resumo:** A era vitoriana colocou o luto em pauta, padronizou o preto como cor oficial das vestimentas e inseriu no mercado a produção de adornos, tanto residenciais, como corporais, confeccionados com cabelos humanos. Tais adornos, ao serem feitos com matérias-primas orgânicas, provenientes do corpo de um ente querido, garantiam que este não fosse esquecido. Contemporaneamente, este mesmo material é utilizado por alguns designers de joias.

A possibilidade de utilizar material humano para confeccionar estes adornos ocorre devido às mudanças na forma como, ao longo dos séculos, a morte foi percebida e representada, como o corpo morto foi cuidado e inumado.

**Palavras chave:** Cabelos - Joias de Luto - Morte - Idade Média - Era Vitoriana.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]



---

**Resumen:** En el escenario globalizador dirigido por el mercado, los conceptos de nación, etnia y clase entran en crisis, y el cuerpo con sus expresiones, envoltorios y prótesis ofrece versiones singulares fuera de los grandes sistemas clasificatorios predominantes en el imaginario moderno. Entre experimentados discursos que discuten la dinámica corporal, la moda se sobresa en el agenciamiento de los sentidos.

**Palabras clave:** Comunicación - Cuerpo - Moda - Subjetividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 213]

---

(\*) Profesora Titular Emérita de la Escuela de Comunicación/UFRJ, con posdoctorado en Antropología Cultural, Paris V, Sorbonne. Investigadora 1 del CNPq, habiendo recibido una beca científica del estado de Río de Janeiro, de FAPERJ; coordinadora del Grupo ETHOS: Comunicación, Comportamiento y Estrategias Corporales. Autora de libros y ensayos.

## Introducción

El problema no es inventar. Es ser inventado hora tras hora y nunca tener concluida nuestra edición convincente. (Carlos Drummond de Andrade)

Ser humano es un esfuerzo histórico, afirma Edward Bond en el Diario *Folha de S. Paulo* y resalta la importancia del género dramático como expresión de nuestra inquieta y fracturada humanidad. La edición del cuerpo humano es parte del diálogo entre nuestras expectativas, nuestras apuestas, incredulidades y decepciones. Es necesario reflexionar sobre las estrategias de identidad, individuales y colectivas, insertadas en la edición del cuerpo en los medios (Barros y Santaella, 2002) considerando, sobre todo, el desarrollo de nuevas tecnologías comunicacionales y biológicas por medio de las cuales la ciencia, el arte y la moda, progresivamente, se cruzan en la tarea dramática de resignificar el estatuto corporal.

En un escenario globalizador dirigido por el mercado, las narrativas, desvestidas de los factores de trascendencia y las identidades sociales formadas alrededor de los conceptos

de nación, etnia y clase, pierden cada vez más su poder aglutinador y reasegurador. El cuerpo, con sus expresiones, envoltorios y prótesis, ofrece versiones singulares, fuera de la óptica macro de los grandes sistemas clasificatorios predominantes en el imaginario moderno. Como en un hipertexto, diversos registros semióticos sin relaciones jerárquicas fijas concurren a la gestión de una nueva sensibilidad y de nuevos procesos de subjetividad. Distintos discursos discuten la dinámica corporal con relación a los dispositivos que, en la sociedad del consumo y de las nuevas tecnologías, propician líneas de sedimentación y control o líneas de actualización y creatividad dirigidas a un cuerpo comunicativo. Se impone, por lo tanto, la evaluación crítica de las nuevas estrategias de producción del sentido corporal en el ámbito del mercado de bienes materiales y/o simbólicos. ¿Hasta qué punto la desreglamentación global es agente de democratización, de participación y, hasta qué punto, es vehículo de diseminación de pseudomovimientos de subjetividad, pseudoacontecimientos, en que la velocidad y las fantasías de interacción constituyen cuestiones para reflexión sobre manipulación/recreación corporal?

En el diálogo instaurado entre el discurso científico, el discurso artístico, la moda y los medios nos preguntan cómo el cuerpo ha sido pautado y editado en la contemporaneidad. ¿Cuáles aspectos de la cultura corporal han sido enfatizados? ¿Perfeccionismo estético? ¿Salud? ¿Metamorfosis e hibridación? ¿Desmaterialización utópica? ¿Materialidad trágica? Desde la biología a las neurociencias, de la genética a las investigaciones cognitivas, la inteligencia contemporánea trabaja para desconstruir certezas a las cuales estamos arraigados. Debates innumerables generan, tanto en los medios como delante de los tribunales, avances de la biociencia (clonación, procreación artificial, investigaciones sobre embrión, manipulaciones genéticas, trasplantes de órganos), y una verdadera reingeniería del cuerpo impone la pregunta sobre los límites de lo humano. La genética parece acercarse a una comunidad indiferenciada entre el hombre y el animal; las ciencias cognitivas señalan el cerebro-computadora; la inteligencia artificial aproxima el hombre a la máquina, y crecen los debates acerca de esos límites.

La emergencia de la cuestión comunicacional ocurre justamente cuando los cuadros de referencia en los que se insertaban los procedimientos de las ciencias modernas entran en crisis. Ella coincide con la tecnificación de las ciencias humanas como poderoso instrumento de legitimación del poder y aplicación técnica de los saberes producidos. La política interviene sobre el saber, procediendo por neutralización estratégica de los conflictos. Es en ese contexto que la problemática comunicacional emerge en el pensamiento científico como cuadro epistémico de un análisis crítico que sobrepase la normativa de los humanismos y sus narrativas y no se resume en una proliferación performática aleatoria. La propuesta es discutir, con el foco en los discursos sobre la corporeidad, los límites y versiones que van desde el antiguo paradigma trascendente y normalizador a los nuevos flujos de la immanencia en las redes virtuales y sus apuestas en la libertad de la vida digital conectada a las redes sinápticas del cerebro, vida colectiva, interactiva, democrática. Las nuevas tecnologías informáticas, según Adriano Duarte Rodrigues, no son instrumentos de percepción o utensilios de producción, pero dispositivos de conexión y/o de desconexión de formas en las que el saber se convierte en un gigantesco juego de armar. Un reciclaje de carácter serial afecta prácticamente a todos los dominios de la cultura contemporánea, en especial de la tecnociencia, de la moda y de las artes, con gran exuberancia de

procesos de agenciamiento de las singularidades diferenciales, hecho que será objeto de discusión.

En razón de la declinación de las viejas identidades relacionadas a la pertenencia a culturas étnicas, raciales, lingüísticas, religiosas y nacionales, la cuestión de la identidad ha sido extensamente discutida en la teoría social. La moda, siguiendo el arte, articulada con el consumo y la globalización, camina en lo fundamental de la referida descentralización, proponiendo identidades provisionarias, performances que cambian a cada momento.

Laura Bovone (2000, 2010), a propósito de la posmodernidad, llama la atención sobre el hecho de que la información se hace el más importante medio de producción y que el sistema de comunicación y la tecnología pasan a ocupar el centro de los intereses económicos mundiales. A su vez, los actores involucrados en ese sistema, ya sean los destinatarios, ya sean los más potentes emisores, se hacen conscientes de su propia importancia en el momento en que la “práctica comunicativa cambia la información, y la información no puede ser aislada del proceso que la transmite” (Bovone, 2000). La tendencia a la pluralidad, a la ambivalencia y a la reflexividad marca lo contemporáneo, lo que provoca una inestabilidad del conocimiento y de la conciencia. Se construyen nuevos modos de dar voz a lo social. Aún según la autora, los nuevos intermediarios culturales serían los protagonistas de lo posmoderno, como la burguesía y la clase operaria fueron los protagonistas de lo moderno: promueven la cultura como mercancía, provocan un nuevo gusto para la producción y el consumo, de la misma forma que presienten el aire del tiempo. Como veremos, la moda se convierte progresivamente en un espacio siempre más amplio, para el cual convergen las más distintas áreas: ciencia, tecnología y arte desfilan en la pasarela. Las categorías étnicas de género, grupo de edad, étnicas son discutidas en su foro global entre drogadictos elegantes, remeras contra el cáncer, Dráculas, sadomasoquistas, *neopunks*, *neohippies*, neorrománticos, *ciborgs* de la moda tecno, etc. Se forma una larga cadena comunicativa y cultural, compuesta por creadores, diseñadores, empresarios, fotógrafos, distribuidores, compradores, que componen la clase de consumidores. Es discutible hablar de la actividad de los productores *versus* la pasividad de los consumidores. En la era de la moda como distinción, comandada desde el alto, se suma la importancia de la reflexión creativa en que el consumo implica tránsito entre papeles sociales. La dinámica no es uniforme, como en el caso de un *best-seller*, sin embargo marca un movimiento social en que los grupos disputan estilos de vida y el proceso de apropiación exige tiempo y dedicación, como acentúa Mike Featherstone (1995) la cultura de consumo, basada en una proliferación de informaciones e imágenes, no permite la jerarquización ni el sistema de divisiones sociales fijas. En compensación, el concepto de estilo de vida, construido sobre la base del consumo de las preferencias ético-morales de los comportamientos, permite una comprensión de las prácticas sociales de los distintos grupos sociales, completa Emanuela Mora (1994).

La globalización trae en su núcleo una apertura de los procesos de identidad, una gran variedad de “posiciones de sujeto”. En las sociedades de la modernidad tardía, la concepción de identidad es más perturbadora y provisionaria, caracterizada por rupturas, discontinuidades y desplazamientos en oposición a las sociedades tradicionales que perpetuaban el pasado. Áreas distintas del globo son puestas en interconexión, desalojando el sistema social de sus relaciones espacio-temporales tradicionales, provocando nuevas articulaciones

y una concepción problemática de identidad. Mientras más la vida social se hace mediada por el mercado global de estilos, lugares e imágenes, por los viajes internacionales, por las imágenes de los medios y por los sistemas de comunicación, más identidades pueden ser observadas, las cuales parecen flotar libremente en una especie de supermercado cultural. En el interior de esa dinámica, el imaginario de la moda va, progresivamente, contaminando con homogeneización global lugares más alejados y, simultáneamente, dotando de variedades locales el lenguaje globalizado.

Delante del aflojamiento de los paradigmas que orientaron al proyecto moderno de carácter esencialista, la moda se produce como archivo y vidriera del ser/parecer, sugiriendo comportamientos y actitudes, fabricando *selves* performáticos por medio de sutiles recreaciones de los conceptos de *verdad*, de *bien* y de *bello*. Se convierte en el vehículo, por excelencia, del pronóstico que Calvino (1990) sugirió para el próximo milenio: ligereza, rapidez, exactitud, visibilidad, multiplicidad. En un incesante desplazamiento de valores, esa capacidad de transformar todo en objeto de consumo hace que mercado y moda se unan siempre más.

Con su agenda veloz, la moda ofrece una permanente negociación de nuevos estilos que no se restringen al vestuario, pero crean un clima constituido por la gestualidad y por la forma del cuerpo, tono de voz, ropas, discurso, elecciones en el campo del ocio, de la comida, de la bebida o del auto, etc. Se forma el perfil del individuo consumidor como estrato a ser considerado en los procesos de subjetividad, teniendo en cuenta el hecho decisivo de que vivimos en una sociedad de consumo *posmasivo* y personalizado.

Diferentemente de la década de 1950, era de mayor conformismo, de consumo de masa, los cambios en las técnicas de producción, la segmentación del mercado ofrecen mayor posibilidad de elecciones, lo que todavía es considerado por algunos autores manipulación de mercadeo. En realidad, la elección puede implicar tanto seguir a ciegas los *hypes* de la moda, como dar la espalda a la cuestión o mezclar con creatividad la oferta de los bienes y productos, violando códigos como hicieron, por ejemplo, los jóvenes en los años 60.

La manipulación no es obvia incluso por la profusión de informaciones y proliferación de imágenes cuya descodificación pasa frecuentemente por mediadores como la familia, el barrio y el grupo de trabajo. Los vínculos entre aquellos que emiten los mensajes y los que los reciben no son sólo de dominación, pero incluyen la colaboración y el tránsito entre productores y consumidores.

El consumo se constituye como proceso sociocultural en que se dan la apropiación y el uso de los productos, como algo más que sencillos ejercicios de gusto o compras irreflexivas. No se puede hablar de una imposición de la producción para mercado o de una apuesta sólo en el aspecto lúdico y autónomo de la creación de un estilo de vida que el consumo, por medio del discurso *fashion* en todas sus variantes y soportes, propicia. El “desorden” proveniente de *slogans* como “nada de reglas, sólo elecciones”, celebrado por algunos, no representa necesariamente la implosión de lo social. Exige, sin duda, la lectura de un recorte más flojo en el interior del espacio social.

Como recuerda Néstor García Canclini (1995), la racionalidad económica del tipo macro-social no es la única que modela el consumo. Refiere, con propiedad, la existencia de una racionalidad socio-política-interactiva que revela la integración entre productores y consumidores, con reglas móviles, influenciando la producción, la distribución y la apropiación.

ción de los bienes. Se instala un escenario de disputas por aquello que la sociedad produce y por los modos de usar esa producción. En ese sentido, para el autor, el consumo induce a la reflexión y es factor de ciudadanía. Mike Featherstone (1995) colabora para la comprensión del fenómeno, describiendo tres capas de sentido que se cruzan en el consumo. La primera capa, unida al aspecto económico y al capital financiero; la segunda, conectada al capital cultural y a la proposición del estilo de vida, y aún la tercera, que proviene de la negociación con esos discursos hegemónicos por parte del público.

Lo importante, en la visión de Featherstone (1995), es atribuir mayor intervención a los consumidores. Los nuevos héroes de la cultura de consumo no adoptan un estilo de vida por hábito, sino como proyecto. Crean diferencias que deben tener legitimación social, y es ésa la cuestión que el autor busca investigar en la lucha entre grupos, clases y fracciones de clases. Las distinciones, si no son rígidas e impuestas verticalmente, permanecen. La economía de los estilos considera la competencia del mercado, los impulsos de la producción y del consumo, las tendencias de grupos y segmentos de mercado a monopolización en las diversas prácticas sociales. Por lo tanto, habrá permanentemente una dinámica instalada entre la estructura ocupacional y de clase, la estructura cultural y el *habitus* (Bourdieu, 1984), entendido como conjunto de preferencias y disposiciones inconscientes con las cuales el individuo ajusta el propio gusto a las prácticas y bienes culturales propuestos por el estilo de vida. Ese *habitus* incluye el cuerpo, su forma, volumen y postura, modo de caminar, tono de voz, gestos. En la construcción del estilo propio, las tres capas a las que nos referimos están en juego, y el mercadeo de la moda seguramente adquiere estrategias menos obvias en la forma de impresionar el carácter no racional de la percepción de los consumidores. La moda ofrece una lectura de las inversiones simbólicas corporales en el campo de las cuestiones de género, étnicas, de edad y políticas, que se aceleran y se hacen complejas, desde los años 60, cuando el mundo de la moda efectivamente se califica como un lugar de discusión de los procesos de subjetividad.

La contemporaneidad, más que nunca, acentúa Beatriz Sarlo (2001), sintetiza la moda como cultura de la velocidad y de la nostalgia, del olvido y de los festejos de cumpleaños, cultivando con igual entusiasmo el estilo antiguo y la búsqueda de la novedad. Es la paradoja de la búsqueda de signos de identidad en un mundo unificado por Internet y por satélites. Hay una creciente convergencia en el mundo del consumo entre varias áreas de la comunicación, en especial con las artes, sobre todo, en razón de la explosión de las redes planetarias de computadoras y el acceso al banco de imágenes y *sites* de artistas, comenta Lúcia Santaella (2005). A su vez, la moda se disemina por la ciudad, mejor dicho, por las ciudades, reorganiza sus espacios, dinamizándolos, como bien acentúa el titular “Río *top model*” (Marra y Novaes, 2006). La estética de la periferia también participa de esa dinámica, ya sea por medio de comunidades artesanales que cooperan con los diseñadores como, por ejemplo, la Copa Rocca. Los medios dan noticias de un tránsito de doble sentido centro/periferia. El caso Daslu/Daspu es un buen ejemplo de eso.

Reproduciremos algunas dinámicas establecidas entre la construcción del imaginario corporal y la estética de la moda desde los años 50 hasta el momento actual, delineando un cierto “aire del tiempo” para cada década. Con esa estrategia, no pretendemos señalar movimientos hegemónicos, pero solamente destacar algunas tendencias que merecen registro por marcar el crecimiento constante del universo *fashion*, que sobrepasa de lejos la

cuestión de la pertinencia de un vestuario para alcanzar el estilo de vida de los individuos en las complejas elecciones efectuadas en el campo estético, científico y ético. Cuerpo, moda y subjetividad adquieren contornos siempre más complejos.

En los años 50, se desarrolló la *moda/propuesta*. Es el momento en que la sociedad de consumo empieza entre nosotros a delinear su perfil, y el cuerpo brasileño está agarrado a todo el imaginario *fashion* que era importado; surge en especial el estilo *new look* de Dior, con cintura marcada y falda ancha. El cine y la televisión diseminaban las imágenes del *American Way of Life*. La producción era masiva y el consumo también. El cuerpo de la brasileña se presentaba dócil, y la creatividad apenas se dibujaba en fines de la década, inspirándose en ídolos como Marlon Brando o James Dean, así como en mitos eróticos femeninos, tales como Jane Russel, Jayne Mansfield y las italianas Gina Lollobrigida y Sophia Loren. La estrella fugaz y el héroe de la escena artística era el pintor del movimiento *Action Painting*, Jackson Pollock, hoy considerado el pionero de la “conectividad” en el arte, por haber sido el primero a llevar la pintura para fuera de la galería, trayéndola a la superficie de la tierra, demarcando una arena para la acción y para la interactividad (Miranda, 1998). En 1958, surge la primera feria nacional de la industria textil, y el escenario del té caritativo se hace más grande con *happenings* en que participan artistas plásticos como Nelson Leirner y cantautores como Caetano Veloso, Gilberto Gil y Rita Lee. El presidente dicho Bossa Nova, Juscelino Kubistcheck, da el tono del Brasil moderno. La moda joven ofrece sus primeros pasos, inspirada en los estilos ingleses *teddy-boys* o en la moda estadounidense de los pantalones *cigarretes*, faldas anchas y jeans.

La *moda/prótesis* en los años 60 y 70 significó una extensión del cuerpo para expresar líneas de libertad, contestación y nuevos imaginarios como el espacial. El surgimiento de la cámara de video portátil trajo impacto a la publicidad televisiva; el video se ajustó con precisión al clima de liberación sexual y de protesta política, típico de fines de los años 60 e inicio de los 70; el país vivía el *pop* y la contracultura; el cuerpo se liberaba en los revolucionarios años 60. La moda se convertía en una prótesis de sí misma, exprimiendo el poder joven que subía a la escena, la revolución femenina y un comportamiento más involucrado con el contexto conflictivo de la época. Fue un poco como si la moda hubiera descubierto el color y la libertad de estilo. El movimiento Tropicalista lanzaba dos marcas brasileñas que hasta hoy cuentan un poco de nuestra historia: Caetano Veloso y Gilberto Gil. La moda de la calle comandaba el espectáculo. El *baby boom* de los años 50 posibilitó la expansión de un mercado joven. Los años 70, también incluidos en lo que denominamos moda *prótesis*, pasaron por la moda *hippie*, por las discotecas (telenovela *Dancing Days* y su figurín psicodélico), por el *No Future* de los *punks* (*Sex Pistols*), por el clímax del *jeans* y se cerraron entre nosotros con la amnistía y la malla de Gabeira en las dunas de Ipanema, significando con la amnistía mayor liberación política reflejada en los cuerpos. Empezaba ahí la antimoda, la conciencia ambiental *fashion* y la personalización. El romanticismo natural de la moda *hippie* trajo a las ropas inspiración de las culturas exóticas, la onda anticonsumo y muchas tiendas de segunda mano.

La *moda/fetiché*, en los años 80, era marcada por el desarrollo de las multinacionales, de centros comerciales y por la importancia de las marcas, que parecían más importantes que el propio cuerpo, verdaderos fetiches en tiempos neoliberales. Constituía un marco de esa importancia la compra de Kraft por Philip Morris por un precio seis veces mayor de lo que



valía en el papel. Empresas como Nike, Microsoft afirmaban que, debido a la liberalización del comercio y la reforma de las leyes laborales, la subcontratación ganaba importancia, y a ellos les tocaría no crear cosas, sino imágenes de sus marcas. De la fábrica al mercadeo en la carrera por la ausencia de peso. La creación publicitaria adquiriría extrema importancia en la agregación de valor a las marcas.

La moda de los años 90, que denominamos *moda/justificación*, desplaza cuestiones relacionadas a la ética y a la política para el foro global y multicultural de las pasarelas, en respuesta a las solicitudes de las minorías. De alguna forma, señala Naomi Klein (2004) que las estrategias de la moda en ese sentido acabaron por crear etiquetas políticamente correctas, que no atendían exactamente al movimiento de dar voz a las diferencias.

En los años 2000, la moda “instalación” constituye una ampliación de esta narrativa de apropiación generalizada que se desplaza incesantemente, abarcando de forma creativa espacios reales, recursos tecnológicos, con una especial identificación con el mundo del arte, enfatizando nuevos procesos de subjetividad y ambientación del sujeto contemporáneo con sutiles estrategias de participación, en los cuales el fortalecimiento de las marcas era lo que más importaba cuando se pensaba en el licenciamiento de una infinidad de productos. Además de la cuestión de propiciar un desafío para la percepción de lo contemporáneo, la moda en su carácter instalación creaba eventos que, por su manera espectacular, reforzaban la marca. La gestión de la marca era el gran desafío en el capitalismo de imágenes que no dejaban de crear pseudosujetos y pseudoacontecimientos. La marca fabricaba verdaderas novelas y otras narrativas provenientes de diversos campos, con alusión, en especial, a las nuevas tecnologías.

Por lo tanto, el proceso de subjetividad pasa por tránsitos distintos en que somos pasivos y activos dinámicamente. El poderío de la economía global suscita discusiones acerca de homogeneización y/o diferenciación e intervención de individuos, de grupos y de naciones. Los flujos acelerados, obviamente, provocan nuevas percepciones, crean descentralizaciones y desequilibrios, además de una conciencia creciente de la necesidad de crear espacios propios y diferenciales, que se convierten en un dato fundamental de la sociedad del consumo y de la visibilidad.

Las preguntas cómo subjetivarse en el momento actual y, aún, cómo inscribirse en el proceso de autorreflexión resultan, en el campo de la moda, en lo que llamamos de *moda/instalación*, constituyéndose como apropiación de los procesos de producción artística. Los productores y diseñadores se preocupan con la elaboración de climas que sugieren la complejidad de la subjetividad contemporánea y buscan la interacción mayor con el público, ya que la interactividad y la multiplicidad de elecciones, los ambientes inmersos se transforman en palabras, pase en el tránsito producción/consumo. La posibilidad ofrecida a todos parece ser la de la opción del diálogo, de la interferencia, de la reorganización ambiental. Nada se pierde, todo es recuperado por la publicidad que, sugestivamente, atiende al cliente, involucrándolo y sugiriéndole climas.

El momento es de festejo de lo efímero, y las antenas de la moda husmean cada vez más las tendencias artísticas. La “instalación” como propuesta que gana terreno, según críticos y curadores, pone al espectador definitivamente como coautor de la obra, en un proceso que, concomitantemente, instaure nuevas posibilidades de subjetividad en que todos los sentidos son convocados a interactuar en espacios multimediáticos. Si el resultado no

siempre corresponde, esa parece ser la propuesta recurrente de los teóricos. En el campo de la moda, las tendencias más fuertes siguen tal línea, siempre más espectacular, en que el espacio meticulosamente programado no es sólo lugar de una escenificación, sino, efectivamente, terreno de una inscripción del cuerpo. Por eso la preocupación creciente en la elección de los distintos ambientes. Las pretensiones creativas van desde lo lúdico carnavalesco hasta la sugerencia de espacios que se acercan a lo sagrado; desde lo conceptual a lo escultural. El Caderno Ela, del 17 de enero de 2004, traía el titular “Atraído por lo efímero de la moda, Tunga ha creado la instalación para un desfile en que modelos se transformaban en sirenas”. El artículo comenta que uno de sus trabajos más bonitos ha sido una performance realizada por siete chicas, en largas túnicas griegas, que pasaron en la estación de tren durante la Bienal de Venecia, sosteniendo, como las cariátides, un gigantesco *canotier* (sombrero de paja), hecho por el sombrerero de Hermès. Arriba del sombrero, siete cráneos oscilaban, contraponiendo el plano de la muerte al sombrero, templo del plano terreno (O Globo, 2004).

Según informaciones del *site* Dumas Amenidades, ha sido creada para el evento SPFW (São Paulo Fashion Week), en 2005, una programación de proyecciones que ocupan 700 m<sup>2</sup> de la fundación. Más de cuarenta proyectores son instalados y equipados con lentes especiales, controlados por una central de computadoras para crear imágenes de hasta siete metros de altura. Referencias visuales relacionadas a las áreas de artes plásticas, fotografía, cine, video, historia, música, arquitectura, indumentaria y *design* toman el espacio y el edificio de la Bienal, que se transforma en una gran instalación a la cual las diez mil personas que frecuentan la SPFW, diariamente, entran como participantes.

En esa línea ambiental “En el lanzamiento otoño-invierno 2006”, en el MAM (Museo de Arte Moderna), la palabra clima dominó, destacando el tema “Horticultural” y la necesidad de conexión con el ecosistema. Según Eloysa Simão, organizadora del evento, “esa mezcla remite a la herencia carioca donde chabola y asfalto se encuentran”. Para la holandesa Li Edelkoort, una de las mayores *trendsetters*, mucha inspiración para el verano 2007 será compilada en el tema “Museo de historia natural”. En ese mismo viaje climático, María Fernanda Lucena echó tinta por la pasarela con la finalidad de transmitir la idea de clase de pintura del Parque Lage. Es interesante notar que, en esa propuesta de moda como *instalación*, tanto se crean como se reestructuran ambientes con intervenciones y propuestas *fashion*. Trabajo preparado para lugares previamente elegidos.

La *moda/instalación*, a veces, privilegia la performance espectacular; a veces, la estructura plástica y, frecuentemente, el concepto, según Giner Gregg Duggan, que prefiere usar el término *performance*, oriundo de expresiones artísticas de los años 60 y 70. En nuestro caso, el término *instalación* expresa mejor la indefinición entre el lugar del sujeto y del objeto en el mundo contemporáneo en oposición al *pathos* subjetivo que caracterizó las décadas referidas. Acerca de esa ambigüedad de las nuevas relaciones de sujeto y objeto, en especial en el mundo del consumo, de los bienes materiales simbólicos e inmateriales, hablan, con mucha propiedad, los autores Jurandir Freire Costa, Mário Perniola y Massimo Canevacci. Los objetos ganan vida en el mundo contemporáneo, cuando el hombre concomitantemente problematiza y parece dejarse fascinar por tornarse un programa electrónico, un nuevo producto de la biotecnología o mercancía con alto valor agregado.

Ronaldo Fraga, como Carlos Miéle, parece respetar más el arte, el concepto, que la ropa propiamente. En la SPFW de 2006, Fraga lanza con los modelos pelotas de telgopor y bucea enseguida en la escena final. Siempre, cada vez más, todo es clima, actitud y construcción simbólica de marcas para el *business global*.

El diálogo entre arte y moda provoca discusiones, y Alcino Neto enumera trabajos de la Bial de inspirados en el mundo *fashion*. El esloveno Tadej Pogacar, por ejemplo, trabajó con la *griffe* Daspu para realizar su proyecto. Una serie de ropas se está produciendo en Río, con el apoyo de la ONG Davida y con el artista se planea hacer un desfile en el pabellón de la Bial (Parque do Ibirapuera), donde ocurre la muestra a partir del 7 de octubre. Meschac Gaba, artista de Benín que vive en Rotterdam, compró notas de dinero fuera de circulación y está produciendo en Recife un conjunto de collares y broches. El turco Esra Ersen investigó frases de pandillas de las calles de São Paulo y va a imprimirlas en chaquetas de cuero. El colectivo Taller Popular de Serigrafía, de Buenos Aires, va a trabajar con remeras que estampan palabras de orden de manifestaciones. Y la brasileña Laura Lima elaboró un tendedero repleto de indumentarias que los visitantes se pueden probar.

Lisette Lagnado (2006) comenta sobre la relación arte/moda, reconociendo las influencias de la moda en el arte, pero, en su opinión, la moda instrumentaliza artistas para sus fines, vaciando sus conceptos. Dice ella que la moda puede ser arte, pero el arte no puede ser moda, y destaca el interés de la moda por cuestiones menos glamorosas y que proponen estéticas marginales. Según la creadora milanesa Miuccia Prada, si hay similitudes en la manera por la cual debemos dejar impregnarnos por el ambiente y retranscribirlo sobre un objeto, las motivaciones del arte y de la moda son completamente diferentes, siendo frecuentemente falsas y oportunistas. La creadora licenciada en Ciencias Políticas reivindica un acercamiento más sociológico y trata de acompañar, a partir de los años 90, el desarrollo de las marcas, la emergencia de las segundas líneas y la globalización de la moda en una escala planetaria. En 2000, para la apertura de la tienda Miú-Miú, de precios más accesibles, ella utilizó la oficina del partido comunista. De esta manera, Miuccia Prada busca no participar de la hipermediatización de los creadores.

El mundo de la moda y del consumo, que Baudrillard (1981) calificó de un mundo de los signos desligados de la realidad, parece querer abarcar, en su movimiento, también esta última, como ilustra entre otros hechos el desfile demasiado excéntrico, realizado por el *Prêt-à-Précaire*, con su colección carioca *Fashion Real* en la Escola do Parque Lage. En la pasarela o en los espacios seleccionados desfilan los excluidos que, utilizando estrategias del mundo *fashion*, realizan su revés, como lo demuestran fotos en negativos presentadas en la revista *Global* (2007).

La idea de mayor interactividad parece efectivamente importante si tenemos en cuenta la opinión de Gilberto Dimenstein (2006) sobre la cultura contemporánea en su libro: *O mistério das bolas de gude*. Para el columnista y miembro del Consejo Editorial de *Folha de S. Paulo*, la invisibilidad es la principal causa de la violencia, mayor aún que la pobreza. Es la sensación de no pertenencia a la sociedad. Recurriendo diversos países, concluyó que lo importante era ofrecer instrumentos para que las personas se expresaran por medio de la danza, de la música, de la poesía y del deporte. En ese sentido, la ocupación *fashion* de la ciudad tiene significado positivo, como los programas sociales efectivos de las iniciativas del tercer sector y de los liderazgos comunitarios. Instalaciones de resistencia. Reconexión

del ciudadano, de la ciudad, del sujeto y de la sociedad. A propósito, la antropóloga Teresa Caldeira (2005), de la Universidade de São Paulo, destaca el hecho de que es importante la inclusión en la vida de la ciudad para disminuir la segregación.

En uno más de sus hechos interactivos, Nick Knight –renombrado fotógrafo y editor del *site Showstudio.com*– decidió crear un editorial benéfico para la revista *i-D*. ¿Cómo? Knight va a recaudar dinero para Oxfam –una organización que capta recursos para ayudar a *personas pobres en el mundo*– por medio de un editorial especial para la revista *i-D* que reúne *top stylists*, modelos y directores de arte. Sin embargo, las ropas usadas en ese editorial son de personas comunes, y, después del editorial, que será transmitido en vivo en el *site Showstudio*, las prendas serán rematadas en *E-bay*. O sea, ¿sabés aquel abrigo estupendo que idolatrás dentro de tu armario y nunca lo sacás de allá? La prenda puede entrar en el editorial, y, aún, hacés una buena acción. Para participar, el internauta debe rellenar el formulario en el *site* diciendo la razón de aquella prenda ser especial y enviar a la dirección indicada una foto suya con la ropa.

Queda, por lo tanto, la pregunta sobre la validez de las negociaciones del mundo de la moda y del consumo, con las estéticas periféricas que, si pueden representar solamente apropiaciones, crear víctimas y exclusiones, pueden también propiciar estrategias de revitalización de espacios y de movilizaciones de carácter democrático y/o artístico.

Es en el espacio mediático que son construidas y desconstruidas apariencias, dotadas de actitudes propias. Un ejemplo es la nueva postura *gay* más intelectualizada y menos musculosa, que está circulando en el escenario de la moda. Para Gringo Córdia, “mostrar al mundo la producción de los artistas de periferia, tan integrada a la estética del cotidiano de las grandes ciudades, significa para ellos algo inestimable, la construcción de una identidad” (Accioly, 2005, p. 23).

## Referencias Bibliográficas

- Accioly, A. L. (2005). “Estética da periferia”. Entrevista con Gringo Córdia. Revista Básica (Ipanema/Leblon). Ano 1, n. 1, jul/2005.
- Barros, A. y Santaella, L. (Orgs.).(2002). *Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI*. São Paulo: Unimarco.
- Baudrillard, J. (1981). *Cultura y Simulacro*. Kairos: Barcelona.
- Bourdieu, P. (1984). *Homo academicus*. Paris: Ed de Minuit.
- Bovone, L. (2000). *Comunicazione: pratiche, percorsi, soggetti*. Milano/Italy: Franco Angeli.
- Bovone, L. (Org.). (2010). *Creare comunicazione: I nuovi intermediari cultura a Milano*. Milano/Italy: Franco Angeli.
- Caldeira, T. (2005). *Cidade de muros*. São Paulo: Edusp/Ed. 34.
- Calvino, Í. (1990). *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras.
- García Canclini, N. (1995). *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1995.
- Dimenstein, G. (2006). *O mistério das bolas de gude*. São Paulo: Papirus.
- Featherstone, M. (1995). *Cultura de consumo e pós-modernismo*. São Paulo: Studio Nobel.

- Klein, N. (2004). *Sem logo: a tirania das marcas em um planeta vendido*. 4a ed. Rio de Janeiro: Record.
- Lagnado, L. (2006). *Folha de S. Paulo*. 8 de septiembre de 2006. Ilustrada.
- Marra, H. y Novaes, C. I. (2006). "Rio top model: estilistas usam a beleza e a história da cidade como cenário e tema". In: *O Globo*, 3 de junio de 2006. Ela.
- Miranda, J. B. de. (1998). "Da interactividade: crítica da nova mimesis tecnológica". In Giannetti, Cláudia. (Org.). *Ars Telemática: telecomunicação; internet e ciberespaço*. Lisboa: Relógio D'água.
- Mora, E. (1994). "Innovazione morale e stili di vita. Tra revival e trasformazione". In: *O Globo*, 17 de enero de 2004. Ela.
- Revista *Global Brasil* 2007.
- Santaella, L. (2005). *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005. [Coleção Questões Fundamentais da Comunicação, n. 5].
- Sarlo, B. (2001). *Tiempo-Presente: notas sobre el cambio de una cultura*. Buenos Aires/Argentina: Siglo XXI Editores Argentina S.A., 2001.

---

**Abstract:** In the globalizing scenario managed by the market, the concepts of nation, ethnicity and class come into crisis and the body with its forms, envelopes and prosthetics offers unique versions, outside the major classification systems prevalent in the modern imagination. Among experienced speeches discussing body dynamics, fashion is very important for the production of new meanings.

**Keywords:** Communication - Body - Fashion - Subjectivity.

**Resumo:** No cenário globalizante gerido pelo mercado, os conceitos de nação, etnia e classe entram em crise e o corpo com suas expressões, envelopes e próteses oferece versões singulares fora dos grandes sistemas classificatórios predominantes no imaginário moderno. Entre experientes discursos que discutem a dinâmica corporal, a moda destaca-se no agenciamento de sentidos.

**Palavras chave:** Comunicação - Corpo - Moda - Subjetivação.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---



# El cuerpo vivido: La expresividad de la aparición

Renata Pitombo Cidreira \*

---

**Resumen:** A partir del trabajo de la artista Liege Galvão, el presente artículo analiza la vestimenta como segunda piel y agente configurador de una aparición. En su dinámica de renovación el acto de vestirse expresa modulaciones corporales que contienen formas de interacción del individuo con el mundo y con los otros, en una actividad que se renueva constantemente. De esta forma, se intenta también, evidenciar la capacidad creativa presente en el vestir, que es, por un lado, un producto funcional, y por otro lado, un medio capaz de provocar contemplación. Para esto se analizan autores como Maurice Merleau-Ponty, Luigi Pareyson, Alfredo Bosi y Marshall McLuhan, entre otros.

**Palabras clave:** cuerpo - vivencia - expresividad - aparición - ropa.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 227-228]

---

(\*) Periodista, Mestre y Doctora en Comunicación y Cultura Contemporáneas por la Faculdade de Comunicação, de la UFBA. Hizo pos-doctorado en Sociología, en la Université René Descartes - Paris V - Sorbonne. Profesor asociado de la Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Líder de Grupo de Investigación Corpo e Cultura (catastrado en el CNPq).

## Introducción

El reciente trabajo de la artista plástica Liege Galvão re-encendió el debate en torno a los posibles entrelazamientos entre cuerpo, moda y arte. Explorando la maleabilidad de la materia prima: cuero. La artista se adentra en la investigación de la plasticidad corporal que permite conceptualizar a la ropa como una segunda piel, exhibiendo un resultado bello y consistente. Las piezas revelan poco a poco fragmentos del cuerpo humano, que en gran parte, remite a accesorios y vestimentas: un par de guantes, un corsé, una bota, entre otros. El *cuero-cuerpo*, como define la artista, está embebido de vivencias entrelazadas, éste “se metamorfosea de una apariencia corpórea incompleta y transitoria en una constante actualización”.

Esa potencialidad del cuerpo y su relación con la apariencia del hombre es lo que lo instiga y coloca con disposición positiva y siempre curiosa en relación a la moda de la indumentaria y de los elementos que con ella se relacionan como el maquillaje, el peinado y los

accesorios, al final todos se constituyen en adiciones sobre el cuerpo. Es en ese sentido que en el presente artículo se recupera la contribución del filósofo Merleau-Ponty sobre el cuerpo, con el objeto de promover una observación sobre la vestimenta como segunda piel y agente configurador de una aparición. Así, se intentará también evidenciar la capacidad creativa presente en el acto de vestir, que se asume, por un lado, como un producto funcional y, por otro, como un artefacto capaz de provocar la contemplación.

## El cuerpo vivido

En el campo de la filosofía, sobretudo en la fenomenología, se destaca una reflexión interesante sobre el cuerpo en el trabajo del francés Maurice Merleau-Ponty. Especialmente en su libro *Fenomenología de la Percepción* (1994), la temática del cuerpo aparece de forma ejemplar. Sin embargo, también en *Lo visible y lo invisible* (1992) y en *El ojo y el espíritu* (2004) se pone en relieve la presencia del cuerpo en su argumentación. Su perspectiva es aquella que coloca la reflexión en clave de experiencias, para buscar en ellas el sentido y es a partir de ese horizonte que el autor afirma que el cuerpo es siempre una unidad expresiva, constituyéndose en la propia expresión del ser, ya que “a cada momento el cuerpo exprime las modalidades de la existencia” (Merleau-Ponty, 1994, p. 222).

Merleau-Ponty argumenta que el cuerpo es un *ejemplar sensible*, ya que es sensible para sí, es un “conjunto de colores y superficies habitadas por tacto y visión. Por tanto, *sensible ejemplar*, que capacita a quien lo habita y lo siente de sentir todo lo que de fuera se parece” (Merleau-Ponty, 1994, p. 132). Es por eso que, mi cuerpo, siendo uno de los visibles, tiene la capacidad de verse a sí mismo y así “se vuelve luz natural, abriendo para lo visible su interior, para que venga a ser mi paisaje (...)” (Merleau-Ponty, 1992, p. 116). De ese modo, es a través de la espesura del cuerpo que se puede llegar a lo íntimo de las cosas; en palabras del autor: “haciéndome mundo y haciéndolas carne” (Merleau-Ponty, 1992, p. 132). En este sentido, el cuerpo se construye como un elemento de transmisión del ser por excelencia, a partir de gestos, movimientos, miradas, de la voz, del vestir. Es decir, del modo en que uno se presenta y actúa, muchas veces, inconscientemente. Como resalta el autor, “Si el cuerpo puede simbolizar la existencia, es porque la lleva a cabo y porque es su presente” (Merleau-Ponty, 1992, p. 227). Así, el significado de un gesto no se separa de su expresión, ya que el cuerpo no es un transmisor de un supuesto significado, sino que es él propio quien lo materializa. En este sentido, el autor enfatiza: “(...) el signo no indica apenas su significación, el es habitado por ella; de cierta forma, él es aquello que significa” (Merleau-Ponty, 1992, p. 222-223). De esta manera, Merleau-Ponty destaca la dimensión corpórea de la comunicación, estableciendo que se le atribuye sentido a las cosas y a nosotros mismos a través de nuestra dimensión corporal, carnal y de comportamiento.

Tal perspectiva está en sintonía con comprender a la moda como manifestación de la presencia del ser. En su dinámica de renovación, el acto de vestirse, termina expresando modulaciones corporales que contienen formas de interacción del individuo con el mundo y con los otros dentro de una actividad comunicativa que se renueva constantemente y, cada vez, tiene la capacidad de constituir nuevos sentidos. Como sugiere Merleau-Ponty (1992), cuando se usa un sombrero o un bastón y el sujeto se apropia de ellos. Más aún,



el autor sostiene que: “los hacemos participar del volumen de nuestro propio cuerpo. El hábito manifiesta el poder que tenemos de expandir nuestro ser en el mundo” o, inclusive –como complementa el autor– “de cambiar la existencia acoplando a nosotros nuevos instrumentos” (1992, p. 199).

Esa capacidad expresiva del cuerpo sugiere una subjetividad personificada, una subjetividad que se actualiza, se crea y se re-crea a cada momento, en el movimiento existencial de una corporalidad, inclusive en su relación con las cosas, con otras subjetividades, con la cultura y la historicidad, en un proceso perceptivo y vivencial. Para Merleau-Ponty:

Las cosas, el aquí, el allí, el ahora, el entonces no existen más en sí, en su lugar, en su tiempo. Sólo existen en el término de estos rayos de espacialidad y temporalidad, emitidos en el secreto de mi carne. Su solidez no es la del objeto puro sobre el que el espíritu sobrevuela, pero es experimentada por mí desde el interior, mientras estoy entre ellas y ellas se comunican por mi intermedio como cosas que se siente (1992, p. 113).

Para Merleau-Ponty, “No es al objeto físico que el cuerpo se compara, más bien es a la obra de arte” (1994, p. 208). En el texto *El Ojo y el Espíritu*, en el que profundiza sus reflexiones sobre la pintura, Merleau-Ponty (2004) destaca las relaciones entre el cuerpo y el arte. En el artículo *La duda de Cézanne*, cuestiona lo que el pintor percibe. Y al responder relata que, además de percibir las cosas, Cézanne percibe *el movimiento* de la percepción en relación a las cosas. Siendo un arte del espacio, ya que se hace sobre tela o papel, la pintura suscita movimiento a través de visiones instantáneas en serie “(...) mostrando, en caso de un ser vivo, actitudes inestables interrumpidas entre un antes y un después. En resumen, apariencias de cambio de lugar que el espectador leería en su rastro” (Merleau-Ponty, 1992, 2004, p. 40). En este sentido, reitera la idea que la percepción ya es, en sí misma, un acto expresivo. La percepción original ya es creación, expresión. Nos damos cuenta de esa dimensión cuando algo nos llama la atención en medio a nuestros quehaceres cotidianos y sentimos un nuevo sentido configurándose. Las demás posibilidades expresivas como la pintura, la música, la literatura y tantas otras, potencializan o exhiben de forma más radical esa capacidad humana que se da en el cuerpo. “Me refiero a una cosa que es movida, pero mi cuerpo él mismo se mueve, mi movimiento se desarrolla. El no está ignorando a sí, no está ciego para sí, el irradia de sí mismo...”<sup>1</sup> aclara Merleau-Ponty. Desde esta perspectiva el autor aclara que estamos siempre situados, siempre posicionados, ya que nuestro cuerpo solamente se da cuenta de lo que está en su campo de presencia.

De esta manera, el sentido de un gesto está en el propio cuerpo que lo ejecuta y es en eso que el cuerpo es comparable a la obra de arte:

Una novela, un poema, un cuadro, una pieza musical son individuos, es decir, seres en los que no se puede distinguir la expresión de lo expresado, cuyo sentido es solamente accesible por contacto directo, y que irradian su significado sin abandonar su lugar espacial y temporal. Es en ese sentido que nuestro cuerpo es comparable a la obra de arte. El es un nudo de significados vivos y no la ley de un cierto número de términos co-variantes<sup>2</sup>.

Además, es preciso destacar, como lo hace Merleau-Ponty que el cuerpo, es vidente y visible, que se mueve, que mantiene las cosas a su alrededor y no al frente, “ellas son un anexo o un prolongamiento del mismo, están incrustadas en su carne, hacen parte de su definición plena, y el mundo es hecho del mismo material que el cuerpo” (2004, p. 17). A través de esta observación del gesto de pintar, el autor pone en evidencia que todo lo percibido está siempre colocado en un tejido mundano que le permite aparecer. El pintor tiene la misión de enseñarnos a ver el mundo como ser de lo visible, que siempre ofrece algo más a ser visto. Como advierte Merleau-Ponty (2004), la obra no es gestada en los rincones de la subjetividad, pero en el encuentro del artista con el mundo, que él transmuta –por su arte– en otro mundo. Como también, en el encuentro del artista con otras obras de las cuales la suya propia emerge.

Cada creación modifica, altera, esclarece, profundiza, confirma, exalta, recrea o crea anticipadamente todas las otras. Si las creaciones no son una adquisición, entonces como todas las cosas, ellas pasan; y también ellas las tienen delante de sí toda su vida<sup>3</sup>.

Transponiendo esa idea para el universo de la moda, nos damos cuenta de que la ropa, alcanza una dimensión de artisticidad, también tiene la capacidad de crear nuevos mundos, y al habitarla, somos instados a experimentar una dilatación de nuestro ser. La percepción de la moda en la forma más amplia está fundamentada en los gestos relacionados de portar una vestimenta dentro de un contexto social cuyo imperativo es ver y ser visto. En tal situación la dimensión expresiva se revela a través de un estilo y la dimensión estética está sedimentada en el *formato*. La noción de *formato estético* es formulado por Valverde (2007), procurando “establecer una articulación dinámica entre forma, medio y modo de expresión con el campo de la recepción”<sup>4</sup>. Esa “forma en acto” se exhibe de modo pleno cuando pensamos en la moda, ya que la ropa es una *forma* para el cuerpo: no solamente un adorno, pero también *incorporación* de órdenes, jerarquías, costumbres que se expresan en procedimientos corporales y conductas determinadas.

## La expresividad del *cuero-cuerpo*

En este tema procuramos evidenciar la capacidad expresiva de la segunda piel en contacto con el cuerpo, formando así, una aparición posible del hombre. Por tanto, tomamos como inspiración la bella e instigante exposición *Corsé* –una poética con el cuero en metamorfosis, de la artista visual Liege Galvão. La artista trae a esta muestra fragmentos de su cuerpo que se inscriben en una relación temporal, en la que las marcas van constituyendo, poco a poco, nuevas texturas corporales. Trabajando con cuero como materia prima, Liege Galvão experimenta en esta plataforma varias formas de manipulación de la misma, amasándola, frunciéndola, doblándola; en una tentativa de asociación con las transformaciones que la piel humana sufre a lo largo del tiempo y a partir de otras interferencias. Como explica el folleto de la apertura de la exposición, el cuero-cuerpo efímero, “transita en un tiempo-biológico, entrelazando el tiempo-deseo, que, imbuido de una memoria

corpórea, busca y cuestiona un ideal estético confrontando la antropomorfia en la búsqueda eterna de la belleza en el tiempo-ahora”. De este modo, su proceso de experimentación cuestiona la homogeneidad corporal; reflexionando –básicamente– sobre la transitoriedad carnal que es amasada, fruncida, que puede arrugarse; y a veces es marcada, conscientemente rasgada, costurada, perforada... De esta forma se va modelando, a partir de los rastros del tiempo y de la cultura que tocan y constituyen nuestra piel.

No es por casualidad que la artista escoge el término Corsé para bautizar sus experimentos. Como sabemos, la palabra corsé viene del francés *corset* cuya raíz etimológica viene de *corps*. Son las varias facetas de ese cuerpo que Liege Galvão procura explorar. Curiosamente, esa misma palabra va a servir para designar una pieza de vestuario que, por lo que parece, ya era usada por los antiguos griegos y que ganó mayor difusión entre los siglos XII y XIV, llegando a ser popular entre los siglos XV y XVI, como muestran las pinturas renacentistas. En ese periodo eran confeccionadas en materiales como fierro, madera y hueso de ballena, bastante incómodos para la piel. Los principios objetivos del corsé eran afinar la cintura y levantar los senos del cuerpo femenino, alargando la silueta y proporcionando una buena postura. De esta manera, la pieza agrega dos valores extremadamente fuertes en la sociedad occidental: disciplina y seducción.

En su libro *Fetichismo: moda, sexo & poder* (1997) Valerie Steele observa que son muchos los que interpretan al corsé como un instrumento de opresión física y de mercantilismo sexual. Sin embargo, considera que la pieza de vestir también puede ser valorizada por su capacidad de erotización del cuerpo. En el siglo XX el corsé comienza a desaparecer de la moda femenina, substituido por fajas y corpiños, pero mantiene un lugar de destaque en el campo fetichista. Steele complementa enfatizando que, en la actualidad, el corsé volvió a entrar en escena de la moda con fuerza, siendo usado tanto como ropa íntima, y como ropa común, revelando que el significado de la ropa es constantemente redefinido. En ese sentido, la autora afirma que la carga simbólica de la pieza es contextual.

La dominadora viste su corsé como armadura, su curvatura extrema y rígida es el último insulto sexual al esclavo que puede ver pero no puede tocar... El esclavo, por otro lado, viste el corsé como castigo<sup>5</sup>.

Contemporáneamente, la figura más entusiasta a favor del corsé, es Fakir Musafar, que defiende la dimensión erótica de la pieza enfatizando su capacidad de disciplinarización del cuerpo, del control de sí mismo.

De este modo, comparte con muchos adeptos del corsé, la idea de que el uso del corsé se basa en un estilo de vida que va más allá de las tendencias de la moda. Sin embargo, no podemos ignorar que también el universo de la moda supo retomar ese deseo por lo prohibido, recolocando al corsé en la escena de la moda.

Una de las estilistas que supo explorar muy bien los apelos de la pieza fue Vivianne Westwood que los reinterpretó en la década de los 80, apostando en una estructura más ligera y el acabado con cierre, en vez de las cintas y lazos. Como apunta Valerie Steele, “desde mediados de los años 80, los corsés han sido un tema recurrente en la moda contemporánea”<sup>6</sup>. Thierry Mugler, Azzedine Alaïa, Karl Lagerfeld, Christian Lacroix, Ungaro, Valentino son algunos ejemplos que apostaron en el Diseño de los corsés. De un modo u otro,

la pieza atiza el deseo, ya sea por la posibilidad de control o por la sensación de la piel ceñida, como si el corsé simulase un abrazo. Es como si un cuerpo fuera envuelto por otro cuerpo que tiene la capacidad de moldar al primero. Y reforzar, en el diálogo cuerpo/ropa un diálogo mayor, el diálogo cuerpo/mundo. Como refuerza France Borel, al analizar las metamorfosis del cuerpo, a través de lo que él llama vestimentas representadas, “como el artificio, es justamente el mundo exterior que penetra en la piel”<sup>7</sup>. Así, la vestimenta como artificio, se imprime en la carne hasta hacerse cuerpo con ella. “El artificio es absorbido justamente porque modifica fundamentalmente el ser y el aparecer condicionado al gestual”<sup>8</sup>. A lo que acrecenta:

Si una mujer usa una pluma en su sombrero, su cuerpo se prolongará hasta el término de la pluma, y automáticamente, ella dotará gestos y actitudes a su nueva dimensión. El artificio de la vestimenta y del ornamento se integran y se incorporan perfectamente<sup>9</sup>.

Otro autor que habla con maestría sobre el entrelazamiento entre el cuerpo y la ropa es el sociólogo Marshall McLuhan. Al comentar, juntamente con Quintin Fiore, la experiencia de mujeres argelinas que fueron estimuladas a retirar el velo (el *nigaab*<sup>10</sup>) en un determinado contexto<sup>11</sup>, el autor describe el grado de incorporación de las vestimentas al cuerpo, al punto de provocar serios problemas de percepción y alteraciones sensoriales-motoras. Los autores profundizan este problema, trayendo una citación de Frantz Fanon sobre las vestimentas como armamento, presente en *Estudios sobre un Colonialismo Moribundo*<sup>12</sup>. El filósofo relata la experiencia fenomenológica de una mujer argelina a través de la relación del cuerpo con el velo y la brecha para el establecimiento de un cuerpo inventado a partir del lugar híbrido en que ella se coloca. Recuperamos integralmente ese pasaje:

El cuerpo de una joven argelina, dentro de la sociedad tradicional, le es revelado cuando llega a la pubertad y por el velo. El velo cubre el cuerpo y lo disciplina, lo tempera, exactamente en la época en la que el cuerpo pasa por la mayor efervescencia. El velo protege, da seguridad, aísla. Se necesita haber escuchado las confesiones de una mujer argelina o haber analizado el contenido de un sueño de una mujer que recientemente abandonó el velo, para poder aquilatar la importancia del velo para el cuerpo de una mujer. Sin el velo ella tenía la impresión de que su cuerpo está siendo cortado en pedacitos y puesto a la deriva; los miembros parecían que se alargaban indefinidamente. Cuando una mujer argelina tiene que cruzar una calle, durante mucho tiempo ella comete errores de percepción con referencia a la exacta distancia a ser atravesada. Su cuerpo, sin el velo, parece escaparse, disolverse. Ella tiene la impresión de estar vestida inconvenientemente, inclusive por estar en la calle. Ella experimenta una sensación de no estar entera. Tiene la sensación de una cosa incompleta y al mismo tiempo una sensación atemorizante de desintegración. La ausencia del velo destruye el patrón corporal de la mujer argelina. Ella tiene que inventar rápidamente nuevas dimensiones para su cuerpo, nuevos medios de control muscular. Ella tiene que crear para sí misma una actitud de mujer sin velo



Figura 1. El cuero como materia prima. Fuente: Foto de la autora.

externo. Debe vencer toda su timidez, su torpeza (ya que tiene que pasar por europea) y al mismo tiempo, tener cuidado de no exagerar para no llamar la atención. Una mujer argelina que ande completamente desnuda en una ciudad europea re-aprende su cuerpo y lo restablece de manera totalmente revolucionaria. Esa nueva dialéctica del cuerpo y del mundo es elemental en el caso de una mujer revolucionaria<sup>13</sup>.

Al colocar en evidencia esa problemática, McLuhan, citando Fanon, nos obliga a reflexionar sobre el papel de la indumentaria en su relación íntima con el cuerpo, evidenciando que, a través de la condición de artífice de sí misma, artesana del propio-cuerpo-tejido, esta mujer fue capaz de crear otra subjetividad usando inclusive las herramientas del silenciamiento, que, entonces, fueron transformadas *en nuevas voces, constituyendo un nuevo cuerpo*.



Figura 2.



Figura 3.

**Figura 2.** *Corset II* - cuero, escarificación, oxidación.

Fuente: Foto de la autora.

**Figura 3.** Corset guerrilla, de McQueen

Fonte: FOOG, Marnie.

*Tudo sobre moda.* Tradução

de Débora Chaves,

Fernanda Abreu e Ivo

Korytowski. Rio de Janeiro:

Sextante, 2013, p. 462.

Con una de las piezas, extremadamente potente visualmente, Liege Galvão nos presenta un fragmento de cuerpo femenino, realizando la parte frontal del tronco en que los senos aparecen delineados, incluyendo el círculo de los pezones. El *Corset II* se exhibe así como si fuera una segunda piel. Es la revelación del propio cuerpo femenino, en un juego en el que la artista refuerza la ambigüedad sobre lo que es real y lo que puede ser proyectado sobre nuestro cuerpo (Ver Figura 2). En ese caso en particular, podemos hacer una asociación con el corsé del diseñador de moda Alexandre McQuenn (de la colección primavera/verano 1999, para la casa Givenchy) que reproduce la forma de los senos, también refor-

zando la línea de los pezones, además de realzar la cavidad de las costillas. El cuello alto e inspirado en el gorjal medieval usado bajo la armadura para proteger el cuello. La materia prima utilizada es también el cuero, que en este caso es vidriado, ofreciendo al corsé una dureza camuflada, como si fuera una armadura/piel, o si se prefiere, la propia piel como armadura (Ver Figura 3).

En las dos imágenes que siguen, Liege Galvão trae más dos fragmentos del cuerpo humano, que corresponden a nuestras extremidades, las manos-guantes, *Corset IV*, y los pies-botas, *Corset III* (Ver Figuras 4 y 5). Los guantes son asociados al universo femenino, ya las botas, generalmente, son relacionadas con lo masculino, expresando fuerza y resistencia. Valerie Steele (1997) establece, al retomar el comentario del escritor Ernest Becker, que el par, pie y zapato, forman una unidad impresionante.

Si el pie es un ‘testigo’ bajo y sucio de ‘nuestra animalidad degradada’ el zapato –hecho de cuero barnizado, brillante y suave con un arco elegantemente curvado con una punta afilada, elevado del suelo por un taco duro y agudo– es la cosa más próxima al cuerpo, pero sin embargo, no es el cuerpo<sup>14</sup>.

Al estudiar el fetichismo a través de piezas de vestimenta y accesorios, la investigadora refuerza que hay una atracción tanto por las partes del cuerpo, como también por los artefactos que las cubren, especialmente los zapatos y los guantes. Citando una vez más a Becker, Steele comenta que “el fetiche funciona como un ‘encanto mágico’ que transforma la aterradorante realidad de ‘la carne de la especie’ en algo trascendental”. En este texto la atracción por ropas especialmente zapatos y botas es enfatizada.

Siempre que veía o tocaba [zapatos y botas] femeninas ‘el mundo cambiaba milagrosamente’ dice él. Aquello que era sólo ‘gris y sin sentido del cotidiano aburrido, solitario y fracasado, de repente se alejan de mí y la luz y el glamour irradian del cuero hacia mí’. Esos objetos de cuero parecían tener ‘una extraña aureola’ emitiendo su luz sobre todas las otras cosas. ‘Es ridículo, pero da la sensación de ser un príncipe de cuentos de hadas. Un poder increíble emana de esos guantes, pieles y botas y me encantan completamente’<sup>16</sup>.

Procurando por el diálogo entre el arte y la moda, nos acordamos de los guantes confeccionados por Schiaparelli en la década de los años 30, inspirados en una pintura de Salvador Dalí, que reiteraban la aproximación de la estilista italiana con el movimiento surrealista. Dinah Pezzolo afirma, “en la propuesta de la manifestación libre de lo irracional sin cualquier tipo de impedimento crítico, la estilista creaba modelos para impresionar”<sup>17</sup> (2013, p. 58). Algunas de sus creaciones son inolvidables, como el sombrero en forma de zapato, y el vestido blanco con una langosta en la falda; pero aquí destacamos los guantes que hacían alusión a una pintura de Dalí en las que se encontraban dos manos pintadas de un color y las uñas de otro, haciendo contraste. Así, la estilista consiguió confrontar la realidad del objeto guante con aquello que intentaba ocultar.



Figura 4.



Figura 5.

**Figura 4.** *Corset IV* - Cuero, escarificación, oxidación. Fuente: Foto de la autora. **Figura 5.** *Corset III* - Cuero, escarificación, oxidación. Fuente: Foto de la autora.

### Consideraciones finales

En estas piezas, fuera del fetiche, mostrado por Steele, vislumbramos el diálogo entre el arte y la moda. Especialmente por el tratamiento que la artista visual Liege Galvão dá a cada uno de esos fragmentos corpóreos, que vislumbramos en su relación con las piezas de vestimenta. La moda puede incorporar características del arte con sentido propio como belleza, innovación, fuerza, estética o unidad. Fuera de esto, también se reconoce en los trabajos de vestimenta, un hecho, un conocimiento y una expresión; aspectos que son atribuidos al proceso artístico y que de algún modo, pueden transformar esa ‘segunda carne de la especie’ –la ropa– en algo trascendental.

Como argumentan autores como Alfredo Bosi (1985), Luigi Pareyson (1993) entre otros, el arte presupone acciones a través de las cuales se modifica una forma, transformando una materia que se encuentra disponible en la naturaleza o en la cultura. Es necesario que



la laboriosidad se convierta en forma, algo cuya realidad es individual e irrepetible, que tenga autonomía de su creador, conquistando vida, vida propia.

En el arte está también implicado el conocimiento que significa, en última instancia, un nacer para algo, en la medida y en el momento en que algo nace para el ser humano. Así, en el caso del arte, el espectador y el artista, co-nacen en una dinámica de reciprocidad. El espectador es transformado por la obra y renace como sujeto; y también el artista nace para la obra, en el proceso de la ejecución de ésta.

Y no podemos olvidar que el proceso artístico es expresión. La expresión sería del movimiento del organismo para fuera, en una necesidad de exteriorización. Sin duda, es un reconocimiento dinámico de la dependencia del yo en relación a lo que lo cerca para alcanzar su entereza, como observa John Dewey (2010). Así, no es apenas la exteriorización de una subjetividad personal, pero de la relación que ésta subjetividad establece con el contorno, con su cultura, con su época. La capacidad comunicativa que una obra tiene está asociado a esa interconexión que el artista mantiene con los otros seres vivos de su época, de su cultura, de su comunidad y con las tradiciones de otras épocas, de otras culturas, de otras comunidades en un proceso histórico y social de sedimentación y asimilación de experiencias diversas, que alimentan y proporcionan la instauración de nuevas experiencias. A pesar de la naturaleza utilitaria de la moda vestimenta, que cubre y protege el cuerpo, llevando en cuenta aspectos como confort y practicidad, no podemos desconsiderar que algunas ropas tienen la capacidad de sorprender por la innovación estética y cultural, también por su belleza plástica. Un breve conocimiento de la historia de la moda revela algunos avances significativos que se han convertido en verdaderos íconos estéticos y que lograron imponerse hasta el día de hoy como objetos pasibles de contemplación, ya que son capaces de sorprender, conmover y transformar a los espectadores.

Además, reforzamos, que el acto de vestirse expresa modulaciones corporales que sintetizan formas de interacción entre los individuos y del individuo con el mundo, en una actividad comunicativa que se renueva incesantemente. Las vestimentas, los cuidados con los cabellos, el maquillaje, es decir, toda preocupación con la apariencia es un elemento decisivo en la composición de diversos personajes que representamos todos los días, y que ciertamente, es una dinámica que actualiza constantemente un involucramiento corporal en una escena que se constituye con mi presencia, pero va más allá de ella.

Recordamos las palabras de Merleau-Ponty, al considerar la vestimenta como un prolongamiento del cuerpo, reiteramos que las ropas “están incrustadas en su carne, hacen parte de su definición plena, y el mundo es hecho del mismo material que el cuerpo”<sup>18</sup>. Además de esto, como ya expusimos en otro contexto, las cosas y el propio hombre son inseparables de su manera de aparecer.

(...) yo no conseguiría desasociar alguien de su silueta, de su estilo, de su forma de hablar. Tan sólo observándolo por un minuto, lo comprendo de inmediato; mucho mejor de que enumerando todo lo que sé sobre él por experiencia o por lo que oí decir. Los otros son para nosotros, espíritus que habitan un cuerpo (...)<sup>19</sup>.

De esta manera la vestimenta representada es una forma expresiva de nuestros modos de ser, revelando modulaciones de nuestra existencia.

## Notas

1. Merleau-Ponty, Maurice. O olho e o espírito. São Paulo: Cosac & Naify, 2004, p. 16.
2. Merleau-Ponty, Maurice. Fenomenologia da percepção. 1a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994, pp. 209-210.
3. Merleau-Ponty, Maurice. O olho e o espírito. São Paulo: Cosac & Naify, 2004, p. 46.
4. Valverde, Monclar. Estética da Comunicação. Salvador: Editora Quarteto, 2007, p. 146.
5. Steele, Valerie. Fetiche: moda, sexo & poder. Rio de Janeiro: Rocco, 1997, p. 69.
6. Steele, Valerie. Fetiche: moda, sexo & poder. Rio de Janeiro: Rocco, 1997, p. 95.
7. Steele, Valerie. Fetiche: moda, sexo & poder. Rio de Janeiro: Rocco, 1997, p. 20.
8. Steele, Valerie. Fetiche: moda, sexo & poder. Rio de Janeiro: Rocco, 1997, p. 20.
9. Steele, Valerie. Fetiche: moda, sexo & poder. Rio de Janeiro: Rocco, 1997, p. 19.
10. Velo usado en la tradición islámica para cubrir todo el cuerpo, dejando solamente los ojos descubiertos.
11. En el periodo de 1954-1958, efervescencia de la independencia de Argélia, los hombres árabes obligaban a sus mujeres a abandonar el uso del *niqaab* para que así pudieran infiltrarse como mujeres europeas y produjeran estrategias de resistencia. Sin embargo, al tirar el *niqaab*, ellas no sólo tiraban la indumentaria pero perdían la capacidad de interrelación con su horizonte circundante debido al cambio sensorial de estar en el mundo.
12. Fanon, Frantz. Studies in a Dying Colonialism. New York: Grove Press, 1965.
13. Fanon, *apud*, MCLUHAN/FIORE. Guerra e Paz na aldeia global. Rio de Janeiro: Record, 1971, pp. 157-159.
14. Steele, Valerie. Fetiche: moda, sexo & poder. Rio de Janeiro: Rocco, 1997, p. 113.
15. Steele, Valerie. Fetiche: moda, sexo & poder. Rio de Janeiro: Rocco, 1997, p. 114.
16. Steele, Valerie. Fetiche: moda, sexo & poder. Rio de Janeiro: Rocco, 1997, p. 113.
17. Pezzolo, Dinah Bueno. Moda e arte: releitura no processo de criação. São Paulo: Editora SENAC/São Paulo, 2013, p.58.
18. Merleau-Ponty, Maurice. O olho e o espírito. São Paulo: Cosac & Naify, 2004, p. 17.
19. Merleau-Ponty, Maurice. O olho e o espírito. São Paulo: Cosac & Naify, 2004, p. 43.

## Referencias Bibliográficas

- Borel, F. (1992). *Le vêtement incarné: Les métamorfoses du corps*. Paris: Calmann-Lévy.
- Bosi, A. (1985). *Reflexões sobre a arte*. São Paulo: Ática.
- Cidreira, R. P. (2005). *Os sentidos da moda*. São Paulo: Annablume.
- Dewey, J. (2010). *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes.
- Dewey, J. (1974). *A arte como experiência* In Os Pensadores. São Paulo: Abril S. A. Cultural e Industrial.

- Fanon, F. (1965). *Studies in a Dying Colonialism*. New York: Grove Press.
- Guyau, J.-M. (2009). *A arte do ponto de vista sociológico*. São Paulo: Martins Fontes.
- Larrosa, J. (2002). *Notas sobre a experiência e o saber da experiência*. Espanha: Universidade de Barcelona, Revista Brasileira de Educação, N 19, p 20 - 28.
- Merleau-Ponty, M. (2004). *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac & Naify.
- Merleau-Ponty, M. (1992). *O visível e o invisível*. 3a ed. São Paulo: Perspectiva.
- Merleau-Ponty, M. (1994). *Fenomenologia da percepção*. 1a ed. São Paulo: Martins Fontes.
- McLuhan, M. e Fiore, Q. (1971). *Guerra e Paz na Aldeia Global*. Rio de Janeiro: Record.
- Mcqueen, A. *Purple Fashion, Issue, 7, Summer 2007*. In Blog.metmuseum.org/alexander-mcqueen/tag/eshu, Savage Beauty, publicada entre 04 de maio e 07 de agosto, de 2011 e consultada em 20/04/2015.
- Souza, J. e Öelze, B. (Orgs) (2005). *Simmel e a modernidade*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília.
- Pareyson, L. (1993). *Estética: Teoria da Formatividade*. Petrópolis: RJ: Vozes.
- Pezzolo, D. B. (2013). *Moda e arte: releitura no processo de criação*. São Paulo: Editora SENAC/São Paulo.
- Simmel, G. (1999). *Sociologie: Étude sur les formes de la socialisation*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Steele, V. (1997). *Fetiche: moda, sexo & poder*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Valverde, M. "Os limites do jogo poético" In Biao, Armindo; Cajaiba, Claudio; Pereira, Antonia e Cidreira, Renata Pitombo (Orgs.) (2000). *Temas em contemporaneidade, imaginário e teatralidade*. São Paulo: Annablume - Salvador: GIPE-CIT.
- Valverde, M. (2007). *Estética da Comunicação*. Salvador: Editora Quarteto.

**Abstract:** From the artist Liege Galvão work, this article tries to observe the clothing as a second skin and configurator agent of an appearance. In its dynamic renewal, the act of dressing, expressed body modulations condense forms of individual interaction with the world and with others in a communicative activity that restores constantly. Along the way intentamos also highlight the creativity present in vestimentar enterprise, it is assumed, on the one hand, as a functional product and, secondly, as an artifact capable of causing contemplation. Therefore, we will trigger authors such as Maurice Merleau-Ponty, Luigi Pareyson, Alfredo Bosi and Marshall McLuhan, among others.

**Keywords:** body - experience - expression - appearance - clothing.

**Resumo:** A partir do trabalho da artista Liege Galvão, o presente artigo procura observar a vestimenta enquanto segunda pele e agente configurador de uma aparição. Na sua dinâmica de renovação, o ato de se vestir, expressa modulações corporais que condensam formas de interação do indivíduo com o mundo e com os outros, numa atividade comunicativa que se restitui constantemente. Nesse percurso intentamos, ainda, evidenciar a capacidade criativa presente no empreendimento vestimentar, que se assume, por um lado, como um

produto funcional e, por outro, como um artefato capaz de provocar a contemplação. Para tanto, vamos acionar autores como Maurice Merleau-Ponty, Luigi Pareyson, Alfredo Bosi e Marshall McLuhan, entre outros.

**Palavras chave:** corpo - vivência - expressividade - aparição - roupa.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---

## Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo desarrolla una amplia política editorial que incluye las siguientes publicaciones académicas de carácter periódico:

### • Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Es una publicación periódica que reúne papers, ensayos y estudios sobre tendencias, problemáticas profesionales, tecnologías y enfoques epistemológicos en los campos del Diseño y la Comunicación.

Se publican de dos a cuatro números anuales con una tirada de 500 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

Esta línea se edita desde el año 2000 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones remuneradas, dentro de las distintas temáticas.

La publicación tiene el número ISSN 1668.0227 de inscripción en el CAICYT-CONICET y tiene un Comité de Arbitraje.

### • Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]

Es una línea de publicación periódica del Centro de Producción de la Facultad. Su objetivo es reunir los trabajos significativos de estudiantes y egresados de las diferentes carreras.

Las producciones (teórico, visual, proyectual, experimental y otros) se originan partiendo de recopilaciones bibliográficas, catálogos, guías, entre otros soportes.

La política editorial refleja los estándares de calidad del desarrollo de la currícula, evidenciando la diversidad de abordajes temáticos y metodológicos realizados por estudiantes y egresados, con la dirección y supervisión de los docentes de la Facultad.

Los trabajos son seleccionados por el claustro académico y evaluados para su publicación por el Comité de Arbitraje de la Serie.

Esta línea se edita desde el año 2004 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones para su publicación. El número de inscripción en el CAICYT-CONICET es el ISSN 1668-5229 y tiene Comité de Arbitraje.

### • Escritos en la Facultad

Es una publicación periódica que reúne documentación institucional (guías, reglamentos, propuestas), producciones significativas de estudiantes (trabajos prácticos, resúmenes de trabajos finales de grado, concursos) y producciones pedagógicas de profesores (guías de trabajo, recopilaciones, propuestas académicas).

Se publican de cuatro a ocho números anuales con una tirada variable de 100 a 500 ejemplares de acuerdo a su utilización.

Esta serie se edita desde el año 2005 en forma ininterrumpida, su distribución es gratuita y recibe colaboraciones para su publicación. La misma tiene el número ISSN 1669-2306 de inscripción en el CAICYT-CONICET.

#### • **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación**

Las Jornadas de Reflexión Académica son organizadas por la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 1993 y configuran el plan académico de la Facultad colaborando con su proyecto educativo a futuro. Estos encuentros se destinan al análisis, intercambio de experiencias y actualización de propuestas académicas y pedagógicas en torno a las disciplinas del diseño y la comunicación. Todos los docentes de la Facultad participan a través de sus ponencias, las cuales son editadas en el libro *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, una publicación académica centrada en cuestiones de enseñanza-aprendizaje en los campos del diseño y las comunicaciones. La publicación (ISSN 1668-1673) se edita anualmente desde el 2000 con una tirada de 1000 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

#### • **Actas de Diseño**

*Actas de Diseño* es una publicación semestral de la Facultad de Diseño y Comunicación, que reúne ponencias realizadas por académicos y profesionales nacionales y extranjeros. La publicación se organiza cada año en torno a la temática convocante del Encuentro Latinoamericano de Diseño, cuya primera edición fue en Agosto 2006. Cabe destacar que la Facultad ha sido la coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño Latinoamericano y la sede inaugural ha sido Buenos Aires en el año 2006.

La publicación tiene el Número ISSN 1850-2032 de inscripción y tiene comité de arbitraje.

A continuación se detallan las ediciones históricas de la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación:

#### **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación [ ISSN 1668-0227 ]**

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos. Roberto Céspedes:** Introducción | **Ana Cravino:** Prologo | **Jorge Pokropek:** Lógicas de coherencia para la interpretación y producción del diseño interior y sus criterios de selección de formas objetuales | **Ana Cravino:** La Bolsa de Comercio de Buenos Aires. Un caso paradigmático de composición clásica | **Roberto Céspedes:** Diseño Andrógino: Charles Rennie Mackintosh | **Claudia Marcela Woodhull:** Una Aproximación Morfológica: Formas de la Pradera y su Intencionalidad Estética en el Espacio Interior y el Objeto | **Ricardo José Viveros Baez:** Organicismo: morfología y materialidad como expresión comunicante en un espacio arquitectónico | **Tesis de Doctorado en Diseño UP recomendada para su publicación. Florencio Compte Guerrero:** Modernos sin modernidad. Arquitectura de Guayaquil 1930-1948. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 81, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño en Perspectiva - Diseño para la transición. Segunda Sección. D. V. Di Bella:** Prólogo de la Segunda Sección | **D. V. Di Bella:** Prefacio Diseño en Perspectiva | **L. C. Portugal do Nascimento:** Diseño en medio de feudos y campos: la oportunidad de la “rectificación de nombres” propuesta por Confucio en la Babel contemporánea de conceptos, términos y expresiones pegadizas recientemente forjados en el campo del diseño | **C. Soto:** Esto No es Diseño | **M. Marchisio:** El Fin de las Escuelas de Diseño | **I. Moroni and A. Arruda:** Comprender cómo los procesos de diseño pueden contribuir a la mejora de la capacidad innovadora en el universo de las *startup companies* | **S. Stivale:** Los Caminos del Diseño Sustentable y sus vinculaciones con la Investigación en Diseño | **M. González Insua:** Más allá del Producto: un abordaje local sobre el Diseño de Productos-Sistemas-Servicios para la Sustentabilidad y Tecnologías de Inclusión Social | **T. Soares and A. Arruda:** Domos geodésicas como modelo de negocio en la gestión hotelera para el desarrollo de las economías locales | **N. Mouchrek and L. Krucken:** Diseño como agente de cambio: iniciativas orientadas a la práctica en la enseñanza del diseño | **N. Mouchrek:** Diseño para el desarrollo de la juventud y su participación en la sostenibilidad | **G. Nuri Barón:** La transición urbana y social hacia un paradigma de movilidad sostenible | **D. V. Di Bella:** Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 80, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Giros visuales. Julio César Goyez Narváez y Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **Gabriel Alba y Juan Guillermo Buenaventura:** *Cruce de caminos.* Un estado del arte de la investigación-creación | **María Ximena Betancourt Ruiz:** La imagen visual de la identidad, entre resistencias y representaciones hegemónicas | **Vanesa Brasil Campos Rodriguez:** Marca M para Hitchcock - *Dial M for Hitchcock.* Los hilos y matices que se repiten en la obra del director | **Basilio Casanova Varela:** El arte de la creación | **Julio César Goyez Narváez:** Audiovisualidad, cultura popular e investigación-creación | **Trixi Allina Bloch y Alejandro Jaramillo Hoyos:** Mesa radicante: experiencia e imagen | **Esmeralda Hernández Toledano y Luis Martín Arias:** El cine como modelo de realidad: análisis de “Él” (Luis Buñuel, 1953) | **Alejandra Niedermaier:** Posibilidades de la imagen en tiempos de oscuridad | **Wilson Orozco:** La representación ficcional de la pobreza en *Tierra sin pan* y *Agarrando pueblo* | **Juan Manuel Perez:** Macropoéticas y Micropoéticas de la representación del cuerpo en la iconósfera contemporánea | **Eduardo A. Russo:** Visualidades en tránsito: el cine de David Lynch | **Sebastián Russo:** El fuego (in)extinguible. *Imagen y Revolución en Georges Didi Huberman y Joao Moreira Salles* | **Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza:** La integración del cine expandido al espacio museístico | **Nicolás Sorrivas:** Black Mirror: El espejo que nos mira | **Valeria Stefanini:** El yo desnudo. La puesta en escena del yo en la obra de Liliana Maresca | **Jorge Zuzulich:** Dispositivo, cine y arte contemporáneo. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 79, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tiempos inestables. Un mundo en transición.** **M. Veneziani:** Prólogo | **M. Veneziani:** Diseño y cultura. Huellas japonesas en la Argentina | **V. Martínez Azaro:** Empatía y Diseño en un contexto de inmigración | **X. González Eliçabe:** La permanencia en el cambio. El poncho como bandera de libertad | **V. Fiorini:** Diseño de indumentaria: Nuevas estrategias de enseñanza y modelos de innovación en el marco del consumo de moda | **C. Eiriz:** La enseñanza de la metodología de la investigación en la era de la invención: Hacia un nuevo humanismo | **M. Buey Fernández:** Educar para no competir. La guerra de las naciones: nuevo escenario multipolar e innovación social como alternativa de adaptación | **M. del M. Ketlun:** Fases y redes en la metodología del Design Thinking | **C. I. Galbusera Testa:** La evolución de los modelos de enseñar-aprender diseño en el nuevo escenario generacional | **M. F. Bertuzzi y D. Escobar:** Identidad y nacionalismo. Una mirada sobre la búsqueda de identidad y nuevas tendencias en el diseño de modas | **J. A. Di Loreto:** Rembrandt: estética, sujeción y corporalidad | **L. Mastantuono:** Nostalgia Cinematográfica | **S. Faerm:** A World in Flux | **S. Faerm:** Contemplative Pedagogy in the College Classroom: Theory, Research, and Practice for Holistic Student Development | **T. Werner:** Preconceptions of the Ideal: Ethnic and Physical Diversity Fashion | **M. G. Cyr:** China: Hyper-Consumerism, Abstract Identity | **N. Palomo-Lovinski and S. Faerm:** Changing the Rules of the Game: Sustainable Product Service Systems and Manufacturing in the Fashion Industry | **A. Sebek and J. Jones:** Immersion in the Workplace: A Unique Model for Students to Engage in Real-World Service Design. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 78, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine e historia. Representaciones filmicas en un mundo globalizado.** **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prefacio | **Eje 1: Etnicidades en la pantalla:** **Tzvi Tal:** Brechas y etnicidad. Personajes judíos violentos en películas de Argentina, Uruguay y Venezuela | **Alejandra F. Rodríguez:** ¿Dónde está el sujeto?: problemas de representación de los pueblos originarios en el cine | **Eje 2: Construyendo la historia:** **Mónica Gruber:** Medios y poder: 1984 | **Adriana A. Stagnaro:** Lo imaginario y lo maravilloso de Internet. Una aproximación antropológica | **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Humanismo y solidaridad en *El puerto* (Kaurismäki, Finlandia/Francia/ Alemania, 2011) | **Eje 3: Cine, historia y memoria:** **María Elena Stella:** Holocausto y memoria en los tiempos de la globalización. Representaciones en el cine alemán | **Claudia Bossay P.:** *Libertadores*; bicentenarios de las independencias en el cine | **Marta N. R. Casale:** La imagen faltante, de Rithy Panh, testigo y cineasta. El genocidio en primera persona. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 77, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda, Diseño y Sociedad.** **Laura Zambrini:** Prólogo | **Carlos Roberto Oliveira de Araújo:** Metamorfose Corporal na Moda e no Carnaval | **Analia Faccia:** Discursos sobre el cuerpo, vestimenta y desigualdad de género | **Griselda Flesler:** Marcas de género en el diseño tipográfico de revistas de moda | **Jorge Leite Jr.:** Sexo, género y ropas | **Nancy de P. Moretti:** La construcción del lenguaje gráfico en el diseño de moda y la transformación del cuerpo



femenino | **María Eugenia Correa:** Diseño y sustentabilidad. Un nuevo escenario posible en el campo de la moda | **Gabriela Poltronieri Lenzi:** O chapéu: Uma ferramenta para a identidade e a responsabilidade social no câncer de mama | **Taña Escobar Guanoluiza y Silvana Amoroso Peralta:** El giro humanista del sistema de la moda | **Suzana Avelar:** La moda contemporánea en Brasil: para escapar del Siglo XX | **Daniela Lucena y Gisela Laboureau:** Vestimentas indisciplinadas en la escena contracultural de los años 80 | **Paula Miguel:** Más allá del autor. La construcción pública del diseño de indumentaria en Argentina | **Gianne Maria Montedônio Chagastelles:** Arte y Costumbres: Los pliegues azules en los vestidos de vinilo de Laura Lima (1990-2010) | **Patricia Reinheimer:** Tecendo um mundo de diferenças. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 76, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y Comunicación: Experiencias estéticas y el flujo del tiempo.** N. Aguerre y M. Boivent: Prólogo | **V. Capasso:** Nuevas tramas socio-espaciales después de la inundación en la ciudad de La Plata: un análisis de experiencias artísticas y memoria colectiva | **J. Cisneros:** Operaciones de montaje y reescritura como huellas del tiempo en “Diagonal Cero” | **V. de la Cruz Lichet:** Hacia una taxonomía de la Memoria. Prácticas artísticas colombianas en torno a la reconstitución de hechos históricos | **A. del P. Forero Hurtado, Y. A. Orozco y L. C. Rodríguez Páez:** El presente y el irremediable pasado. La reconstrucción de lo público desde la música rap de la Alianza Urbana en Quibdó-Chocó, Colombia | **F. Fajole:** Mirtha Dermisache: La otredad de la escritura | **E. García Aranguren:** Vanguardias artísticas y videojuegos: retomar el pasado para el mercado futuro | **L. Garaglia:** “Cómo hacer palabras con cosas” | **L. Gómez:** El cine y esos pueblitos: Mediaciones culturales de la memoria nacional | **B. Gustavo:** Vanguardias, dependencia cultural y periodizaciones en lucha. La historización del arte argentino de los años ‘60 | **F. Jaubet:** Poesía de lo real en “Historia de un Clan” de Luis Ortega | **C. Juárez y J. Lamilla:** Prácticas sonoras desbordantes. El surgimiento del ciclo Experimenta97 en Buenos Aires | **I. Mihal y M. Matarrese:** Diversidad cultural y pueblos indígenas: una mirada sobre las TIC | **C. D. Paz:** De esta suerte se gobierna la mayor parte. La jefatura indígena examinada desde la intencionalidad performativa de la escritura etnológica de la Compañía de Jesús | **M. E. Torres:** Tiempos de Amor | **C. Vallina y C. Vallina:** Imagen y Memoria. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 75, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Artes Dibujadas: cartografías y escenas de la Historieta, el Humor Gráfico y la Animación.** **Laura Vazquez:** Prólogo | **Mara Burkart:** La Guerra de Malvinas según las Caricaturas de Hermenegildo Sábat en *Clarín* | **Laura Caraballo:** La parodia y la sátira en la historieta transpositiva de Alberto Breccia | **Alice Favaro:** *La “Beya” durmiente:* entre reescritura y transposición | **Amadeo Gandolfo:** La historia interminable: *Langostino y Mangucho y Meneca* en *Patoruzito* (1945-1950) | **Sebastian Gago:** Desovillando tramas culturales: un mapeo de la circulación y el consumo de las historietas *Nippur de Lagash* y *El Eternauta* | **Jozefh Queiroz:** La crónica-historieta en *Macanudo*, de Liniers | **Marilda Lopes Pinheiro**

**Queluz:** Logotipo ou quadrinho? As animadas aventuras de Don Quixote nas capas de Ângelo Agostini | **Analia Lorena Meo:** Anime y consumo en Argentina en las páginas de *Clarín, La Nación y Página 12* (1997-2001) | **Ana Pedrazzini y Nora Scheuer:** Sobre la relación verbal-visual en el humor gráfico y sus recursos | **Paulo Ramos:** O enigma do número dois: os limites da tira em ambientes digitais | **Roberto Elísio dos Santos:** O Brasil através das histórias em quadrinhos de humor | **Facundo Saxe:** *Jago* de Ralf König: historieta sexo-disidente o cómo volver porno y queer a Shakespeare | **Pablo Turnes:** *Breccia Negro:* el testimonio de un autor | **Laura Vazquez y Pablo Turnes:** Contar desde los fragmentos. Rupturas, memoria y lenguaje en dos casos de la historieta argentina contemporánea | **Aníbal Villordo:** La imagen intolerable: Intensidad estética y violencia en el cómic de superhéroes | **Máximo Eserverri:** Víctor Iturralde Rúa y la especificidad de lo infantil. Un primerísimo primer acercamiento. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 74, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño en Perspectiva - Diseño para la transición. Primera Sección. D. V. Di Bella:** Prólogo de la Primera Sección | **T. Irwin:** Prefacio Diseño para la Transición | **D. Lockton and S. Candy:** Un vocabulario para las visiones del diseño para las transiciones | **G. Kossoff:** Localismo cosmopolita: la red planetaria de la vida cotidiana dentro de lo local | **A. Í. Gaziulusoy:** Postales desde los límites: hacia los futuros del diseño para las transiciones sostenibles | **C. Tonkinwise:** (Des)órdenes del diseño: sistemas de mediación de nivel en el diseño para la transición | **I. Mulder, T. Jaskiewicz and N. Morelli:** Sobre la ciudadanía digital y los datos como un nuevo campo común: ¿Podemos diseñar un nuevo movimiento? | **P. Scupelli:** Enseñanza del diseño para la transición: un estudio de caso sobre *Design Agility, Design Ethos y Dexit Futures* | **J. Boehnert:** Diseño para la transición y pensamiento ecológico | **T. Irwin:** El enfoque emergente del diseño para la transición | **T. Costa Gomez:** Proyectos de transición en curso: una perspectiva del sur | **S. Hamilton:** Palabras en acción: Creando y haciendo el diseño para la transición en Ojai, California, un caso de estudio | **Ch. L. Dahle:** Diseñar para las transiciones: abordar el problema de la pesca excesiva en el mundo | **S. Rohrbach and M. Steenson:** Diseño para la transición: enseñanza y aprendizaje | **M. A. Mages and D. Onafuwa:** Opacidad, transición e investigación en diseño. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 73, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Convergencia pedagógica-digital: libros, lecturas y diseño. Ivana Mihal:** Prólogo. Narrativa transmedia. Convergencia pedagógica-digital: libros, lecturas y diseño | **Natalia Aguerre:** Arte y Medios: Narrativa transmedia y el translector | **Francisco Albarello:** El lector en la encrucijada: la *lectura/navegación* en las pantallas digitales | **María del Carmen Rosas Franco:** Nuevos soportes, nuevos modos de leer. La narrativa en la Literatura infantil y juvenil digital | **Florencia Lila Sorrentino:** Instantáneas: la lectura en los tiempos que corren | **Gustavo Bombini:** Didáctica de la lectura y la escritura y multimodalidad | **Mariana Landau:** Los discursos sobre tecnologías y educación en la esfera pública | **Mónica Pini:** Políticas de

alfabetización digital. Educación e inclusión | **Lia Calabre**: Planos de livro e leitura em tempos da cultura digital | **Ana Ligia Medeiros y Gilda Olinto**: O impacto da tecnologia de informação e comunicação nas bibliotecas públicas: envolvimento comunitário, criatividade e inovação | **Eduardo Pereyra**: Juventudes y TIC: Estados locales frente al abordaje de la promoción de la lectura | **Daniela Szpilberg**: Configuraciones emergentes de circulación y lectura en el entorno digital: el caso de Bajalibros.com. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 72, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño**. **Karen Avenburg y Marina Matarrese**: Introducción. Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño | **Ivana Mihal**: Estéticas, lecturas e industria del libro: el caso de los e-books | **Laura Ferreño y María Laura Giménez**: Desafíos actuales de las políticas culturales. Análisis de caso en el Municipio de Avellaneda | **Silvia Benza**: El Distrito de Diseño en la Ciudad de Buenos Aires: una mirada desde los usos de la cultura en contextos globales y locales | **Natalia Aguerre**: Las performances musicales en las misiones jesuitas de guaraníes | **Julietta Infantino**: Arte y Transformación social. El aporte de artistas (circenses) en el diseño de políticas culturales urbanas | **Verónica Griselda Talellis, Elsa Alicia Martínez, Karen Avenburg y Alina Cibeá**: Investigación y gestión cultural: diseñando articulaciones | **Verónica Paiva y Alejo García de la Cárcova**: Wright Mills y su crítica al diseño de segunda posguerra. Los aportes de la sociología al mundo del diseño | **Laura Zambrini**: Diseño e indumentaria: una mirada histórica sobre la estética de las identidades de género | **Bárbara Guershman**: Marcas de shopping o de diseñador. Los procesos de adscripción en la moda. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 71, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Materialidad difusa. Prácticas de diseño y tendencias**. **Daniel Wolf**: Prólogo de la Universidad de Palermo | **Jorge Pokropek y Ana Cravino**: Algunas precisiones sobre la borrosa noción de “Materia” para el diseño interior | **Leila Lemgruber Queiroz**: Desmaterialización e inmaterialidad en el contexto contemporáneo del Diseño | **Maximiliano Zito**: La sustentabilidad de Internet de las Cosas | **Gabriela Nuri Barón**: La des-materialización de productos tangibles en una perspectiva de sustentabilidad | **Marina Andrea Baima**: El proceso de diseño desde la génesis de los materiales | **Marinella Ferrara and Valentina Rognoli**: Introduction by the School of Design of Politecnico di Milano | **Marinella Ferrara and Anna Cecilia Russo**: The Italian Design Approach to Materials between tangible and intangible meanings | **Linda Worbin**: Designing for a start; irreversible dynamic textile patterns | **Zurich Manuel Kretzer**: Educating smart materials | **Murat Bengisu**: Biomimetic materials and design | **Valentina Rognoli and Camilo Ayala Garcia**: Material activism. New hybrid scenarios between design and technology | **Giulia Gerosa and Laura Daglio**: Diffuse materiality in public spaces between expressiveness and performance | **Giovanni Maria Conti**: Material for knitwear: a new contemporary design scenario | **Giulio Ceppi**: Slow+Design as sustainable sensoriality: an innovative approach aimed

to explore the new relationships among design, innovation and sustainability. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 70, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Presente y futuro del diseño latino. María Verónica Barzola:** Prólogo de la Universidad de Palermo | **Rita Ribeiro:** Prólogo da Universidade do Estado de Minas Gerais. FILOSOFÍA DEL DISEÑO Y CONTEXTO SOCIAL: **Jorge Gaitto** | **María Verónica Barzola** | **Celso Carnos Scaletsky, Chiara Del Gaudio, Filipe Campelo Xavier da Costa, Gerry Derksen, Guilherme Corrêa Meyer, Juan de la Rosa, Piotr Míchura y Stan Ruecker** | **Anderson Antonio Horta.** EL DISEÑO COMO AGENTE DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL: **María Ledesma** | **Silvia Sasaoka, Giselle Marques Leite, Mónica Cristina de Moura y Luís Carlos Paschoarelli** | **Caroline Salvan Pagnan y Artur Caron Mottin** | **Simone Abreu** | **Zulma Buendía De Viana** | **Elisangela Batista.** EL DISEÑO COMO FACTOR DE DESARROLLO ECONÓMICO: **María del Rosario Bernatene y Guillermo Juan Canale** | **Liliana Durán Bobadilla y Luis Daniel Mancipe Lopez** | **Ana Urroz-Osés** | **Camilo de Lelis Belchior.** FORMACIÓN PARA EL DISEÑO SOCIAL: **Rita Aparecida da Conceição Ribeiro** | **Cristian Antoine, Santiago Aránguiz y Carolina Montt** | **Polyana Ferreira Lira da Cruz y Wellington Gomes de Medeiro** | **Carlos Henrique Xerfan do Amaral, André Ribeiro de Oliveira y Sandra Maria Nunes Vivone** | **Ana Beatriz Pereira de Andrade y Henrique Perazzi de Aquino.** (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 69, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine e Historia. Pluralidad de voces y miradas sobre el autoritarismo y el totalitarismo. Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prólogo | **Rodolfo Battagliese:** Poder estatal y dominación de género: sus representaciones en *La linterna roja* (China, 1991) de Zhang Yimou | **Lizel Tornay:** Representaciones de mujeres en el cine de realizadoras feministas durante los períodos posdictatoriales. España y Argentina | **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** El fascismo en la pantalla: *Vincere* (Italia, Bellochio, 2009) | **Victoria Alvarez:** Cine, represión y género en la transición democrática. Un análisis de *La noche de los lápices* | **Tzvi Tal:** La estética del trauma y el discurso de la memoria: personajes infantiles ante el terror estatal en *Infancia clandestina* (Ávila, Argentina, 2011) | **Moira Cristiá:** Frente el autoritarismo, la creación. La experiencia de AIDA y su relectura en el film *El Exilio de Gardel* (Fernando Solanas, Francia / Argentina, 1985) | **Sonia Sasiain:** El lugar del Estado en la representación de la vivienda popular: desde la construcción de la opinión pública hacia la censura | **Mónica Gruber:** Medios y poder: *1984.* (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 68, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño. Cecilia Mazzeo:** Prólogo. La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño | **Constanza Necuzzi:** Educación, enseñanza y didáctica en la contemporaneidad | **Inés Olmedo:** La Dirección de Arte en el cine, desafíos disciplinares y pedagógicos | **Beatriz Galán:** Reconstruyendo el entramado de una sociedad creativa.

Estrategias para la formación de diseñadores en contextos de complejidad | **Clara Ben Altabef**: Intenciones para una didáctica proyectual. Caso: asignatura Proyecto y Forma en la FAU-UNT | **Diego Giovanni Bermúdez Aguirre**: El estado de posibilidad de la Historia del Diseño | **María Ledesma**: Luces y sombras en la enseñanza del Diseño. Una reflexión sobre su transformación en saber universitario | **Ana Cravino**: Enseñar Diseño: La emergencia de la teoría | **Mabel Amanda López**: Modos de decir y modos de ser: palabra e ideología en el taller de diseño | **Ana María Romano**: La construcción de la cosmovisión durante la enseñanza. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 67, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Componentes del diseño audiovisual experimental**. **Gonzalo Aranda Toro y Alejandra Niedermaier**: Prólogo | **Alejandra Niedermaier**: Introducción | **María José Alcalde**: Reflexión acerca del ejercicio audiovisual como medio de expresión del diseño gráfico experimental | **Eugenia Álvarez Saavedra**: El diseño en las representaciones audiovisuales de la etnia Mapuche | **Laura Bertolotto Navarrete y Katherine Hetz Rodríguez**: Reflexión respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo | **José Luis Cancio**: *Cerebus*, un modelo de edición independiente | **Rosa Chalkho**: La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film | **Antonieta Clunes**: Experimentación con medios análogos y su aplicación como recurso audiovisual, reflejo de un contexto latinoamericano | **Daniela V. Di Bella**: Ex Obra, la rematerialización de la imagen en movimiento | **Pamela Petruska Gatica Ramírez**: Ver y sentir (pantallas). Diseño, dispositivos y emoción | **Ricardo Pérez Rivera**: Acerca del método de la observación y algunos alcances al estudio experimental para la construcción de imágenes | **Juan Manuel Pérez**: Sobre subjetividades en la educación visual contemporánea: algunos componentes | **Eduardo A. Russo**: Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios | **Gisela Massara, Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza**: Tendencias en el Cine Expandido Contemporáneo. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 66, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 5ª Edición. Ciclo 2014-2015]**. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 65, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los procesos emergentes en la enseñanza y la práctica del diseño**. **M. Veneziani**: Prólogo | **M. Veneziani**: Moda y comida: Una alianza que predice hechos económicos | **M. Buey Fernández**: Involúcrame y entenderé | **F. Bertuzzi y D. Escobar**: El espíritu emprendedor. Un acercamiento al diseño independiente de moda y las oportunidades de crecimiento comercial en el contexto actual argentino | **X. González Elicabe**: Arte popular y diseño: los atributos de un nuevo lujo | **C. Eiriz**: Creación y operaciones de transformación. Aportes para una retórica del diseño | **P.M. Doria**: Desafío creativo cooperativo | **V. Fiorini**: Nuevos escenarios

de las prácticas del diseño de indumentaria en Latinoamérica. Conceptos, metodologías e innovación productiva en el marco de la contemporaneidad | **R. Aras:** Los nuevos aprendizajes del sujeto digital | **L. Mastantuono:** Tendencias hacia un cine medioambiental. Concientización de una producción y diseño sustentable | **D. Di Bella:** El cuerpo como territorio | **V. Stefanini:** La mirada propia. El autorretrato en la fotografía contemporánea | **S. Faerm:** Introducción | **A. Fry, R. Alexander, and S. Ladhib:** Los emprendimientos en Diseño en la economía post-recesión: Parson's E Lab, la Incubadora de Negocios de Diseño | **S. Faerm:** Desarrollando un nuevo valor en diseño; del “qué” al “cómo” | **A. Kurennaya:** Moda como práctica, Moda como proceso: los principios del lenguaje como marco para entender el proceso de diseño | **L. Beltran-Rubio:** Colombia for Export: Johanna Ortiz, Pepa Pombo y la recreación de la identidad cultural para el mercado global de la moda | **A. Fry, G. Goretti, S. Ladhib, E. Cianfanelli, and C. Overby:** “Artesanías de avanzada” integradas con el saber hacer; el papel del valor intangible y el rol central del artesano en el artesanato de alta gama del siglo 21 | **T. Werner and S. Faerm:** El uso de medios comerciales para involucrar e impactar de manera positiva en las comunidades. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 64, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación [Catálogo de Investigaciones. 1ª Edición. Ciclo 2007-2015]. Investigaciones (abstracts) organizadas por campos temáticos:** a. Empresas y marcas | b. Medios y estrategias de comunicación | c. Nuevas tecnologías | d. Nuevos profesionales | e. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes | f. Pedagogía del diseño y las comunicaciones | g. Historia y tendencia. **Selección de Investigaciones (completas):** **Patricia Dosio:** Detección y abordaje de problemas o tendencias actuales en el arte y el diseño | **Débora Belmes:** Nuevas herramientas de la comunicación. Un estudio acerca del amor, la amistad, la educación y el trabajo en jóvenes universitarios | **Eleonora Vallaza:** El Found Footage como práctica del video-arte argentino de la última década | **Andrés Olaizola:** Alfabetización académica en entornos digitales | **Marina Mendoza:** Hacia la construcción de una ciudadanía mediática. Reflexiones sobre la influencia de las políticas neoliberales en la configuración de la comunicación pública argentina | **Valeria Stefanini:** Los modos de representación del cuerpo en la fotografía de moda. Producciones fotográficas de la Revista Catalogue. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 63, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine documental.** **Fernando Mazás:** Prólogo | **Igor Dimitri Gonçalves:** Werner Herzog, documentales de viaje: *Fata Morgana, La Soufrière, A la espera de una catástrofe inevitable, Wodaabe, Pastores del sol, Jag Mandir* | **Nerea González:** La doble lectura de *Canciones para después de una guerra* explicada desde el marco teórico de las problemáticas del documental | **Lucía Levis Bilsky:** De artistas, consumidores y críticos: dinámicas del cambio, el gusto y la distinción en el campo artístico actual. Jean-Luc Godard y su *Adiós al Lenguaje* | **Claudia Martins:** Péter Forgács: imágenes de familia y la memoria del Holocausto | **Fernando Mazás:** *Edificio Master:* la tecnología audiovisual como escritura étnica | **Carlos Gustavo**

**Motta:** La antropología visual | **Gonzalo Murúa Losada:** Por un cuarto cine, el webdoc en la era de las narraciones digitales | **Antonio Romero Zurita:** El cine intelectual de Fernando Birri. Antecedentes a la conformación del Documental Militante en Argentina | **Maria A. Sifontes:** El acto performático como expresión del pensamiento en obras realizadas por artistas venezolanos. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 62, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Imágenes/ escrituras: trazos reversibles.** **Laura Ruiz y Marcos Zangrandi:** Presentación. El lazo imagen/escritura en los nexos de la cultura contemporánea. **1. Blogs/escrituras.** **Diego Vignozzi:** Lo narrado en imágenes (o las imágenes narradas). Ficciones, pruebas, trazos y fotografías en las publicaciones de los escritores en blogs | **Mariana Catalin:** Daniel Link y la televisión: ensayos entre la clase y la cualificación. **2. Cine/escrituras.** **Vanina Escales:** El ensayo a la búsqueda de la imagen | **Diego A. Moreiras:** Dimensiones de una masacre en la escuela: traducción intersemiótica en *We need to talk about Kevin* | **Nicolás Suárez:** Pueblo, comunidad y mito en *Juan Moreira* de Leonardo Favio y en *Facundo. La sombra del Tigre* de Nicolás Sarquís | **Marcos Zangrandi:** Antín / Cortázar: cruces y destiempos entre la escritura y el cine. **3. Imágenes/escrituras.** **Álvaro Fernández Bravo:** Imágenes, trauma, memoria: miradas del pasado reciente en obras de Patricio Guzmán, Adriana Lestido y Gustavo Germano | **Laura Ruiz:** Bronce y sueños, los gitanos. Nomadismo, identidades por exclusión y otredad negativa en Jorge Nedich y Josef Koudelka | **Santiago Ruiz y Ximena Triquell:** Imágenes y palabras en la lucha por imposición de sentidos: la imagen como generadora de relatos. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 61, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Lecturas y poéticas del arte latinoamericano: apropiaciones, rupturas y continuidades.** **María Gabriela Figueroa:** Prólogo | **Cecilia Iida:** El arte local en el contexto global | **Silvia Dolinko:** Lecturas sobre el grabado en la Argentina a mediados del siglo XX | **Ana Hib:** Repertorio de artistas mujeres en la historiografía canónica del arte argentino: un panorama de encuentros y desencuentros | **Cecilia Marina Slaby:** Mito y banalización: el arte precolombino en el arte actual. La obra de Rimer Cardillo y su apropiación de la iconografía prehispánica | **Lucía Acosta:** Jorge Prelorán: las voces que aún podemos escuchar | **Luz Horne:** Un paisaje nuevo de lo posible. Hacia una conceptualización de la “ficción documental” a partir de Fotografías, de Andrés Di Tella | **María Cristina Rossi:** Redes latinoamericanas de arte constructivo | **Florencia Garramuño:** Todos somos antropófagos. Sobrevivencias de una vocación internacionalista en la cultura brasileña | **Jazmín Adler:** Artes electrónicas en Argentina. En busca del eslabón perdido. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 60, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La experiencia fotográfica en diálogo con las experiencias del mundo.** **Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **François Soulages:** Geoestética de idas-vueltas (a modo de introducción) | **Eric Bonnet:** Partir y volver. Cuba, tierra natal de Wifredo Lam y Ana Mendieta | **María Aurelia Di**

**Berardino:** Lo que oculta una frontera: el para qué escindir la ciencia del arte | **Alejandro Erbetta:** La experiencia migratoria como posibilidad de creación | **Raquel Fonseca:** En la frontera de las imágenes de una inmigración en doble sentido; ida y vuelta | **Denise Labraga:** Fronteras blandas. Posibilidades de representación del horror | **Alejandra Niedermaier:** La imagen síntoma: construcciones estéticas del yo | **Pedro San Ginés Aguilar:** Hijo de la migración | **Silvia Solas:** Fronteras artísticas: sentidos y sinsentidos de lo visual | **François Soulages:** Las fronteras & el ida-vuelta | **Joaquim Viana:** Las transformaciones diagramáticas: imágenes y fronteras efímeras. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 59, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine y Moda.** P. Doria: **Prólogo Universidad de Palermo** | M. Carlos: **Moda en cine: signos y simbolismos** | D. Ceccato: **Cortos de moda, un género en auge** | P. Doria: **Brillos y utopías** | V. Fiorini: **Moda, cuerpo y cine** | C. Garizoain: **De la pasarela al cine, del cine a la pasarela. El vestuario y la moda en el cine argentino hoy** | M. Orta: **Moda fantástica** | S. Roffe: **Vestuario de cine: El relator silencioso** | M. Veneziani: **Moda y cine: entre el relato y el ropaje** | L. Acar: **La seducción del cuerpo vestido en La fuente de las mujeres** | F. di Cola: **Moda y autenticidad histórica en el cine: nuevos ecos de la escuela viscontina** | E. Monteiro: **El amor, los cuerpos y las ropas en Michael Haneke** | D. Trindade: **Vestes del tiempo: telas, movimientos e intervalos en la película Lavoura Arcaica** | N. Villaça: **Almodóvar: Cineasta y diseñador** | F. Mazás: **El cine come metalenguaje. Haciendo visible el código de la moda** | **Cuerpo, Arte y Diseño.** P. Doria: **Prólogo Universidad de Palermo** | S. Cornejo y P. Estebecorena: **Cuerpo, imagen e identidad. Relación (im)perfecta** | D. Ceccato: **Cuerpos encriptadas: Entre el ser real e irreal** | L. Garabieta: **Cuerpo y tiempo** | G. Gómez del Río: **Nuevos soportes, nuevos cuerpos** | M. Matarrese: **Cestería pilagá: una aproximación desde la estética al cuerpo** | C. Puppo: **El arte de diseñar nuestro cuerpo** | S. Roffe: **Ingeniería y arquitectura de la Moda: El cuerpo rediseñado** | L. Ruiz: **Imágenes de la otredad. Arte, política y cuerpos residuales en Daniel Santoro** | V. Suárez: **Cuerpos: utopías de lo real** | S. Avelar: **El futuro de la moda: una discusión posible** | S. M. Costa, Esteban F. Tuesta & S. A. Costa: **Residuos agro-industriales utilizados como materias-primas en estudios de desarrollo de fibras textiles** | F. Dantas Mendes: **El Diseño como estrategia de Postponement en la MVM Manufactura del Vestuario de la Moda** | B. Ferreira Pires: **Cuerpo trazado. Contexturas orgánicas e inorgánicas** | C. R. García Vicentini: **El lugar de la creatividad en el desarrollo de productos de moda contemporáneos.** (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 58, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda en el siglo XX: una mirada desde las artes, los medios y la tecnología.** Matilde Carlos: **Prólogo** | Melisa Perez y Perez: **Las asociaciones entre el arte y la moda en el siglo XX** | Mónica Silvia Incorvaia: **La fotografía en la moda. Entre la seducción y el encanto** | Gladys Mercado: **Vestuario: entre el cine y la moda** | Gabriela Gómez del Río: **Fotolectos: cuando la imagen se vuelve espacio. Estudio de caso Para Ti Colecciones** | Valeria Tuozzo: **La moda en las**



sociedades modernas | Esteban Maioli: **Moda, cuerpo e industria. Una revisión sobre la industria de la moda, el uso generalizado de TICs y la Tercera Revolución Industrial Informativa** | Las Pymes y el mundo de la comunicación y los negocios. Patricia Iurcovich: **Prólogo** | Liliana Devoto: **La sustentabilidad en las pymes, ¿es posible?** | Sonia Grotz: **Cómo transformar un sueño en un proyecto** | María A. Rosa Dominici: **La importancia del coaching en las PYMES como factor estratégico de cambio** | Victoria Mejuto: **La creación de diseño y marca en las Pymes** | Diana Silveira: **Las pymes argentinas: realidades y perspectivas** | Christian Javier Klyver: **Las Redes Sociales y las PyMES. Una relación productiva** | Silvia Martinica: **El maltrato psicológico en la empresa** | Debora Shapira: **La sucesión en las PYMES, el factor gerenciamiento**. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 57, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Pedagogías y poéticas de la imagen**. Julio César Goyes Narváez y Alejandra Niedermaier: **Prólogo** | Vanessa Brasil Campos Rodríguez: **Una mirada al borde del precipicio. La fascinación por lo siniestro en el espectáculo de lo real (reality show)** | Mónica Ferreira Mayrink: **La escuela en escena: las películas como signos mediadores de la formación crítico-reflexiva de profesores** | Jesús González Requena: **De los textos yóicos a los textos simbólicos** | Julio César Goyes Narváez: **Audiovisualidad y subjetividad. Del icono a la imagen filmica** | Alejandro Jaramillo Hoyos: **Poética de la imagen - imagen poética** | Leopoldo Lituma Agüero: **Imagen, memoria y Nación. La historia del Perú en sus imágenes primigenias** | Luis Martín Arias: **¿Qué queremos decir cuando decimos “imagen”? Una aproximación desde la teoría de las funciones del lenguaje** | Luis Eduardo Motta R.: **La imagen y su función didáctica en la educación artística** | Alejandra Niedermaier: **Cuando me asalta el miedo, creo una imagen** | Eduardo A. Russo: **Dinámicas de pantalla, prácticas post-espectatoriales y pedagogías de lo audiovisual** | Viviana Suarez: **Interferencias. Notas sobre el taller como territorio, la regla como posibilidad, la obra como médium** | Lorenzo Javier Torres Hortelano: **Aproximación a un modelo de representación virtual lúdico (MRVL). Virtual Self, narcisismo y ausencia de sentido**. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 56, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 4ª Edición. Ciclo 2012-2013]. Tesis recomendada para su publicación: Mariluz Sarmiento: La relación entre la biónica y el diseño para los criterios de forma y función**. (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 55, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Reflexiones sobre la imagen: un grito interminable e infinito**. Jorge Couto: **Prólogo** | Joaquín Linne y Diego Basile: **Adolescentes y redes sociales online. El photo sharing como motor de la sociabilidad** | María José Bórquez: **El Photoshop en guerra: algo más que un retoque cosmé-**

tico | Virginia E. Zuleta: **Una apertura de Pina. Algunas reflexiones en torno al documental de Wim Wenders** | Lorena Steinberg: **El funcionamiento indicial de la imagen en el nuevo cine documental latinoamericano** | Fernando Mazás: **Apuntes sobre el rol del audiovisual en una genealogía materialista de la representación** | Florencia Larralde Armas: **Las fotos sacadas de la ESMA por Victor Bastera en el Museo de Arte y Memoria de La Plata: el lugar de la imagen en los trabajos de la memoria de la última dictadura militar argentina** | Tomás Frère Affanni: **La imagen y la música. Apuntes a partir de El artista** | Mariana Bavoledo: **El Fileteado Porteño: motivos decorativos en el margen de la comunicación publicitaria** | Mariela Acevedo: **Una reflexión sobre los aportes de la Epistemología Feminista al campo de los estudios comunicacionales** | Daniela Ceccato: **Los blogs de moda como creadores de modelos estéticos** | Natalia Garrido: **Imagen digital y sitios de redes sociales en internet: ¿más allá de espectacularización de la vida cotidiana?** | Eugenia Verónica Negrera: **El color en la imagen: una relación del pasado - presente y futuro** | Ayelén Zaretti: **Cuerpos publicitarios: cuerpos de diseño. Las imágenes del cuerpo en el discurso publicitario de la televisión. Un análisis discursivo** | Jorge Couto: **La “belleza” im-possible visual/digital de las tapas de las revistas. Aportes de la biopolítica para entender su u-topia.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 54, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Interpretando el pensamiento de diseño del siglo XXI.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Veneziani: **Introducción Universidad de Palermo. Tendencias opuestas** | Leandro Allochis: **La mirada lúcida. Desafíos en la producción y recepción de imágenes en la comunicación contemporánea** | Teresita Bonafina: **Lo austero. ¿Un estilo de vida o una tendencia en la moda?** | Florencia Bustingorry: **Moda y distinción social. Reflexiones en torno a los sentidos atribuidos a la moda** | Carlos Caram: **Pedagogía del diseño: el proyecto del proyecto** | Patricia M. Doria: **Poética, e inspiración en Diseño de Indumentaria** | Verónica Fiorini: **Tendencias de consumo, innovación e identidad en la moda: Transformaciones en la enseñanza del diseño latinoamericano** | Paola Gallarato: **Buscando el vacío. Reflexiones entre líneas sobre la forma del espacio** | Andrea Pol: **Brand 2020. El futuro de las marcas** | José E. Putruele y Marcia C. Veneziani: **Sustentabilidad, diseño y reciclaje** | Valeria Stefanini: **La puesta en escena. Arte y representación** | Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Nuevos mundos extremos** | David Caroll: **El innovador transgresor: ser un explorador de Google Glass** | Aaron Fry y Steven Faerm: **Consumismo en los Estados Unidos de la post-recesión: la influencia de lo “Barato y Chic” en la percepción sobre la desigualdad de ingresos** | Steven Faerm: **Construyendo las mejores prácticas en la enseñanza del diseño de moda: sentido, preparación e impacto** | Robert Kirkbride: **Aguas arriba/Aguas Abajo** | Jeffrey Lieber: **Aprender haciendo** | Karinna Nobbs y Gretchen Harnick: **Un estudio exploratorio sobre el servicio al cliente en la moda.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 53, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cincuenta años de soledad. Aspectos y reflexiones sobre el universo del video arte.** E. Vallazza:

**Prólogo** | S. Torrente Prieto: **La sutura de lo ausente. El espectador como actor en el videoarte** | G. Galuppo: **Frente al vacío cuerpos, espacios y gestos en el videoarte** | C. Sabeckis: **El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas** | J. P. Lattanzi: **La crisis de las grandes narrativas del arte en el audiovisual latinoamericano: apuntes sobre el cine experimental latinoamericano en las décadas de 1960 y 1970** | N. Sorrivas: **El videoarte como herramienta pedagógica** | M. Cantú: **Archivos y video: no lo hemos comprendido todo** | E. Vallazza: **El video arte y la ausencia de un campo cultural específico como respuesta a su hibridación artística** | D. Foresta: **Los comienzos del videoarte (entrevista)** | G. Ignoto: **Borrado** | J-P Fargier: **Grand Canal & Mon Ciel!** | R. Skryzak: **Las ensoñaciones de un videasta solitario** | G. Kortsarz: **El sol en mi cabeza** | **La identidad nacional. Representaciones culturales en Argentina y Serbia.** Z. Marzorati y B. Pantović: **Prólogo** | A. Mardikian: **Múltiples identidades narrativas en el espacio teatral** | D. Radojičić: **Identidad cultural. La película etnográfica en Serbia** | M. Pombo: **La fotografía argentina contemporánea. Una mirada hacia las comunidades indígenas** | T. Tal: **El Kruce de los Andes: memoria de San Martín y discurso político en Revolución (Ipiña, 2010)** | B. Pantović: **Serbia en imágenes: mensajes visuales de un país** | V. Trifunović y J. Diković: **La transformación post-socialista y la cultura popular: reflejo de la transición en series televisivas de Serbia** | S. Sasiain: **Espacios que educan: tres momentos en la historia de la educación en Argentina** | M. E. Stella: **A un cuarto de siglo, reflexiones sobre el Juicio a las Juntas Militares en Argentina** | A. Stagnaro: **Representaciones culturales e identitarias en cambio: habitus científico y políticas públicas en ciencia y tecnología en la Argentina** | A. Pavićević: **El Ángel Blanco. Desde Heraldo de la Resurrección hasta Portador de Fortuna. Comercialización del Arte Religioso en la Serbia post-comunista** | M. Stefanović Banović: **Ejemplos del uso de los símbolos cristianos en la vida cotidiana en Serbia** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 52, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño de arte Tecnológico.** Alejandra Niedermaier: **Prólogo.** Apartado: **Acerca de FASE:** Marcela Andino: **Diseño de políticas culturales** | Pelusa Borthwick: **Nuestra inserción en la cadena de producción nacional** | Patricia Moreira: **FASE La necesidad del encuentro** | Graciela Taquini: **Textos curatoriales de los últimos cinco años de FASE.** Apartado: **Acerca de la esencia y el diseño del arte tecnológico.** Rodrigo Alonso: **Introducción a las instalaciones interactivas** | Emiliano Causa: **Cuerpo, Movimiento y Algoritmo** | Rosa Chalhko: **Entre al álbum y el MP3: variaciones en las tecnologías y las escuchas sociales** | Alejandra Marinaro y Romina Flores: **Objetos de frontera y arte tecnológico** | Enrique Rivera Gallardo: **El Virus de la Destrucción, o la defensa de lo inútil** | Mariela Yeregui: **Encrucijadas de las artes electrónicas en la aporía arte/investigación** | Jorge Zuzulich: **¿Qué nos dice una obra de arte electrónico?** Este cuaderno acompaña a FASE 6.0/2014. **Tesis recomendada para su publicación.** Valeria de Montserrat Gil Cruz: **Gráficos animados en diarios digitales de México. Cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 51, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseños escénicos innovadores en puestas contemporáneas**. Catalina Julia Artesi: **Prólogo** | Andrea Pontoriero: **Vida líquida, teatro y narración en las propuestas escénicas de Mariano Pensotti** | Estela Castronuovo: **Lote 77 de Marcelo Mininno: el trabajoso oficio de narrar una identidad** | Catalina Julia Artesi: **Representaciones expandidas en puestas actuales** | Ezequiel Lozano: **La intermedialidad en el centro de las propuestas escénicas de Diego Casado Rubio** | Marcelo Velázquez: **Mediatización y diferencia. La búsqueda de la forma para una puesta en escena de Acreedores de Strindberg** | **Distribución cultural**. Yanina Leandra: **Prólogo** | Andrea Hanna: **El rol del productor en el teatro independiente. La producción es ejecutiva y algo más...** | Roberto Perinelli: **Teatro: de Independiente a Alternativo. Una síntesis del camino del Teatro Independiente argentino hacia la condición de alternativo y otras cuestiones inevitables** | Leila Barenboim: **Gestión Cultural 3.0** | Rosalía Celentano: **Ámbito público, ámbito privado, ámbito independiente, fronteras desplazadas en el teatro de la Ciudad de Buenos Aires** | Yoska Lazaro: **La resignificación del término “producto” en el ámbito cultural** | **Tesis recomendada para su publicación: Rosa Judith Chalkho. Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 50, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño en foco: modelos y reflexiones sobre el campo disciplinar y la enseñanza del diseño en América Latina**. María Elena Onofre: **Prólogo** | Sandra Navarrete: **Abstracción y expresión. Una reflexión de base filosófica sobre los procesos de diseño** | Octavio Mercado G: **Notas para un diseño negativo. Arte y política en el proceso de conformación del campo del Diseño Gráfico** | Denise Dantas: **Diseño centrado en el sujeto: una visión holística del diseño rumbo a la responsabilidad social** | Sandra Navarrete: **Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI** | Deyanira Bedolla Pereda y Aarón José Caballero Quiroz: **La imagen emotiva como lenguaje de la creatividad e innovación** | María González de Cosío y Nora A. Morales Zaragoza: **El pensamiento proyectual sistémico y su integración en el aula** | Luis Rodríguez Morales: **Hacia un diseño integral** | Gloria Angélica Martínez de la Peña: **La investigación y el diagnóstico de proyectos de diseño** | María Isabel Martínez Galindo y Nora A. Morales Zaragoza: **Imaginando otras formas de leer. La era de la sociedad imaginante** | Paula Visoná y Giulio Palmitessa: **Metodologías del diseño en la promoción de aprendizaje organizacional. El proyecto Melissa Academy** | Leandro Brizuela: **El diseño de packaging y su contribución al desarrollo de pequeños y medianos emprendimientos** | Dolores Delucchi: **El Diseño y su incidencia en la industria del juguete argentino** | Pablo Capurro: **Sin nadie en el medio. El papel de internet como intermediario en las industrias culturales y en la educación** | Fabio Parode e Ione Bentz: **El desarrollo sustentable en Brasil: cultura, medio ambiente y diseño**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 49, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los enfoques multidisciplinares del sistema de la moda**. Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Veneziani: **Introducción Universidad de Palermo. El enfoque multidisciplinario: un desafío pedagógico en la enseñanza de la moda y el diseño** | Leandro Allochis: **De New York a Buenos Aires y del Hip Hop a la Cumbia Villera. El protagonismo de la imagen en los procesos de transculturación** | Patricia Doria: **Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria. El desafío creativo (enseñanza del método)** | Ximena González Eliçabe: **Arte sartorial. De lo ritual a lo cotidiano** | Sofía Marré: **El asociativismo en las empresas de diseño de indumentaria de autor en Argentina** | Laureano Mon: **Los caminos de la innovación en la Argentina** | Marcia Veneziani: **Costumbres, dinero y códigos culturales: conceptos inseparables para la enseñanza del sistema de la moda** | Maximiliano Zito: **La ética del diseño sustentable**. Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Industria y Academia** | Lauren Downing Peters: **¿Moda o vestido? Aspectos Pedagógicos en la teoría de la moda** | Steven Faerm: **Del aula al salón de diseño: La experiencia transicional del graduado en diseño de indumentaria** | Aaron Fry, Steven Faerm y Reina Arakji: **Realizando el sueño del nuevo graduado: construyendo el éxito sostenible de negocios en pequeña escala** | Robert Kirkbride: **Velos y veladuras** | Melinda Wax: **Meditaciones sobre una simple puntada**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 48, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tejiendo identidades latinoamericanas**. Marcia Veneziani: **Prólogo** | Manuel Carballo: **Identidades: construcción y cambio** | Roberto Aras: **“Ortega, profeta del destino latinoamericano: la identidad como ‘autenticidad’”** | Marisa García: **Latinoamérica según Latinoamérica** | Leandro Allochis: **La fotografía invisible. Identidad y tapas de revistas femeninas en la Argentina** | Valeria Stefanini Zavallo: **Pararse derecha. El cuerpo y la pose en la fotografía de moda. Un análisis de producciones fotográficas de la revista *Catalogue*** | Marcia Veneziani: **Diseñar a partir de la identidad. Entre el molde y el espejo** | Paola de la Sotta Lazzerini - Osvaldo Muñoz Peralta: **La intención de diseño. El caso del Artilugio Chilote** | Ximena González Eliçabe: **Arte textil y tradición en la Provincia de Catamarca, noroeste argentino** | Lida Eugenia Lora Gómez - Diana Carolina Aconcha Díaz: **FIBRARTE** | Marina Porrúa: **Claves de identidad del programa Identidades Productivas** | Marina Porrúa: **Diseño con identidad local. Territorio y cultura, como eje para el desarrollo y la sustentabilidad** | Georgina Colzani: **Entramado: moda y diseño en Latinoamérica** | Andrea Melenje Argote: **Itinerario: Diseño Gráfico, Cultura Visual e identidades locales** | Nicolás García Recoaro: **Las cholos y su mundo de polleras**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 47, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 3ª Edición. Ciclo 2010-2011]. Tesis recomendada para su publicación: Yina Lisette Santisteban Balaguera: La influencia de los materiales en el significado de la joya**. (2013). Buenos Aires: Universidad de

Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 46, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Transformaciones en la comunicación, el arte y la cultura a partir del desarrollo y consolidación de nuevas tecnologías**. T. Domenech: **Prólogo** | J. P. Lattanzi: **¿El poder de las nuevas tecnologías o las nuevas tecnologías y el poder?** | G. Massara: **Arte y nuevas tecnologías, lo experimental en el bioarte** | E. Vallazza: **Nuevas tecnologías, arte y activismo político** | C. Sabeckis: **El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica** | V. Levato: **Redes sociales, lenguaje y tecnología Facebook. The 4th Estate Media?** | M. Damoni: **Democracia y mass media... ¿mayor calidad de la información?** | N. Rivero: **La literatura en su época de reproductibilidad digital** | M. de la P. Garberoglio: **Literatura y nuevas tecnologías. Cambios en las nociones de lectura y escritura a partir de los weblogs** | T. Domenech: **Políticas culturales y nuevas tecnologías - Aportes interdisciplinarios en Diseño y Comunicación desde el marketing, los negocios y la administración**. S. G. González: **Prólogo** | A. Bur: **Marketing sustentable. Utilización del marketing sustentable en la industria textil y de la indumentaria** | A. Bur: **Moda, estilo y ciclo de vida de los productos de la industria textil** | S. Cabrera: **La fidelización del cliente en negocios de restauración** | S. Cabrera: **Marketing gastronómico. La experiencia de convertir el momento del consumo en un recuerdo memorable** | C. R. Cerezo: **De la Auditoría Contable a la Auditoría de las Comunicaciones** | D. Elstein: **La importancia de la motivación económica** | S. G. González: **La reputación como ventaja competitiva sostenible** | E. Lissi: **Primero la estrategia, luego el marketing. ¿Cómo conseguir recursos en las ONGs?** | E. Llamas: **La naturaleza estratégica del proceso de branding** | D. A. Ontiveros: **Retail marketing: el punto de venta, un medio poderoso** | A. Prats: **La importancia de la comunicación en el marketing interno**. (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 45, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda y Arte**. Marcia Veneziani: **Prólogo Universidad de Palermo** | Felisa Pinto: **Fusión Arte y Moda** | Diana Avellaneda: **De perfumes que brillan y joyas que huelen. Objetos de la moda y talismanes de la fe** | Diego Guerra y Marcelo Marino: **Historias de familia. Retrato, indumentaria y moda en la construcción de la identidad a través de la colección Carlos Fernández y Fernández del Museo Fernández Blanco, 1870-1915** | Roberto E. Aras: **Arte y moda: ¿fusión o encuentro? Reflexiones filosóficas** | Marcia Veneziani: **Moda y Arte en el diseño de autor argentino** | Laureano Mon: **Diseño en Argentina. "Hacia la construcción de nuevos paradigmas"** | Victoria Lescano: **Baño, De Loof y Romero, tres revolucionarios de la moda y el arte en Buenos Aires** | Valeria Stefanini Zavallo: **Para hablar de mí. La apropiación que el arte hace de la moda para abordar el problema de la identidad de género** | María Valeria Tuozzo y Paula López: **Moda y Arte. Campos en intersección** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **Prólogo Università di Bologna** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **El binomio arte y moda: etapas de un proceso histórico** | Simona Segre Reinach: **Renacimiento y naturalización del gusto. Una paradoja de la moda italiana** | Federica Muzzarelli: **La aventura de la fotografía como arte de la moda** | Elisa Tosi Brandi: **El**

**arte en el proceso creativo de la moda: algunas consideraciones a partir de un caso de estudio** | Nicoletta Giusti: **Art works: organizar el trabajo creativo en la moda y en el arte** | Antonella Mascio: **La moda como forma de valorización de las series de televisión**. (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 44, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Acerca de la subjetividad contemporánea: evidencias y reflexiones**. Alejandra Niedermaier - Viviana Polo Flórez: **Prólogo** | Raúl Horacio Lamas: **La Phantasia estructurante del pensamiento y de la subjetividad** | Alejandra Niedermaier: **La distribución de lo inteligible y lo sensible hoy** | Susana Pérez Tort: **Poéticas visuales mediadas por la tecnología. La necesaria opacidad** | Alberto Carlos Romero Moscoso: **Subjetividades inestables** | Norberto Salerno: **¿Qué tienen de nuevo las nuevas subjetividades?** | Magalí Turkenich - Patricia Flores: **Principales aportes de la perspectiva de género para el estudio social y reflexivo de la ciencia, la tecnología y la innovación** | Gustavo Adolfo Aragón Holguín: **Consideración de la escritura narrativa como indagación de sí mismo** | Cayetano José Cruz García: **Idear la forma. Capacitación creativa** | Daniela V. Di Bella: **Aspectos inquietantes de la era de la subjetividad: lo deseable y lo posible** | Paola Galvis Pedroza: **Del universo simbólico al arte como terapia. Un camino de descubrimientos** | Julio César Goyes Narváez: **El sujeto en la experiencia de lo real** | Sylvia Valdés: **Subjetividad, creatividad y acción colectiva** | Elizabeth Vejarano Soto: **La poética de la forma. Fronteras desdibujadas entre el cuerpo, la palabra y la cosa** | Eduardo Vigovsky: **Los aportes de la creatividad ante la dificultad reflexiva del estudiante universitario** | Julián Humberto Arias: **Desarrollo humano: un lugar epistémico** | Lucía Basterrechea: **Subjetividad en la didáctica de las carreras proyectuales. Grupos de aprendizaje; evaluación** | Tatiana Cuéllar Torres: **Cartografía del papel de los artefactos en la subjetividad infantil. Un caso sobre la implementación de artefactos en educación de la primera infancia** | Rosmery Dussán Aguirre: **El Diseño de experiencias significativas en entornos de aprendizaje** | Orfa Garzón Rayo: **Apuntes iniciales para pensar-se la subjetividad que se expresa en los procesos de docencia en la educación superior** | Alfredo Gutiérrez Borrero: **Rapsodia para los sujetos por sí-mismos. Hacia una sociedad de localización participante** | Viviana Polo Florez: **Habitancia y comunidades de sentido. Complejidad humana y educación. Consideraciones acerca del acto educativo en Diseño**. (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 43, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Perspectivas sobre moda, tendencias, comunicación, consumo, diseño, arte, ciencia y tecnología**. Marcia Veneziani: **Prólogo** | Laureano Mon: **Industrias Creativas de Diseño de Indumentaria de Autor. Diagnóstico y desafíos a 10 años del surgimiento del fenómeno en Argentina** | Marina Pérez Zelaschi: **Observatorio de tendencias** | Sofía Marré: **La propiedad intelectual y el diseño de indumentaria de autor** | Diana Avellaneda: **Telas con efectos mágicos: iconografía en las distintas culturas. Entre el arte, la moda y la comunicación** | Silvina Rival: **Tiempos modernos. Entre lo moderno y lo arcaico: el cine de Jia Zhang-ke**

y **Hong Sang-soo** | Cristina Amalia López: **Moda, Diseño, Técnica y Arte reunidos en el concepto del buen vestir. La esencia del oficio y el lenguaje de las formas estéticas del arte sartorial y su aporte a la cultura y el consumo del diseño** | Patricia Doria: **Consideraciones sobre moda, estilo y tendencias** | Gustavo A. Valdés de León: **Filosofía desde el placard. Modernidad, moda e ideología** | Mario Quintili: **Nanociencia y Nanotecnología... un mundo pequeño** | Diana Pagano: **Las tecnologías de la felicidad privada. Una problemática tan vieja como la modernidad** | Elena Onofre: **Al compás de la revolución Interactiva. Un mundo de conexiones** | Roberto Aras: **Principios para una ética de la ficción televisiva** | Valeria Stefanini Zavallo: **El uso del cuerpo en las revistas de moda** | Andrea Pol: **La marca: un signo de identificación visual y auditivo sinérgico.** (2012). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 42, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte, Diseño y medias tecnológicas.** Rosa Chalkho: **Hacia una proyectualidad crítica.** [Prólogo] | Florencia Battiti: **El arte ante las paradojas de la representación** | Mariano Dagatti: **El voyeurismo virtual. Aportes a un estudio de la intimidad** | Claudio Eiriz: **El oído tiene razones que la física no conoce. (De la falla técnica a la ruptura ontológica)** | María Cecilia Guerra Lage: **Redes imaginarias y ciudades globales. El caso del stencil en Buenos Aires (2000-2007)** | Mónica Jacobo: **Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina** | Jorge Kleiman: **Automatismo & Imago. Aportes a la Investigación de la Imagen Inconsciente en las Artes Plásticas** | Gustavo Kortsarz: **La duchampización del arte** | María Ledesma: **Enunciación de la letra. Un ejercicio entre Occidente y Oriente** | José Llano: **La notación del intérprete. La construcción de un paisaje cultural a modo de huella material sobre Valparaíso** | Carmelo Saitta: **La banda sonora, su unidad de sentido** | Sylvia Valdés: **Poéticas de la imagen digital.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 41, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas al sur de Latinoamérica II. Una mirada regional de los nuevos escenarios y desafíos de la comunicación.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Claudia Gil Cubillos: **Presentación** | Fernando Caniza: **Lo público y lo privado en las Relaciones Públicas. Cómo pensar la identidad y pertenencia del alumno en estos ámbitos para comprender mejor su desempeño académico y su inserción profesional** | Gustavo Cópola: **Gestión del Riesgo Comunicacional. Puesta en práctica** | María Aparecida Ferrari: **Comunicación y Cultura: análisis de la realidad de las Relaciones Públicas en organizaciones chilenas y brasileñas** | Constanza Hormazábal: **Reputación y manejo de Crisis: Caso empresas de telefonía móvil, luego del 27F en Chile** | Patricia Iurcovich: **La Pequeña y Mediana empresa y la función de la comunicación** | Carina Mazzola: **Repensar la comunicación en las organizaciones. Del pensamiento en línea hacia una mirada sobre la complejidad de las prácticas comunicacionales** | André Menanteau: **Transparencia y comunicación financiera** | Edison Otero: **Tecnología y organizaciones: de la comprensión a la intervención** | Gabriela Pagani: **¿Se puede ser una empresa socialmente responsable sin comuni-**



**car?** | Julio Reyes: **Las Cuatro Dimensiones de la Comunicación Interna**. (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 40, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Alquimia de lenguajes: alfabetización, enunciación y comunicación**. Alejandra Niedermaier: **Prólogo | Eje: La alfabetización de las distintas disciplinas**. Beatriz Robles. Bernardo Suárez. Claudio Eiriz. Gustavo A. Valdés de León. Mara Steiner. Hugo Salas. Fernando Luis Rolando Badell. María Torre. Daniel Tubío | **Eje: Vasos comunicantes**. Norberto Salerno. Viviana Suárez. Laura Gutman. Graciela Taquini. Alejandra Niedermaier | **Eje: Nuevos modos de circulación, nuevos modos de comunicación**. Débora Belmes. Verónica Devalle. Mercedes Pombo. Eduardo Russo. Verónica Joly. (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 39, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 2ª Edición. Ciclo 2008-2009]. Tesis recomendada para su publicación: Paola Andrea Castillo Beltrán: Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos**. (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 38, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño de Interiores en la Historia**. Roberto Céspedes: **El Diseño de Interiores en la Historia**. Andrea Peresan Martínez: **Antigüedad**. Alberto Martín Isidoro: **Bizancio**. Alejandra Palermo: **Alta Edad Media: Románico**. Alicia Dios: **Baja Edad Media: Gótico**. Ana Cravino: **Renacimiento, Manierismo, Barroco**. Clelia Mirna Domoñi: **Iberoamericano Colonial**. Gabriela Garófalo: **Siglo XIX**. Mercedes Pombo: **Siglo XX. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación**. Mauricio León Rincón: **El relato de ciencia ficción como herramienta para el diseño industrial**. (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 37, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Picas** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 36, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Fernando Arango: **Comunicaciones corporativas**. Damián Martínez Lahitou: **Brand PR: comunicaciones de marca**. Manuel Montaner Rodríguez: **La gestión de las PR a través de Twitter**. Orlando Daniel Di Pino: **Avanza la tecnología, que se salve el contenido!** Lucas Lanza y Natalia Fidel: **Política 2.0 y la comunicación en tiempos modernos**. Daniel Néstor Yasky: **Los públicos de**

**las comunicaciones financieras. Investor relations & financial communications.** Andrea Paula Lojo: **Los públicos internos en la construcción de la imagen corporativa.** Gustavo Adrián Pedace: **Las Relaciones Públicas y la mentira: ¿inseparables?** Gabriel Pablo Stortini: **La ética en las Relaciones Públicas.** Gerardo Sanguine: **Las prácticas profesionales en la carrera de Relaciones Públicas.** Paola Lattuada: **Comunicación Sustentable: la posibilidad de construir sentido con otros.** Adriana Lauro: **RSE - Comunicación para el Desarrollo Sostenible en una empresa de servicio básico y social: Caso Aysa.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 35, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La utilización de clásicos en la puesta en escena.** Catalina Artesi: **Tensión entre los ejes de lo clásico y lo contemporáneo en dos versiones escénicas de directores argentinos.** Andrés Olaizola: **La Celestina en la versión de Daniel Suárez Marzal: apuntes sobre su puesta en escena.** María Laura Pereyra: **Antígona, desde el teatro clásico al Derecho Puro - Perspectivas de la enseñanza a través del método del case study.** María Laura Ríos: **Manifiesto de Niños, o la escenificación de la violencia.** Mariano Saba: **Pelayo y el gran teatro del canon: los condicionamientos críticos de Unamuno dramaturgo según su recepción en América Latina. Propuestas de abordaje frente a las problemáticas de la diversidad. Nuevas estrategias en educación superior, desarrollo turístico y comunicación.** Florencia Bustingorry: **Sin barreras lingüísticas en el aula. La universidad argentina como escenario del multiculturalismo.** Diego Navarro: **Turismo: portal de la diversidad cultural. El turismo receptivo como espacio para el encuentro multicultural.** Virginia Pineau: **La Educación Superior como un espacio de construcción del Patrimonio Cultural. Una forma de entender la diversidad.** Irene Scaletzky: **La construcción del espacio académico: ciencia y diversidad. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación.** Yaffa Nahir I. Gómez Barrera: **La Cultura del Diseño, estrategia para la generación de valor e innovación en la PyMe del Área Metropolitana del Centro Occidente, Colombia.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 34, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica.** Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica.** Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®.** María Isabel Muñoz Antonin: **Reputación corporativa: Trustmark y activo de comportamientos adquisitivos futuros.** Bernardo García: **Tendencias y desafíos de las marcas globales. Nuevas expectativas sobre el rol del comunicador corporativo.** Claudia Gil Cubillos: **Comunicadores corporativos: desafíos de una formación profesional por competencias en la era global.** Marcelino Garay Madariaga: **Comunicación y liderazgo: sin comunicación no hay líder.** Jairo Ortiz Gonzales: **El rol del comunicador en la era digital.** Alberto Arébalos: **Las nuevas relaciones con los medios. En un mundo de comunicaciones directas, ¿es necesario hacer media relations?** Enrique Correa Ríos: **Comunicación y lobby.** Guillermo Holzmann: **Comunicación política y calidad democrática en Latinoamérica.** Paola Lattuada: **RSE y**

**RRPP: ¿un mismo ADN?** Equipo de Comunicaciones Corporativas de MasterCard para la región de Latinoamérica y el Caribe: **RSE - Caso líder en consumo inteligente.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 33, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **txts.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 32, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 1ª Edición. Ciclo 2004-2007]. Tesis recomendada para su publicación: Nancy Viviana Reinhardt: Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 31, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: El paisaje como referente de diseño. Jimena Martignoni: **El paisaje como referente de diseño.** Carlos Coccia: **Escenografía. Teatro. Paisaje.** Cristina Felsenhardt: **Arquitectura. Paisaje.** Graciela Novoa: **Historia. Marcas a través del tiempo. Paisaje.** Andrea Saltzman: **Cuerpo. Vestido. Paisaje.** Sandra Siviero: **Antropología. Pueblos. Paisaje.** Felipe Uribe de Bedout: **Mobiliario Urbano. Espacio Público. Ciudad - Paisaje.** Paisaje Urbe. Patricia Noemí Casco y Edgardo M. Ruiz: **Introducción Paisaje Urbe. Manifiesto: Red Argentina del Paisaje.** Lorena C. Allemanni: **Acciones sobre el principal recurso turístico de Villa Gesell “la playa”.** Gabriela Benito: **Paisaje como recurso ambiental.** Gabriel Burgueño: **El paisaje natural en el diseño de espacios verdes.** Patricia Noemí Casco: **Paisaje compartido. Paisaje como recurso.** Fabio Márquez: **Diseño participativo de espacios verdes públicos.** Sebastián Miguel: **Proyecto social en áreas marginales de la ciudad.** Eduardo Otaviani: **El espacio público, sostén de las relaciones sociales.** Blanca Rotundo y María Isabel Pérez Molina: **El hombre como hacedor del paisaje.** Edgardo M. Ruiz: **Patrimonio, historia y diseño de los jardines del Palacio San José.** Fabio A. Solari y Laura Cazorla: **Valoración de la calidad y fragilidad visual del paisaje.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 30, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Typo.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 29, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas 2009. Radiografía: proyecciones y desafíos.** Paola Lattuada: **Introducción.** Fernando Arango: **La medición de la reputación corporativa.** Alberto Arébalos: **Yendo donde están las audiencias. Internet: el nuevo aliado de las relaciones públicas.** Alessandro Barbosa Lima y Federico Rey Lennon: **La Web 2.0: el nuevo espacio público.** Lorenzo A. Blanco: **en-**

**trévista.** Lorenzo A. Blanco: **¿Nuevas empresas... nuevas tendencias... nuevas relaciones públicas...?** Carlos Castro Zuñeda: **La opinión pública como el gran grupo de interés de las relaciones públicas.** Marisa Cuervo: **El desafío de la comunicación interna en las organizaciones.** Diego Dillenberger: **Comunicación política.** Graciela Fernández Ivern: **Consejo Profesional de Relaciones Públicas de la República Argentina. Carta abierta en el 50° aniversario.** Juan Iramain: **La sustentabilidad corporativa como objetivo estratégico de las relaciones públicas.** Patricia Iurcovich: **Las pymes y la función de la comunicación.** Gabriela T. Kurincic: **Convergencia de medios en Argentina.** Paola Lattuada: **RSE: Responsabilidad Social Empresaria. La tríada RSE.** Aldo Leporatti: **Issues Management. La comunicación de proyectos de inversión ambientalmente sensibles.** Elisabeth Lewis Jones: **El beneficio público de las relaciones públicas. Un escenario en el que todos ganan.** Hernán Maurette: **La comunicación con el gobierno.** Allan McCrea Steele: **Los nuevos caminos de la comunicación: las experiencias multisensoriales.** Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®.** Roberto Starke: **Lobby, lobistas y bicicletas.** Hernán Stella: **La comunicación de crisis.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 28, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sandro Benedetto: **Borges y la música.** Alberto Farina: **El cine en Borges.** Alejandra Niedermaier: **Algunas consideraciones sobre la fotografía a través de la cosmovisión de Jorge Luis Borges.** Graciela Taquini: **Transborges.** Nora Tristezza: **El arte de Borges.** Florencia Bustingorry y Valeria Mugica: **La fotografía como soporte de la memoria.** Andrea Chame: **Fotografía: los creadores de verdad o de ficción.** Mónica Incorvaia: **Fotografía y Realidad.** Viviana Suárez: **Imágenes opacas. La realidad a través de la máquina surrealista o el desplazamiento de la visión clara.** Daniel Tubío: **Innovación, imagen y realidad: ¿Solo una cuestión de tecnologías?** Augusto Zanela: **La tecnología se sepulta a sí misma.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 27, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Catalina Julia Artesi: **¿Un Gardel venezolano? “El día que me quieras” de José Ignacio Cabrujas.** Marcelo Bianchi Bustos: **Latinoamérica: la tierra de Rulfo y de García Márquez. Reflexiones en torno a algunas cuestiones para pensar la identidad.** Silvia Gago: **Los límites del arte.** María José Herrera: **Arte Precolombino Andino.** Alejandra Viviana Maddonni: **Ricardo Carpani: arte, gráfica y militancia política.** Alicia Poderti: **La inserción de Latinoamérica en el mundo globalizado.** Andrea Pontoriero: **La identidad como proceso de construcción. Reapropiaciones de textualidades isabelinas a la luz de la farsa porteña.** Gustavo Valdés de León: **Latinoamérica en la trama del diseño. Entre la utopía y la realidad.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 26, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Guillermo Desimone. **Sobreviviendo a la interferencia.** Daniela V. Di Bella. **Arte Tecnomedial: Programa curricular.** Leonardo Maldonado. **La aparición de la estrella en el cine clásico**

**norteamericano. Su incidencia formal en la instancia enunciativa del film hollywoodense.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 25, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Judith Chalkho: **Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas.** Norberto Cambiasso: **El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano.** Máximo Eseverri: **La batalla por la forma.** Belén Gache: **Literatura y máquinas.** Iliana Hernández García: **Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas.** Fernando Luis Rolando: **Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales.** Eduardo A. Russo: **La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados).** Graciela Taquini: **Ver del video.** Daniel Varela: **Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 24, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sebastián Gil Miranda. **Entre la ética y la estética en la sociedad de consumo. La responsabilidad profesional en Diseño y Comunicación.** Fabián Iriarte. **Entre el déficit temático y el advenimiento del guionista compatible.** Dante Palma. **La inconmensurabilidad en la era de la comunicación. Reflexiones acerca del relativismo cultural y las comunidades cerradas.** Viviana Suárez. **El diseñador imaginario [La creatividad en las disciplinas de diseño].** Gustavo A. Valdés de León. **Diseño experimental: una utopía posible.** Marcos Zangrandi. **Eslóganes televisivos: emergentes tautistas.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Diseño y Comunicación. Investigación de posgrado y hermenéutica.** Daniela Chiappe. **Medios de comunicación e-commerce. Análisis del contrato de lectura.** Mariela D'Angelo. **El signo icónico como elemento tipificador en la infografía.** Noemí Galanternik. **La intervención del Diseño en la representación de la información cultural: Análisis de la gráfica de los suplementos culturales de los diarios.** María Eva Koziner. **Diseño de Indumentaria argentino. Darnos a conocer al mundo.** Julieta Sepich. **La pasión mediática y mediaticizada.** Julieta Sepich. **La producción televisiva. Retos del diseñador audiovisual.** Marcelo Adrián Torres. **Identidad y el patrimonio cultural. El caso de los sitios arqueológicos de la provincia de La Rioja.** Marcela Verónica Zena. **Representación de la cultura en el diario impreso: Análisis comunicacional.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Oscar Echevarría. **Proyecto Maestría en Diseño.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de

Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Chalkho. **Arte y tecnología**. Francisco Ali-Brouchoud. **Música: Arte**. Rodrigo Alonso. **Arte, ciencia y tecnología. Vínculos y desarrollo en Argentina**. Daniela Di Bella. **El tercer dominio**. Jorge Haro. **La escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]** Jorge La Ferla. **Las artes mediáticas interactivas corren el alma**. Juan Reyes. **Perpendicularidad entre arte sonoro y música**. Jorge Sad. **Apuntes para una semiología del gesto y la interacción musical**. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 20, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo**. Catálogo 1993-2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Cine latinoamericano**. Leandro Africano. **Funcionalidad actual del séptimo arte**. Julián Daniel Gutiérrez Albilla. **Los olvidados de Luis Buñuel**. Geoffrey Kantaris. **Visiones de la violencia en el cine urbano latinoamericano**. Joanna Page. **Memoria y experimentación en el cine argentino contemporáneo**. Erica Segre. **Nacionalismo cultural y Buñuel en México**. Marina Sheppard. **Cine y resistencia**. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Guía de Artículos y Publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. 1993-2004**. (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Alicia Banchero. **Los lugares posibles de la creatividad**. Débora Irina Belmes. **El desafío de pensar. Creación - recreación**. Rosa Judith Chalkho. **Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales**. Héctor Ferrari. **Historietar**. Fabián Iriarte. **High concept en el escenario del Pitch: Herramientas de seducción en el mercado de proyectos filmicos**. Graciela Pacualletto. **Creatividad en la educación universitaria. Hacia la concepción de nuevos posibles**. Sylvia Valdés. **Funciones formales y discurso creativo**. (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Adriana Amado Suárez. **Internet, o la lógica de la seducción**. María Elsa Bettendorff. **El tercero del juego**.

**La imaginación creadora como nexo entre el pensar y el hacer.** Sergio Caletti. **Imaginación, positivismo y actividad proyectual. Breve disgresión acerca de los problemas del método y la creación.** Alicia Entel. **De la totalidad a la complejidad. Sobre la dicotomía ver-saber a la luz del pensamiento de Edgar Morin.** Susana Finkelievich. **De la tarta de manzanas a la estética bussines-pop. Nuevos lenguajes para la sociedad de la información.** Claudia López Neglia. **De las incertezas al tiempo subjetivo.** Eduardo A Russo. **La máquina de pensar. Notas para una genealogía de la relación entre teoría y práctica en Sergei Eisenstein.** Gustavo Valdés. **Bauhaus: crítica al saber sacralizado.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Relevamientos Temáticos]: Noemí Galanternik. **Tipografía on line. Relevamiento de sitios web sobre tipografía.** Marcela Zena. **Periódicos digitales en español. Publicaciones periódicas digitales de América Latina y España.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuaderno: Ensayos. José Guillermo Torres Arroyo. **El paisaje, objeto de diseño.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, junio.

> Cuaderno: Recopilación Documental. **Centro de Recursos para el Aprendizaje. Relevamientos Temáticos. Series: Práctica profesional. Diseño urbano. Edificios. Estudios de mercado. Medios. Objetos. Profesionales del diseño y la comunicación. Publicidad.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, abril.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación. Proyectos 2003 en Diseño y Comunicación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, diciembre

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Plan de Desarrollo Académico. Proyecto Anual. Proyectos de Exploración y Creación. Programa de Asistentes en Investigación. Líneas Temáticas. Centro de Recursos. Capacitación Docente.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, septiembre.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula: **Espacios Académicos. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Centro de Recursos para el aprendizaje.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, agosto.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Adriana Amado Suárez. **Relevamiento terminológico en diseño y comunicación. A modo de encuadre teórico.** Diana Berschadsky. **Terminología**

**en diseño de interiores. Área: materiales, revestimientos, acabados y terminaciones.** Blanco, Lorenzo. **Las Relaciones Públicas y su proyección institucional.** Thais Calderón y María Alejandra Cristofani. **Investigación documental de marcas nacionales.** Jorge Falcone. **De Altamira a Toy Story. Evolución de la animación cinematográfica.** Claudia López Neglia. **El trabajo de la creación.** Graciela Pascualetto. **Entre la información y el sabor del aprendizaje. Las producciones de los alumnos en el cruce de la cultura letrada, mediática y cibernética.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, mayo.

> Cuaderno: Relevamiento Documental. María Laura Spina. **Arte digital: Guía bibliográfica.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, junio.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Fernando Rolando. **Arte Digital e interactividad.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, mayo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Débora Irina Belmes. **Del cuerpo máquina a las máquinas del cuerpo.** Sergio Guidalevich. **Televisión informativa y de ficción en la construcción del sentido común en la vida cotidiana.** Osvaldo Nupieri. **El grupo como recurso pedagógico.** Gustavo Valdés de León. **Miseria de la teoría.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, mayo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación.** Proyectos 2002 en Diseño y Comunicación. (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, julio.

> Cuaderno: Papers de Maestría. Cira Szklowin. **Comunicación en el Espacio Público. Sistema de Comunicación Publicitaria en la vía pública de la Ciudad de Buenos Aires.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, julio.

> Cuaderno: Material para el aprendizaje. Orlando Aprile. **El Trabajo Final de Grado. Un compendio en primera aproximación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, marzo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Lorenzo Blanco. **Las medianas empresas como fuente de trabajo potencial para las Relaciones Públicas.** Silvia Bordoy. **Influencia de Internet en el ámbito de las Relaciones Públicas.** (2000) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, septiembre.



## **Síntesis de las instrucciones para autores**

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.

[www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc)

Los autores interesados deberán enviar un abstract de 200 palabras en español, inglés y portugués que incluirá 10 palabras clave. La extensión del ensayo no debe superar las 8000 palabras, deberá incluir títulos y subtítulos en negrita. Normas de citación APA. Bibliografía y notas en la sección final del ensayo.

Presentación en papel y soporte digital. La presentación deberá estar acompañada de una breve nota con el título del trabajo, aceptando la evaluación del mismo por el Comité de Arbitraje y un Curriculum Vitae.

### **Artículos**

- Formato: textos en Word que no presenten ni sangrías ni efectos de texto o formato especiales.
- Autores: los artículos podrán tener uno o más autores.
- Extensión: entre 25.000 y 40.000 caracteres (sin espacio).
- Títulos y subtítulos: en negrita y en Mayúscula y minúscula.
- Fuente: Times New Roman. Estilo de la fuente: normal. Tamaño: 12 pt. Interlineado: sencillo.
- Tamaño de la página: A4.
- Normas: se debe tomar en cuenta las normas básicas de estilo de publicaciones de la American Psychological Association APA.
- Bibliografía y notas: en la sección final del artículo.
- Fotografías, cuadros o figuras: deben ser presentados en formato tif a 300 dpi en escala de grises. Importante: tener en cuenta que la imagen debe ir acompañando el texto a modo ilustrativo y dentro del artículo hacer referencia a la misma.

### **Importante:**

La serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación sostiene la exigencia de originalidad de los artículos de carácter científico que publica.

Es sistema de evaluación de los artículos se realiza en dos partes. En una primera instancia, el Comité Editorial evalúa la pertinencia de la temática del trabajo, para ser publicada en la revista. La segunda instancia corresponde a la evaluación del trabajo por especialistas. Se usa la modalidad de arbitraje doble ciego, permitiendo a la revista mantener la confidencialidad del proceso de evaluación.

Para la evaluación se solicita a los árbitros revisar los criterios de originalidad, pertinencia, actualidad, aportes, y rigurosidad científica. Será el Comité Editorial quien comunica a los autores los resultados de la misma.

### **Consultas**

En caso de necesitar información adicional escribir a [publicacionesdc@palermo.edu](mailto:publicacionesdc@palermo.edu) o ingresar a [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php)

---







**Facultad de Diseño y Comunicación**

Mario Bravo 1050 . Ciudad Autónoma de Buenos Aires  
C1175 ABT . Argentina . [www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc)