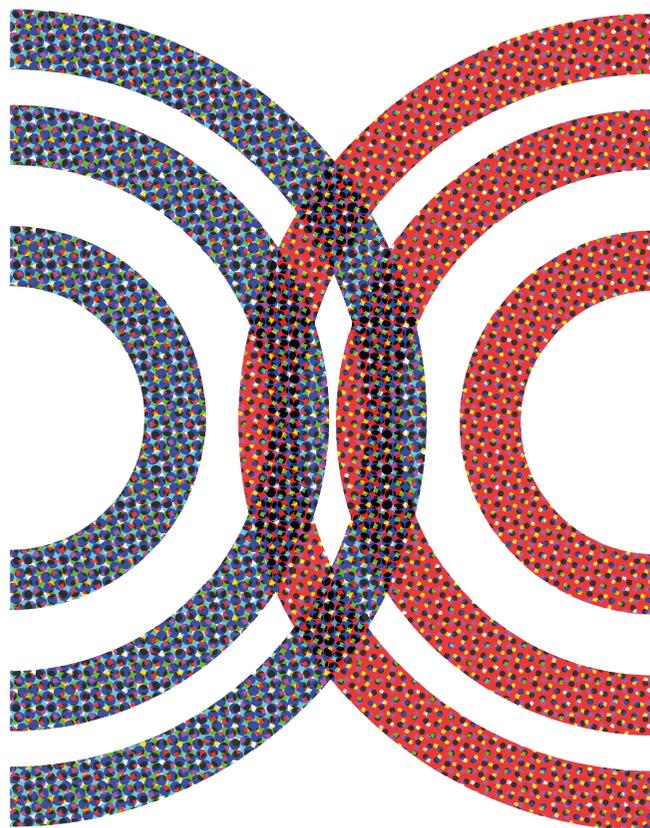


# Actas de Jornadas

13 y 14 de junio de 2019



disen  
jornadas de estética y diseño

**Coordinación editorial**

Pía Reynoso

**Equipo editorial**

Javier Frontera

Milena Barbeito

Nicolás Ponsone

**Colección *Actas***

**Compiladoras**

Natalia Bernardi

Alicia Madoery

**ISBN 978-987-48214-1-6**

**Libro digital**

Córdoba, septiembre 2021



Estos contenidos están reservados bajo una licencia  
Creative Commons  
Atribución - no comercial



**Rectora**

Lic. Raquel Krawchik

**Vicerrector de Gestión**

Dr. Enrique Bambozzi

**Secretaria de Extensión y Relaciones Institucionales**

Lic. Mariela Edelstein



**Decana Facultad de Arte y Diseño**

Lic. Karina Rodríguez

**Directora Escuela Lino E. Spimbergo**

Mgter. Amalia Soledad Martínez

# Comité de las 1º Jornadas diSen

## Directoras

Natalia Bernardi  
Alicia Madoery

## Área de Gráfica y Difusión

Juan Ayala Nunes  
Sandra Grigera Knoop

## Área de Comunicación, web y redes

Ignacio Herrero

## Área de Planificación y Logística

Nahuel Sánchez Tolosa

## Fotografía de Registro

Comunicación UPC  
Estudiantes de la Tec. Sup. en Fotografía  
Paul Christian Marti  
Florencia Rossa

## Producción gráfica

Adriana García  
Mariana Altamira

## Comité evaluador

Daniel Silverman  
Buzzetti Cesar  
Adalberto Lorenzati  
Juan José Peralta  
Adriana García  
Hernán Bula  
Soledad Simón

## Moderadores

Pía Reynoso  
Renato Echegaray  
Sebastián Aguirre

## Referatos de publicación

Emilio Garbino  
UPC. UNC. Córdoba. Argentina  
Luciana Borre Nunes  
Universidad Federal de Pernambuco. Recife. Brasil

## Fotografía de producciones gráficas

Camilo Moreno  
Pablo Vasek  
Magalí Ibars  
Juan Fraire  
Ian Adriel  
Claudia Rivarola  
Santiago Alexander  
Mateo Monsalve  
Tato Cícero  
Joaquín Neuman  
Quimey Bareiro  
Nicolás Aranda  
Mauro Micieli  
Mario Herrera  
Emiliano Ghigi  
Gabriel Altamirano

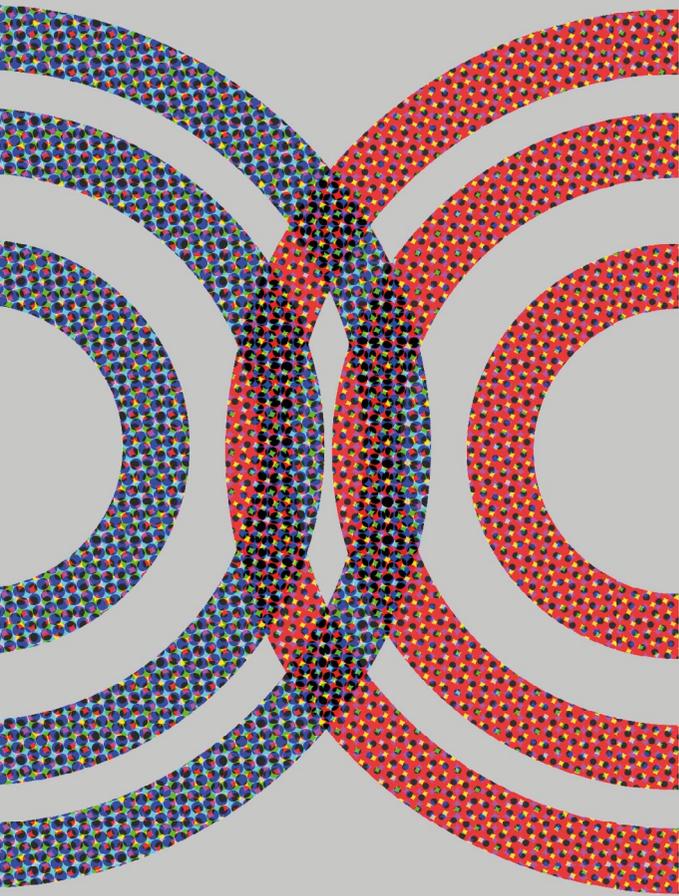


# Índice

- 7      Presentación
- 11     Disertaciones
- 12     Exceso, inestabilidad y disipación. Categorías estéticas recurrentes  
en la edad 'Neobarroca'  
Guillermo Alessio
- 25     La forma del diseño en el Siglo XXI  
Amalia Soledad Martínez
- 34     En diseño, la estética es novedad funcional  
Fernando Fraenza
- 55     Balanceo. Estéticas disidentes y diseño de indumentaria sin género  
Luciano Ezequiel Cabral  
Nicolás León Ladydo
- 56     Forma y materia: devenir creación en el diseño latinoamericano  
Mariana Inardi
- 64     Estética de lo inevitable  
María del Valle Ledesma

- 65** Ponencias
- 66** Derivaciones Gráficas A Partir De La Sublimación  
Cecilia Conforti
- 79** Influencia del contexto sociocultural en el diseño y el vínculo con el usuario: análisis de marcas de diseño independiente cordobés  
Ana María Cubeiro, Gabriela Soledad Besora, Florencia Agustina Malem, Catalina Rojas, Natsue Ayelén Kiyama, Mariana García Salord, Natalia Müller, Fedora Beglenok y Carola Brandolini
- 84** Diseño de juegos y dispositivos lúdicos para el aprendizaje  
Renato Echegaray y Cinthia Bravo
- 97** Exploraciones en la memoria y la gráfica  
Malena Liberali
- 105** Talleres
- 106** Estética Feminista en el Diseño  
Adriana García Adriana, Camila Casadio y Florencia Virovoy
- 112** La iluminación como proceso de diseño. Fotografía para el Diseño Gráfico  
Paulo Jurgelenas
- 114** Moldería Sustentable. Técnica reconstrucción transformacional  
Silvia Paola Minuzzi
- 116** La función estética en la indumentaria Escénica - Vestuario  
Lihuen Savegnago
- 118** Conversatorio  
Estado de la enseñanza de la estética hoy
- 126** Intervención
- 127** La belleza en lo cotidiano

**Bernardi**Natalia  
**Madoery**Alicia



# Presentación

La comisión organizadora de las diSen, a cargo de las profesoras Alicia Madoery y Natalia Bernardi dieron inicio a las Jornadas que se extendieron desde el 13 al 14 de Junio de 2019 en el campus Ciudad de las Artes sede de la E.S.A.A. Lino E. Spilimbergo, FAD, UPC.

Éstas Jornadas propusieron un espacio de encuentro, reflexión e investigación en Estética para indagar desde lo disciplinar del Diseño.

## **Estética y Diseño**

Parece evidente que la noción de Estética es usualmente igualada a tratamientos de estilo o al aspecto visual de una pieza o espacio de diseño, relegando de esta manera su esfera de influencia a meras acciones de decoración. Al verse relegada de esta manera, se la contrapone a la noción de función, estableciéndose entonces una antagonía que configura un paradigma de pensamiento en donde la funcionalidad tiene un valor estructural en el cumplimiento de los requisitos comunicacionales y lo estético parecería constituirse como una instancia en segundo plano.

La práctica real del Diseño y las disciplinas afines no condicen con esta concepción reduccionista de la Estética y su consecuente contraposición a la funcionalidad.

Desde este horizonte comprendemos y visibilizamos a la Estética, por ello es que éstas Jornadas proponen un espacio de encuentro, reflexión e investigación en Estética para indagar en lo disciplinar del Diseño, ya que no se puede reflexionar sobre Diseño sin un contexto que incluya un constructo estético.

## **Objetivos**

Estas Jornadas establecen como objetivo principal construir un espacio de encuentro, diálogo y reflexión entre estudiantes y profesionales de distintos ámbitos cuyas preguntas y trabajos se focalizan en pensar de modo crítico y desde una perspectiva sociocultural a la Estética y el Diseño en sentido amplio, introduciendo la discusión y el debate, lo que permitirá adquirir una postura crítica ante los estratos detractores tecnicistas y sumar competencias al desarrollo de los procesos de diseño.

## Ejes temáticos de abordaje

### **Estética + Diversidad + Diseño**

La Diversidad es un elemento intrínseco a cada persona y por ello categorizar puede limitar una visión íntegra y global de la persona, sin embargo, bajo el convencimiento de que la Diversidad es un elemento enriquecedor en las comunidades, podemos identificar algunos aspectos que presentan mayores retos para el Diseño en materia de igualdad de oportunidades: Diversidad cultural, de género, funcional, generacional, ideológica, educativa y formativa.

En este eje se inscribieron formulaciones teóricas, proyectos de diseño, experiencias áulicas o de investigación, avances de tesis que hayan sido interpretadas, enriquecidas o desarrolladas desde la sensibilidad estética en materia de Diversidad, que de alguna manera hayan ayudado a visualizar y sensibilizar a las personas en torno a esta temática.

### **Estética + Política + Diseño**

No hay dudas que el Diseño está presente en todas nuestras acciones. ¿Define también cómo es que vivimos? ¿Implica que influye en cómo nos desarrollamos? ¿De qué modo la práctica del diseño incide en el espacio que habita? ¿Podemos pensar el diseño desde una dimensión política, que tiene el poder de definir esquemas sociales? En este eje se incluyen, proyectos de diseño, desarrollo de estrategias pedagógico-didácticas, investigaciones, experiencias y teorizaciones que ponen en discusión o énfasis la forma en que el Diseño y la Estética repercuten en la configuración de las organizaciones humanas de manera profunda.

### **Estética + DDHH + Diseño**

Es indudable la presencia del Diseño como herramienta de visualización y sensibilización de problemáticas, fomentando la participación, el compromiso y el empoderamiento.

En este eje se dialoga sobre las categorías estéticas del Diseño en relación a los Derechos Humanos y como esta potencial conjunción puede constituirse en fundamentos para reflexionar significativamente sobre los posibles enfoques de la memoria colectiva, la historia reciente y el patrimonio cultural.

### **Estética + Accesibilidad + Diseño**

En la actualidad la Accesibilidad Universal es una condición ineludible a la que deben responder los entornos, procesos, productos y servicios.

En este eje se reflexionó sobre el concepto de Accesibilidad Universal en el Diseño y las categorías estéticas involucradas, a través del desarrollo de la sensibilidad social para favorecer la eliminación de barreras. La Accesibilidad y la Estética pueden conjugarse de manera complementaria en la humanización del diseño.

## **Estética + Educación + Diseño**

Este eje aborda la perspectiva de la educabilidad de la sensibilidad, la afectividad, la intuición, la emoción como facultades factibles de ser desarrolladas y el papel fundamental que tiene para el proceso de diseño y la educación en diseño. No refiere solamente a profesionales docentes que enseñan Estética en carreras de diseño (sus propuestas, estrategias y metodologías de la enseñanza de la Estética) sino también todas aquellas experiencias educativas en donde hayan sido relevante procesos sensibles para prosecución de proyectos de diseño.

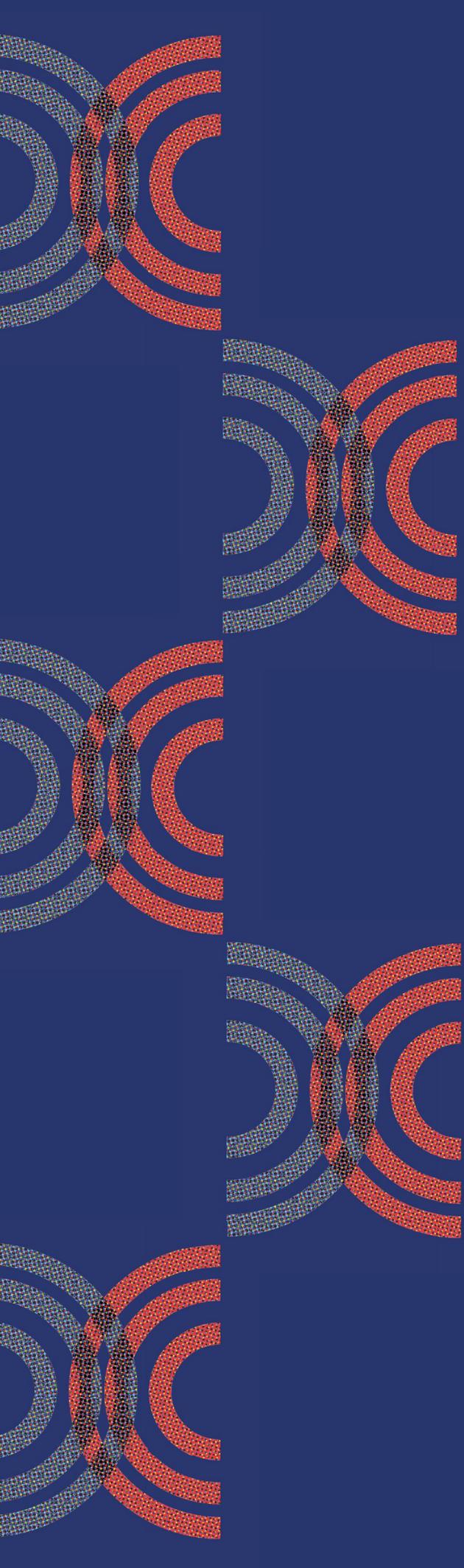
## **Estética + Sociedad + Diseño**

En este eje se aborda a la articulación de la Estética y el Diseño en el proceso de la comunicación con la sociedad, construyendo vínculos y representaciones que interactúan en los distintos sectores. Se busca reflexionar sobre como la Estética interviene en las diferentes relaciones con la sociedad, sus organizaciones e instituciones, produciendo valoraciones y/o normativas.

## **Estética + Sustentabilidad + Diseño**

Entendemos que el Diseño Sustentable considera las necesidades actuales sin comprometer los recursos de futuras generaciones, por ello, en este eje se incorporan aquellas propuestas que permitan entrever cómo interactúa la Estética en el proceso de diseño sustentable, reduciendo el impacto ambiental, promoviendo el reciclado, o propuestas ecologistas, que sin perder la funcionalidad le proporcionan un valor agregado de optimización en la respuesta a la necesidad.





**Alessio**Guillermo  
**Martínez**Soledad  
**Fraenza**Fernando  
**Balanceo**  
**Cabral**Luciano  
**Ladydo**Nicolás  
**Inardi**Mariana  
**Ledesma**MaríadelValle

# Disertaciones

# **Exceso, inestabilidad y disipación. Algunas manifestaciones estéticas recurrentes en la era “Neobarroca”**

Guillermo A. Alessio  
guillessio@yahoo.com.ar

## **Filiación institucional**

Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba

Licenciado en Escultura, Escuela de Artes, FFyH, (UNC), Córdoba (Arg) / Postulado en “Educación Visual y Plástica”, FFyH, UNC / Doctorando (en tesis), en el “Doctorado en Artes”, FA (UNC), Córdoba (Arg) / Profesor de Dibujo y Escultura (Nivel Superior): Escuela Provincial de Bellas Artes (ESPBA) “Dr. José Figueroa Alcorta” / Docente Universitario en Facultad de Artes, UNC / Director e investigador en Proyectos de Investigación acreditados por la Secretaría de Ciencia y Técnica (SECyT), de la UNC Córdoba / Ponente en Congresos y Jornadas Nacionales e Internacionales / Actividad Extensionista en Proyectos de Extensión acreditados por la SEU-UNC.

**Palabras clave: inestabilidad – excentricidad – exceso - neobarroco**

## **Resumen**

A partir de conceptos de Omar Calabrese, y otros teóricos de la cultura, en el siguiente escrito (a modo de ensayo), comentaremos sucintamente el período epocal que se ha dado en llamar neobarroco, el cual cristaliza también en la Tardomodernidad periférica pero no se subsume ella. Para desarrollar este tema integramos un compendio de categorías relacionadas con el análisis de la cultura contemporánea en la cual se experimenta lo neobarroco como un fenómeno totalizador y al mismo tiempo complejo, muchas veces pendular entre la crítica (a través de la parodia), y los procesos de homologación social por el consenso (a través del espectáculo). Tratamos de identificar a través de las materialidades artísticas y de diseño, *éste clima de época* que no se presenta como una revolución, sino más bien como una suspensión o anulación de la antítesis. Asimismo analizamos algunas de las dinámicas culturales que caracterizan la actual era neobarro-

ca; para lo cual desplegamos nociones tales como exceso, inestabilidad, disipación o lo monstruoso, en tanto herramientas teóricas que permiten hipotetizar una caracterización (inacabada) y una genealogía (aproximada) de la época neobarroca, todo ello con el propósito de comprender el alcance significativo de las formas y contenidos de sus emergentes artefactuales.

En qué consiste el “neobarroco”, se dice rápidamente. Consiste en la búsqueda de formas —y en su valorización— en la que asistimos a la pérdida de la integridad, de la globalidad, de la sistematización ordenada a cambio de la inestabilidad, de la polidimensionalidad, de la mudabilidad. (Calabrese, 1993,12)

Según Umberto Eco (1980) una de las tareas actuales de la filosofía del arte es la investigación interdisciplinar; a partir de esta metodología de trabajo el filósofo atiende las investigaciones de otras disciplinas y trata de inferir *modelos descriptivos* los cuales podrían reflejar la estructura intrínseca de distintos fenómenos en términos de hacer visible *semejanzas de estructura*. Se trata entonces de encontrar relaciones, sistemas infraestructurales y parentescos no *ontológicos* que permitan utilizar los mismos instrumentos para diferentes fenómenos en arte y en diseño. se puede comenzar con la sospecha de que el impacto de las transformaciones técnicas y operativas a modificado en la escala de valores, la percepción de la realidad y la autoimagen humana. No obstante debemos estar precavidos de que ya muchas (sino todas) las manifestaciones artefactuales en arte y diseño se han afiliado al imaginario de la industria cultural más allá de que en un *momento arcaico* de la tardomodernidad esta afinidad pudiera haber funcionado como incursión o como cita.

En el presente escrito tratamos de desarrollar algunos aspectos de un fenómeno que se presenta en la tardomodernidad y que desde diversos enfoques ha sido identificada como abarcativa y de casi toda actividad cultural. Para la tarea mencionada, y como eje conceptual, nos valemos del texto *La Era Neobarroca* (1999), de Omar Calabrese. El teórico italiano manifiesta que *lo neobarroco*, en tanto característica estructural de nuestra época, debería entenderse como un fenómeno cultural que guarda relación con ámbitos sociales más allá del campo artístico: no es sólo un periodo específico de la historia del arte y la cultura (una condición histórica), que se manifiesta en cualidades formales de los objetos (los cuales *reflejan* o *refractan*<sup>1</sup> su contexto socio cultural de aparición), es fun-

---

<sup>1</sup> Según Valentín Voloshinov (Voloshinov, 1992) los productos ideológicos son partes de la realidad social “...como un cuerpo físico, un instrumento de producción o un producto de consumo...”, que reflejan y refractan otra realidad que no es sólo su propia materialidad. Estos productos ideológicos representan, reproducen o suplantando aquello que esta fuera de ellos; en este sentido son signos (recordamos el concepto de signo de Sanders Pierce...), por lo tanto “donde no hay signos, no hay ideología” (Voloshinov, 1992).

damentalmente una categoría del espíritu, la cual se sitúa en antítesis a la concepción clásica. De esta manera podríamos conjeturar que lo neobarroco se definiría no de manera sustantiva (aunque Omar Calabrese emprende la tarea de precisarlo conceptualmente), sino por su condición de negatividad y oposición a la gramática clasicista. Para Calabrese el prefijo neo que antecede al sustantivo barroco debiera entenderse menos como reanudación del Barroco (periodo de la historia del arte) que como emergencia y persistencia de ciertas manifestaciones del gusto (en tanto facultad de apreciación social históricamente elaborada), pero que también compromete ámbitos como la ciencia, la política y la relaciones humanas en general, estaríamos en presencia más bien de un *ethos*<sup>2</sup> *neobarroco*.

Lo *neobarroco* podría pensarse a partir de una perspectiva relacional mediante la cual se enlacen enfoques científicos (como la de teoría del caos y de los fractales), con formas de arte y de consumo de masas. Otra instancia de acercamiento a esta *condición epocal* y sus efectos formales o conceptuales de la más diversa materialidad, puede ser el análisis multidisciplinar en el cual se vincule la semiótica de la cultura, la psicología social, la sociología del arte, la antropología, la historia y la filosofía crítica. Se trata más bien de comprender e hipotetizar antes que de explicar *científicamente* las causas últimas de estos fenómenos, puesto que a partir del pensamiento multidisciplinar se puede comprender que el sentido de las prácticas culturales no son una *edificación* cerrada u homogénea que se consolida y justifica a si misma, sino más bien un sistema complejo que funciona a partir del intercambio, indeterminismo y discontinuidades permanentes. De esta manera a *lo neobarroco* se lo puede rastrear o explorar, antes que analizar en un sentido taxativo, pues cristaliza más bien en la persistencia y opción del gusto por las formas y situaciones dispares, contrapuestas, y caprichosas.

Estas *formas* del *neobarroco*, según Omar Calabrese, ya se podían vislumbrar en la literatura y el cine de los años sesentas, no tanto como efecto de la experimentación, cuyos procedimientos también los comprendía, sino más bien en la reelaboración, en cierta y persistente “*desarmadura del patrimonio literario o cinematográfico*” ya por actividad del autor o bien por la del lector; recordemos que Julio Cortázar sugiere leer *Rayuela* (1992), de un modo inusual, salteando capítulos, progresando hacia atrás, en fin derivando sin orientaciones precisas. Sin lugar a dudas donde lo *neobarroco* se despliega con mayor énfasis estético y conceptual es en la literatura; a través de la lectura de ciertos autores latinoamericanos se advierte que la imagen es prioritaria al concepto. Este temperamento

---

<sup>2</sup>Extrapolamos libremente el termino *ethos* a partir de su significado psico social como *modo de moldear el comportamiento*; en este sentido *ethos* refiere a rasgos de la conducta humana en tanto personalidad y carácter; se trata de un modo de ser que construye la identidad de la persona a lo largo de su existencia.

artístico inunda la obra y pensamiento de José Lezama Lima (1919-1976) quien construyó la noción de *eras imaginarias* para nombrar aquellos modos artísticos en donde las imágenes se imponen a la opinión o al juicio, momentos que no coinciden o que irrumpen en la cronología histórica lineal. Lezama Lima entendió la experiencia senso-perceptual de *lo americano* (caribeño) como una posibilidad de conocimiento; de esta manera íntegra en su poética, en tanto *baile* o *juego*, mitologías americanas y europeas, o ámbitos muy disímiles: “*Bailar es encontrar la unidad que forman los vivientes y los muertos*” (El coche musical, 1978). El efecto que busca el autor es intencionadamente contrapuesto y embelesador; Lezama Lima hace de su poética algo vertiginoso, volátil, irreplicable, donde el concepto y el símbolo se diluyen para dar paso a lo sinestésico e inasible:

“No, no era la noche paridora de astros. Era la noche subterránea, la que exhala el betún de las entrañas trasudadas de Gea. Su imago reconstruía un cangrejo rojo y crema saliendo por un agujero humeante. ¿Se había despedido de Fronesis? ¿Se volvería a encontrar en el puente Rialto en el absorto producido por la misma canción? (Lezama Lima, 1966, 643)

Según Umberto Eco el barroco era el acto de alguien que *traza bucles* frente a la línea del progreso. José Lezama Lima escribe en las sinuosidades de la vida; nos recuerda la infinita abundancia de lo inútil que fue también, en su caso, una *fogosa resistencia*. Este tipo de literatura nos lleva a interpelar nuestra credulidad en la precisión de los sistemas cerrados y estructurados, y a participar activamente en esa otra obra que vamos elaborando paralelamente con (o contra) el autor. En este sentido la experiencia estética que vivenciamos ya no es la forma que nos ofrece el autor sino nuestros modos de ponerla en funcionamiento a partir de opciones propias puesto que la obra, constituida por imágenes, alusiones o citas, nos remite a una multitud de *lugares conocidos*.

Otra de los escenarios donde se comienza a perfilar cierta condición *neobarroca* es la filosofía. En 1981 Jean-Francois Lyotard publica *La condición Posmoderna*, en ese texto (fundacional), el filósofo advierte que estamos viviendo un momento histórico de crítica profunda de aquellos *relatos* que dieron forma a la Modernidad; esas narraciones, a caballo de las vertiginosas transformaciones materiales y simbólicas que se dieron en el siglo XX, han sufrido revisiones que implican, antes que novedades que pudieran complementar esas narraciones, verdaderas interpelaciones a su legitimidad como explicación causal de la sociedad y la cultura occidental. El tercer momento donde la condición *neobarroca* manifiesta su contundencia conceptual y formal es en la arquitectura, actividad de la cual si bien se puede encontrar atisbos en la década de los cincuentas, no es sino hasta los años setenta/ochenta donde el *movimiento posmoderno* se empieza a conocer. Como expusimos, la condición *neobarroca* lastra aún un destino de contrariedades y disrupciones en este sentido la arquitectura posmoderna se puede entender como

una resignación en tanto regresión melancólica o, en su aspecto temerario como una interpelación hacia el racionalismo a través de la reivindicación de la alusión, el ornato, lo ingenioso, y lo lúdico de sus soluciones formales. ([IMAGEN 1](#) - *Cholets o Nueva arquitectura andina*; arquitectura, Fredy Mamani; El Alto, La Paz, Bolivia)

En el aspecto filosófico Omar Calabrese utiliza el término neobarroco para designar la imbricada madeja de hechos culturales que poseen una singular *forma interna* y que de esta manera pueden evocar el Barroco (pero no repetirlo, pues niega el principio de reversibilidad). No se trata de pensar lo *neobarroco* como una *nueva etapa* sino más bien como un *problema metahistórico*, como un saber que trasciende la historia en tanto nexo causal entre épocas. Esto le permite afirmar a Calabrese que si bien existiría una especie de sucesión de la Posmodernidad con respecto a la Modernidad (en la cual lo clásico, antítesis de lo barroco, consolidaba valores tales *estabilidad y simetría*), sin embargo, históricamente las etapas se intercalan o intersecan quedando en algunos momentos una sobrepuesta o yuxtapuesta a la otra. De esta manera la propuesta de Calabrese es la de atender el fenómeno de emergencia de manifestaciones claramente barrocas en períodos clásicos (y viceversa), puesto que lo *neobarroco* antes que de expresión configural de artefactos, se trata más bien de una *mentalidad*, es decir, de creencias, discernimiento y costumbres. En este sentido lo *neobarroco* es un modo de pensar, accionar e interpretar la realidad.

Se puede entender entonces la dialéctica clásico-barroca como simultaneidad, como *convivencia* antes que como alternancia. Esto implica la coexistencia de dos formas entendidas éstas como principios de organización o estructuras internas no perturbables; desde la filosofía clásica podríamos asimilar la noción *formas* al concepto de *universales*, es decir como causas de lo fenoménico; no obstante *lo universal*, si bien entidad abstracta o concepto, no es una entelequia puramente sustancial, pues existe en la medida de lo particular (lo concreto, la singularidad). En la industria visual artefactual (diseño) el concepto moda (un verdadero desafío entender como un *universal* el epítome de la novedad), puede ser entendida como *forma* y como *singularidad*: la manera de producción, distribución y consumo de ciertos productos, puede instituir moda en términos de *alto estilismo* para un consumo selecto y minoritario. Por un lado la industria necesita (por razones rentísticas), instituir *modas* no como distinción de prestigio sino más bien como construcción masiva del gusto; el resultado de estas vías paralelas pero diversas de la misma práctica social es la *convivencia*. Por otro lado la supuesta coexistencia de disparidades no es un conflicto para la industria, muy por el contrario: abonando el *anhelo aspiracional* de la pequeña burguesía garantiza la utopía tardocapitalista de la producción y consumo *individualizado* cuando en realidad la producción masiva (aun la elitaria), se estructura sobre el principio (¡universal!) de la estandarización y la obsoles-

cencia programada. En cuanto al consumo elitario el sentido de auto preservación de la industria hace que algunas mercancías sofisticadas (el arte u otros objetos suntuarios), acoten *lo sofisticado*, como gesto de ruptura y exceso, en este sentido la mercancía nunca pueda abismarse en la *disipación* o extrema indeterminación. Las manifestaciones insólitas y extravagantes están contenidas y determinadas por la propia *naturaleza* del modo de producción capitalista. La *imagen personal* también es construida de acuerdo a la dinámica de coexistencia entre disparidades: a través de la industria de la publicidad encontramos la simultaneidad del paradigma moderno varonil-apolíneo-aguerrido como *macho dulcificado*, en el caso de la construcción industrial de la imagen femenina la dinámica es similar: estereotipo de mujer como venus-seductora-seducida y como *activa protagonista emancipada*.

El clima cultural dominante (*Zeitgeist*), en la que se manifiesta la *forma neobarroca*, tiende a producir pérdida o licuación de la integridad de aquella sistematización ordenada que propiciaba la modernidad y que Néstor García Canclini (1990) llama *colecciones*. Este naufragio de la *forma clásica* y de sus clasificaciones propone un deslizamiento hacia la hibridación, la mudabilidad e indeterminación que en el arte se puede manifestar como entre objetos artísticos y las *cosas del mundo de la vida*. Por *colecciones* entenderíamos las integraciones y clasificaciones especializadas tanto del arte culto como del arte *popular*; estos ordenamientos representaron durante varios siglos una estructura casi inalterable en la modernidad; el propósito era el de regularizar por criterios y categorías los bienes simbólicos que se producían en las diversas práctica diferenciada. Esta sistematización respondía también a la necesidad de apropiación simbólica de esos bienes, adquisición que era posible de acuerdo a la posición y disposición de los usuarios. ([IMAGEN 2-](#), *Ekekos*, técnica mixta; Chiachio & Giannone, Buenos Aires, Arg)

En la tardomodernidad *neobarroca*, los museos pasaron a ser ámbitos donde coexisten colecciones eclécticas muchas veces sin relación temática; los mismos productores estéticos han redefinido tanto la materialidad de los artefactos estéticos como la propia práctica artística, puesto que: “...*los artistas que ya no creen en las obras y rehúsan producir objetos coleccionables*” (GARCIA CANCLINI, 1990, 282). Es palmaria la dilución de los compartimientos que permitían sistematizar el universo de los objetos estéticos como así también las ideas sobre ellos, pues la estética es hoy un espacio discursivo de intersección tanto filosófico como antropológico y económico. En la arquitectura se advierte desde hace décadas la necesidad de citar o aludir a estilos como así también patentizar la deconstrucción de su propio cometido moderno: la función ya no es el horizonte primordial al cual se debía subordinar la forma del objeto.

En el espacio público urbano se ha instituido por un lado, el uso crítico espontáneo o programado de las retóricas burocráticas del estado y de las estéticas monumentalistas, dando lugar a la mezcla de expresiones individuales que se yuxtaponen o superponen con la cultura visual publicitaria y la iconografía de los *padres de la patria*. La cultura hegemónica no desdeña sino más bien asimila y potencia estas transformaciones haciendo del espacio público no un ámbito para la comunidad en asamblea sino más bien parques temáticos a partir de los cuales administrar el consenso y el conformismo social.

La interacción, en cuanto la expresión pública anónima, también es el signo de los tiempos; parece ser que a pesar de vallas, rejas u otras disciplinas de control social, la tarea a veces espontánea, otras veces instrumentada, es la de consustanciar lo público con lo privado (y hasta con lo secreto); tarea que ha desbordado los muros de baños públicos o carcelarios, de pupitres escolares o de ámbitos teatrales y deportivos; toda práctica de emulsión y desbordamiento de los confines compromete desde el mobiliario urbano (funcional, ornamental o egregio), hasta los cuerpos ([IMAGEN 3](#) - diseño *prêt-à-portér*; Santiago Artemis, Ushuaia, Arg)

De esta manera lo neobarroco posee ciertas características que hacen de él un momento histórico pero también un “*aire del tiempo*” (Calabrese, 1999, 12), en tanto movimiento contrastable con respecto a la forma clásica. Empecemos por el tema de la *inestabilidad* y de lo *informe*: lo *neobarroco* se entiende, tal como manifestamos con anterioridad, como un contradiscurso caracterizado por el exceso, el derroche y la desmesura tanto en la dimensión de los contenidos como en las formas. En este sentido cobra vigencia lo *monstruoso* no por el aspecto sobrenatural o imperfecto, sino más bien por lo *maravilloso* en un sentido de misterio y espectacularidad. Por un lado, el monstruo se visibiliza como fuga de la normalidad; por otro lado *el monstruo* desestabiliza porque es un desafío a la *razón*, pero a esa razón coercitiva de las pasiones, esa razón de la ciencia positiva que define *leyes efectivas*, en fin, la razón que patrocina la interpretación de los fenómenos a partir del experimentalismo y la matematización del mundo, se trata de la razón moderna de las regularidades, la normatividad y del régimen de visibilidad de una época.

La cualidad principal de lo monstruoso es la desmesura y la imperfección (como antítesis del arquetipo y la armonía clásica), pero también el monstruo hace evidente una *excedencia espiritual* (CALABRESE, op. cit.,107), que sobredimensiona su *fealdad* con la impronta de maldad, en este sentido lo excesivo formal es sucedáneo a su negatividad. Pero esta categorización es la patentización de un desplazamiento entre valores estables, conformados y *positivos* (en el sentido moral), hacia su antítesis como lo variable, lo indeterminado, lo feo-malo. En el actual escenario cultural esa antinomia se ha trastornado: ya no se trata del esquema de antítesis (que, por contraste, favorecía la comprensión),

sino de la *suspensión* y hasta *neutralización* de esas categorizaciones pero de manera dinámica: el monstruo no es una forma taxativa, completa, sino que se presenta como permanente mutabilidad o forma inacabado lo que implica un *no ser* sino algo que *va siendo* con posibilidades ilimitadas de alteraciones y permutas. Tenemos monstruos actuales que poseen y despliegan *virtudes* (bondad, caridad, ternura, etc.), pero que habitan una deformidad inquietante, en permanente indefinición, y hasta una *belleza monstruosa turbadora* ([IMAGEN 4](#) – *La Luna*; fotografía, Luis González Palma; Córdoba. Arg)

## Excentricidad y Exceso

Cuando aludimos al *exceso* nos referimos al rebasamiento de límites de un sistema (cultural) que mantiene cierta estabilidad o inmovilidad. En este sentido el exterior de las fronteras culturales es el espacio caótico y anárquico con respecto al centro; sin embargo, y en razón de que por un lado la organización de los sistemas semióticos posee una significativa permeabilidad; por otro lado se produce la actividad de ciertos agentes que por percepción o pertinencia a los *dos mundos* (interior o exterior a la frontera), se sitúan en el límite del espacio cultural y, en mérito de acciones relevantes, propician una lenta pero persistente transgresión hacia el centro cultural. Esta zozobra puede ser ocasional pero que, en épocas *neobarrocas* se desliza hacia lo permanente, y la costumbre. Lo excesivo implica que se instituye una tensión en el límite del sistema simbólico; límite que se debe entender poroso y estable, pero que contiene *vasos comunicantes* o modos de aspersión simbólica de afuera hacia adentro del sistema (y viceversa). Estas tensiones se verificarían en las fronteras de los espacios culturales como acciones que ponen en crisis la parcela afectada para luego, comprometer todo el sistema simbólico. Por *exceso* entenderíamos entonces no el ensanchamiento de las fronteras de los espacios culturales consolidados, sino más bien la ruptura y salida del límite de contención del sistema.

Pero tensionar es diferente a romper. En el primer caso se trata de sucesos frecuentes (tanto en las artes, las ciencias como en cualquier otro campo de la cultura), que tienden a dilatar el límite del campo; esta *nueva zona* es extraña al campo hasta su afianzamiento, en una primera instancia es extraordinaria e insólita pero posibilita la revisión de los regímenes de ver/saber instituidos en el espacio cultural. Este fenómeno se denomina *excentricidad* ([IMAGEN 5](#) - *Jardín de Darío*, 2010, escultura inflable; Pablo Curuchet; Córdoba Arg), acontecimiento que altera los valores establecidos del sistema pero que no lo traspasa, sin embargo si ésta ocurrencia en la modernidad fue esporádica, en la tardomodernidad es una constante que también suscita, en el consumidor, el requerimiento de su actualización periódica. Lo excéntrico no es una destrucción del orden establecido puesto que la excentricidad al manifestar una tensión necesariamente debe exponer su belicosidad *contra algo* evidente y significativo dentro del espacio cultural; tengamos en cuenta que en la tardomodernidad la excentricidad no solo se integra como

valor de uso sino también como valor de cambio, lo cual afianza su permanencia en el campo. El artefacto ya no es bueno, verdadero, o bello por su función (uso cotidiano, o espectáculo esporádico), sino más bien porque no se pueda comercializar masivamente o escasamente de manera elitaria, por lo cual lo excéntrico deja de ser una anomalía para convertirse en un algo apreciable y esperable, algo *benéfico* en el sentido de goce como satisfacción pulsional. Pero en el contexto epocal contemporáneo de hiper aceleración lo excéntrico ya no es patrimonio de ciertos individuos sino de colectivos sociales que en su accionar reclutan e imbrican varios géneros visuales, sonoros y performáticos lo cual deviene en objetos que trasuntan una miscelánea artefactual inusitada cuyo propósito consecuente es la captura de la mirada (y la renta). Pero aquello *absolutamente inaceptable*, aquello que el campo cultural no puede digerir, lo cual se puede pensar que se define por oposición al sistema cultural, es el exceso.

Desmesura y exceso son cualidades de las épocas *neobarrocas*, desmesura en cuanto a la espectacularización y estetización no solo en la expresión formal de los entretenimientos sino también en los contenidos, en la cotidianeidad, y como *virtuosismo*. Encontramos entonces dos instancias: una tendencia a la innovación y expansión y por otro lado una categoría de revolución o crisis del sistema; propensiones que no se presentan de manera dialéctica como tampoco en términos de contigüidad procesual pues lo *neobarroco* promovería más bien un permuta y hasta anulación mutua entre ambos términos ([IMAGEN 6](#) - *Utopía del Bicentenario Coloración del Riachuelo 1810-2010. 200 años de contaminación*; land art, Nicolás García Urriburu, Buenos Aires, Arg)

## Disipación

“...nos descubrimos en un mundo de riesgo, un mundo en el que la reversibilidad y el determinismo se aplican sólo a simples, limitados casos, mientras que la irreversibilidad y la indeterminación son la regla” (Prigogine; Stengers 1981)

Si un sistema cultural se encuentra inestable, es decir, se está desordenando, este fenómeno necesariamente no conduciría hacia el equilibrio sino más bien hacia una nueva organización, por lo tanto estamos en presencia no de un proceso lineal sino mas bien de algo dinámico y divergente; se trata de una transformación que no se encamina al equilibrio (en tanto la mutua anulación de fuerzas). En los sistemas culturales, como estructuras complejas, la tendencia al equilibrio es altamente improbable, lo más factible es pensarlos en estados de *disipación*, es decir, como transformación dinámica constante antes que como episodio aislado. No hay tal cosa como la fatal orientación hacia el equilibrio, se trata de una persistente desestabilización, una transformación en interacción

con el ambiente que puede transformarse en otro tipo de orden. Sin embargo la disipación no acaba con los géneros, éstos no desaparecen sino que se transforman recibiendo “*por alguna parte una revitalización*”. A partir de este fenómeno podemos entender cómo la *degeneración* (disipación) de los géneros (equilibrio), deviene en la cultura de masas y en la elitaria, en “*recreación*”. Esto acontece, en primera instancia como distanciamiento del equilibrio (identidad con el género) a partir de instituirse una *parodia* (imitación burlesca de un género), proceso por el cual se introduce una turbulencia al sistema que, al complejizarse, conduciría a la producción de nuevos géneros.

Pero no solo la parodia provoca turbulencias y producción de la disipación: una apropiación anómala o “*aberrante*” de ciertos acontecimientos (o textos) puede provocar desestabilización. No se trata de un extravío sino más bien de “*uso productivo*” (significativo), por parte del consumidor; uso que estará en función de la posición, disposiciones y competencias del receptor, uso que propicia tensiones a partir del grado de cuestionamiento o requerimientos que ponga en acto el lector, en fin, uso que devienen en transformaciones (fluctuaciones) que podrían constituirse como nuevos ordenes culturales en razón de su posible estabilización.

Existiría también como *disipación* en aquellas acciones u objetos culturales que devienen de reelaboraciones anómalas, de las interpretaciones subjetivas (o no) de ciertos textos *fundacionales*<sup>3</sup> en cada época. Estas interpretaciones darían lugar a textos nuevos (de diversa índole material y semiótica), que consolidan las lecturas anómalas; se trata de la aceptación, uso y difusión de la *revisión o fluctuación* de aquello que fue estable en algún momento histórico. Este novedoso producto, en tanto *revisión*, propone un consumo frutivo no tendencioso, aparentemente *despolitizado* que a su vez provocaría la producción de textos en otro tiempo rechazados por ser de *mal gusto*, pero que son ahora aceptados y degustados pues por un lado la época neobarroca ha instituido una “*revisión del principio de placer*” (Calabrese, op. cit., 167), a partir de lo cual se recalifica el género (*degenerado*), y se reorienta la relectura hacia la exploración de la dimensión frutiva a expensas de sortear el *mensaje ideológico* (arte posmoderno).

---

<sup>3</sup>Tengamos en cuenta que, según Eliseo Verón: “un proceso de fundación tiene la forma de un tejido extremadamente complejo de conjuntos discursivos múltiples” (1993)



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6

## Bibliografía

- Eco, Humberto. *La definición del Arte*. Ediciones Martínez Roca. Barcelona. España. 1983.
- Calabrese, Omar, *La Era Neobarroca*. (L' età neobarocca). Traducción de Anna Giordano Director de la colección: Jenaro Talens. Ediciones Cátedra Signo e Imagen, S. Á. Madrid. España. 1999
- Casullo, Nicolás; Forster, Ricardo; Kaufman Alejandro. *Itinerarios de la modernidad. Corrientes del pensamiento y tradiciones intelectuales desde la Ilustración hasta la posmodernidad*. Eudeba. Buenos Aires. Argentina. 2009.
- Foucault, Michel. *Microfísica del poder*. Traducción de Julia Varela y Fernando Alvarez-Uría. La Piqueta. Madrid. España. 1980.
- García Canclini, Néstor: *Culturas Híbridas*. Grijalbo. México DF. México. 1990.
- Lezama Lima, José. *Paradiso*. Ediciones de la Flor. Buenos Aires. Argentina 1968.
- Lotman, Yuri. *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. (Traducción del ruso por Desiderio Navarro). Ediciones Cátedra. Valencia. España. 1996
- Verón, Eliseo. *La semiosis social*. Barcelona. España. 1993
- Voloshinov, Valentín. *El signo ideológico y la filosofía del lenguaje*. Traducción de Ladislav Matieyka y I. R. Titunik. Nueva Vision. Buenos Aires. Argentina. 1976.



# La forma del diseño para el siglo XXI. El diseño después de la revolución digital

Amalia Soledad Martínez  
solemartinez06@gmail.com

## Filiación institucional

ESAA Lino E. Spilimbergo. FAD. UPC / UNC

Magister en Comunicación y Cultura Contemporánea (CEA-UNC). Especialista en Gestión y Conducción del Sistema Educativo y sus Instituciones (FLACSO) Diplomada en Ciencias Sociales con mención en Gestión de Instituciones Educativas (FLACSO) Profesora Superior de Educación en Artes Plásticas (FFyH – UNC). Directora de la ESAA Lino E. Spilimbergo FAD UPC. Profesora Universitaria (UPC y UNC). Autora de libros y artículos sobre Diseño y crítica del Diseño publicados en editoriales nacionales e internacionales. Expositora en congresos y jornadas nacionales e internacionales de semiótica, arte y diseño. Organiza y gestiona eventos de diseño en la ESAA Lino E. Spilimbergo. Ha organizado la secretaría de Investigación de la misma institución. Investigadora categorizada principal (Consolidar) Facultad de Artes UNC

## Revoluciones y cultura material

A lo largo de la historia las revoluciones se reconocen porque provocan transformaciones profundas en el sistema de vida de las sociedades. La revolución industrial, por ejemplo, trajo consigo la incorporación de la máquina en los procesos productivos. Este cambio, trastocó completamente a la sociedad tradicional, sus imaginarios, sus valores, sus formas de vida. La vanguardia artística de principios de siglo xx es un ejemplo claro de los cambios en los códigos de la percepción, de la representación y del saber.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Tengamos en cuenta que, según Eliseo Verón: “un proceso de fundación tiene la forma de un tejido extremadamente complejo de conjuntos discursivos múltiples” (1993)

En relación a la concepción y diseño de objetos a fines del siglo diecinueve coexistían productos artesanales, unos *historicistas* y otros de fina factura y productos industriales protofuncionales (las máquinas) insertos en el proceso productivo<sup>2</sup>. Los objetos historicistas eran recargados y decorados. Los objetos artesanales de diseño modernista estaban destinados a la burguesía y conformaban un sistema de objetos de valor simbólico<sup>3</sup>, que posibilitaban la diferenciación<sup>4</sup> social. Convivían estos objetos, otros productos industriales novedosos que respondían a una función práctica. Eran productos ingenieriles.

La tensión entre artesanos e ingenieros dio lugar al Conflicto Arte-Técnica que intentaron resolver las ligas de artesanos, comerciantes e industriales como las escuelas de diseño europeas del siglo xx. Fue el diseñador como figura emergente quien vinculó el arte a la técnica<sup>5</sup> en el diseño.

## De Stijl y Bauhaus la forma como estilo moderno

En todas las épocas, la voluntad de coherencia cultural se ha manifestado como voluntad de fundar un orden unívoco... En la mayoría de los casos, el fin último era imponer una poética coercitiva a la que, de grado o por la fuerza, toda la colectividad debía someterse y rendir homenaje. En otras palabras, una preceptiva estilística. Un estilo (Maldonado.1977:65).

Theo Van Doesburg<sup>6</sup> decía que “el estilo” (De Stijl) consistía en abandonar todos los estilos. Bauhaus<sup>7</sup>, bajo la influencia del Neoplasticismo y del constructivismo<sup>8</sup>, pretendió resolver el problema entre arte y técnica sentando las bases del *racional funcionalismo*. Así, el propósito inaugural de Gropius<sup>9</sup>, de unir el arte y la artesanía con la arquitectura, se tradujo en una *estética pretendidamente objetiva*, la que a través de la simplicidad geométrica garantizaba economía, pureza formal y empleo adecuado de materiales.

---

<sup>2</sup> Selle Fert Ideología y Utopía del Diseño. Editorial Gustavo Gili S.A. Capítulo III

<sup>3</sup> Van De Velde y otros representantes del Art Nouveau aspiraban a la Obra de arte total.

<sup>4</sup> Esto lo explica Gert Selle en Ideología y Utopía del Diseño, una contribución a la teoría del Diseño capítulo III Objetos y Civilización.

<sup>5</sup> Es claro el ejemplo de Peter Behrens que, como diseñador de AEG resuelve el diseño de la fábrica, de la identidad de la empresa y de los objetos primero de manera historicista que luego abandonará por una estética racionalista.

<sup>6</sup> Theo Van Doesburg (1883-1931) pintor, poeta y arquitecto neerlandés fundador de la Revista De Stijl (1919).

<sup>7</sup> Escuela estatal fundada en la República de Weimar en 1919 que dio origen al Racional Funcionalismo.

<sup>8</sup> El constructivismo, movimiento artístico de vanguardia ruso, ingresa a Bauhaus de la mano de Moholy Nagy, que se integra como profesor de la escuela en 1923.

<sup>9</sup> Walter Gropius, arquitecto discípulo de Peter Behrens que fue el primer director de la Escuela Bauhaus.

Maldonado decía que Bauhaus pretendió proveer prototipos a la industria a *“partir de un presupuesto no-artístico que terminó constituyéndose en un estilo. Al propio tiempo (que), la idea de función –heredada de ingenieros constructores del siglo XIX, se convirtió en un factor esencial”* (Maldonado 1977: 72). Con el tiempo, la economía y la simplicidad geométrica se identificaron como “el estilo” del diseño (Maldonado 1977: 65-66)

## Revolución digital

Marshall Mc Luhan (1969) predijo un mundo interconectado que pondría en jaque a los paradigmas de la sociedad moderna. Para el autor, la tecnología digital (como extensión del cerebro) “sacudiría” a la cultura occidental construida sobre la base reproductiva de la imprenta. La tecnología digital dio lugar a un mundo hiperconectado al tiempo que puso en jaque al sistema “sólido, próspero, universal e igualitario construido con el proceso de modernización de la sociedad, ya que *“los grandes avances de la civilización son procesos que casi hunden a las sociedades en las que ellos se producen”* (Mc Luhan 1969:6,7).

Los nativos digitales no pueden vislumbrar el cambio profundo que significó esta revolución, pero lo cierto es que *“el futuro llegó hace rato”*<sup>10</sup>. Scott Lash<sup>11</sup> sostiene que las formas de vida de la sociedad global... *“están definidas sobre todo por las tecnologías de la información y la comunicación (TICS)”* y tienen una dimensión fenomenológica en tanto *“forman parte de nuestras maneras de sentir, comunicar, percibir, actuar y conocer”*. (Tafoya Ledesma 2015:125)<sup>12</sup>

## Las formas tecnológicas de vida

Información	Conocimiento	Individualismo	Aislamiento
-------------	--------------	----------------	-------------

En alemán el término Zeitgeist<sup>13</sup> hace referencia a aquellos que comparten una misma *“visión global en cuanto a la progresión socio cultural”*. El clima intelectual, la cultura y las características genéricas determinan el *“espíritu de la época o del tiempo”*. A partir de la tecnología digital comprendemos el mundo por medio de sistemas tecnológicos: La interacción entre las personas y las máquinas permite, según Lash, *“otorgar sentido y significado al mundo”*. Para el autor enfrentamos nuestro medio a través de interfaces,

---

<sup>10</sup> Selle Gert Ideología y Utopía del Diseño. Editorial Gustavo Gili S.A. Capítulo III

<sup>11</sup> Scott Lash (1945) es un sociólogo estadounidense profesor en Sociología y en Estudios Culturales en el Goldsmith College en la Universidad de Londres.

<sup>12</sup> En Edgar Laatoya Ledesma Scott Lash “la reflexividad de las formas tecnológicas de vida” <https://www.science-direct.com/science/article/pii/S0186602815000250>

<sup>13</sup> Este término fue introducido en 1769 por filósofo Johan Gottfried Herder.

por lo que la interrelación con la naturaleza y la cultura se realiza a distancia (espacial, temporal, informática).

Para Lash, las tecnologías tienen un estatus ontológico: “*son entendidas como mediaciones y estructuras que influyen en la relación entre sujeto, cultura y mundo material*” (Tafoya Ledesma 2015:128) En la interfaz humano-máquina, las actividades, prácticas y acciones cobran sentido por esa mediación.<sup>14</sup> No hay nada que no esté *mediatizado por la tecnología digital*. Así, la naturaleza y las personas somos extensiones de la tecnología digital. Este cambio sustancial coincide con lo que Hosbwan denomina un “*fin de un ciclo en la historia de la humanidad*” En las formas tecnológicas de la vida comprendemos y aprehendemos el mundo a través de sistemas tecnológicos. El mundo se concibe a través de sistemas tecnológicos que le otorgan sentido y significado. “*No nos fusionamos con los sistemas tecnológicos sino que enfrentamos nuestro medio ambiente a través de esa interfaz.*”<sup>15</sup> (Tafoya Ledesma 2015:119-129) La naturaleza humana se vuelve “*naturaleza tecnológica y no ya sólo puramente orgánica*”. (Tafoya Ledesma 2015)

Las formas de vida de la sociedad global contemporánea, en tanto experiencias cognitivas y lingüísticas, están definidas sobre todo por las tecnologías de la información y la comunicación (TICs); en este sentido tienen una dimensión fenomenológica, toda vez que forman parte de nuestras maneras de sentir, comunicar, percibir, actuar y conocer. No obstante, si las tecnologías son entendidas como mediaciones y estructuras que influyen en la relación entre sujeto, cultura y mundo material, se puede suponer con Lash que también tienen un estatus ontológico. (Tafoya Ledesma 2015:125)

En este contexto, la tecnología tiene un papel central en las discusiones en la relación a la forma y función del diseño. Así también las relaciones entre arte, artesanía y diseño se resignifican en un mundo en que la *realidad es definida por los medios digitales*.

Todas las revoluciones traen aparejados problemas propios que se suman a los heredados de revoluciones anteriores<sup>16</sup>. Gracias al capital invertido en la investigación y el desarrollo de productos eficaces para acceder al conocimiento, a la interacción, al trabajo, etc., se han logrado niveles altísimos de respuesta a demandas tecnológicas de información-comunicación “(...) De esta manera *las formas tecnológicas se despliegan como funciones y mecanismos estructurales, como formas de experiencia o mediaciones simbólicas*”<sup>17</sup>. El universo tecnológico es “la realidad”.

---

<sup>14</sup> Idem

<sup>15</sup> <https://doi.org/10.1016/j.acso.2015.04.005> Get rights and content Under a Creative Commons license

<sup>16</sup> pobreza, contaminación, consumo, diferencias sociales, movimientos migratorios, intolerancia, etc.

Sin embargo como explica Lash, hay “zonas vivas” de accesibilidad tecnológicas y hay “zonas salvajes o muertas” a las que el diseño no llega.

Para Scott Lash las formas “*tecnológicas de vida...: 1) se aplanan 2) se vuelven no lineales, y 3) se elevan en el aire*” Estas formas impactan en el lenguaje, la sensibilidad y la cultura desmaterializando las estructuras sociales modernas. La velocidad de los cambios tecnológicos, debido a las innovaciones, torna obsoletas las instituciones. En esta realidad tecnológica muchos estamos conectados en redes que no conocen límites ni fronteras, y al mismo tiempo se produce una gran implosión, un estado de aislamiento y soledad generalizados. Los medios digitales crean nuevas formas de control y de exclusión. Las condiciones de vida y la desigualdad son enormes y dependen del posicionamiento de cada uno en las estructuras tecnológicas.

Las nuevas generaciones atravesadas por la tecnología digital, están en un mundo mucho más extenso que las fronteras físicas de un país. Su modalidad es trashumante. “Los tiempos futuros - expresa Maldonado (Maldonado 2002:67)- no crearán una cultura hermética, estática en el tiempo” sino más bien una cultura abierta, dinámica y plural. Para Max Bill “*la forma es el resultado de una colaboración entre forma y función que tiende*

Mediación digital	Acceso a la información	Control	Individualismo	Aislamiento
-------------------	-------------------------	---------	----------------	-------------

*a la belleza y a la perfección*” (pag.68). “(...) el problema es que hoy debemos redefinir la forma y la función atravesados por un cambio tecnológico en el que la belleza y la perfección se definen desde nuevos paradigmas”. La levedad de la tecnología y su potencia, posibilitan una “movilidad inmóvil” impensada. No hay rincón del planeta al que no se pueda llegar. Este “movimiento quieto” permanente invita a diseños sencillos, livianos, portátiles multifuncionales. Scott Lash dice que las formas de vida naturales se han vuelto tecnológicas y son susceptibles a la “transformación instrumental provocada en algún circuito tecnológico”.

## Realidad e irrealidad en el universo tecnológico

El universo tecnológico es “la realidad”. Sin embargo el desafío del diseño consiste en dar respuestas a otras realidades que se desarrollan en las denominadas por Lash “*zonas salvajes*”, allí donde la tecnología no construye mundos. En estas nuevas periferias

---

<sup>17</sup> Scott Lash “la reflexividad de las formas tecnológicas de vida” <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0186602815000250>

la artesanía se ha constituido en el pilar de proyectos participativos que posibilitan el desarrollo de economías informales. Estos recuperan antiguas prácticas productivas sustentables, y con ellas, otros modos de sociabilidad que, como universo paralelo, elude al sistema que controla, excluye y segrega. Estos grupos que “*eligen estar fuera del sistema de redes digitales para volver al mundo “natural”*”<sup>18</sup> (Tafoya Ledesma 2015:119) ponen en evidencia la crisis medio ambiental, la pérdida de recursos naturales, el incremento de la pobreza y la necesidad de desarrollar proyectos social y ambientalmente sustentables.

Nuevos modos productivos	Innovación	Economías informales
--------------------------	------------	----------------------

El desafío del diseño entonces no se reduce a ordenar, clasificar y controlar, sino también a innovar, haciendo hincapié (ante la implosión de la industria) en el equilibrio necesario entre la artesanía y la tecnología en pos del equilibrio ecológico. Genera la revalorización de los oficios -aun en la escasez de recursos naturales- a fin de solventar identidades regionales que confronten los modelos tecnológicos universales con propuestas de diseño locales.

La recuperación de la Artesanía, ya no como repertorio de formas ni como práctica reproductiva, sino con el valor otorgado al *saber hacer* del oficio que se transmite de padres a hijos, se corresponde con la necesidad de dar respuestas a problemas sociales y ambientales.

Pluralidad	Diversidad	Identidad	Participación	Sustentabilidad
------------	------------	-----------	---------------	-----------------

La forma del diseño no puede ser reducida a un estilo porque debe poder dar respuestas a las demandas de esa sociedad, redefinir el oficio a través de la tecnología e innovar en lo material (de lo natural a lo artificial) como en lo inmaterial (espacios virtuales de interrelación). Se hace necesaria una nueva propuesta que contenga: “arte, artesanía, ciencia y tecnología, puestas en relación por el diseño” El diseñador debe ser un “*catalizador para estimular la innovación*”

---

<sup>18</sup> Utopía que rememora las utopías tardo románticas del siglo XIX que pretendían una huída hacia los modos de vida medievales, tras la Revolución Industrial. Los proyectos de John Ruskin y de William Morris, fundadores de la Utopía social del diseño.

Tecnología	<i>Información</i>
Arte	<i>Innovación</i>
Artesanía	<i>Oficio</i>

Diseño y arte	Innovación: exhibición : exclusividad
Diseño y artesanía	Oficio: construcción : participación
Diseño y tecnología	Intervención en la naturaleza : sustentabilidad
Diseño y ciencia	Información : conocimiento

En este contexto, el diseño puede propiciar la integración o la diferenciación social. Este despliegue, esta red de interacciones, potencia la función del diseño como medio para estructurar los modos de interacción y los modos de conocimiento.

## **La forma del diseño sustentable**

La tecnología posibilita la adopción y el intercambio de valores de culturas diferentes. El reconocimiento de grupos culturales minoritarios ha dado lugar al desarrollo de soluciones formales diversas. El desarrollo de economías informales ha potenciado el surgimiento de elementos que se resignifican.

En el eje de la sustentabilidad es prioritario abordar el tratamiento de los materiales contaminantes y su reutilización o resignificación en diseño de objetos útiles. La reutilización y el reciclado en proyectos de diseño participativo posibilitan la transformación de las “zonas muertas o salvajes”. Estas nuevas necesidades promueven otra valoración estética. Son buenos los objetos útiles que contribuyen en la promoción de un medio ambiente saludable, que son económicos y perduran en el tiempo o se degradan con un mínimo impacto en el ambiente. Se considera bueno el objeto que no pone a funcionar al medio ambiente para sustentar un sistema sino, por el contrario, aquél que modifica mínimamente el sistema para proteger a la naturaleza y a la sociedad.

## **La forma del Diseño aurático**

Hay un tipo de diseño que ha adoptado una circulación “artística”. Se exhibe diseño en espacios de legitimación de la “institución arte”: museos, galerías, espacios de exposición de ferias y bienales. En este proceso de “auratización” o de artistización, el producto de diseño se constituye en lo que Yúdice (2015) denomina un “recurso” cultural que sirve

a intereses políticos y económicos. Estos productos de diseño responden a una función estética predominante (muchas veces su función práctica es inexistente) y adquieren características singulares. Podemos afirmar que el diseño aurático es:

**Particular:** Revela una diferencia, está destinado a grupos reducidos que responde a demandas puntuales. Es un diseño caracterizado por la opacidad de su función.

**Identitario:** Sirve como diferenciador de grupos minoritarios, de comunidades anteriormente marginadas, de identidades plurales y diversas.

**Irrealizable:** Establece una distancia entre el usuario y el producto. Proyectos irrealizables que no llegan a materializarse.

No cumple una función. Produce objetos de contemplación u ostentación.

## Conclusión

En las primeras décadas del siglo XXI la relación forma-función requiere una revisión a la luz de las necesidades y los problemas posteriores a la Revolución Digital. La tecnología y los cambios provocados en todas las dimensiones de la vida, junto a la acelerada degradación del medio ambiente, el abrumador crecimiento de la pobreza y la pérdida irreversible de recursos naturales, exigen una redefinición del diseño, el arte y la artesanía. El diseño de la tercera década del siglo XXI deberá resolverse tomando en cuenta la desmaterialización generalizada y los desniveles provocados por las diferentes posibilidades de acceso a la tecnología.

La tecnología digital que ha modelado nuestra “realidad” ha puesto en evidencia la obsolescencia de las instituciones, los paradigmas y los imaginarios establecidos en la modernidad. Nuevos mundos, nuevas sensibilidades que exigen otras respuestas.

Cien años atrás, la escuela Bauhaus pretendía vincular el arte con la artesanía en la construcción racional del mundo, para modernizarlo, para adecuarlo a los cambios tecnológicos. Hoy parece ser tarea del diseño articular la tecnología y la ciencia con el arte y el oficio para lograr la sustentabilidad social y ambiental, aportando productos de diseño innovadores que contribuyan a una implosión industrial. El diseño debería ser la amalgama que informe, que posibilite la ideación de sistemas de objetos que respondan a las necesidades de las comunidades, que contribuyan a la reconstitución de las redes entre las personas y el saneamiento del medio ambiente, a través de la legitimación de formas diversas y plurales.

## Bibliografía

- Baudrillard Jean (1972) *La economía política del signo*. Siglo XXI editores.
- Hobsbawm Eric (2012) *Historia del siglo XX*. Editorial Crítica. Grupo editorial Planeta. Buenos Aires.
- Lash Scott (2005) *Crítica de la información* Amorrortu editores. Buenos Aires
- Mc Luhan Marshall (1969) *El medio es el mensaje*. Editorial Paidós, Buenos Aires.
- Maldonado Tomás (1998) *Crítica a la razón informática* Paidós Ibérica, Barcelona
- Maldonado Tomás y Bonsiepe Gui (2002) *2 textos recientes, Proyectar hoy, Diseño, globalización, autonomía*. Dos nodos de Diseño. Editorial Nodal.
- Maldonado Tomás (1977) *Max Bill y el tema del estilo 1955* en Vanguardia y Racionalidad. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona
- Mazinni Ezio (2015) *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta editorial. España.
- Schnaith Nelly “Los códigos de la percepción, la representación y el saber en una cultura visual” Revista Tipográfica- Buenos Aires.
- Selle Gert *Utopía e Ideología del Diseño*. Editorial Gustavo Gili S.A
- Yùdice, George (2002) *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global* Gedisa editorial. Barcelona.
- Zátonyi Marta (1992) *Una estética del arte y el diseño, de la imagen y el sonido*. 2ª edición CP67 Editorial. Buenos Aires

## Artículos

- Tafoya Ledesma Edgar “Reflexividad de las formas tecnológicas de vida en Scott Lash” en Acta Sociológica. Volumen 67. Mayo-Agosto 2015. Pags. 111 a 139. Tafoya Ledesma Lash Scott Scott Lash “la reflexividad de las formas tecnológicas de vida” Reflexivity of the technological forms of life in Scott Lash Reflexividade das formas tecnológicas de vida em Scott Lash

## Links

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0186602815000250>



# En diseño, la estética es novedad funcional

Fernando Fraenza  
fraenza@gmail.com

## Filiación institucional

Departamento de Artes Visuales, Universidad Nacional de Córdoba

Docente e investigador en la Universidad Nacional de Córdoba. Doctor en Bellas Artes (Universidad de Castilla-La Mancha, España) y Magíster en Diseño (Universidad del Bío-Bío, Chile). Profesor Titular de las Cátedras de *Problemática general del arte* y *Visión 1* del Departamento de Artes Visuales (UNC). Se desempeña como artista independiente. En los últimos años ha sido autor de los siguientes libros: (2009) *Ver y estimar arte apreciándonos a nosotros mismos, a comienzos del tercer milenio, sobre todo, en regiones periféricas del mundo*; (2010) *Diseño, estética & discurso*; (2011) *Pintura & aledaños. Para (o hacia) una crítica de la institución arte en Córdoba, Argentina*; (2013) *¿Cómo vemos? Una introducción a la visión de la forma y el color*; (2015) *El diseño, del sentido a la acción*; (2018) *El arte, un desafío*.

## Palabras clave: estética - diseño - teoría crítica

## Resumen

Este artículo reflexiona sobre de la dimensión estética del diseño, vale decir: sobre la relación estética-diseño. Se opone a lo que corrientemente se dice, a lo que -sin demasiada preocupación- presuponemos que es lo estético en los productos diseñados. En este artículo se formulan algunas ideas fuertes de lo que significa -en el marco de un saber especializado- el término “estético” en el campo proyectual. En estas páginas se argumenta -contra casi toda creencia popular- que, en una teoría del diseño aceptable y convincente, *la estética es novedad funcional*. Esta tesis se sostiene en algunas formulas e ideas muy consensuadas desde hace tiempo, provenientes de la teoría crítica y la semiótica, pero que hoy están un tanto olvidadas o bien, sepultadas por otras perspectivas y otras jergas más laxas y afirmativas, pero más en boga.

# 1. Disciplina filosófica

En primer lugar, he de recordar que el término estética designa una disciplina filosófica, que siendo lo que se entiende como una ciencia normativa (no de lo que ya es sino de lo que debe ser), depende del contexto de la metafísica. Esta disciplina adquiere cierta relevancia a partir de los siglos xvii y xviii. Es una disciplina de la cual se dice, desde hace ya algo más de un siglo, que está muerta, más o menos en consonancia con la carencia de actualidad que hoy también se atribuye a la filosofía. Se trata de un estudio *de lo que agrada* o de lo que gusta. Pero, de lo que provoca placer o agrada gratuitamente (a la percepción o al espíritu); es decir: sin beneficios. Entiéndase, de lo que gusta no por los efectos que produce sino, de lo que gusta en sí mismo. Agradar en sí mismo y no por otra cosa (efectos o beneficios) implica que algo gusta en función de su propia configuración, es decir: en función de cómo se presenta a la percepción. Ahora bien: ¿En qué se fundamentó históricamente esta creencia? Podría decir que en tres suposiciones que a continuación comento, y distingo luego en el **gráfico 1**.

Suposición (a): La razón de que algo guste es su resonancia con el orden cósmico. Vale decir, agrada porque el orden sensible de lo que ha configurado el creador humano participa del orden concebido por el gran creador, la inteligencia divina.

Suposición (a1), dependiente de la anterior: El motivo de que algo guste es la exitosa subordinación de las partes al todo. Esta razón es subsidiaria de la anterior porque la solidaridad perfecta de las partes en la unidad integrada es lo que caracteriza al orden del ser vivo, punto culminante de la creación divina. Cuando en la configuración orgánica del ser vivo desaparece alguno de los elementos necesarios, sobreviene un proceso de desintegración y muerte. Por lo tanto, durante mucho tiempo la estética filosófica sostuvo que el símbolo logrado (i) dependía de ser tan ordenado como un ser vivo; siendo algo que (ii) se lograba como imitación de la naturaleza; y ofreciendo de este modo algún tipo de perfección (espiritual o valor de uso puro) al fuente.

Suposición (b): La razón de que algo guste es su adecuación al funcionamiento de los órganos de los sentidos. Este modelo de esteticidad (b) es, por decirlo de alguna manera, menos ambicioso en un sentido ontológico, pues no refiere ya a una consonancia universal sino, a un tipo de adecuación digamos, natural pero circunstancial, de las superficies sensibles del cuerpo a la configuración del objeto.

# Estética

¿En qué se basa esta creencia?

Lo que gusta es...

(a) adecuado/apropiado al orden cósmico (dios)

(a1) Subordinación de las partes al todo

(b) adecuado/apropiado a los órganos de los sentidos

Gráfico 1

El criterio estético (a) ha servido, tanto en la tradición de las artes aplicadas (arquitectura, libro, ciudad, letra, mobiliario, etc.), como en el diseño moderno radical, para la configuración de diversos productos, los que suelen constituir, a veces, una suerte de sinfonía de proporciones meticulosas basadas en una partición que se cree abunda en la naturaleza. Si bien se trata de un criterio que participa de una ontología aún no desencantada, propia de la tradición y de la traza de objetos atávicos, gravita -como creencia trasnochada- en buena parte del diseño ya moderno. Ejemplo de esto es el interés de Le Corbusier en la aplicación de las matemáticas y la geometría estructural que se indica en su libro *Hacia una nueva arquitectura* (1923), donde propugna la necesidad de líneas reguladoras como medio para asegurar orden y belleza en el artefacto. “La línea reguladora es una garantía frente al albedrío caprichoso. Proporciona satisfacción al entendimiento.” (*op.cit.*, iii. [pp.49 y ss.]). Se ha de verificar una proporción adecuada entre el cosmos y la creación humana: “El pasado nos ha dejado pruebas, (...) el primero y más primitivo de los arquitectos desarrolló el uso de alguna unidad reguladora, ya fuese la propia mano, un pie o el antebrazo, con el fin de sistematizar y ordenar su tarea. Por ende, las proporciones de la estructura correspondieron a la escala humana.” (*ibíd.*) En esta última cita, el arquitecto menciona los términos sistematizar y de estructura, haciendo referencia a la dependencia mutua (a1) entre las partes de un artefacto ajustado a dicha unidad reguladora, la que, por otra parte, obtiene su potencia más por su ajuste al cuerpo como naturaleza (a), que por las posibles consecuencias funcionales profanas de que dicha escala sea la de la mano o las medidas humanas. Las proporciones de la *chaise longue* que diseña junto a Charlotte Perriand en 1927 se siguen de las divisiones de un rectángulo *áureo*: el ancho de dicho rectángulo es al diámetro del arco que conforma el armazón de la pieza (gráfico 2).

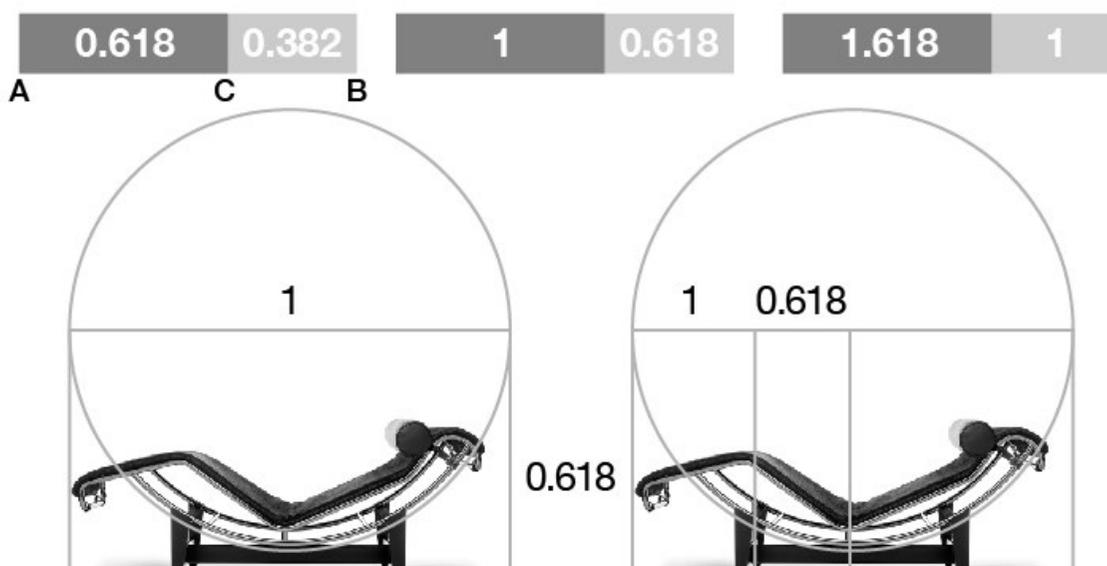


Gráfico 2

Sin que sea este el lugar apropiado para desarrollar el asunto, hemos de recordar que la sección *áurea* ( $1/0.618$ ) es además de una proporción presente en parte (sólo en parte)<sup>1</sup> de los objetos naturales (a), es la partición más simple en la que se inicia la subordinación de la parte al todo (a1). Veamos, la sección áurea o *divina proporción* se obtiene al dividir un segmento en dos (ver arriba), de modo tal que la relación proporcional entre el segmento completo ab con la subdivisión mayor, ac, es igual a la que guarda el segmento ac, con la subdivisión menor, cb. La razón que se obtiene en esta operación, como hemos dicho, es aproximadamente de 0.618 a 1. Motivo por el cual, cuando seccionamos una unidad cualquiera en dos trozos, la partición más simple en la que tales trozos comienzan a requerirse entre sí y respecto del conjunto es aquella en la cual la totalidad es más grande que el trozo mayor en la misma proporción en que éste es más grande que el trozo menor.

No existe ninguna duda de que esta mística de las proporciones ha jugado un papel importante en el proyecto y la construcción de obras de arte, edificios, alfabetos, páginas de libros, etc. Y el criterio estético ha sido: simpatizar con la naturaleza (a) a veces,

<sup>1</sup> Como sostiene Ruggero Pierantoni (1985, 4. [pp.123 y ss.]), esta proporción está presente -regularmente- en aquellos seres animados e inanimados cuya conformación depende de un crecimiento rotacional acumulativo (girasoles, piñas, conchillas, etc.). La razón de este hecho reside en el ritmo de crecimiento, próximo a la serie numérica de Fibonacci, que se ajusta sucesivamente a la divina proporción. “El objeto tenderá a «rizarse» y a tomar una especie de configuración de «banana», comenzando una torsión que lo llevará, finalmente, a una elegante forma de espiral muy alargada, como tienen muchas conchillas. Nada mágico, como se ve.” (*op.cit, ibíd.*)

imitando el orden del ser vivo (a1). Cuando Robert Bringhurst, la gran figura del diseño tipográfico, repasa las posibles particiones de las retículas que pueden organizar las páginas de un libro, se decanta en su preferencia por aquellas retículas asociadas a formas poligonales que pre existen en la naturaleza y sobre todo, en la más perfecta, es decir: la de los seres vivientes (gráfico 3). Se pregunta, por ejemplo:

Las proporciones derivadas del hexágono y el pentágono ¿son más agradables y están más llenas de vida que las del octógono? Lo que es seguro es que son mucho más frecuentes que las octogonales en las estructuras de las plantas en flor y muchos otros ejemplos de seres vivientes. (1992, 8. [p.176])<sup>2</sup>

Contra el octógono, las proporciones del pentágono son tan buenas que “En la naturaleza, la simetría del pentágono es rara en las formas inanimadas. Las burbujas de jabón parecen tratar de alcanzarlas, pero nunca lo logran. Y no hay cristales minerales con estructuras pentagonales verdaderas.” (*ibíd.* [p.174]) No estando en los cristales y más o menos en las burbujas, las medidas del pentágono<sup>3</sup> serían apropiadas para la forma estética de lo artificial. Las estructuras hexagonales, a medias, pues “...están presentes tanto en el mundo orgánico como inorgánico –en los lirios y en los panales de abejas, y también, en los copos de nieve y los cristales de silicio.” (*ibíd.* [p.174]) El criterio estético

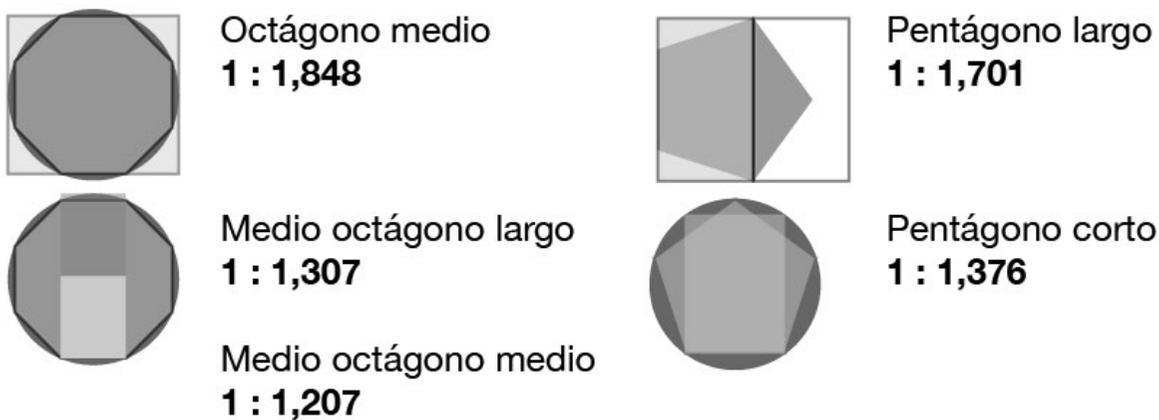


Gráfico 3

<sup>2</sup> Las fieras proporciones derivadas del octógono se habrían utilizado poco: por los ingenieros en tiempos de Roma y en la hoja de papel tamaño carta, norteamericano.

<sup>3</sup> Que son áureas por diversos flancos.

(b) ha servido, tanto en la tradición de las artes aplicadas, como en el diseño moderno radical, para hablar de la configuración debida de diversos productos logrados desde el punto de vista estético. Este criterio toma fuerza pues, cuanto más se considera la historia de lo estético como proporcionalidad cosmológica, más reducido aparece el período en el cual se utilizaron cabalmente y el tiempo y las ocasiones de su aplicación.<sup>4</sup>

Ya en el siglo XVII, en un conocido pasaje de *La norma del gusto* (1757) en el que exalta como bella la quilla de un ágil y veloz navío de guerra, David Hume entiende ya a la relación proporcional como algo insignificante, porque se sugiere que la característica que da a las formas su razón de ser, es su función. Tal vez, el intento más patente de formular esta crítica a las proporciones está dado por *Análisis de la belleza* (1753) de William Hogarth. En la mente empirista de estos británicos, la escapatoria civil de la trampa de la “belleza eterna” está dada por la investigación sobre el gusto; la que finalmente se disparará hacia lo social, pero que, provisionalmente se concentrará en lo que he llamado criterio (b): adecuación del aspecto del objeto al confort de los sentidos (biológica o psicológicamente considerados). Los británicos más bien se enfocan sobre lo que simplemente grato (desde el punto de vista de la percepción), o decente y oportuno (según las costumbres). Para Hogarth no es convincente una definición de lo estético como agradable por ser socialmente aceptable, sino que se impone aferrar la belleza en la red de una definición que no sea estrictamente matemática ni quede reducida a lo político y que atienda principalmente a representaciones perceptivas a las que siempre podemos reducir mentalmente los objetos. En esto, hace intervenir su concepto de *superficie*; algo así como una especie de representación incompleta de la percepción dada en la superficie de los sentidos, que mediaría entre el objeto y su concepto o su representación mental definitiva (en la memoria).<sup>5</sup> La define como una sutilísima película ideal a la que siempre podemos reducir los objetos mediante un mecanismo perceptivo.

Así, para Hogarth, siguiendo nuestro criterio (b), lo estético consiste en la adecuación de las propiedades de dicha superficie a los órganos de los sentidos. Es decir, depende de cierta previsibilidad o imprevisibilidad de los obstáculos visibles en ese continuo choque de la sensibilidad contra las superficies. De modo que, aventura Hogarth, la línea menos lograda, estéticamente, podría ser la línea poligonal quebrada (zig-zag), es decir, algo así como la línea-del-dolor-de-cabeza, o de uno aparentes e inexplicables cambios de

---

<sup>4</sup> “Rembrandt no puso el pie fuera de Holanda y nunca sintió el deseo de venir a Italia, en peregrinación, a embeberse del orden y de la simetría mediterránea.” (Pierantoni, *ibid.*)

<sup>5</sup> Concepto que podría encontrar algo equivalente en las modernas teorías de la percepción, a la menos en el orden de la visión. Equivaldría a las denominadas representaciones tempranas (Marr. 1982).

dirección repentinos. ¿Dónde busca, entonces, la belleza? Pues, en su contrario, la línea sinuosa. La que cambia su recorrido con previsibilidad y continuidad, la que no presenta rupturas, o interrupciones. Resumiendo, la aproximación a la belleza es, para Hogarth, materialista y biológica ya en un sentido estricto. Tiene ideas tales como que somos atraídos especialmente por el cuerpo humano y, en particular, por el cuerpo de un individuo del otro sexo; y la atracción sería tanto mayor cuanto más joven y terso es aquel cuerpo joven cuya superficie está delimitada por líneas continuas y sinuosas. El viejo, en cambio será, por el contrario: arrugado y sus líneas irregulares y quebradas. Lo que hay que entender es que, si bien es suprahistórica, se trata de una idea de estética puramente terrenal, propia de la insularidad británica, impregnada de empirismo y biologismo.

Johanes Itten, al formular lo que llama *contraste cuantitativo* en su libro *El arte del color* (1961), sigue este criterio estético (b). Se pregunta: ¿Cuál es la relación cuantitativa o de área entre dos o varios colores de una composición, “que sea equilibrada y donde ninguno de los colores empleados ofrezca más importancia que los demás?” (*op.cit.*, [p.59]) La respuesta de Itten a esta pregunta es que serían dos los factores que determinan la “fuerza de expresión” de un color. En primer lugar, su luminosidad o brillo<sup>6</sup> y, en segundo lugar, el tamaño de la mancha de color. Los diversos brillos deberían componerse en manchas de colores con dimensiones armoniosas, que compensen el mucho o poco brillo mediante un área que sea inversamente proporcional: colores claros en pequeñas superficies, colores oscuros, en grandes. Si la luminosidad y la extensión están estrechamente ligadas entre sí, en proporción inversa, por ejemplo en una composición gráfica, siendo el amarillo más luminoso, debería ocupar una extensión más pequeña que su complementario violeta. O, siendo el rojo y el verde igualmente luminosos, deberían pintar formas poligonales equivalentes en sus áreas. Los colores, según su brillo aparente se correlacionarían con proporciones superficiales, acompañando dichas relaciones un funcionamiento perceptivo confortable. Como lo muestra el gráfico 4, los pares de colores complementarios arrastrarían las siguientes relaciones cuantitativas: amarillo:violeta = 3:9; anaranjado:azul = 4:8; rojo:verde = 6:6.

---

<sup>6</sup> Entre las tres dimensiones del color, tono, saturación y brillo; ésta última refiere a la luminosidad percibida en un determinado color, si es claro u oscuro.

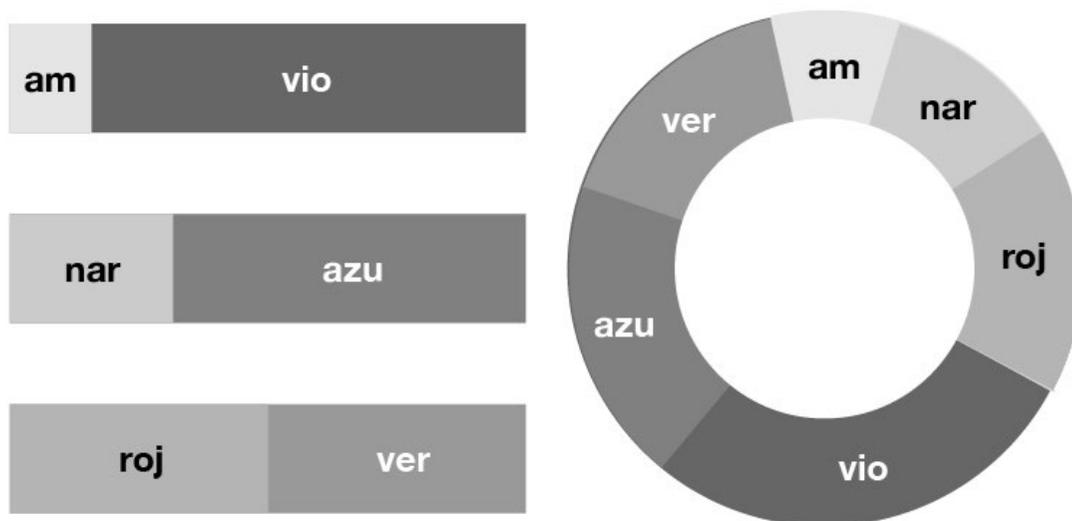


Gráfico 4

## 2. Adiós a la estética

A pesar de lo dicho hasta aquí, existen numerosas razones para no creer en ningún mecanismo trascendental, innato o instintivo que haga preferir unos aspectos sensibles (b) y no otros o unas especiales relaciones numéricas (a) a otras igualmente posibles. Las pilastras y baldaquinos góticos, o parte de la arquitectura barroca, o la oriental en su conjunto, no respetan nuestra constelación proporcional mediterránea; y a pesar de ello, encuentran un acceso a nuestro sistema nervioso y nos producen intensas emociones de agrado. Fuera del sistema proporcional existe una variedad ilimitada de otras estructuras y relaciones dimensionales, no sólo no proporcionales -como el gótico o el arte oriental- sino, por añadidura, construidas en contra de dicho sistema de reglas -sobre todo en la primera mitad del siglo veinte-, como las obras de arte de vanguardia<sup>7</sup> o los productos de diseño funcionalista.<sup>8</sup> Y sin embargo, tales estructuras y relaciones no proporcionales, con el tiempo y en el marco de una sociedad burguesa, por lo general, han resultado muy agradables de ver.<sup>9</sup> Cómo y por qué sucede esto es algo que la filosofía o las ciencias naturales no han explicado de manera convincente y eficaz.

<sup>7</sup> A veces, consideradas y denominadas *anti-obras*.

<sup>8</sup> Cuyo aspecto sensible surge más bien -como residuo- del programa de funciones que el artefacto debe cumplir, y no de un plan deliberado que incluya una proporcionalidad armónica.

<sup>9</sup> Y de poseer, y de señalar ante los demás su comprensión y nuestra preferencia por ellas.

En la actualidad, los expertos en el asunto (teóricos críticos, filósofos del lenguaje, sociolingüistas, sociólogos, semióticos, analistas del discurso, antropólogos, etc.) saben que nada gusta por cómo es en sí, sino que gusta porque su preferencia contribuye a un proceso de distinción social. Ni las obras de arte, ni los productos de diseño o de consumo en general gustan por cómo lucen o por cómo están morfológicamente configurados (en sí mismos). GUSTAN más bien porque funcionan en el seno de las sociedades capitalistas como verdaderos *signos* que apuntan, definen y caracterizan a los diferentes estratos sociales. GUSTAN no por cómo son y cómo encajan en el mundo o cómo se presentan ante los sentidos, sino porque llevan incorporado un determinado valor de significación que participa de la construcción de la identidad del sujeto que gusta, que prefiere y que manifiesta comprender el valor estético de aquello por lo que se inclina. El valor de signo o, como dicen los sociólogos, el *valor de cambio-signo* de los objetos, los dota de una connotación simbólica particular que nos permitiría trazar con relativa exactitud un mapa topográfico de la distribución de la riqueza (material y cultural), así como una estratigrafía de la pirámide social. Resumiendo: la calificación estética de un producto cualquiera -entre el arte y la mercancía- depende no de su aspecto sino de los efectos sociales de la preferencia de dicho aspecto.

### 3. Lo estético en diseño

Lo que acabo de decir respecto de lo que saben los expertos acerca de lo estético, proviene de un tipo de experto que no es precisamente el especialista en el propio campo del diseño, pues he reseñado la perspectiva estética del sociólogo, el filósofo, el teórico crítico, etc. Por lo tanto, es justo y necesario preguntarnos ahora por lo que se dice en el propio escenario del diseño respecto de la esteticidad de sus productos. ¿En qué consiste la dimensión estética de un edificio, un mueble, un cartel, una familia tipográfica, un pictograma, un símbolo de identidad institucional, etc.?

Pues bien, cuando se le escucha proferir el término “estético” o “estética” a un agente, un conocedor o un profesional del diseño, éste -casi con seguridad- utilizará tal palabra para referirse a uno de estos tres significados: (1) el aspecto sensible (o morfológico) de un producto de diseño; (2) la parte o las características inútiles (pero aceptables o agradables) del mismo; (3) sus aspectos más inesperados, extraños o desconcertantes (gráfico 5). Resumiendo, lo estético significa una de estas tres cosas: (1) el estilo; (2) lo excedente; (3) lo nuevo. Digamos ya, que referir lo estético a la mera articulación morfológica de un objeto diseñado (1) o a sus propiedades más ociosas, las que no cumplen un fin (2), es una actitud bastante coloquial, que no deja bien parado al diseño en cuanto disciplina, pues proviene de una jerga popular que más bien caracterizaría a los consumidores del diseño más que a sus especialistas. Se trata de dos referencias que forman parte más bien de las falsas creencias y la ideología que constituye históricamente al diseño: que existe para satisfacer necesidades y que lo importante o determinante en él es su utilidad

profunda (y verdadera), en contra de su aspecto o revestimiento superficial (probablemente falso). La tercera referencia, que lo estético es lo raro o lo poco inteligible en el diseño, es ya un postulado que pertenecería al saber experto de una teoría proyectual. Lo explicaremos adelante.

<p><b>(1)</b> la articulación morfológica <b>el estilo</b></p> <p>sentido no experto</p>	<p><b>(2)</b> lo inútil lo ocioso <b>lo excedente</b></p> <p>“lo artístico” en un sentido no experto</p>	<p><b>(3)</b> lo raro lo extraño <b>lo nuevo</b></p> <p>“lo artístico” en un sentido experto</p>
--	--	--

Gráfico 5

También es menester decir que las acepciones (2) y (3) serían intercambiables con la idea de la presencia de lo artístico en el diseño. En el primer caso (2), en un sentido laxo, bajo el postulado popular de que el arte es caprichoso y que el artista lo hace para sí, o como expresión de sí mismo, de manera antojadiza y socialmente injustificada, ignorando toda posible utilidad práctica interesada frente a los demás. En esta falsa reconstrucción de la relación arte-diseño, el diseño podría tenerse por más artístico en cuanto sus decisiones dejan de estar tomadas, todas, en función de determinaciones de orden práctico (ya sean funcionales, físicas, económicas primarias, etc.), quedando algunas liberadas a otros arbitrios (digamos, simbólicos). En el segundo caso (3), sería ya intercambiable en un sentido propiamente experto que atiende a la discusión teórico crítica en torno a la interconexión arte-diseño, tal como lo anticipáramos en el párrafo anterior.

#### 4. Lo estético como el aspecto (1) y la excedencia (2)

Decir (1) que lo estético de un producto de diseño es el aspecto de éste o su configuración sensible confunde y carece de provecho alguno pues ya existen otras expresiones menos veleidosas para mencionar la *dimensión sintáctica* o los *aspectos morfológicos* de un artefacto (o de un signo).

Decir (2) que lo estético de un producto de diseño es su aspecto superficial o inútil en contraste con su aspecto profundo o útil, por una parte (i), incurre en un error o engaño corriente acerca de las razones sociales y políticas de la existencia del diseño en la

sociedad capitalista avanzada; por la otra (ii), da pie para aquella observación impía y poderosa de aquellas razones, que suele denominarse -tal como lo hiciera Jean Baudrillard (1972)- *crítica de la economía política del diseño*. Para denominar la excedencia morfológica inútil o el atractivo comercial del producto diseñado hay más llanos y mejores términos que “lo estético”: lo cosmético y lo mercadotécnico, en cada caso.

Incurrimos en un engaño (i) cuando creemos que el aspecto útil del diseño de una fuente tipográfica es del orden de su legibilidad y que -por el contrario- las motivaciones estilísticas o sus referencias simbólicas (a contenidos externos) o metasemióticas (a otros grupos taxonómicos de la historia de las letras) son inútiles y arbitrarias respecto de criterios prácticos o -por decirlo de otro modo- diseñiles auténticos. Con este criterio, lo estrictamente diseñil de un asiento debería ser su estabilidad, su resistencia mecánica, su ergonomía y su costo, quedando el resto de las decisiones de diseño en la órbita de lo estético. Cabe decir que, en algunas oportunidades, como apología y salvaguarda de la destreza del tipógrafo se remite ciertos rasgos o propiedades “estéticas” de la letra diseñada, a una categoría aparentemente funcional de reciente y piadosa creación: *la lecturabilidad*, que daría cuenta de un cierto confort de lectura -no estrictamente fisiológico- cuya responsabilidad se reparte entre la tipografía y mancha de texto.<sup>10</sup> Por ejemplo, la inclinación desigual de las astas de los diversos caracteres de la fuente cursiva de la tipografía *Fedra sans* diseñada por Peter Bilak en 2001 intentó ser explicada, en numerosas oportunidades, en función de una suerte de dinamismo cuasi necesario a la lectura confortable, registrado éste desde un punto de vista sino biológico, al menos psicológico, aparentemente no reductible a la explicación sociológica de la mera mercancía.

Esta suposición (2), que lo estético de un producto de diseño sería su aspecto superficial o inútil, en alguna medida ilegítimo, en contraste con su aspecto profundo, útil y legítimo, la que decimos incurre en un engaño (i), es el precepto en el que se basó la utopía del diseño moderno y la ideología o creencia sin la cual no existiría el diseño tal como lo conocemos hoy, porque es un fenómeno que comienza junto al siglo veinte y que aparece precisamente -antes que nada- como una rebelión contra la tradición de las artes aplicadas, principalmente en lo que se suponía, éstas tenían de falso, superficial o aparente. Incluso más, esta rebelión ha sido explicada y promovida analizando la debida función del diseño a la luz de la oposición metafísica entre apariencia y esencia. Apariencia supuestamente estética y esencia aparentemente funcional.

---

<sup>10</sup> La lecturabilidad -ya formando parte de lo útil y justificable de la forma de la letra- provocaría la invitación a la lectura y conjuraría el tedio o el cansancio que no aparte de ella.

Ya hemos sugerido que la historia de lo que hemos llamado artes aplicadas, es decir del diseño anterior a la era del diseño, es ancestral. Existieron objetos voluntaria, racional e inteligentemente configurados desde siempre (edificios, herramientas, libros, letras, muebles, etc.). Las artes aplicadas habían sido principalmente responsables de la apariencia de las cosas y, por eso, podía entenderse que la actividad proyectual -a secas- estaría predestinada a ocultar o bien, a engañar sobre la esencia de las cosas. Motivo por el cual, se suele interpretar dicha actividad -en grueso y sin distinciones- asociada acriticamente al mercado, al valor de cambio, al fetichismo de la mercancía y a la sociedad del espectáculo; como actividad destinada a producir una superficie engañosa y atractiva. El diseño industrial moderno, el que se extiende entre Peter Behrens y el funcionalismo radical durante la vanguardia, se hizo cargo de esta crítica, dirigida por entonces contra las artes aplicadas tradicionales y se empeñó en la misión de revelar lo que se pretendía era la esencia escondida de las cosas (su funcionalidad práctica), en lugar de diseñar sus superficies, su dimensión estética, en los sentidos (1) y (2)]. El diseño de vanguardia procuró quitar y purificar todo aquello que se había acumulado en la superficie de los artefactos trazados y producidos a lo largo de siglos de historia de las artes aplicadas, con el fin de manifestar la verdadera naturaleza de las cosas, ahora de manera transparente. Motivo por el cual, el diseño moderno radical no consideró que su tarea era la de crear una apariencia sino -más bien- la de eliminarla, como si se tratase de un diseño negativo o anti-diseño. El diseño funcionalista es reduccionista en su procedimiento, no añade, sino que resta.

Por el contrario, damos inicio a una *crítica de la economía política del diseño* (ii) cuando reconocemos que, independientemente del hecho que los objetos o los signos visuales que han inundado nuestros mercados (y -en general- nuestro medio ambiente, mercado del consumo simbólico)<sup>11</sup> posean alguna utilidad,<sup>12</sup> lo más característico en ellos es que funcionan en el seno del capitalismo avanzado como verdaderos textos (o símbolos)<sup>13</sup> que significan por un lado a su propia funcionalidad como objetos (lo que son, para qué pueden servirnos, etc.), pero que significan y establecen, también por otro lado, las diferentes identidades de los sujetos, inscriptas o participantes -a su vez- de los diferentes grupos sociales. Más allá de su utilidad (corporal, individual), su marxiano *valor de uso*, tienen incorporado en su propia textura un necesario *valor de cambio-signo* (social, colectivo). Éste valor convierte al mundo de los objetos<sup>14</sup> diseñados- más allá de la función-uso, un sistema semiótico -y por qué no estético- gracias al cual los miembros de una sociedad disponen de las vías de identificación con su clase, localizan los anhelos de ascensión y posicionamiento social, o hallan los signos necesarios para construir, mantener y divulgar una imagen estatuaría de sí mismo para negociar su identidad ante los demás. Por lo tanto, las posibilidades de los objetos diseñados y las motivaciones profundas que les dan existencia van más allá de su utilidad, traspasando su valor de uso gracias a una *excedencia estética* (valor de cambio-signo) con la que vienen definidos desde su origen.

A pesar de lo sabiamente articulados que se hallan a menudo los factores estéticos de un diseño con su carácter funcional “de base”, lo cierto es que resulta a menudo muy difícil aislar en un objeto su esteticidad como mercancía, es decir, su valor de cambio-signo, el que lo convierte en un signo de la estratificación y la movilidad social. En este sentido, y puesto que la sociedad es una compleja red de intercambios, prestaciones y significaciones interrelacionadas, podemos decir que los productos del diseño poseen también, a través de su carácter estético, y formando un todo unitario con él, un valor de cambio que los convierte en signos de unas aún evidentes diferencias económicas y culturales en las sociedades tardocapitalistas, por no decir que colaboran activamente -aunque el diseñador pueda ignorarlo, o aunque no pueda evitarlo- a mantener estables o permeables -según convenga a los imperativos inhumanos del sistema de reproducción material y simbólica de la sociedad- las fronteras económicas y culturales entre las clases sociales.<sup>15</sup>

## 5. Lo estético como innovación funcional (3)

Llegados a este punto, cabe explicar por qué supongo que el empleo más apropiado del término “estética” en el marco de una teoría del diseño suficientemente experta debería apuntar a una categoría que sea de utilidad para comprender lo nuevo en el diseño, especialmente lo nuevo radical en el proceso de diseño, es decir la innovación funcional que constituyó el horizonte de expectativas de una visión utópica y moderna del diseño que entendió que los objetos habrían de evolucionar en un progreso continuo, de acuerdo a una lógica estética, presionada sólo por factores de orden bio-antropológicos, que los conduzca finalmente a transparecer su verdad y utilidad, en el contexto de una optimización ideal del medioambiente material, en la síntesis armoniosa de su función

---

<sup>11</sup> El que se lleva a cabo optando, prefiriendo, seleccionando, comentando, invirtiendo, una forma con beneficios simbólicos diversos (*cf.* Bourdieu, 1992)

<sup>12</sup> Es decir, independientemente de que satisfagan una necesidad individual, propia del cuerpo de un usuario. Algunos productos diseñados, por mera exigencia mercantil, todavía sirven para algo (aunque no los preferimos en función de ello), otros son fundamental y manifiestamente innecesarios, como algunas de las tipografías de la fundidora americana Emigre Fonts.

<sup>13</sup> En el sentido peirciano del término.

<sup>14</sup> Mundo que es más bien un sistema de signos no verbales (símil o trans-lingüístico), pues es un sistema de unidades morfológicas interrelacionadas, de articulaciones sintácticas y de correspondencias semánticas.

<sup>15</sup> Hoy conviene ser escéptico respecto a la tesis clásica de que el diseño sirve principalmente para marcar las fronteras entre clases. Por el contrario, desde hace tiempo, las diferencias económicas entre las clases sociales son algo que el diseño *empieza* a no-marcar (a disimular, a roer, a nivelar) a su nivel de la apariencia formal. Con lo cual, el diseño continúa colaborando con la estructura profunda del capitalismo avanzado, pero por una vía mucho más compleja que es la de suprimir simbólicamente las diferencias interclasistas *reales* (la de borrar los aspectos más ofensivos y conflictivos del consumo, a favor del consumo mismo). A sabiendas o no, el diseño tiende a borrar (o suavizar los aspectos más agraviantes de) los lindes de la estratigrafía social.

y de su forma. Estoy hablando de un concepto de lo estético que atiende al postulado bio-antropológico del diseño como progreso en la optimización funcional del entorno material del hombre de acuerdo con un proceso racional de aprendizaje. Postulado criticado hasta el hartazgo por los científicos sociales (con poca experiencia o visión en el campo proyectual) que creen que toda hipótesis de un avance progresivo, de modelo en modelo, hacia un estadio ideal del entorno, constituyendo mismamente la ideología del diseño, enmascara la función social que tendría toda innovación formal, que es -como hemos explicado en el apartado anterior (supra. 4)- una función de discriminación cultural. Por el contrario, en esta última perspectiva que propongo conservar<sup>16</sup> y desarrollar para el uso del término “estética” en el campo del diseño, tal categoría haría posible poner en consideración cómo los productos diseñados habrían ser -con reservas- función de las necesidades y adquirir su sentido y valor en la relación económica del hombre con el entorno material no humano y no meramente -como instrumento de dominio (mercancías)- en la relación económica y política entre los hombres. Para indicar provisionalmente cómo llevar a cabo este programa, en los últimos tramos de este artículo, me veo obligado a aclarar algunos otros aspectos generales del funcionamiento semiótico de los objetos (*infra.* 6), algunas pretensiones históricas del diseño respecto de dicho funcionamiento (*infra.* 7) y, finalmente, referirme al tercer tipo de esteticidad predicable del diseño (*infra.* 8).

## 6. Los artefactos son signos

Cabe recordar que los productos de diseño, tanto los mudos (arquitectura, diseño industrial, urbanismo, etc.) como los que son signos a todas luces (diseño gráfico, tipografía, infografía, color, etc.), todos, comportan algún significado. Los primeros, como hemos dicho arriba, además de poseer un valor de uso, comportan un valor de signo que, aún cuando secundario, no debería ser desestimado. Por lo tanto, puede decirse que el objeto diseñado posee -como indicamos en el (gráfico 6) - una doble función. Por un lado, su funcionalidad práctica, asociada a su valor de uso, que no es sino el efectivo rendimiento primario, físico e intelectual de dicho objeto. En el sacacorchos, extraer el tapón; en la tipografía, reconocer la letra escrita representada mecánicamente. Por otro lado, su funcionalidad semiótica o valor de signo, la que, a su vez, es menester -tal como lo enseñó Roland Barthes (1964)- diferenciar en dos tipos o niveles de referencialidad: su funcionalidad semiótica indicativa y su funcionalidad semiótica simbólica. Por la primera, la configuración sensible del objeto es capaz de significar o dar cuenta de la funcionalidad práctica del objeto, es decir, de lo que el cuerpo y mente del usuario son capaces de hacer

---

<sup>16</sup> Porque ya ha sido sugerida, sino formulada por Tomás Maldonado, como *esperanza proyectual*, en el arco que va desde la *crítica de la razón instrumental* (Adorno) hasta su *transformación pragmático comunicativa* (Habermas). Cfr.

con éste. Dicho de otro modo, el aspecto del objeto permite leer primariamente su funcionalidad práctica. El sacacorchos, por su propio aspecto, permite saber cómo tomarlo, girarlo, presionarlo y -luego- tirarlo para extraer un tapón.<sup>17</sup> Por la segunda funcionalidad secundaria, la simbólica,<sup>18</sup> conecta luego, algunas propiedades significantes del artefacto con ciertos contenidos o significados culturales; entre ellos -y esto es muy importante-, la identidad probable del candidato no sólo a usar dicho artefacto, sino -también- a gustar de él y a preferirlo. Es esta función semiótica simbólica, la que solventa la construcción de la identidad, no ya de un usuario (necesitado), sino del consumidor (interesado) de un producto, tal como lo sostuviéramos arriba (*supra*. 4.).

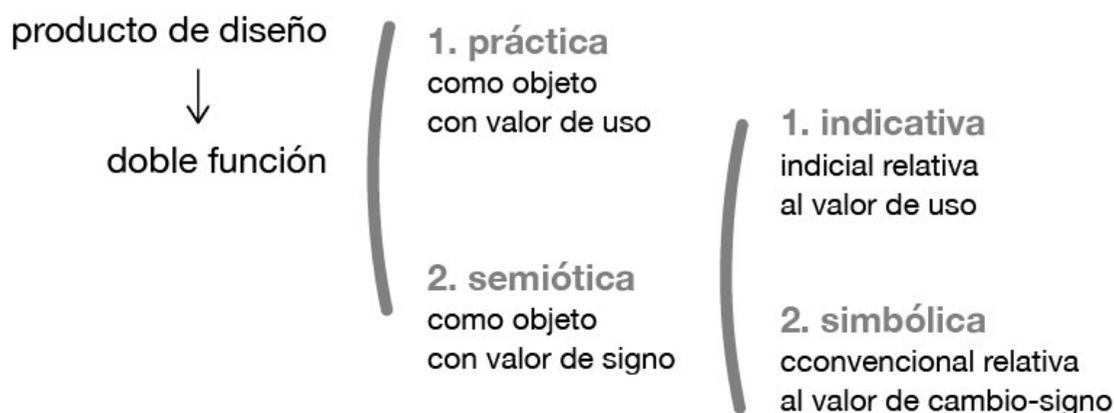


Gráfico 6

<sup>17</sup> En el caso de un carácter tipográfico (así como en el de un cartel, un pictograma, un billete, un semáforo, etc.), por ser primariamente un signo, su funcionalidad práctica (primaria) se superpone a su funcionalidad semiótica indicial (primaria entre las significaciones).

<sup>18</sup> Tradicionalmente, para comprender estas dos maneras de significación de los objetos diseñados, se utilizan las nociones de índice y símbolo formuladas por Charles S. Peirce para diferenciar entre tipos de signos. Los índices conectan las marcas significantes con hechos físicos que son sus causas, por ejemplo: la configuración geométrica de los artefactos con la posible utilización que motiva las decisiones de diseño. Así, la geometría, la dimensión, la orientación y la materialidad de la empuñadura del sacacorchos significa como tomarla con la mano para operar con ella. Los símbolos son aquellos tipos de signos que conectan, convencionalmente, según una regla cultural y no por causalidad física natural, ciertas marcas significantes con algunos contenidos abstractos o ideas. Por ende, los símbolos son los que relacionan la forma del artefacto con ciertos contenidos o significados culturales.

## 7. El proyecto moderno y el significado del producto

He insistido en que el diseño de vanguardia procuró eliminar lo que de aparente y engañoso se había acumulado en la superficie de los artefactos concebidos por las artes aplicadas, para transparecer la verdadera función de las cosas. ¿Qué otra cosa puede significar esto que eliminar (al menos utópicamente) el significado simbólico (cultural) y quedarnos tan sólo con el significado indicial (funcional) de los objetos? Cuando dijimos que el diseño funcionalista fue reduccionista en su procedimiento, y que no añadía, sino que restaba, quisimos dar a entender que pretendía limitar las funciones semióticas del artefacto tan sólo a las que permitían al usuario leer y anticipar el uso provechoso del mismo. No propició sino diseñar productos en los que el usuario sea capaz de descubrir por sí -y con honestidad- la utilidad de los mismos. Luego de esta referencia a la verdad práctica del artefacto, éste debía enmudecer y escatimar todo aquel significado cultural que constituye el insumo de las negociaciones interesadas en las que los consumidores negocian la distribución económico-política de los sujetos en la sociedad (*supra*. 4.). Dicho esto, es menester comprender que: algo fundamental en el giro que realiza el diseño entre las artes aplicadas tradicionales y la vanguardia fue ampliar o complementar el proyecto de optimizar la funcionalidad de los objetos, con el proyecto de liberar al hombre de las sujeciones que son propias no sólo de su trato con la naturaleza (en lo que se ayuda con las funcionalidades práctica y semiótico indicial del producto bien diseñado), sino también, de su trato con la cultura, con los demás hombres, con el dominio político, etc. (interacciones estratégicas egocéntricas, interesadas, en las que se sirve de la funcionalidad simbólica de la mercancía).

El muy conocido ensayo de Adolf Loos, “Ornamento y delito” (1908-1913), es un temprano ejemplo de este giro.<sup>19</sup> Allí, condena la funcionalidad semiótica simbólica pues el desideratum del diseño no debe ser decorar y ornamentar las cosas, creando un afuera suplementario (siendo sus productos símbolos culturales), de manera tal que el adentro, la verdadera naturaleza de la cosa, permanezca oculta. Los productos diseñados deberían presentarse (por obra de una exclusiva función semiótica indicial) como honestos, transparentes, desornamentados y sin otro diseño que el que haya conseguido dar un paso hacia adelante en un curso de auténtica innovación funcional, en dirección hacia la definición y realización de un entorno ideal, para el hombre libre. Para Loos, el verdadero diseño consiste en la lucha contra la tradición de las artes aplicadas, contra el deseo delictivo de encubrir la esencia ética de los objetos bajo su superficie cosmética.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Si bien Loos todavía formula sus argumentos en términos relativamente burgueses, expresa al bulto el ideal del diseño moderno, ya sea burgués o proletario.

<sup>20</sup> Aspecto cosmético mal denominado estético, en los sentidos ya referidos como 1 y 2 (*infra*).

Precisamente este predominio funcional de lo práctico sobre lo estético como apariencia [en los sentidos (1) y (2)] que se continúa, a su vez, en el predominio semiótico de lo indicial sobre lo simbólico, es lo que da pie para la formulación de una acepción experta de la noción de estética [en el sentido (3)], tal como la que aquí promuevo, la que ya ha sido en varias oportunidades propuesta en el entorno de la semiótica y la teoría crítica, y la que hoy es imprescindible retener y desarrollar para fortalecer y agudizar la teoría del diseño.

## 8. Estético es nuevo

La definición experta de esteticidad que concierne a una teoría del diseño y que acabamos de decir, nos proporcionó alguna vez la semiótica y la teoría crítica,<sup>21</sup> se puede resumir en el siguiente postulado: *Un signo estético es aquel que –en principio- es más peliagudo en su interpretación porque no se ajusta plenamente a lo más corriente o predecible. Es decir, un texto es estético cuando desborda o vulnera en algún grado –admisible o inaceptable- las normas y los códigos vigentes.*

Existe un consenso respecto de que la textualidad de un objeto o un signo diseñado cualquiera está compuesto, en un aspecto real y material, por una cadena de componentes sensibles; y en un aspecto conceptual, por una cadena de decisiones estratégicas a lo largo del proceso de diseño para ir resolviendo cada uno de los pequeños problemas que se presentan en orden a la creación de un producto. A esta cadena,<sup>22</sup> los lingüistas y luego los semióticos la denominaron *sintagma o eje de la combinación*. Por otra parte, si aceptamos que a cada una de estas selecciones u opciones combinadas en la cadena o eje del sintagma le corresponde una serie de variable posibles, bien pueden representarse estas posiciones en el carácter bi-axial de un cuadro general (gráfico 7) que muestra en horizontal (*a, b; c,...*) la serie de rasgos y decisiones que combinadas componen el producto,<sup>23</sup> y distribuye en vertical (*1, 2; 3,...*), la serie de las variables posibles dentro de cada rasgo del artefacto o de cada requerimiento de decisión presentado por la configuración del mismo. Llamamos a este segundo eje *paradigma o eje de la selección*.

---

<sup>21</sup> Esbozada y reconsiderada, desde los años cincuenta por autores tales como Roman Jakobson, Roland Barthes o Umberto Eco. Alimentada por el pensamiento crítico de la Escuela de Frankfurt, especialmente de Theodor W. Adorno, Herbert Marcuse y Jürgen Habermas.

<sup>22</sup> A cualquiera de las dos, pues son complementarias.

<sup>23</sup> A Cuantas dimensiones tiene, con que materiales está hecha, con que procedimiento, como está compuesta en cada una de sus posibles características, si trata o no respecto de un tema o contenido, qué tema, cómo es su tratamiento entre todos los posibles, qué significa (manifiesta o tácitamente) respecto de las habilidades e inteligencia de quienes parecen haberla producido y de quienes tienen aptitud para interpretarla y consentirla, etc.

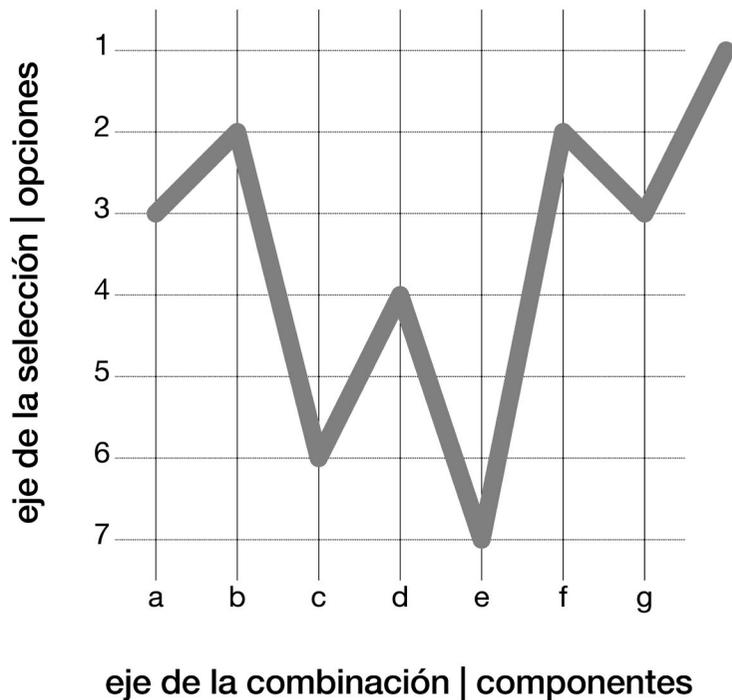


Gráfico 7

El lingüista Roman Jakobson –como es hoy bien conocido- sostuvo hacia los años cincuenta, que *la función estética implica un principio de equivalencia del eje de la selección sobre el eje de la combinación; y que, con ella, el receptor debería tener una experiencia de ambigüedad y sorpresa*. En otras palabras, esto significa que en los textos estéticos se abandonarían los principios más habituales de la construcción sintáctica; es decir, desestimarían las reglas que establecen determinados tipos de contigüidad (entre significantes) como conexiones sintagmáticas habituales, predecibles y reconocibles. Mientras que en los textos no estéticos las conexiones sintagmáticas normales o habituales aseguran la familiaridad y legibilidad del conjunto de signos, los textos estéticos carecerían de ese reaseguro. Todo esto, para decir que una actividad como el diseño, cuyo sentido utópico en la optimización funcional del entorno humano, es decir, se orienta al cambio, a la novedad y al futuro, se comprenderá adecuadamente de acuerdo al concepto de estética como ambigüedad y desviación de la norma vigente; en función de que el desiderátum proyectual es no seguir la combinación sintagmática más habitual (la manera en la que ya son las cosas) para tener la posibilidad de revisar cada una de las selecciones con el fin (si se quiere metodológico) de redefinir y luego recombinar las selecciones paradigmáticas en una solución de diseño que consiga una optimización en comparación con los especímenes con que hoy comparte una determinada tipología funcional. Por lo tanto, el énfasis está puesto sobre la apertura al cambio y no en la adecuación de un nuevo

diseño a los cánones de su estirpe. Es decir, en el diseño auténtico se tiene la expectativa de decantarse por la invención, en detrimento de la inteligibilidad. La perfección del diseño como proceso y producto es alcanzar cotas de innovación tan avanzadas que dicho adelantamiento dificulte, durante un tiempo la inteligibilidad de la pieza. Silencio que no debe tomarse por negativo, pues, como hemos también dicho arriba, otro propósito utópico del diseño (moderno) es ver aumentada la libertad y la inteligencia (inclusive interpretativas) de un usuario que sea capaz de descubrir las cosas por sí mismo. Es decir: que el usuario lea el producto de diseño como un signo indicial (no codificado) estético (novedoso y desconocido aún) y no como una mercancía cuya intelección está asegurada porque en el proceso de su configuración se ha cuidado que su novedad sea socialmente necesario o aceptable y que sorprenda en un grado prudente sin sobrepasar ciertas bandas de redundancia.

Resumiendo: en los textos no estéticos (o poco estéticos), como lo son las artesanías, las mercancías, el espectáculo, los anuncios publicitarios, etc., se da normalmente un predominio (en importancia y determinación) del eje del sintagma sobre el del paradigma (condicionado –a su vez- por el sintagma). Esto es así, porque en función de su inteligibilidad, las conexiones sintagmáticas mandan por sobre las selecciones paradigmáticas; el creador de estos signos, en un momento cualquiera de la producción textual, si lo que quiere es darse a entender, no puede seleccionar libremente (como sí lo haría un diseñador auténtico) los elementos del paradigma sino que dicha selección ha de estar gobernada por la búsqueda de una cierta coherencia con los elementos ya combinados en el sintagma (según un principio de contigüidad correcta, en el aspecto de habitual y predecible). Si se desea construir un texto bastante claro o unívoco, o siquiera desafiante pero inteligible, todo el esfuerzo ha de estar puesto en ir seleccionado entre elementos (del paradigma), sólo aquellos que se lleven suficientemente bien o sean coherentes con los elementos ya combinados (que sean coherentes con las viejas y buenas costumbres de la tipología). Por el contrario, en los textos estéticos, como lo es el diseño puro, se abandonarían o relativizarían los principios de la construcción sintáctica, así como las reglas que impiden o establecen determinados tipos de contigüidad. Motivo por el cual, su construcción sintagmática -contrariamente a lo normal- dependería de o estaría subordinada a las selecciones paradigmáticas, ahora “más libres”, abriendo las posibilidades a la transformación de cada uno de los elementos del entorno humano.

Lo cierto es que, según esta teoría, en el diseño, y en otros contextos donde se acepte con ciertas razones producir en alguna medida- textos estéticos,<sup>24</sup> se puede (incluso se

---

<sup>24</sup>Que podrían ser, además de las artes, la industria cultural y la moda más distinguidas y elitarias, que coquetean pero no se entregan a la esteticidad que si articula el diseño y -tal vez- las artes auténticas.

debe) crear textos semánticamente irregulares, en algún grado incorrectos. Es más, ya podemos afirmar ahora que las piezas de diseño como textos consiguen un *plus* de sentido (un plus de información) sobre la base de haberse cometido determinadas irregularidades en la gramaticalidad habitual o normativa de un ejemplar de una tipología de diseño fácilmente reconocible y legible como tal. No es otra cosa sino ésta la que realizaron Paul Renner (vanguardia) o Vico Magistretti (*bel design* de la segunda postguerra) al trazar el primero, los caracteres de su tipografía *Futura* (1926) con la geometría simétrica del torno y la garlopa desechando la prescripción consuetudinaria de trazar las letras a partir de la geometría orgánica de la escritura amanuense del pasado;<sup>25</sup> y al concebir el segundo, unas patas de poliéster reforzado con sección horizontal en forma de “s” para su silla *Selene* (1968), en vez de las secciones poligonales cerradas habituales, aportando una nueva ecuación por la cual, mayor resistencia y estabilidad no disminuyen la ligereza física y perceptiva. Pusieron ambos, entre paréntesis un sintagma de la textualidad más habitual correspondiente a ciertas subtipologías de letras y sillas, y los cambiaron por otros casi completamente paradójicos, y aparente o inicialmente sin sentido. El acto de *inaugurar* sentido, ofrecer significación original y heterogénea, exige empíricamente la *remodelación inédita* de una serie de articulaciones gramaticales a las que, según un código más o menos afirmativo frente a la sociedad existente, hemos atribuido la virtud de tener sentido. Entiendo que el diseño se define bajo este concepto de esteticidad a cuya aclaración ha de contribuir este artículo. Para finalizar, simplemente insisto en que el hecho característico de los textos estéticos, entre los que incluyo los productos del diseño más auténtico, crítico y autoconsciente, es que se distinguen primero, por una específica de *experimentación libre sobre los procedimientos sintáctico-formales de producción textual*, y luego, por una *reducción importante de las componentes pragmáticas de índole comunicativa útil*, los que predominan -hemos de saberlo- en la mercancía y en el resto de una comunicación social más comprometida con el presente (nuestro) que con el futuro (de todos).

---

<sup>25</sup> Lo decimos independientemente del carácter logrado o exitoso de tal maniobra en función del propósito utópico de la misma: legibilidad.

## Bibliografía

- Baudrillard, Jean (1972) *Pour une critique de l'économie politique du signe* (Paris: Editions Gallimard). Traducción castellana de Aurelio Garzón del Camino, *Crítica de la economía política del signo*, (México: Siglo xxi Editores, 1974).
- Bourdieu, Pierre (1992) *Les règles de l'art*, (Paris: Editions du Seuil). Traducción castellana de Thomas Kauf, *Las reglas del arte* (Barcelona: Anagrama, 1995).
- Bringhurst, Robert (1992) *Elements of typographic style* (Vancouver: Hartley & Marks). Edición castellana de Tomás Granados Salinas, *Los elementos del estilo tipográfico* (Méjico: FCE, 2008)
- Hogarth, William (1753) *The Analysis of Beauty* (London: John Reeves)
- Hume, David (1757) *The standard of taste* (London: A. Millar)
- Itten, Johannes (1961) *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color* (New York: Reinhold Publishing Company)
- Jeanneret-Gris, Charles Édouard. Le Corbusier (1923) *Vers une architecture* (Paris: Éditions Crès). Traducción castellana de Josefina Martínez Asinari, *Hacia una arquitectura* (Barcelona: Apóstrofe, 1977)
- Loos, Adolf (1913) "Ornament et crime". En *Les Cahiers d'aujourd'hui*, Paris, 5., June, 1913, pp.247-256. Traducción castellana "Ornamento y delito", en Loos, Adolf (1972).
- Loos, Adolf (1972) *Ornamento y delito y otros escritos* (Barcelona: G.Gilli)



# *Balanceo* Estéticas disidentes y diseño de indumentaria sin género

Luciano Ezequiel Cabral  
Nicolás León Ladydo



# Forma y materia: devenir creación en el diseño latinoamericano

Mariana Inardi

marianainardi@hotmail.com

## Filiación institucional

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD), Universidad Nacional de Córdoba (UNC), Córdoba, Argentina.

Arquitecta egresada de la FAUD UNC. Es Profesora Adjunta en la Cátedra Morfología 2A, y Profesora Asistente en la cátedra Teoría y Métodos B y la electiva Arquitectura, Arte y Filosofía: interacciones proyectuales, todas de la carrera de Arquitectura en la FAUD UNC. Es integrante de proyectos de investigación de SECyT desde 2012. Es autora de numerosos artículos en publicaciones académicas. Es maestranda de la Maestría en Comunicación y Cultura Contemporánea del Centro de Estudios Avanzados, Facultad de Ciencias Sociales (FCC), UNC.

**Palabras clave: creación - devenir - forma - identidad - materia**

## Resumen

El presente trabajo busca problematizar las nociones de **materia y forma**, articulándolas con las de **devenir-creación**, para tratar de comprender la configuración de procesos y búsquedas creativas del diseño latinoamericano identitarias y a la vez innovadoras, y su posición en la tensión global-local. Para ello, contextualiza y rastrea el linaje de estos procesos a partir de la reconfiguración cultural que se operó con la determinación estética del mundo, en especial desde la segunda mitad del siglo XX, y ya en el contexto del capitalismo avanzado actual, el paso de la era industrial a la posindustrial con la consiguiente transformación de las industrias culturales en industrias y economías creativas. En ese escenario, la configuración de los procesos de identidad del diseño latinoamericano nos permiten repensar las tensiones entre lo global y lo local, lo identitario y lo innovativo, a partir del estudio de propuestas de arquitectos y diseñadores latinoamericanos que, explorando las posibilidades de **la materia y las tecnologías**, hibridan

producción artesanal e industrial, cruzan técnicas tradicionales con formas actuales, y hacen confluir innovación e identidad, arrancando a la tradición de todo esencialismo, y recuperando de la historia su capacidad subversiva e inventiva.

## Contexto

A partir de la segunda mitad del siglo XX, la determinación estética reconfigura al mundo como imagen (Welt Bild para Martin Heidegger), y lo subsume en lo que Walter Benjamin caracterizara como “sus fantasmagorías”, es decir, imágenes engañosas que enmascaran las verdaderas relaciones de producción y las estructuras de dominio de la sociedad. Esta estetización de lo real se da, sin embargo y paradójicamente, a la par del desarrollo del mundo a través del proyecto de la ciencia y de la técnica, junto con la hegemonía del saber de las ciencias modernas de la naturaleza, y de la división entre lo sensible y lo inteligible.

La Modernidad constituyó su hegemonía a partir de un proceso de globalización, que consistió en la imposición de un canon particular (el suyo) como universal, y que a partir de la posguerra desplazó su epicentro hacia los Estados Unidos. En los procesos de constitución de los Estados Nación, la “democratización” se dio a partir de la imposición de estos cánones modernos, homogeneizantes y de progreso, pero siempre en tensión con otras formas diversas, locales y preexistentes. Es que no hay universal que sea por sí mismo universal, sino que se trata siempre de particulares que fueron universalizados, y que reflejan en ello relaciones históricas de poder.

Ya en un contexto como el del capitalismo avanzado actual, operado el paso de la era industrial a la posindustrial, y de las industrias culturales a las i nondustrias y economías creativas, **la cultura** se asumirá como **insumo del desarrollo**, y las políticas de gestión cultural se adaptarán a las reglas del mercado. Con ello, la tensión entre lo global y local confluirá en disoluciones e hibridaciones que aportarán en términos de innovación: el paradigma del desarrollo, versión aggiornada del anterior del progreso indefinido, asumirá así a **la innovación** como un valor económico. Se trata además de la cultura de un capitalismo centrado en la lucha por los recursos naturales, que reorientará su determinación estética hacia la materia. Según Alicia Entel (2005),

“mientras en el siglo XX todo parecía ser imagen, el siglo XXI nos despertó brutalmente a la búsqueda de los elementos básicos. (...) Las luchas por recursos se imponen en el siglo XXI. (...) Y, en el momento de poner al desnudo la realidad, aparecen nuevos modos expresivos tan múltiples como sean las necesidades tanto de los individuos como de los mercados”.

Resalta la autora, que “queda entonces por entender, o volver a pensar en estos muy nuevos escenarios de la devastación, qué cultura superará la división sensible/ inteligible en el entendido de que tal superación tiene como centro la dimensión política” (2005).

## Latinoamérica: sobre identidad, innovación y devenir

En este escenario, cabe la pregunta acerca de cómo se configura la identidad del diseño latinoamericano, y de qué manera absorbe estas tensiones entre lo global y lo local, lo identitario y lo innovativo. Stuart Hall en su texto “¿Quién necesita identidad?” sostiene que más que de identidad deberíamos hablar de **identificación**. Para Hall, que toma distancia de los **enfoques esencialistas** desde una mirada centrada en lo discursivo, la identificación debe entenderse como una construcción, un proceso nunca terminado y en permanente **devenir**: un siempre «en proceso». Esto implica un proceso que actúa a través de la diferencia, y que entraña la marcación y ratificación de límites simbólicos, y la producción de «efectos de frontera», y que necesita lo que queda afuera, es decir su exterior constitutivo, para consolidarse como proceso. Así, la identificación es condicional y se afina en la contingencia de los sentidos, nunca estables, desde un enfoque estratégico y posicional:

“...el uso de los recursos de la historia, la lengua y la cultura en el proceso de devenir y no de ser; no «quiénes somos» o «de dónde venimos» sino en qué podríamos convertirnos, cómo nos han representado y cómo atañe ello al modo como podríamos representarnos” (Hall, 2003: 15).



Figura 1: “Oso” (Qué! Diseño, Córdoba)

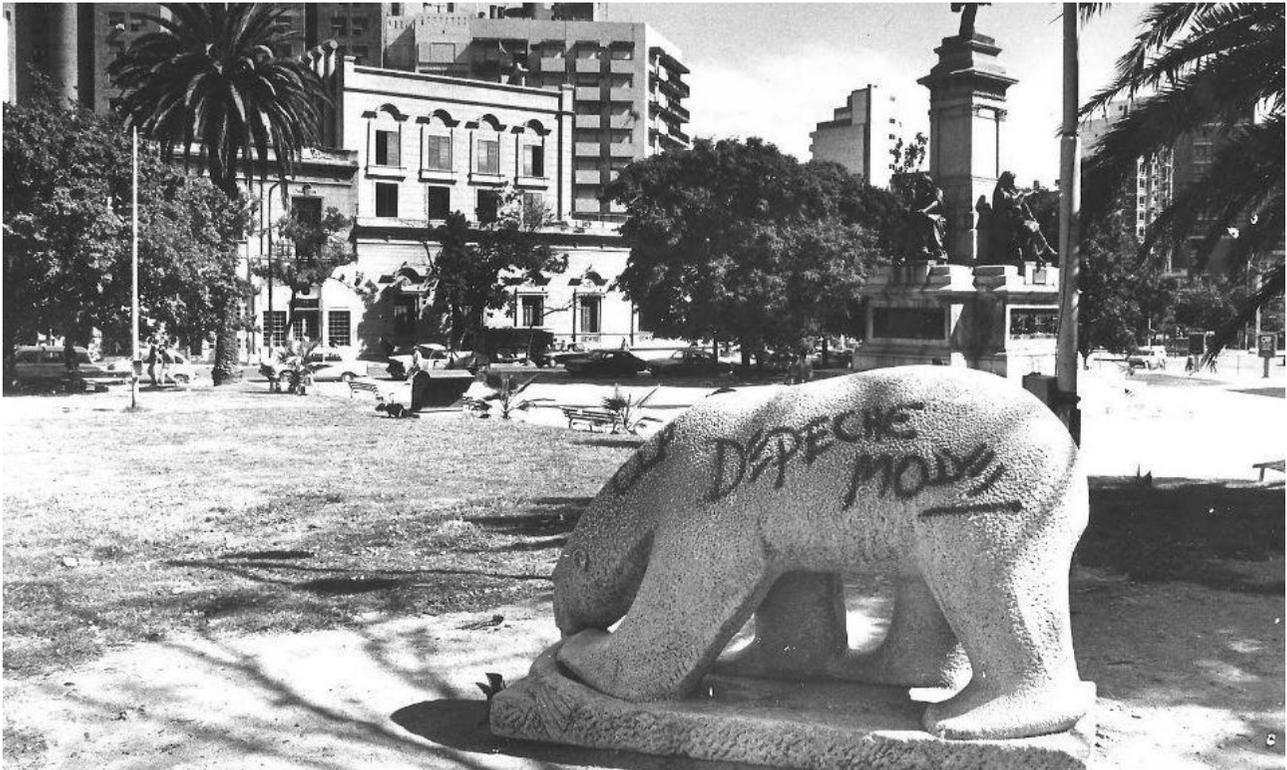


Figura 2: “Oso” (Alberto Barral, 1955, Córdoba)

Salman Rushdie caracteriza a “la hibridez, la impureza, la entremezcla, la transformación que producen las nuevas e inesperadas combinaciones de seres humanos, culturas, ideas, políticas, películas, canciones” como el medio por el cual “lo novedoso irrumpe en el mundo” (Hall, 2013: 162). Se trata más bien de múltiples identidades, en las que lo híbrido logra enlazar lo culto, lo popular y lo masivo, y es lo contrario al concepto de síntesis, a partir de la mezcla y coexistencia de culturas, de etnias, de nuevas tecnologías, de la producción artesanal y la producción industrial (Inardi y Rost, 2013: 174); una hibridez cultural y encarnada como una heterogeneidad multitemporal.

Según Rodolfo Kusch, la cultura latinoamericana debe ser entendida como un **Estar**, dotado de habitualidad y capaz de dar sentido al mundo, en oposición al **Ser** del mundo moderno u occidental, fijado en el determinismo por temor a asumir **el devenir**. Temor que estaría relacionado a la angustia que “significa buscar lo inmutable precisamente porque se siente la angustia que da lo mutable”, es decir, el enfrentar las tensiones que están en pugna en la realidad, pues “no puede haber inmutabilidad ahí donde hay opuestos y éstos se disputen el dominio del mundo que vemos. No puede haber inmutabilidad donde hay ricos y pobres, blancos y negros, democráticos y totalitarios, y más allá, ya en un orden metafísico, donde haya día y noche, dios y diablo, cielo y tierra” (Kusch, 1975).

En el temor a “abrirle el camino a la arbitrariedad y a la libertad”, radicaría el origen de la creación del **imaginario de la inmutabilidad del ser** (Castoriadis, 1998: 272).

## **Modernidades alternativas: identidad e innovación**

Con la crítica posmoderna a la modernidad ya acabada (Huyssen, 2010: 26), y asumiendo que la Modernidad no es un proyecto consumado, cabe entonces pensar en término de **modernidades alternativas**: la clave para su reinterpretación se hallaría precisamente en los modernismos no europeos, periféricos, y en sus particulares apropiaciones del modelo europeo a través de sus hibridaciones con lo popular, lo local, lo vernáculo.

Si partimos de que la Modernidad pretendió irrumpir como la encarnación de lo nuevo, el Viejo Mundo nunca podrá realmente asumir del todo ese papel. Para América como el laboratorio de experimentación por excelencia de lo moderno, no existiría contradicción en la presunción de que lo moderno pueda ser reinterpretado a partir de los procesos que se viven en el contexto latinoamericano, a través de dinámicas y tensiones generadas entre lo global y lo local, lo central y lo periférico, lo colonizador y lo colonizado, lo dominante y lo excluido, lo formal y lo informal, como problemáticas que reaparecen y se reinventan cíclicamente a través del tiempo (Fernández, 1998: 130).

Mongin (Fernández, 1998:130), asocia estas modernidades alternativas a la transformación operada en la temporalidad de las derivas, en las que la historia cede lugar a la memoria. Retomando a Walter Benjamin, la historia que se rescata no sería entonces la historia homogénea y acumulativa de la modernidad triunfante, sino la discontinua y fragmentaria de los vencidos, (...) para “arrancar la tradición al conformismo que quiere apoderarse de ella”, y poder con ello “devolver a la historia (...) su dimensión de subversión del orden establecido, edulcorada, suprimida o negada por los historiadores oficiales” (Löwy, 2002: 77). Así, podemos pensar esta apropiación e identificación cultural de las modernidades alternativas en términos de una **transmisión lograda**, “algo que es más que paradójico, (pues) una transmisión lograda ofrece a quien la recibe un espacio de libertad y una base que le permite abandonar (el pasado) para (mejor) reencontrarlo (Hassoun, 1996:17).

Esta apropiación alternativa de la memoria permite cuestionarla, reinventarla, y dar lugar al devenir de la creación desde la contingencia. Así la memoria, asociada a las categorías de Experiencia y Existencia, posibilita pensar y reinterpretar los Modos de Estar y de Hacer en el mundo.



Figura 3: “Refugio urbano” (Arq. Agustín Berzero, Córdoba, 2016)



Figura 4: “Inti Yu” (Arq. Jonny Gallardo, Córdoba, 2015)

Desde el diseño latinoamericano se deviene explorando las tecnologías en tanto tek-tón, tectura, materialidad, textura como **potencia**, como posibilidad, pensando la materia como la alternativa del “Estar siendo”, frente a la hegemonía global de la forma como encarnación del Ser, de la idea, del arké o de las configuraciones estables como principios dominantes. Se subvertiría de este modo la hegemonía de la “arkhé, (que) implica que esa tectura obedece a un principio que es tanto comienzo como mando (...), (que) gobierna a todo cuanto es, gobierna al ser, (y según el cual) toda habilidad y toda tekne suponen pues ese movimiento hacia la arké” (Agacinski, 2008: 32), para poder en cambio, redirigir ese movimiento hacia el devenir del tektón.

De esta forma, propuestas de arquitectos y diseñadores latinoamericanos, explorando las posibilidades de la materia y las tecnologías, hibridando producción artesanal e industrial, poniendo en cruce técnicas tradicionales con formas actuales, logran hacer confluir innovación e identidad, y arrancan a la tradición de todo esencialismo, recuperando de la historia su capacidad subversiva e inventiva.

La clave entonces estaría en asumir la cultura y la identidad a partir del reconocimiento de sus cotidianidades, de sus modos de hacer, de sus tecnologías y saberes propios, de sus paisajes, sus materiales y texturas y de sus temporalidades diversas, entendiéndolas como contingentes y siempre en proceso, e intentando con ello trascender la dialéctica entre lo sensible y lo inteligible, lo global y lo local, la tradición y la innovación.

Se trataría más que de un Ser, de un Por Ser...

## Bibliografía

- Agacinski, S. (2008) Volumen. Filosofías y poéticas de la arquitectura, Buenos Aires: La Marca editora.
- Castoriadis, C. (1998) Imaginación, imaginario, reflexión, en Hecho y por hacer: pensar la imaginación, Buenos Aires, Eudeba.
- Entel, A. (2005) Ideando: Acerca del pensamiento visual, Constelaciones, 2, Revista de Comunicación y Cultura, Buenos Aires: Fundación Walter Benjamin.
- Fernández, R. (1998) El laboratorio americano. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Hall, S. (2003) ¿Quién necesita identidad?, en Hall, S. y du Gay, P. comp. Cuestiones de identidad cultural. Buenos Aires-Madrid: Amorrortu Editores.
- Hall S. (2013) Pensando en la diáspora: en casa desde el extranjero, en Soto Sulca, R. (Ed.), Discurso y poder, Huancayo: Melgraphic.
- Hassoun, J. (1996) Los contrabandistas de la memoria, Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Huyssen, A. (2010). Modernismo después de la posmodernidad. Barcelona: Gedisa.
- Inardi, M. y Rost, L. (2013) El color en el habitar doméstico latinoamericano, En Strahman, E. (comp.) Constelaciones, Córdoba: FAUD UNC.
- Kusch, R. (1975) América profunda, Buenos Aires: Editorial Bonum.
- Löwy, M. (2002) Walter Benjamin: Aviso de incendio. Una lectura de las tesis “Sobre el concepto de historia”. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.



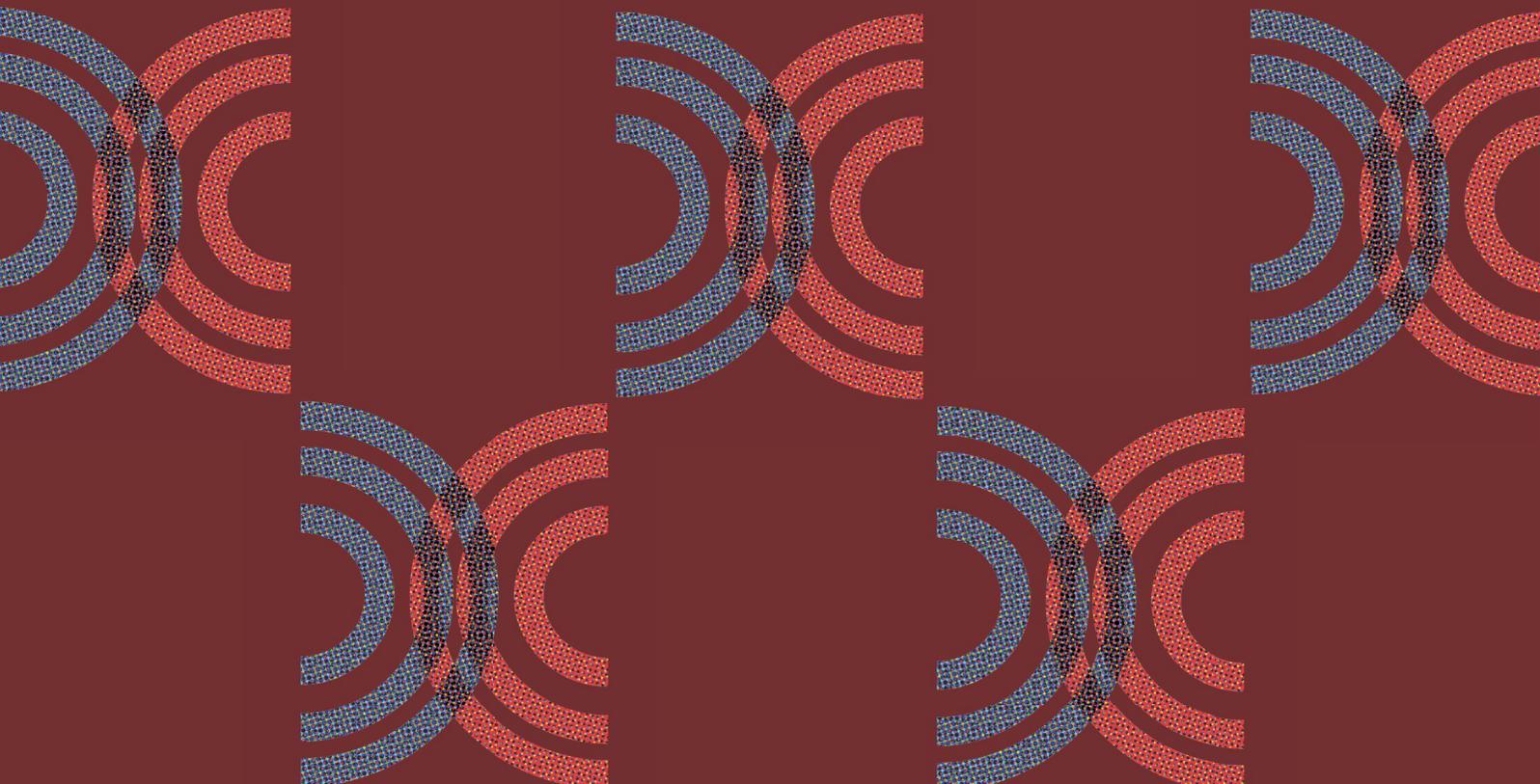
# Estetica de lo inevitable

María del Valle Ledesma



**Conforti**Cecilia  
**Cubeiro**Ana  
**Besora**Gabriela  
**Malem**Florencia  
**Rojas**Catalina  
**Kiyama**Natsue  
**Garcia Salord**Mariana  
**Müller**Natalia  
**Beglenok**Fedora  
**Brandolini**Carola  
**Echegaray**Renato  
**Bravo**Cinthia  
**Liberali**Malena

# Ponencias



# Derivaciones gráficas A partir de la sublimación

Esp. Cecilia N. Conforti  
conforti7@gmail.com

## Filiación institucional

Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Artes, Artes Visuales, Adjunta cátedra Grabado II, Directora Proyecto Formar e investigadora Proyecto Consolidar SECYT.

Nace en la ciudad de Córdoba en el año 1975. Licenciada en Grabado UNC, 1999. Profesora Superior de educación en Artes Plásticas -Grabado, año 2000. En el año 2016 recibe el título de posgrado Especialista en Procesos y Prácticas de Producción Artística contemporánea, UNC. Actualmente cursa el Doctorado en Artes, FA, UNC. Desde 2004 Profesora Asistente en la cátedra Grabado 2, FA;UNC. En el año 2017 adquiere el cargo de Profesora Adjunta a cargo turno tarde de la mencionada cátedra. Categorización V. Desde el año 2012 realiza investigación en la producción artística CEPIA como responsable. En los años 2014-2015; 2016-2017 como co directora SECYT Proyecto B con subsidio. En el 2018-19 directora de Proyecto Formar SECYT con subsidio. Es también Investigadora de proyecto Consolidar. En el 2004 funda Galpón Gráfico Q.C y desarrolla su producción artística, es maestra impresora de artistas, forma y asesora. Ha participado en muestras individuales, colectivas en diferentes ámbitos del arte.

**Palabras clave: creación - devenir - forma - identidad - materia**

## 1. Introducción

El presente artículo está basado en las investigaciones<sup>1</sup> en producción artística –pedagógica y aborda procesos creativos, con estampación en Sublimación. Este artículo es parte de una investigación más amplia y comprende el concepto expandido y las derivaciones que incurren en la gráfica con nuevos desafíos.

---

<sup>1</sup> Proyecto anexo a Proyecto Consolidar III. Desde el Dibujo. Procesos y Prácticas de Dibujo en el Campo Ampliado Del Arte Contemporáneo. Estudios de Casos. Proyectos B con subsidios. La investigación del Grabado no Tóxico en la educación artística I y Parte II: Incorporar nuevas tecnologías no tóxicas en la producción artística: la imagen digital en soportes poliméricos. 2014/15 2016/17. Proyecto Formar Grabado no Tóxico. Derivaciones gráficas en el arte contemporáneo2018/19.

El desarrollo se dió en los años 2018- 2019, Universidad Nacional de Córdoba y en talleres no formales. La sublimación, representó una nueva búsqueda y un gran potencial en la práctica contemporánea, no solo por su menos toxicidad y bajo costo, sino porque permitió su utilización artística-investigativa e interdisciplinaria, al visibilizar los cruces discursivos entre arte, diseño, información, ciencia, tecnología y estética.

Desde una mirada de las neurociencias se indagó para luego comprender como operan los procesos creativos en las personas. Si bien estos conceptos proceden de ámbitos epistemológicos diferentes, ayudan a definir el devenir fenomenológico en que ha ido derivando la manera en que se entiende y manifiesta hoy la gráfica y la estética actual. Clark y Chalmers lo denominan: «La mente extendida». Martínez Moro (2017) considera que la idea: ampliación “extensiva”, proceso -producción y proceso-comunicación, resultan equiparables a las manifestaciones “expandidas” del arte contemporáneo, en la medida en que el hecho artístico (es decir el producto cultural humano por excelencia) no se conforma con frontera alguna, sino que forma parte en la experiencia fluida y diluida en términos de espacio y tiempo.



Imagen 1

La expresión “investigación artística”, que a veces se elige para destacar la especificidad de la investigación en el arte, evidencia no sólo el vínculo comparativamente íntimo entre teoría y práctica, sino que también encarna la promesa de un camino diferente, en un sentido metodológico, que diferencia la investigación artística de la investigación académica predominante<sup>2</sup>. El concepto de metodología responde a la pregunta de cómo enseñar, pero también condiciona de manera decisiva el ‘qué’ y el ‘para qué’ enseñar, porque la metodología es el vehículo de los contenidos y la manera de conseguir los objetivos (Coll et al.,2003; Bernal,2010). Cuando en la producción se incorporan nuevos procedimientos técnicos como la estampación por sublimación; comienzan a surgir soluciones conceptuales, procedimentales que motivan a una reflexión estética. Esto se trasladó al trabajo docente e indefectiblemente, con ello, se trasladó al aula, utilizándolo como dispositivo metodológico (Irwin, 2013). Al converger intereses en investigación o la producción gráfica personal con actividades del aula taller, laboratorio; involucró en las actividades artísticas y educativas un modo de recoger información, analizar ideas, valorar la dinámica entre los participantes y crear nuevas formas de conocimiento y sensibilidad.

## Desarrollo

### 2.1 Técnica

La sublimación en su origen no surge como una técnica de impresión, se lo considera como un producto de evolución, en relación a un estudio sobre la sublimación del agua que lo produce de forma natural. La intensión fue que ese estado de la materia podía también ser provocado. A partir de ello, nació otra idea, en la que se jugó con las tintas, entendiendo que, de la misma manera que el agua, estas se podían convertir a gas en temperaturas elevadas. Fue ese gran descubrimiento lo que dio lugar al inicio del camino del proceso de sublimación que conocemos en la actualidad.

**Sublimación** es el cambio de una partícula sólida a estado gaseoso, sin que, por ejemplo, tenga que pasar por estado líquido.

**Polímero** es un compuesto químico hecho de idénticas moléculas más pequeñas (denominadas monómeros) enlazadas entre sí. Algunos se encuentran en la naturaleza, mientras que otros, están fabricados por el hombre.

**Sustrato** es el material base sobre el cual se imprimen las imágenes. Telas, metal, cerámica, cartón.

---

<sup>2</sup>López Cano, R. y San Cristóbal, U. (2014). Investigación artística en música: problemas, métodos, experiencias y modelos. ed. independiente. Disponible en línea: <http://www.esmuc.cat/content/download/18867/158298/file/Investigaci%C3%B3n%20art%C3%ADstica%20en%20m%C3%BAsica.pdf>.

**Tinta de sublimación** consiste en un sólido tinte, sensible al calor, que suministra el color disuelto en líquido. Expuestas al calor y bajo presión, las partículas del tinte sólidas se transforman en gas, se adhieren al polímero presente y cambian de nuevo a sólido. Las altas temperaturas que se utilizan en sublimación abren los poros del polímero y dejan paso al gas, al retirar la fuente de calor del sustrato, éste se enfría y los poros se cierran, por lo que el gas se vuelve sólido y forma parte del polímero. El calor normalmente se aplica con una prensa o plancha térmica. La operación aquí es de penetración. Esta es la razón por la cual en la superficie sublimada no se percibe nada de relieve, las partículas de la tinta no se pueden eliminar y no se desgastan. A diferencia de otros sistemas de estampación como la serigrafía, método permeográfico y de superficie. Pero cabe mencionar que las tintas no se encuentran en estado líquido sino que son partículas sólidas (se encuentran suspendidas en un líquido que permite desplazarse por una impresora de inyección, por ejemplo) y solo las partículas del están diseñadas para que se adhieran con polímeros, por lo que, cuanto más contenido en poliéster tenga el material, más tinta se agregará a él, y así la imagen final será más brillante.



Imagen 2 sustratos



Imágenes 3 ,4 y 5 - Artistas Hugo Aveta, José Benito y Mateo Argüello Pitt

## 2.2 Derivaciones gráficas a partir de la Sublimación

El bloque de acciones se realizó en 6 talleres dictados en diferentes ámbitos, en la ciudad de Córdoba y Sierras Chicas.

Los elementos comunes fueron:

a | duración 1 jornada.

b | sus participantes, salvo pocas excepciones, no se relacionan con la técnica.

c | En cada taller se invitó a participar a un artista. Se trabajó con las redes sociales Instagram, facebook y con el Galpon Gráfico Quintana Conforti. Estas fueron utilizadas para generar nuevos espacios entre usuarios, imaginar y ejecutar, reflexionar e interactuar con otros al difundir públicamente la participación y posteriormente los resultados. (Imagen 2,3,4)

d | Se produjo una interacción con gente que comparte el mismo interés y de diversos ámbitos, generando un espacio de aporte y comunicación.

e | Sublimación; cada uno diferente. (ver cuadro1)

f | Pero los objetivos no solo giraron en torno a la técnica, sino también las relaciones a partir del análisis de lo producido.

Esta acción posibilitó comprender los factores que intervienen en el proceso de estampación de una matriz relacionando las estampas resultantes con las características de la gráfica contemporánea. Los usos diversos de procedimientos generó una clasificación en relación a los métodos y permitió llevar a la práctica docente, un amplio abanico de posibilidades que brindan las herramientas, los materiales y que pueden ser aplicables al arte como al diseño gráfico e indumentario.

Lugar	Artista	Año	Métodos
Espacio Arte Y Punto. Villa Allende.	Mateo Argüello Pitt	2018	Fotográfico y pictórico en tela y papel
Cultura Mendiolaza	Hugo Aveta	2018	Pictórica expresiva
UNC. Secretaría Extensión	Hugo Aveta	2019	Collage. Dibujo. Collage digital. Pictórico acuarela.
Espacio Mora	Constanza Taboada	2019	Pictórica y fotográfica en soportes diversos (metal y papel)
Pía Coppari	Pía Coppari	2019	Pictórica y fotográfica con texturas en diversos soportes
Estampa Artesanal, Espacio Avellaneda	José Benito	2019	Sellos, stencil, pictórico

Cuadro 1



Imagen 6 - Sellos estampados y pintura

La experimentación con la técnica, en los talleres sirvieron para ajustar variables según las necesidades de la imagen. Se logró en relación a la exploración diversas posibilidades, inéditas. Los formatos, aula taller - laboratorio potenciaron el trabajo reflexivo (utiliza lo ocurrido, lo que puede ocurrir); recursivo, (su práctica discurre espiraladamente en torno a la evolución en ideas) y la auto-reflexión( cuestionamiento propio, suposiciones en las creencias, nuevas sensibilidades).



Imagen 7 - Papel sublimado



Imagen 8 - Fotografía sublimada en tela



Imagen 9 - Fotografía sublimada en papel



Imagen 10 - Sublimación en papel y chapa



Imagen 11 - Papel sublimado dibujo collage



Imagen 12 - Papel sublimado pictórico



Imagen 13 - Sublimación en tela pictórico

## Conclusión

El proyecto de investigación en relación a las derivaciones profundizan la enseñanza de los procesos de producción artística, y promueve que docentes y estudiantes desarrollen una mirada sensible y global acerca de las derivas gráficas que hoy se presentan en el arte contemporáneo. En este contexto, la sublimación, no refiere solo a la enseñanza de la técnica, sino que además debe ser entendida como la herramienta que permite estructurar en el tiempo las diferentes propuestas de producción artística. De esta forma, los saberes se organizan de acuerdo a una secuencia de trabajo que comienza con la Técnica, definición de ideas y el recorte del tema, continúa con la selección del material constructivo, su elaboración y transformación, y culmina con la organización de la obra. El proceso descrito tiene en cuenta, además, la importancia de los espacios y los escenarios. De hecho, las concepciones actuales acerca de las producciones artísticas requieren avanzar más allá de las disciplinas tradicionales, resignificar los espacios de formación e incluir modos de producción que consideren el empleo de diversas tecnologías, como la fotografía, la producción audiovisual y la imagen digital. Resulta valioso, a su vez, atender a las manifestaciones artísticas y estéticas en las cuales se desdibujan los límites de las disciplinas tradicionales o incluyen materiales que favorecen el cruce de lenguajes.

# Bibliografía

- Alcalá Mellado, José Ramón, (2007) “Escrituras eléctricas, matrices intangibles; signos de luz; escenarios gráficos en la cultura digital: Una vaga estampa para el tercer milenio”, Nora- Arte, Vol. XXVII.
- Bernal Pérez, María del Mar (2016) “Los nuevos territorios de la gráfica: imagen, proceso y distribución.” Arte, Individuo y Sociedad Vol. 28, No 1 ISSN 1131-5598. Universidad Complutense de Madrid. Ediciones Complutense.
- Dolinko, Silvia. (2012). Arte plural. El grabado entre la tradición y la experimentación, 1955-1973. Buenos Aires: Edhasa.
- Irwin, Rita. A/r/tography: A metonymic métissage. In: IRWIN, Rita; COSSON, Alex de (Orgs.). A/r/tography: rendering self through arts-based living inquiry. Vancouver, BC: Pacific Educational Press, 2004, p. 27–38.
- Krauss, Rosalind, E. (1996).” La escultura de campo expandido en La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos”. Madrid, Alianza Forma.
- Martínez Moro, Juan (2001). “Actualidad de la estampa”. En “Certamen de arte gráfico para jóvenes creadores, Calcografía (13-17). Santander: ISBN: 84-87181-78-3.
- Martínez Moro, Juan, (1998). “Un ensayo de grabado (a finales del siglo XX)”, Santander, Crítica.
- Pastor, Jesús. (2011). En el curso de su ponencia en el I Foro de Arte Múltiple, Estampa Arte Múltiple. IFEMA, Madrid.
- Soler, Ana (coord.), C STRO, Kako (coord.). “La matriz intangible”. Vigo: grupo dx5 - Universidad de Vigo, 2004. 160 p
- Stenhouse, L. ( 1987). “La investigación como base de la enseñanza” Madrid. Morata.
- Valente, Alicia K. (2018). “Gráfica artística y nuevos medios. Modos de producción y circulación en Presión festival de gráfica contemporánea”. Arte y Sociedad revista de investigación, [asri.eumed.net/15/grafica-artistica.html](http://asri.eumed.net/15/grafica-artistica.html), 2.
- YINGER, R. (1987). Un estudio de planificación docente: Descripción y desarrollo de teorías utilizando métodos etnográficos y de procesamiento de información. Michigan, Universidad de Stamford.



# Influencia del contexto sociocultural en el diseño y el vínculo con el usuario: análisis de marcas de diseño independiente cordobés

Ana María Cubeiro  
acubeiro@gmail.com

Natsue Ayelén  
natsuekiyama@gmail.com

Gabriela Soledad Besora  
gbesora@gmail.com

Mariana García Salord  
m.garciasalord@gmail.com

Florencia Agustina Malem  
florenciamalem@gmail.com

Natalia Müller  
nataliamuller21@gmail.com

Catalina Rojas  
catalina.rojas@ues21.edu.ar

Fedora Beglenok  
fedorabeglenok@gmail.com

Carola Brandolini  
carolabrandolini@gmail.com

## Filiación institucional

Universidad Siglo 21

Grupo de investigación conformado por docentes, egresados y alumnos de la Licenciatura en Diseño Indumentaria y Textil de la Universidad Siglo 21. Los docentes que lo integran son: Ana María Cubeiro, licenciada en Comunicación Audiovisual por Universidad Pompeu Fabra y estudiante del Doctorado en Artes de la Universidad Nacional de Córdoba; Gabriela Soledad Besora, licenciada en Sociología y estudiante de la Maestría en Administración de Empresas de la Universidad Siglo 21; Florencia Agustina Malem, licenciada en Diseño de Indumentaria y Textil, Master en Moda y Creación otorgado por la Université de la Mode de Lyon; Catalina Rojas, licenciada en Diseño de Indumentaria y Textil, con título de posgrado en Gestión de Emprendimientos Creativos otorgado por la Universidad Nacional de Córdoba.

**Palabras clave:** Contexto socio-cultural - Diseño local - Córdoba - Industrias Creativas - Usuario.

## Resumen

Se presentan parte de los resultados de la investigación “Signos culturales en el diseño independiente cordobés: interpretación y postproducción”, realizada en Córdoba en el 2018 y 2019 con objetivo de reflexionar acerca de las relaciones que se establecen entre el contexto sociocultural y el diseño. A partir de este objetivo, se exponen los resultados de una serie de entrevistas realizadas a diseñadores locales. A partir de este planteamiento, se planteó una investigación cualitativa, contemplando la realización de entrevistas en profundidad a una muestra de 12 diseñadores emergentes de ciudad de Córdoba. Los datos recabados nos permiten inferir que el proceso de diseño se ve fuertemente influenciado por las necesidades de los usuarios, las tendencias y los condicionantes productivos, así como económicos.

## Introducción

Córdoba capital se caracteriza por la diversidad cultural, donde también impactan la globalización y del hiperconsumo. En este contexto, creemos que el incipiente desarrollo del diseño independiente en Córdoba representa una contra-respuesta a estos fenómenos. Como industria creativa, contribuye con el desarrollo local y es a su vez el reflejo de una geografía determinada. De acuerdo con las ideas expuestas por Szpilbarg y Saferstein (2014), el diseño es un sector dinámico a nivel comercial y puede ser concebido como “una oportunidad de desarrollo económico, social y cultural, como fuente de empleo y de generación de valor” (p. 108). Cada contexto condiciona el ejercicio efectivo de la disciplina e influye sobre los diseñadores, la generación de productos y la sociedad de la cual forman parte (Gaitto, 2018). En este orden de ideas, para Avenburg y Matarrese (2018), la construcción de sentido del diseño está atravesada por las disputas y procesos de hegemonía sociales que se dan en el modelo capitalista globalizado. Sin embargo, frente a la crisis de la sociedad de consumo masivo, Correa (2008) entiende que las producciones de los diseñadores independientes son objetos simbólicos de valor distintivo. Quienes son reconocidos como diseñadores, afirma Guershman (2018), pretenden estar alejados de las tendencias internacionales y defienden la autenticidad de sus procesos creativos.

De acuerdo con estas ideas, el presente artículo se orienta en describir la experiencia y percepción de los diseñadores independientes cordobeses respecto de su actividad. Con tal objetivo, se planteó una investigación de tipo exploratorio con enfoque cualitativo a partir de la realización de entrevistas en profundidad a 12 diseñadores cordobeses, durante el periodo comprendido entre noviembre de 2018 y julio de 2019.

## Desarrollo

Las entrevistas se desarrollaron a partir de la detección de cinco categorías núcleo: formación y experiencia del diseñador, proceso creativo, usuario, proceso productivo y entorno socio-económico. En relación a la figura del diseñador, podemos distinguir tres tipos de formación: profesional o académica, cursos y conocimiento basado en la experiencia. Destaca la importancia que se brinda a este último, relacionado con el aprendizaje no formal que se desarrolla en el entorno familiar u otros ámbitos de la vida cotidiana. Quiénes están a cargo del diseño, son a su vez fundadores de las marcas y ejercen labores de gestión, con lo cual responden también a la figura del emprendedor. Esto concuerda con los resultados arrojados por el INTI (2016), que detalla que el segmento del diseño en Argentina está conformado por microemprendimientos, de los cuales el 72% es administrado por sus dueños.

Cabe señalar cómo las propuestas de diseño se ven afectadas por una lectura consciente del entorno. La creatividad no se entiende de manera aislada, sino que está determinada por factores como las tendencias, el mercado y los condicionantes productivos. El proceso creativo está marcado por referentes culturales heterogéneos propios de una sociedad tecnológica y altamente globalizada. Creemos que los diseñadores cordobeses capitalizan esta situación, articulando las influencias globales con la identidad local, en consonancia con las ideas de Francesco Morace (2009). En general, observamos claridad a la hora de definir el valor diferencial de los productos que diseñan. Si bien es un proceso en construcción, existe una búsqueda consciente para lograr esa identidad.

El análisis de las necesidades del usuario es un aspecto fundamental desde el punto de vista de los entrevistados, quienes consideran que la continuidad de las marcas depende de la capacidad de empatía y del equilibrio entre una propuesta creativa y las expectativas del usuario. No se trata de una característica aislada del diseño cordobés sino que, como señala Bedolla Perea (2018), está en la base de un cambio en la concepción de un diseño más racional a uno centrado en la experiencia y el contexto personal del usuario.

En cuanto al entorno productivo, el acotado acceso a materiales se suma a la dificultad de poder implementar procesos especializados para pequeñas producciones. El acceso a mano de obra calificada sobresale como un proceso complejo, convirtiéndose en un factor fuertemente valorado. En general, las relaciones con los talleres se fundamentan en la generación de vínculos interpersonales que se sostienen a lo largo del tiempo. El factor humano es la base para generar espacios de trabajo que se configuran en el marco de una economía justa. Muchas de las marcas se desempeñan de acuerdo con el modelo de economía circular, en el cual no se persigue solamente el rendimiento económico

sino que se prioriza el desarrollo sostenible. Esta cuestión nos acerca a las ideas de autoras como Saulquin (2014) o Correa (2019), quienes destacan la relevancia que tienen las producciones generadas de manera ética y responsable para el diseño independiente.

Los participantes manifiestan un compromiso en relación con las problemáticas sociales presentes en Córdoba, asumiendo una actitud crítica frente a la utilización oportunista y mercantilista de ciertos movimientos. A nivel socio-económico y considerando el actual momento de recesión, destacan la contribución que pueden hacer los emprendimientos para promover el desarrollo local y señalan la necesidad de construir alianzas con otros diseñadores o actores. Finalmente, la mayoría de entrevistados valora los programas de apoyo públicos a diseñadores y emprendedores locales.

## **Conclusiones**

En conclusión podemos afirmar que el diseño independiente desempeña un rol social activo en Córdoba, contribuyendo con un desarrollo de una economía más sostenible y responsable. Su aporte no sólo incide a nivel productivo o comercial, sino que contribuye positivamente en términos culturales y sociales. Los vínculos con el entorno inmediato del diseñador son fundamentales para el desarrollo de su actividad. En el caso de las marcas investigadas, sobresale la cercanía real que existe con el usuario/cliente, buscando generar experiencias y la construcción de lazos. Por otra parte, advertimos la necesidad de fortalecer el tejido entre diseñadores independientes en la ciudad de Córdoba, especialmente en el marco actual de recesión económica. Este aspecto, sumado con el valor que adquieren las relaciones que se establecen con los productores, nos lleva a subrayar la importancia que tienen el factor humano y la construcción de comunidad como bases para sostener el diseño independiente en Córdoba.

## Bibliografía

- Avenburg, K. y Matarrese, M. (2018). Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación* (71), pp. 11 – 19. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Recuperado de: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/694\\_libro.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/694_libro.pdf)
- Bedolla Pereda, D. (2017). Sobre la empatía y la introspección emocional en los diseñadores. *Economía Creativa* (08), pp. 85-113. Recuperado de: [http://centro.edu.mx/ojs\\_01/index.php/economiacreativa/article/view/152/109](http://centro.edu.mx/ojs_01/index.php/economiacreativa/article/view/152/109)
- Correa, M.E. (mayo 2008). El diseño como nueva cultura identitaria: aproximación al análisis de los jóvenes diseñadores independientes de la ciudad de Buenos Aires. En *Jornadas de Cuerpo y Cultura*, Universidad Nacional de La Plata (UNLP), La Plata. Recuperado de: [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.671/ev.671.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.671/ev.671.pdf)
- Correa, M.E. (2019). Diseño y sustentabilidad. Un nuevo escenario posible en el campo de la moda. *Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* (76), pp. 89-104. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Buenos Aires. Recuperado de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/714\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/714_libro.pdf)
- Gaitto, J. (2018). “La función social del diseño o el diseño al servicio social”, en *Cuadernos del Centro de Estudios de en Diseño y Comunicación* (69), pp. 21-29. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Recuperado de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/663\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/663_libro.pdf)
- Guershman, B. (2018). Marcas de shopping o de diseñador. Los procesos de adscripción en la moda, *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación* (71), pp. 129 – 143. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Recuperado de: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/694\\_libro.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/694_libro.pdf)
- Instituto Nacional de Tecnología Industrial-INTI. (2016). Diseño de indumentaria de autor en Argentina. Diagnóstico productivo e impacto económico basado en la Encuesta Nacional de Diseño de Indumentaria de Autor. Buenos Aires: INTI. Recuperado de: <https://www.inti.gob.ar/publicaciones/descargac/350>
- Morace, F. (2009). *La estrategia del colibrí. La globalización y su antídoto*. Barcelona, España: Experimenta.
- Saulquin, S. (2014). *Política de las apariencias. Nueva significación del vestir en el contexto contemporáneo*. Buenos Aires: Paidós.
- Spzilbarg, D. y Saferstein, E. (diciembre 2014). De la industria cultural a las industrias creativas: un análisis de la transformación del término y sus usos contemporáneos. *Estudios de Filosofía Práctica e Historia de las Ideas, Revista anual del Grupo de Investigación de Filosofía Práctica e Historia de las Ideas* (16), pp. 99-112. Mendoza. Recuperado de: <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/35152>



# Diseño de juegos y dispositivos lúdicos para el aprendizaje

Renato Echegaray  
renatoechegaray@gmail.com

Cinthia Bravo  
cynthiasunbravo@gmail.com

## Filiación institucional

Fundación Santo Domingo

**Renato Echegaray**, Magister en Diseño de Procesos Innovativos (Universidad Católica de Córdoba). Docente en el nivel superior, de grado y posgrado. Cuenta con 7 años dedicados a la dirección de carreras de diseño, elaboración de planes de estudio, selección y capacitación docente. Participa activamente en distintos eventos de difusión del conocimiento. Posee 20 años de experiencia ejerciendo el desempeño independiente del diseño, principalmente en diseño didáctico y editorial.

**Cinthia Bravo**, Técnica en Diseño Gráfico y Publicitario (Facultad de Arte y Diseño, Escuela Lino É. Spilimbergo). Cuenta con 6 años de experiencia en diseño editorial y diseño didáctico. *Freelance*. Diseñadora y maker en Fablab Córdoba. Docente en el nivel superior de la carrera *Web Developer*.

**Palabras clave:** aprendizaje - DCU - Diseño didáctico - Experiencia de usuario - Juegos didácticos

## a. Introducción

Es un proyecto donde se presenta la concepción, desarrollo y resultados de la producción de materiales didácticos para el aprendizaje de matemática en la escuela secundaria. El objetivo es la creación de diseños didácticos para una experiencia óptima de aprendizaje mediante la ludificación de 16 clases.

Es un proyecto interdisciplinario integrado por diseñadores, docentes y asesores pedagógicos, cuya labor tiene como propósito hacer más accesible el conocimiento considerando el estilo de aprendizaje de los estudiantes. Los resultados poseen distintas naturalezas: la creación de juegos y objetos lúdicos y la experiencia de aprendizaje.

## **b. Desarrollo**

El trabajo se enmarca en torno a tres ejes: el Diseño Didáctico como campo disciplinar del Diseño Gráfico, el Diseño Centrado en el Usuario como enfoque profesional y la interdisciplina como la articulación posibilitadora de distintos saberes que se integran llegando más allá de lo que individualmente podrían hacerlo.

El **Diseño Didáctico** (DD) como campo disciplinar del diseño gráfico, se ocupa de desarrollar comunicación visual para que su usuario aprenda mediante él, un contenido determinado, este puede ser de todo tipo de naturaleza: instrucciones para armar un mueble, el manual de uso de un artefacto, un libro escolar, una presentación digital empleada en un aula para explicar una teoría, una infografía, etc. Y en cualquier formato, dependerá de cómo se reproduce y cómo lo consume el usuario: un video tutorial en la web, un esquema o una infografía impresa en un manual, una película documental, una animación explicativa de un procedimiento. Cualquiera sea el formato o el medio, el objetivo de cada DD se cumple cuando el usuario comprende lo que se presenta como información y logra convertirla en conocimiento.

El **Diseño Centrado en el Usuario** es el enfoque orientativo que se aplica al diseño didáctico. Ofrece una mirada humanizada en cuanto al uso y producción del diseño. El DCU es el enfoque que concierne al DD, dado que se espera que se produzca el aprendizaje, ningún otro ofrece una mirada de la psicología cognitiva que esta área requiere. Este enfoque considera que existe un ser humano que interactúa con el diseño, para él y por él se diseña, para que en su experiencia individual, el diseño lo conduzca a la satisfacción de sus deseos y necesidades con la singularidad que como ser único este requiere.

El Diseño Centrado en el Usuario predispone la integración de diferentes disciplinas posibilitando la articulación de distintos saberes y llegando más allá de lo que individualmente podrían hacerlo. Es una tarea interdisciplinaria que requiere al menos de dos profesionales: un diseñador y un contenidista. A ellos pueden sumarse muchos más: fotógrafo, ilustrador, editor, redactor, especialista en el tema; pero básicamente se requieren tareas de elaboración de contenido de un área de conocimiento específica y de diseño de comunicación visual.

En cooperación mutua y de manera integrada, el docente orienta al diseñador en su aproximación al tema y el diseñador facilita al docente las posibilidades técnicas y tecnológicas de comunicación. Implica un diálogo y una orientación simultánea de uno hacia el trabajo del otro.

El modelo de proceso de diseño que se aplica es una construcción original como producto de una investigación en Diseño Didáctico Centrado en el Usuario. Es una herramienta que mediante su empleo, permite obtener un producto de diseño que se ajusta a las preferencias de, en este caso, los alumnos de matemáticas para su aprendizaje.

Los objetivos del proyecto fueron:

- | Creación de diseños didácticos para una experiencia de aprendizaje óptima.
- | Obtención de preferencias de consumo de información de los usuarios.
- | Obtención de interfaces de aprendizaje mediante la materialización de diseños.

El proceso productivo posee 7 etapas y por cada una de ellas se establece objetivos, actividades metodológicas, resultados a alcanzar, la participación y acciones llevadas a cabo entre diseñadores, docentes y alumnos durante el proceso de diseño.

## **Etapa 1 - Definir el núcleo de aprendizaje**

En esta primera etapa se identifican los contenidos del DD y se planifica el periodo en el que serán desarrollados. El docente le emite al alumno qué aprenderá, cómo lo hará, de qué le sirve, cómo será valorado y qué tiempo implica. En este caso se planificó para 16 clases de matemáticas.

### **Objetivos**

Delimitación del núcleo de aprendizaje de la materia de acuerdo a los factores de innovación.

### **Actividades**

#### **1. Delimitar el núcleo de aprendizaje.**

*Hilo conductor:* Números racionales (Q)

*Tópicos centrales:* Fracciones, recta numérica, porcentaje, decimales. Operaciones.

#### **2. Planificar**

Se planifican las 16 clases, cada clase con la siguiente estructura:

- *Tópicos*, son los temas de los contenidos que se desarrollarán.
- *Metas de Comprensión*, son una afirmación explícita que clarifica aquello que se debe producir y sirve para dirigir la atención del alumno en su proceso.
- *Desempeños de Exploración*, son los que permiten que el alumno experimente sin demasiadas estructuras ni rigores, implica una primera aproximación al tópico en la que los ponen en relación con otros ya aprendidos.
- *Desempeño de Síntesis*, el alumno integrará en un trabajo todos los tópicos y las metas involucradas.

## **Etapa 2 - Identificar posibilidades para el área de conocimiento**

Esta etapa es de exploración donde se releva y reconoce qué hay disponible para ser usado y crear la experiencia deseada. Implica la posibilidad de estrategias didácticas para vincularlo con el campo de acción, entre otras consideraciones que puedan hacerse para que:

- | El diseñador comprenda el área de conocimiento del tópico y cómo trabajar con ella.
- | El docente pre-visualice el alcance de tecnologías y técnicas de representación del contenido.

### **Objetivos**

Reconocimiento de sistemas visuales para el área de conocimiento y de recursos técnicos y tecnológicos posibles para el DD.

### **Actividades**

#### **1. Rastrear y reconocer recursos de diseño.**

- | Diseño interactivo: pdf interactivo con acciones para el usuario como hipervínculo, efecto mouse-over y menú de navegación.
- | Diseño multimedial: animaciones gráficas sencillas y edición básica de videos.
- | Diseño didáctico: esquemática en láminas, páginas impresas o digitales de infografías, esquemas, diagramas y mapas.
- | Diseño de imágenes: fotografía de estudio, selección desde bancos de imágenes gratuitos. Ilustración digital mediante técnica de collage, fotomontaje, fotografismo y mixta.
- | Diseño de objetos: maquetas, juegos y recursos didácticos corpóreos.

#### **2. Identificar códigos comunicacionales.**

Se buscan referencias de diseño para el tema e interpretan sus modelos comunicacionales. Se relevan diseños visuales desarrollados para el área de conocimiento del tópico.

## **Resultados**

Conocimiento de las posibilidades técnicas disponibles e interpretación comunicacional del área.

## **Etapa 3 - descubrir las preferencias de usuario**

Se trata de registrar las preferencias del alumno. Es una actividad compleja ya que la carga de subjetividad del usuario puede dificultar llegar al centro de lo que realmente prefiere y crear algo útil para él.

### **Objetivos**

Descubrir junto al usuario sus preferencias para crear la experiencia de aprendizaje con en el DD.

### **Actividades**

#### **1. Entrevistar al grupo y mapear preferencias.**

Se realiza una entrevista semiestructurada al grupo con el fin de conocer sus preferencias de consumo de información.

El elemento clave que aporta estos datos es un tablero que posee dos atributos: actúa como mostrador gráfico de las preferencias de los alumnos y a la vez como dinamizador de la actividad. Como resultado, el tablero expresa las preferencias del grupo entrevistado.

#### **2. Marcar preferencias individuales.**

Luego de la entrevista, cada alumno “vota” con marcadores magnéticos las cinco preferencias que más se aproximan a su gusto personal.

Esto permite la expresión personal de todas las personas, asegurando que aquellas que menos exteriorizan sus pensamientos puedan igualmente reflejarlos sobre el tablero.

#### **3. Interpretar.**

En el primer nivel de preferencias, el entretenimiento es lo más solicitado. La interactividad, la multiplicidad y el uso de la web son las maneras específicas de lograrlo para el grupo.

La totalidad pide que el material sea netamente entretenido y ponen énfasis al solicitarlo. La interactividad se entiende en sentido amplio, sea entre personas o con dispositivos analógicos o digitales. El uso de la web tiene que ver con las motivaciones y gustos

personales del grupo, como una actividad en sí que les resulta interesante y con capacidad de absorberlos. La multiplicidad es la preferencia por realizar actividades variadas para practicar un tema y no tareas repetitivas.

En un segundo nivel de preferencias los alumnos indican aspectos que tienen que ver con el consumo accesible de información: que posea calidad profesional, que se lea fácil y que sea breve y completo a la vez.

## **Resultados**

Identificación y jerarquización de las preferencias de usuario en tres niveles.

Nivel 1: Entretenido (31 votos). Uso de la web (17 votos). Interactivo (17 votos). Multiplicidad (15 votos)

Nivel 2: Concisa. Lecturable. Calidad profesional. Técnicamente legible.

Nivel 3: Orientador completo. Claridad visual. Guía autodidacta. Prosumidor. Actualizable. Uso explícito. Aleatorio. Actualizado. Abundancia de imágenes. Portable. Contundente. Aporte estético. Color.

## **Etapas 4 - Identificar patrones**

Identificar patrones consiste en detectar y poner en relación similitudes de datos de distinta naturaleza. A través de modelos interpretativos generados en las etapas anteriores, se produce conocimiento al aplicarlos. Esto puede hacer que, lo que hasta el momento es una intuición, se convierta en una verdad más fundamentada.

### **Objetivos**

Creación de una estrategia de comunicación visual identificando patrones.

### **Actividades**

#### **1. Aplicar teoría.**

Se selecciona como enfoque teórico principal de diseño **Experiencia de usuario** de varios autores. El enfoque secundario Diseño centrado en el usuario de Donald Norman + Siete columnas del diseño de Gui Bonsiepe.

#### **2. Atribuir.**

A partir de las preferencias del primer nivel (entretenido, interactivo, multiplicidad y uso de la web), se determinan los siguientes requerimientos para lograr un diseño entretenido mediante:

- | La variedad es como constante en el planteo de cada tópico y desempeño.
- | El empleo de la interactividad entre dos o más personas, entre una persona y una pantalla, entre una persona y un objeto.
- | La web como un recurso y un pretexto para realizar desempeños cuando el tópico lo permite.

### **3. Establecer la arquitectura de la información.**

No fue necesario crear arquitectura de información ya que se diseñaron juegos y estos no la precisan para funcionar.

### **4. Conceptualizar**

Este punto se propuso pero no se aplicó porque cada juego encerró como concepto el mismo tópico que ludificó.

Se pensó la analogía de un tren de carga y transporte de pasajeros: El tren y sus vagones pueden ser números fraccionarios. Se pueden agrupar pasajeros por butacas o camarotes. Las cargas son fracciones dentro de las fracciones. La vía tiene forma de recta numérica. En las estaciones se realizan operaciones que cambian las fracciones.

### **Resultados**

Estrategia de comunicación visual construida desde la articulación de los patrones identificados.

## **Etapa 5 - Aplicar la estrategia de diseño**

Es la instancia en la que todas las ideas y decisiones tomadas se llevan a cabo. En la etapa actual se construye de forma visible el DD. Es el momento en el que el diseño en sí toma su forma final.

### **Objetivos**

Obtención del producto final del diseño.

### **Actividades**

#### **1. Redactar los textos para el DD.**

Casi no se redactaron textos para los diseños didácticos creados. Los empleados, se extrajeron del material teórico práctico elaborado anteriormente por la docente.

#### **2. Construir el DD.**

Las preferencias de consumo de información, de las cuales la más solicitada fue el

entretenimiento, se convierten en requerimientos de diseño. A partir de estos se crean 7 kits para ludificar 16 clases de Matemática, para el aprendizaje de números racionales.

### ***Álbum de números racionales***

Se diseñó un álbum en el que cada alumno completa una página pegando dos fotografías por él obtenidas sumado a su explicación interpretativa. Como consigna, las fotografías debían mostrar números racionales presentes en la vida cotidiana.

### ***Fracciones equivalentes***

Presenta una analogía que explicita un valor fraccionario en relación al tamaño físico que una porción puede alcanzar. Los valores van desde un entero a  $1/18$ . El objeto aporta retroalimentación inmediata: si el alumno acierta o erra, los espacios vacíos de llenado se lo confirman.

### ***Bingo racional***

Es un bingo tradicional, en el que los números enteros se han reemplazado por distintas expresiones del mismo valor fraccionario. Los alumnos completan un cartón diseñado con este mismo criterio.

### ***Dominó***

Basado en este juego clásico, se creó uno en el que los números se reemplazan por distintas expresiones fraccionarias. Diseñado para practicar fracciones equivalentes, los alumnos debían hallar la igualdad de valor en las distintas formas que se pueden expresar.

### ***Álbum de rectas numéricas***

El producto consiste en páginas impresas con una línea por cada una. La línea posee puntos equidistantes, este grafismo es la base para que actúe como línea del tiempo para ser llenadas con tres tipos de datos diferentes: “línea de la propia vida del alumno”, “sagas de películas” y “biografías de grandes genios”.

### ***Juego de la ruleta***

El elemento principal es un ejercicio (o varios) que la docente solicita resolver a cada grupo, estos se han graficado bajo criterios lúdicos. Los demás elementos aportan la emocionalidad propia del juego: prendedores de colores para individualizar personas en grupos, una ruleta que sorteá qué color explica una consigna y puntos de goma para canjear por un porcentaje de aprobado en el examen.

### ***12 fascículos de revista de entretenimiento***

Toda la ejercitación domiciliar fue mediante 12 números de una revista, en la cual se presentan ejercicios con formato de entretenimiento para resolver en el mismo fascículo.

### **3. Verificar el DD con el equipo.**

Esta actividad se desarrolló de manera continua en todo el proceso. A medida que el equipo de diseño generaba un juego, la docente corroboraba su contenido.

Las verificaciones son de “diseño empático”, en donde se valora desde lo que se considera que el usuario ponderará. La verificación final es el último paso, en el que el estudiante emplea los diseños para él creados.

### **4. Realizar ajustes y publicar.**

Ajustados los diseños, estos se reproducen. Las tecnologías más empleadas son las CNC que permite baja tirada y admite variedad de soportes. Parte de los diseños han sido finalizados a mano por su baja cantidad o por su tratamiento final.

Todo juego posee su envase primario que lo contiene y luego uno terciario que los agrupa. Esto ha sido una consideración tenida al contemplar que los juegos ocupan espacio y que los lugares de almacenamiento son escasos.

### **Resultados**

Producto final terminado, listo para implementarse en cada instancia de aprendizaje.

## **Etapa 6 - Concretar la experiencia de usuario**

Esta es la etapa por la cual todas las anteriores tienen sentido. Es el momento de que el alumno emplee el DD creado para que él aprenda. Hay una experiencia de usuario por cada instancia de aprendizaje o por cada vez que el alumno acceda a los contenidos del DD.

### **Objetivos**

Aplicación del DD para posibilitar el aprendizaje a partir de la experiencia de uso.

### **Actividades**

Llevar a cabo la experiencia de usuario empleando el DD en cada instancia de aprendizaje. En todas las clases planificadas para el desarrollo de la unidad, los estudiantes emplearon los distintos diseños didácticos desarrollados como interfaz de aprendizaje.

### **Resultados**

Experiencia de aprendizaje posibilitada por el DD creado.

## Etapa 7 - Valorar la experiencia

Como cierre del proceso, este propone que se evalúen los resultados finales. Interesa saber el grado de eficiencia que tuvo el DD a partir de valoraciones del usuario, del docente y del diseñador. Las valoraciones se realizan en dos direcciones, ambas facilitadas por el docente. Por un lado se evalúa la producción de los alumnos y por el otro, la experiencia al usarlos.

### Objetivos

Valoración del DD desde la experiencia que este permite tener al emplearlo.

### Actividades

Valorar mediante actividades colectivas cómo ha sido la experiencia de usuario. Los alumnos respondieron una encuesta valorativa con el propósito de conocer qué tan agradables les resultaron los diseños.

### Resultados

DD valorado por el usuario y el equipo de diseño desde su propia experiencia.

### Experiencia de usuario

La medición se realiza desde dos parámetros

- | El alcance de los criterios de evaluación de los tópicos
- | La satisfacción del alumnos al emplear los diseños

### Alcance de los criterios de evaluación en evaluaciones

Mediante comparaciones del *grupo de alumnos* con grupos *anteriores* en los mismos tópicos y con el *mismo grupo* en tópicos diferentes, se observa el siguiente cambio en las calificaciones obtenidas en los usuarios del diseño:

Los estudiantes con promedio entre:

- 1 y 4 - han mantenido o aumentado un punto su calificación
- 5 y 7 - han aumentado notablemente su calificación
- 8 y 10 - han mantenido estables su calificación

## **La satisfacción del alumnos al emplear los diseños**

Los estudiantes, *como usuarios del diseño*, evaluaron su conformidad en cuanto a la satisfacción que este brindó.

72 % Muy buena

13 % Excelente

11% Buena

4% Regular

0 % Mala

## **Conclusiones**

Se hace un cierre de este trabajo a modo de concluir lo que etapa por etapa se fue produciendo y siendo conscientes de que los resultados siempre se pueden mejorar.

### **Conclusiones del coordinador del equipo de diseño**

*El primer aspecto importante es que se trabajó con las preferencias de consumo de información de las personas. Un dato clave para lograr que el diseño coopere en el aprendizaje, pero que es muy difícil de obtener con veracidad con herramientas tradicionales. Ante esta realidad, la primera conclusión es que trabajamos con un modelo de proceso de diseño y con una herramienta que habilita profesionalmente a descubrir qué quieren las personas para aprender.*

*El equipo de diseño creó materiales para 16 clases de matemática. Por complejo, por nuevo y por cantidad de piezas a resolver, este fue nuestro trabajo más extenso del año. Guió nuestras tareas, además de la consideración de las preferencias de los usuarios, la economía en la reproducción de los diseños, su durabilidad y la usabilidad; entendida esta última como la capacidad de cooperar en el aprendizaje del estudiante.*

*La conclusión central viene de la mano de dos valoraciones: La primera es que las calificaciones en sí han sido mejores que las anteriores, lo que indica que el objetivo institucional está cumplido. La segunda se refiere a la experiencia en sí que tienen los alumnos, por lo que expresaron en las encuestas ha sido positiva. El estado de excitación anímica en el aula es un indicador del entusiasmo que los materiales didácticos produjeron. Entre ambas valoraciones se valida la utilidad del diseño didáctico.*

*Todos los diseños están en potencia de ser mejorados. Entendida esta posibilidad, se observaron las clases para saber en qué puntos deben producirse mejoramientos futuros; que sumados a los aportes del asesor y la docente, se detectó que haría a una mayor usabilidad:*

- | *Realizar un reglamento digital que indique paso a paso, cómo jugar al dominó. Sucede que no todos los alumnos lo conocen y requiere un tiempo aprenderlo.*
- | *Reducir la cantidad de “bolillas” del bingo, para lograr que cada cartón se complete más rápidamente. El tiempo extenso atenta contra el entretenimiento.*
- | *En el juego de las fracciones equivalentes, lleva mucho tiempo guardar el juego luego de ser jugado. Este aspecto ya se arregló mediante un nuevo envase.*

## Bibliografía

### Diseño

- Blanchard, G. (1990). La letra. Barcelona: CEAC.
- Bonsiepe, G. (1998). Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño. Buenos Aires: Infinito.
- Costa, J. y Moles, A. (1992). Imagen Didáctica. Barcelona: Ceac.
- Eco, U. (2013). La estructura ausente. Buenos Aires: Debolsillo.
- Frascara, J. (2011). ¿Qué es el diseño de información? Buenos Aires: Infinito.
- Frascara, J. (2000). Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. Buenos Aires: Infinito.
- Gradowczyk, M. (2008). Tomás Maldonado, un moderno en acción: ensayos sobre su obra. Buenos Aires: Eduntref.
- Maldonado, T. (1997). Escritos Preulmianos. Buenos Aires: Infinito.
- Maldonado, T. (1999). Lo real y lo virtual. Barcelona: Gedisa.
- Naselli, C. (1998). El proceso de diseño como concepto instrumental, en Cuando la idea se construye. Córdoba: Screen.
- Naselli, C. (2013). El rol de la innovación creadora. Córdoba: i+p y UCCo.
- Pratt, A. y Nunes, J. (2013). Diseño interactivo, teoría y aplicación del DCU. Barcelona: Océano.
- San Martín, M. (2011). Diagraphics. Barcelona: GG.

### Usuario

- Bachrach, E. (2014). ÁgilMente. Buenos Aires: Sudamericana.
- Csikszentmihalyi, M. (2007). Fluir. Barcelona: Kairós.
- Frasca, G. (2013). (T. b. día, Entrevistador)
- Frasca, G G. (2013). El mundo necesita jugar (este no es un slogan hippie). Buenos Aires, Argentina.
- Frasca, G G. (2012). Los videojuegos enseñan mejor que la escuela. Montevideo.
- Koster, R. (2005). A Theory of Fun for Games Design. Arizona, Estados Unidos: Paraglyph Press.

Muro, V. (2013). wazzabi. Recuperado el julio de 2013, de wazzabi.org.  
Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Buenos Aires: Santillana.  
Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon , vol 9, No 5.  
Prensky, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. Madrid: SEK.  
Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos digitales. México D.F.: Ediciones SM.

## **Aprendizaje**

Ansermet F. y Magistretti, P. (2006). A cada cual su cerebro: plasticidad neuronal e inconsciente. Buenos Aires: Kats discusiones.  
Blythe, T. (2004). La Enseñanza para la Comprensión: guía para el docente. Buenos Aires: Paidós.  
Cobo Romani, C. y Moravec, J. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.  
Gardner, H. (1994). Estructuras de la Mente. La Teoría de Las Inteligencias Múltiples. FCE, México: Fondo de cultura económica.  
Perkins, D. (2010). El aprendizaje pleno: Principios de la enseñanza para transformar la educación. Buenos Aires: Paidós.  
Perkins, D. (2003). La escuela inteligente: del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente. Barcelona: Gedisa.  
Piscitelli, A. (2011). El paréntesis de Gutenberg, la religión digital en la era de las pantallas ubicuas. Buenos Aires: Santillana.  
Stone Wiske, M. (1999). La Enseñanza para la Comprensión: vinculación entre la investigación y la práctica. Buenos Aires: Paidós.



# Exploraciones en la memoria y la gráfica

**Liberali Malena**  
libmalena@gmail.com

## **Filiación institucional**

Facultad de Artes. Universidad Nacional de Córdoba.

(1991) Alta Gracia, Córdoba. Licenciada en Grabado de la Facultad de Artes de la UNC. Integrante del equipo de investigación en Proyecto Formar Grabado No Tóxico. Derivaciones gráficas en el arte contemporáneo. Proyecto anexo a Proyecto Investigación: Consolidar desde el dibujo. Procesos y Prácticas de dibujo en el campo ampliado del arte contemporáneo. Estudios de casos. SECYT-UNC, durante los años 2018-2019 y actualmente continúa en el mismo.

**Palabras clave: Gráfica expandida - grabado no tóxico - arte – investigación - sublimación**

## **Introducción**

“Exploraciones en la memoria y la gráfica” fue el Trabajo Final de Grado de la Carrera de Grabado de la Facultad de Artes de la UNC, que además formó parte del Proyecto Grabado No Tóxico. Derivaciones gráficas en el arte contemporáneo.<sup>1</sup> Contó con una producción gráfica contemporánea, compartida en las Jornadas diSEN 2019, que se enmarcaba en los ejes diseño-sustentabilidad-estética y diseño-educación-estética. Esto último en relación a que fue la primera tesis de esta carrera realizada a partir de la sublimación, técnica que aún no forma parte de currícula. Por otra parte, desarrolló un proceso grá-

---

<sup>1</sup> Nota. Proyecto anexo a Proyecto Investigación: Consolidar desde el dibujo. Procesos y Prácticas de dibujo en el campo ampliado del arte contemporáneo. 2018,2019.

fico donde se articula el diseño, estética y arte. Este escrito realiza un recorrido por el mencionado proceso vinculando conceptos teóricos desarrollados en la tesis. Por otra parte da cuenta de la importancia de la incorporación de nuevas técnicas, no sólo para la producción de obra gráfica, sino también su aplicación en las carreras artísticas universitarias.

## Desarrollo

El proceso gráfico que se llevó a cabo para este Trabajo Final abordó el problema de la identidad considerada como proceso continuo, dinámico que se va construyendo a partir de la interacción con los otros. El lenguaje visual fue una respuesta ante la necesidad de incorporar fragmentos de memoria que aportaran a un relato identitario. Para lo cual se reunió documentación gráfica<sup>2</sup>, que incluía fotografías de viajes, dibujos, xilografías, objetos, collages digitales y textos. Esta documentación daba cuenta de una búsqueda en relación a lo propio y otra hacia lo ajeno. Conceptos que funcionaron como un circuito dinámico, un vaivén que amplió las posibilidades exploratorias. En otras palabras, lo conocido se desconoció, la propia memoria se tornó extraña, y a partir de allí se construyó un nuevo relato. Este juego, sirvió como herramienta para asumir en la gráfica el conflicto en cuestión y como metáfora frente a la extranjería<sup>3</sup> (García Canclini, 2009, pp 5).

De manera simultánea al comienzo de la producción gráfica se inició un contacto directo con la empresa familiar que desde generaciones pertenece a la industria textil, más específicamente a la fabricación de cintas y elásticos. Se tomaron de ésta fracciones de distintas cintas de poliéster producidas hace decenas de años atrás, que en el ámbito industrial poseen la función de sujetar. En efecto, el material recolectado se incorporó en el campo del arte al ser utilizado como soporte de estampación. Por consiguiente cobró una significación poética, las cintas sostienen experiencias, atan, anudan y cargan con relatos identitarios.

En cuanto a la técnica, la sublimación posibilitó el traslado de imágenes al soporte mencionado y a sí mismo cobró un sentido metafórico. Puesto que es una técnica de penetración, a diferencia de técnicas superficiales, la tinta se inyecta en la fibra sintética la cual es imposible de borrar. La estampa, funcionó como huella<sup>4</sup> identitaria irrevocable. (Marc Augé, 1998, pp14).

---

<sup>2</sup>Nota. Refiere a producciones gráficas realizadas por la tesista en obras anteriores.

<sup>3</sup>Nota. Se consideraron algunas nociones sobre la figura del extranjero teniendo en cuenta que en el proceso de exploración de la identidad confluyen cuestiones que están por fuera de la entidad que explora y que a su vez interpelan. GarcíaCanclini interpreta diferentes formas de ser extranjero en la cultura y en las artes.

<sup>4</sup>Marc Augé (1998) enuncia que lo que queda inscrito e imprime marcas no es el recuerdo sino las huellas, signos de ausencia.

La producción de las matrices comenzó con la digitalización y edición de la documentación gráfica. De esta manera se las adecuó a la técnica en cuestión para la obtención de fidelidad cromática a la hora de estamparlas. Luego fueron impresas en papel de sublimar, a partir de allí se abrió un potencial campo de intervención y reelaboración de la imagen. Los recortes de papel obtenidos permitieron utilizar la yuxtaposición y la superposición como recursos plásticos y semánticos. La interpretación y deconstrucción de las imágenes impresas extendieron las posibilidades plásticas. (Martínez Moro, 1998) En efecto el collage fue la herramienta gráfica empleada para articular las imágenes a partir de estrategias de reiteración, secuencialidad, fragmentación, acumulación, metamorfosis, mutabilidad.

El dibujo con tintas de sublimación amplió el trabajo gráfico. El trazo con plumín y pincel fluyó y posibilitó una línea propia, espontánea y orgánica que abrió hacia la experimentación. El azar cobró relevancia, fue posible subrayar el error y potenciar el accidente en función de lo que se quería expresar. Las aguadas generaron la sensación de vestigio y enfatizaron el trabajo con la memoria. En efecto, la diversidad de tratamiento de las imágenes en el momento de la realización de las matrices generó diferentes resultados gráficos.

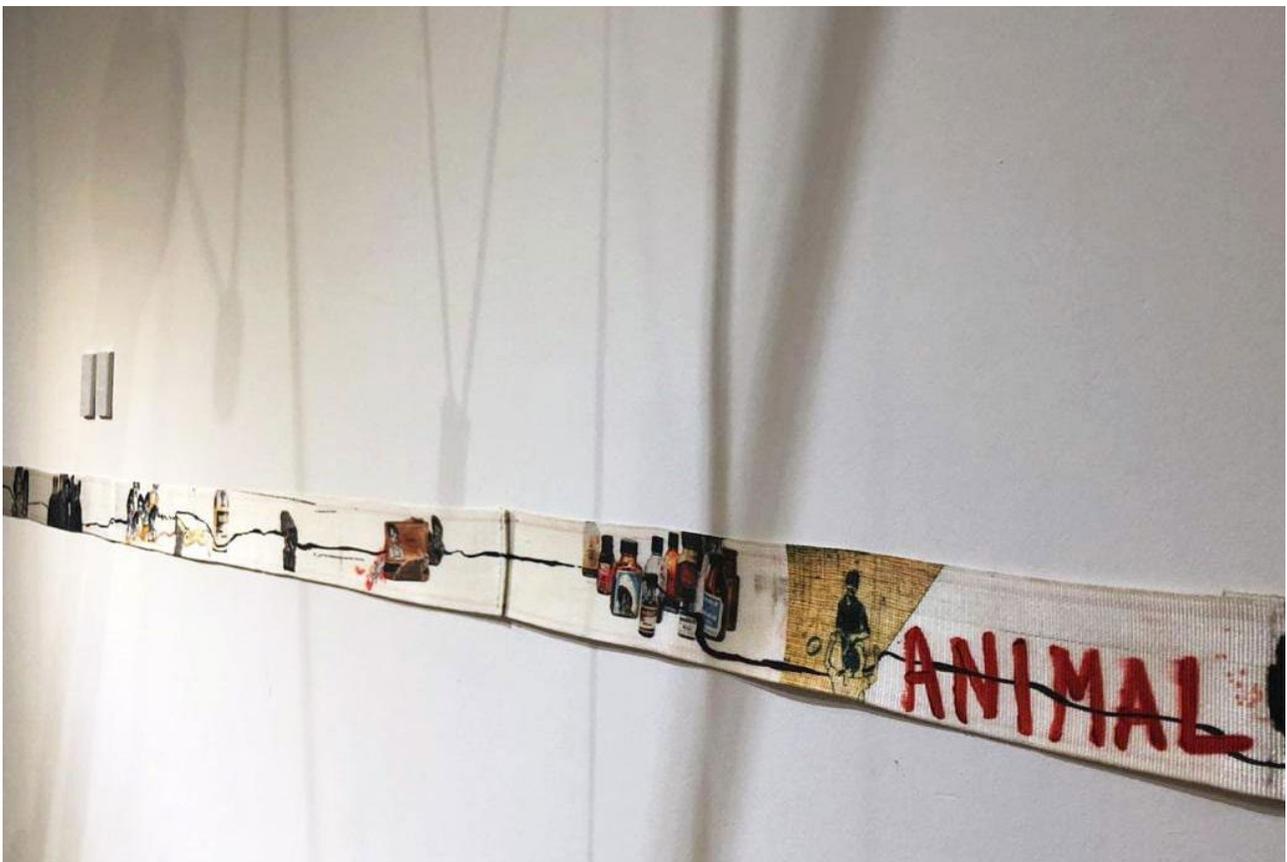


Imagen 1 - *Exploraciones en la memoria y la gráfica*. Detalle. Técnica sublimación. 2019

La costura de tiras de cintas estampadas permitió configurar diferentes piezas. El formato de las mismas acentuó cada relato gráfico propuesto de manera apaisada o vertical. Algunas de ellas se expusieron enrolladas, rescatando la manera en que fueron encontradas, allí la totalidad estampada está cegada. En este caso la mirada no se desveló sino contrariamente se veló, por tanto, algunas piezas enuncian, mientras que otras ocultan.



Imagen 2 - *Exploraciones en la memoria y la gráfica*. Detalle. Técnica sublimación. 2019

El montaje fue pensado en función de las posibilidades que brindaba cada pieza gráfica y con intención de expandir la obra en el espacio, tomado éste finalmente como soporte. Se generaron diferentes alturas a partir de la ubicación de las obras y se propuso un recorrido visual variado que invita a acercarse, alejarse y manipular desde una extrañeza material y técnica.



Imagen 3 - *Exploraciones en la memoria y la gráfica*. Detalle. Técnica sublimación. 2019





Imagen 5 - *Exploraciones en la memoria y la gráfica*. Detalle. Técnica sublimación. 2019

## Conclusiones

El grabado, al apropiarse de las nuevas tecnologías, permitió el trabajo con la sublimación. La técnica permitió el diálogo y la convergencia de imágenes de distinta naturaleza estampadas en un mismo soporte y rompió con la bidimensión de la tradicional estampa. La obra considerada dentro de la gráfica contemporánea se corporizó y expandió en el espacio. Además da cuenta de la posibilidad de vincular el diseño, la estética y el arte en diferentes momentos del proceso creativo enriqueciendo su resultado. Finalmente permitió la reducción de toxicidad en la práctica del grabado contemporáneo.

## Bibliografía

Augé, Marc (1998). Las formas del olvido, Barcelona, España: Ed.Gedisa.

Bernal Perez , María del Mar (2013). Técnicasdegrabado.es.[Difusión virtual de la gráfica impresa], Tenerife, España: Ed. Sociedad Latina de Comunicación Social y CreativeCommons.

García Canclini, Néstor (2009). “Los muchos modos de ser extranjeros” en García Canclini, Néstor (Dir) Extranjeros en la tecnología y en la cultura, Buenos Aires,Argentina: Editoriales Ariel y Fundación Telefónica.

Martinez Moro, Juan (1998).Un ensayo sobre grabado, Cantabria, España: Crática Ediciones.



La iluminación como proceso de diseño.  
Fotografía para el Diseño Gráfico

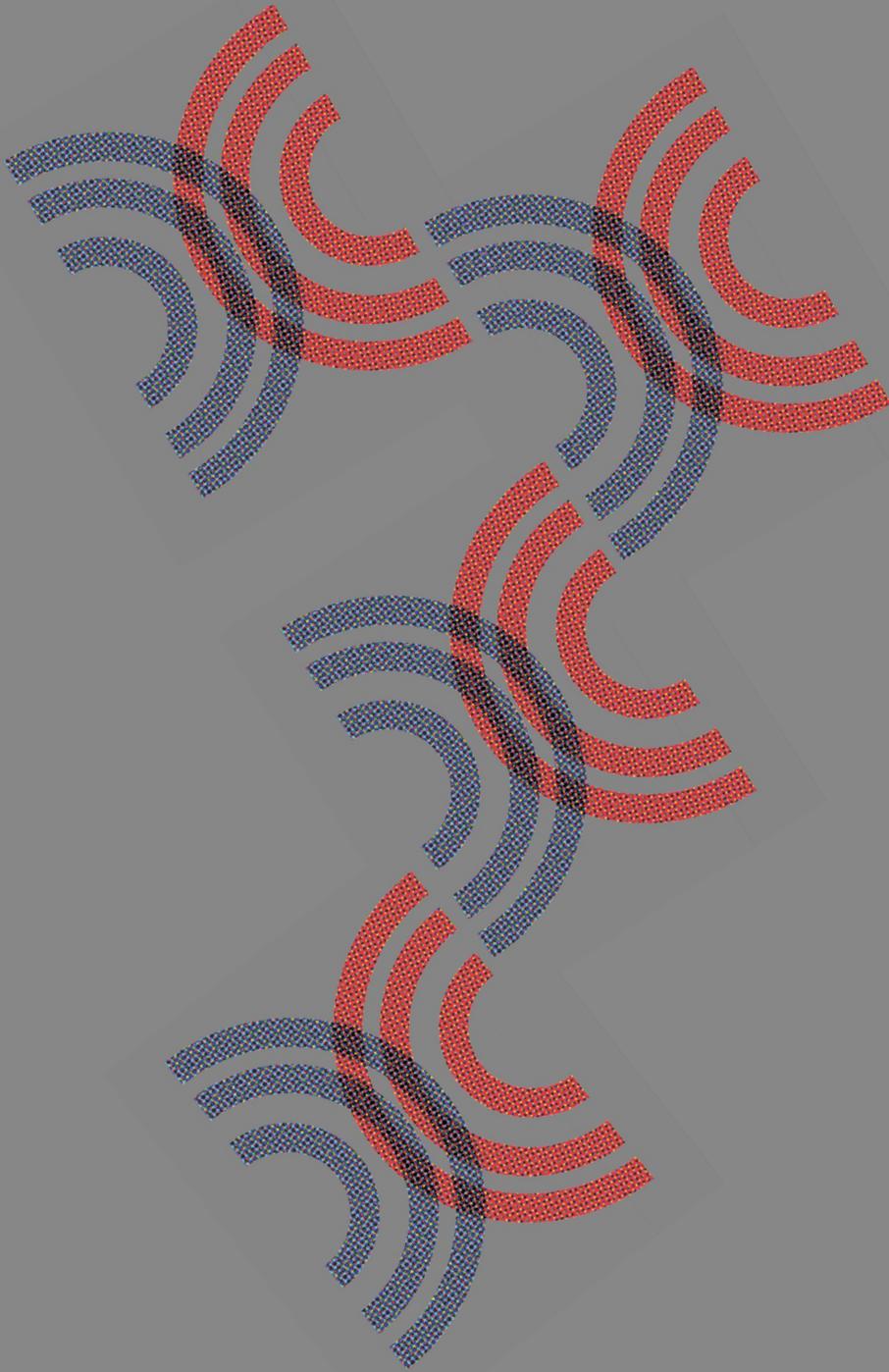
Jurgelenas Paulo

Estética Feminista en el Diseño

Garcia Adriana

Casadio Camila

Virovoy Florencia



# Talleres

Moldería Sustentable.  
Técnica reconstrucción transformacional

Minuzzi Silvia

La función estética en  
la indumentaria Escénica

Savegnano Lihuen

# Estética Feminista en el Diseño

**Profesora:** Lic. Adriana García

**Estudiantes:** Camila Casadio Florencia Virovoy

**Participantes:** Camila, Guille, Milagros, Mer, Lara, Ariela, Sofía, Ludmila, Antonella , María José, Nadine, Marina

## Filiación institucional

Trabajo intercátedra modalidad taller DisEn 2019

DGP – E.A.A Lino Enea Spilimbergo – FAD

Universidad Provincial de Córdoba

## Parte I - Estética Feminista en la Bauhaus

Color, forma y movimiento

### Fundamentación

La Bauhaus fue una importantísima escuela que funcionó entre 1919 y 1933 en distintas ciudades de Alemania, que combinaba diseño, arte y arquitectura.

Cuando hablamos de ella, se destaca el trabajo de color, los materiales, la composición, el uso del espacio y la morfología que utilizaban.

Sólo hicieron falta unos años para que la Bauhaus (*nombre derivado de la unión de las palabras en alemán “Bau”: construcción y “Haus”: casa*) superara la función de cualquier centro de enseñanza y se convirtiera no sólo en la primera escuela de diseño del s. XX sino en todo un movimiento artístico que se convirtió en todo un **referente internacional de la arquitectura, el arte y el diseño.**

El objetivo de la escuela era reformar la enseñanza de las artes para lograr una transformación de la sociedad burguesa. Su contenido crítico y compromiso de izquierda causarían su cierre en 1933.

Para Gropius **la base del arte estaba en la artesanía**: los artistas tenían que volver al trabajo manual.

Con ella se trataba de **unir todas las artes** estableciendo así una **nueva estética** que abarcaría todos los ámbitos de la vida cotidiana, “**desde la silla en la que usted se sienta hasta la página que está leyendo**” (Heinrich von Eckardt).

Por primera vez, **el diseño industrial y gráfico fueron considerados como profesiones** ya que se establecieron las bases normativas y los fundamentos académicos tal y como los conocemos en la actualidad

Uno de los principios establecidos desde su fundación fue «*la forma sigue a la función*», por lo que en arquitectura los diferentes espacios eran diseñados con formas geométricas según la función para la que fueron concebidos.

La Bauhaus es **sinónimo de modernidad**, de colores primarios, nuevas concepciones del espacio y de la forma e integración de las artes.

Sin embargo solo resuenan los nombres de Gropius, Kandinsky, Paul Klee, Johannes Itten, Herbert Bayer, Moholy Nagy, y tantos otros, pero raramente se menciona a la mujeres que allí estudiaron y trabajaron, precursoras en diferentes áreas del diseño.

A 100 años la creación de la Bauhaus nos proponemos descubrir la obra de Annie Albers, Lilly Reich, Otti Berger, Alma Siedhoff-Buscher y Marianne Brandt., y reivindicar su trabajo apropiándonos de su estética para construir colectivamente, visibilizando su aporte al arte y al diseño mediante una acción con mirada crítica.

## Parte II- Mujeres

Tapices, joyas, juguetes

Para ello convocamos, en el marco de las Jornadas Disen 2019, a mujeres e identidades disidentes a intervenir un espacio en la Escuela de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo realizando una producción intercátedra ya que se aplicaron conocimientos ad-

quiridos en curriculas tales como Color y Composición, Técnicas y Materiales, y Estética, aglutinando principalmente a estudiantes pertenecientes a la Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico y Publicitario.

En dos encuentros consecutivos donde compartimos nuestra investigación acerca de estas artistas y diseñadoras que crearon una estética que morfológicamente remarcamos en esta propuesta de construcción de un nuevo alfabeto a través de un abecedario letra-objeto, generando una actividad de discusión y propuestas grupales para el día siguiente.

Cerramos la primera jornada del taller compartiendo un film Lotte am Bauhaus una película de la televisión pública alemana sobre la icónica escuela de diseño que reivindica el rol de las mujeres dentro de la prestigiosa institución , papel casi siempre olvidado, de aquellas que estudiaron allí.

### **Parte III- Letra Objeto**

Diseño, argumentación, posicionamiento

Alma Siedhoff

Margarete Heymann

Ilse Fehling

Annie Albers

Marianne Brandt

Lis Beyer-Volger

Lilly Reich

Grit Kallin-Fischer

Marguerite Wildenhein

Otti Berger

### **Parte IV- Intervención**

Generación, mensaje, empoderamiento

Juntas, un grupo de más de 20 personas de diferentes áreas, problematizamos sobre diseño y género , resignificando una pared de un espacio olvidado transformándolo en un aula taller, creando un colorido collage en homenaje a las creaciones de las mujeres que estudiaron y trabajaron en la Bauhaus. e instrumentando un nuevo alfabeto con marcado acento feminista.





## Bibliografía

- Nochlin Linda , “**¿Por qué no han existido grandes artistas mujeres?**” (traducción al español: Ana María García Kobeh), en CORDERO, Karen e Inda SAENZ (comps.), *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*, Universidad Iberoamericana (Cdmx), Programa Universitario de Estudios de Género de la Unam, Conaculta-Fonca, Curare, 2001, pp. 17-44
- Mayayo, Patricia 2003, 2007 *Historia de mujeres, historias del arte*, Madrid, Ediciones Catedra, Vellido Rodríguez. Marisa **Una élite inesperada: las diseñadoras de la Bauhaus** Departamento de Dibujo. Universidad de Sevilla.

## Sitios consultados

- [https://www.arquitecturaydiseno.es/arquitectura/mujeres-bauhaus\\_2345/9#slide-8](https://www.arquitecturaydiseno.es/arquitectura/mujeres-bauhaus_2345/9#slide-8)
- <https://www.elmundo.es/cultura/2016/01/19/569d18ed268e3e39628b45c5.html>
- <https://www.yorokobu.es/mujeres-bauhaus/>



# La iluminación como proceso de diseño. Fotografía para el Diseño Gráfico.

Lic. Paulo Jurgelenas

## Filiación institucional

Universidad Provincial de Córdoba, Facultad de Artes,  
Escuela de Artes aplicadas Lino Enea Spilimbergo.  
Universidad Blas Pascal.

## Fundamentación

La fotografía desarrolla su magnífica potencialidad de lenguaje contemporáneo a partir del codificación como signo icónico-indicial. En tal sentido, Roland Barthes dirá que “Por naturaleza, la fotografía (...) tiene algo de tautológico: en la fotografía una pipa siempre es una pipa, irreductiblemente”. A partir de esta conceptualización es interesante pensar los desarrollos actuales de la comunicación gráfica en relación al dispositivo y al lenguaje fotográfico en toda su amplitud, pues permite considerar formas especiales de representación y generar procesos fluidos de comunicación que se deslizan de lo indicial e icónico hacia lo simbólico.

El carácter referencial de la fotografía - una de sus funciones básicas-, aunque canónico y objetivo para el gran público, puede elaborarse, variando retórica y significativamente a partir de elementos específicos del lenguaje fotográfico. Se plantea entonces como necesario analizar el primero y más importante de esos dispositivos: la iluminación.

Este componente del lenguaje permite un importante desarrollo de la imagen, resignificando y alterando su carácter de index. La fotografía, puede convertirse así en una entidad autorreferencial que será el primer paso de un proceso perfeccionado de diseño gráfico.

Pensar cómo la iluminación contribuye a la construcción de un espacio o un objeto es importante en el proceso de diseño contemporáneo, ya que permitirá considerar y elaborar una imagen que genere necesariamente en el espectador una significativa acción de lectura.

**Objetivo General:** Pensar la representación fotográfica y su relación con el proceso de diseño.

**Objetivos específicos:** Realizar un acercamiento experimental a la iluminación como uno de los componentes del lenguaje fotográfico. Ensayar y experimentar el registro fotográfico de objetos para su aplicación en el diseño gráfico.

**Destinatarios:** Alumnos de diseño gráfico.

**Actividades:** Analizar básicamente los principios de iluminación y aplicarlos en una fotografía que funcione como disparador de un proceso de diseño gráfico.



# Moldería sustentable técnica reconstrucción transformacional

Silvia Paola Minuzzi

## Filiación institucional

Instituto Superior Mariano Moreno

## Fundamentación

El método de Shingo Sato parte del diseño sobre el volumen y su adaptación a la anatomía corporal, la reproducción de formas que nacen de la misma prenda, empleando trazos y cortes específicos que aluden a la arquitectura y al espacio. Para ello, suprime las pinzas y las líneas de costura indispensables en las prendas de vestir y las reemplaza por cortes asimétricos, geométricos o circulares. Modela los tejidos como si se tratara de esculturas, y construye sus patrones con un novedoso sistema de ensamblaje.

Lo importante es que cada alumno que aprende el método luego lo convierta en propio y le sea útil para diferenciarse de su competencia y darle valor al producto a la hora de la venta.

“Es un método que fomenta la recuperación del antiguo modisto que sabía diseñar, patronar y confeccionar y que trabajaba en su pequeño atelier. El oficio del modisto debe revalorizarse.”(Shingo Sato, La Nación, 2019).

**Objetivo:** Aprender técnicas textiles para realizar un diseño diferenciado. Lograr tener “una marca de moda”, acorde a tu impronta y estética sustentable.

Experimentar y descubrir que existen mil formas de crear y que del error te puede hacer cuestionarte los métodos ya establecidos y así descubrir tus propios métodos.

Dirigido a estudiantes de diseño de moda, diseñadores egresados de otras escuelas, productores, confeccionistas, diseñadores textiles, emprendedores.

**Actividades:** explicación del sistema TR, mostrar ejemplos.

Trazado de molderia base de corpiño.

Aplicación de la técnica TR Origamiespiral que consiste en el plegado del papel sin utilizar tijeras ni pegamento para obtener esculturas.

Pasamos el molde finalizado a la tela, aprendemos a cortar y a construir la prenda.

**Recursos:** papel sulfito o madera o papel de envolver fiambre varios, 6 cintas de papel, fibras de colores, alfileres, tijeras, hilo, tela lienzo o cualquier tipo de tela plana o fiselina, Máquina de coser.



# La función estética en la Indumentaria Escénica - Vestuario

Lihuen Savegnago

## Filiación institucional

Escuela de teatro de la Provincia de Bs. As.

## Fundamentación y objetivos

Estamos atravesados por ideologías y creencias estéticas, estamos también siendo interpelados y reconstruyendo el sentido de lo estético. Cómo se refleja dicho movimiento en el vestir escénico. Cómo reconocemos y comunicamos cuando la indumentaria tiene un fin artístico. Cuáles son los parámetros estéticos de ese fin.

Como el vestir socio-cultural condiciona estéticamente a una escena teatral o audio visual y como construimos dicha escena a partir de las herramientas de diseño que nos brinda el lenguaje textil.

Todos estos cuestionamientos y puntos de vista expuestos y ejemplificados en material visual, para ser analizados, estudiados y aplicados en una experiencia de creación colectiva en donde realizaremos un vestuario escénico atravesado por el diseño, la estética, la funcionalidad y el lenguaje escénico.

## Destinatarios

Dirigido a estudiantes de teatro, diseño de indumentaria, escenografía, fotografía e iluminación, cine y cualquier disciplina artística, como así también al público en general.

## **Actividades**

La actividad practica será en conjunto, los grupos dependerán de la cantidad de participantes. Trabajaremos luego de las ejemplificaciones y las ponencias en la construcción de una prenda escénica. Transitando las diferentes etapas: desarrollo de la idea y su funcionalidad según el lenguaje escénico, búsqueda creativa y estética del objeto diseñado y por ultimo realización del mismo.

## **Materiales para asistentes**

Hojas blancas (indistinto el tamaño)

Revistas

Lápices de Colores/fibras/acuarelas/etc

1m de lienzo de algodón.

Retazos de telas si el asistente contara con ellos

Tijera

Hilo y aguja

## **Bibliografía de referencia**

“Breve Historia del Traje y la Moda” James Laver.

“Historia Ilustrada del Vestido” Albert Racinet.

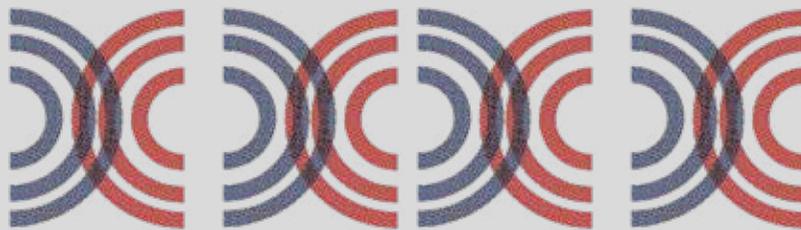
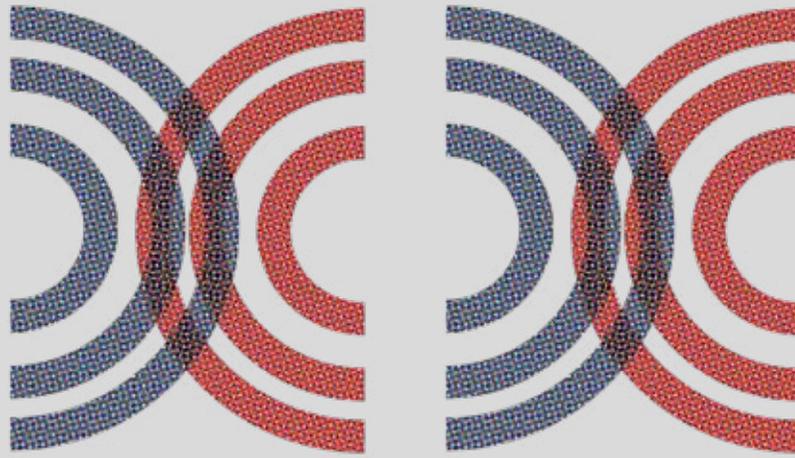
“Sistema de la Moda” Roland Barthes.

“Cuaderno de inspiraciones Textiles” Catherine Legrand.

“Enciclopedia Illustrée du Costume et de la Mode” Grund.

“Introducción a los Textiles”, ed: Limusa Noriega editoriales





# Conversatorio

*Estado de la enseñanza de la estética hoy*

## **Moderador**

**Aguirre** Sebastián

## **Invitados**

**Monetti** Cristian

**Bernardi** Natalia

**Rugnone** Andrea

**Ubaid** Miriam

# Estado de la enseñanza de la estética hoy

El conversatorio “Estado de la enseñanza de la Estética hoy” en el marco de las Jornadas diSen se constituyó como un punto de encuentro de profesionales e instituciones de enseñanza del Diseño de la ciudad de Córdoba para compartir experiencias de aula y metodológicas, para generar debates, para compartir, cuestionar, evaluar y mejorar estrategias y prácticas docentes.

El reto del espacio educativo en estética se proyecta en la formación de diseñadores críticos, comprometidos y sensibles hacia los objetivos de innovación para la construcción del futuro. Este encuentro Implicó un abordaje teórico además de experiencial buscando producir conocimiento.

Observar, escuchar, conocer, intercambiar

Moderador: Sebastián Aguirre

## Profesionales invitados

### **Prof. Lic. Andrea Rugnone**

Profesora en artes visuales, diseñadora de interiores y artista visual. Es docente de la Esc. de Artes Aplicadas L. E. Spilimbergo y de la Esc. de Bellas Artes Dr. Figueroa Alcorta (UPC) desde el año 2010. En el ámbito artístico ha trabajado en la producción, investigación y gestión, individual y colectivamente. Realizó un posgrado, diplomaturas y clínicas de teoría y prácticas en torno al arte contemporáneo. En la actualidad se aboca a la docencia y a la producción artística girando su pensamiento en torno a los límites y cruces entre el arte y el diseño.

### **Prof. Miriam Ubaid**

Con un recorrido errático entre arte, diseño, imágenes, tecnologías, educación y género; estudió cerámica, escultura y grabado, para finalmente recibirse de Licenciada en Escultura. Luego, un poco por azar y otro poco por vocación, se dedicó a estudiar y enseñar materias como Historia del Diseño, Estética del diseño, Historia de la Cultura, y Diseño Social. Algo que sigue haciendo con continuidad en la Universidad Provincial de Córdoba, el Centro de Estudios Fotográficos, el Colegio Universitario IES Siglo 21 y la UES21, en Córdoba. La Diplomatura en Educación, imágenes y medios le permitió comenzar a reunir intereses, y hoy se encuentra cursando la Maestría en Antropología Social (UNC) con la perspectiva de abordar el estudio de las imágenes en su relación con la vida social desde una mirada antropológica.

### **Prof. Cristian Monetti**

Licenciado en Cine y TV egresado de la UNC, es también Técnico Superior en Publicidad egresado del Instituto Superior Mariano Moreno. Se desempeña como docente de nivel secundario y universitario en el ámbito privado y público. En el nivel universitario se desempeña como docente de las materias Estética, Comunicación Visual y Semiótica en la Universidad Siglo 21.

### **Lic Prof. Natalia Bernardi**

Licenciada en grabado y Profesora Superior de Educación en Artes Plásticas, recibida en la Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba. Se desempeña actualmente como prof. de grabado, Dibujo y Lenguaje Visual en ESBA Figueroa Alcorta y como profesora de Color y composición, Tipografía y Estética en la EAA LE Spilimbergo Facultad de Arte y Diseño. Desde 1999 realiza investigación desde el *CIFYH*, Centro de Investigación de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la UNC. A partir de 2014 comienza a participar en proyectos de investigación subsidiados en SECYT. Convocada por el ICIEC (Instituto de Capacitación e Investigación de los Educadores de Córdoba de la UEPC) dicta seminarios de formación docentes.

## **Afinidades reflexivas ...**

Varios alumnos, más que nada de Diseño de Interiores, me dicen al finalizar el año lectivo que Estética es la única materia en donde se profundiza al usuario como ser social y no sólo como alguien que necesita cubrir ciertas necesidades específicas. Creo que ahí valoro aún más la importancia de la enseñanza de la Estética en una carrera superior. Es un espacio donde se presentan temas como: la relación arte-diseño, la valoración estética a través de la experiencia y sensibilidad del usuario, el impacto social y cultural del diseño, etc., para luego reflexionarlos y ponerlos en cuestión en torno al contexto local.

El conversatorio “Estado de la enseñanza de la Estética hoy” fue muy enriquecedor ante todo por la participación de docentes de distintos trayectos educativos y universidades, como así de los alumnos. Detenernos y pensarnos junto a otros nos sirve para intercambiar experiencias y darnos cuenta también de situaciones o problemáticas similares.

En este caso, y para resaltar uno de los aspectos conversados, la escasa existencia de bibliografía específica es uno de esos problemas. Enseñar Estética viéndola sólo desde el arte o del diseño en general no alcanza, ya que no se ajusta del todo a las particularidades que poseen cada una de estas disciplinas proyectuales. Ante esto, el estudio de la estética en el diseño se hace más específico. El material teórico que se va construyendo a través de nuevos análisis, provenientes tanto de la teoría como de la práctica, se va constituyendo muy de a poco. Por lo tanto aún se tiene que seguir avanzando en ese aspecto.

Sentí una hermosa afinidad al hablar con los otros docentes de esta materia, percibí que se tejía algo más allá que las palabras. Tal vez esto se deba a que en nuestra práctica no sólo buscamos transmitir los conocimientos, sino que tomamos como relevancia el intercambio, desde el material teórico como desde la experiencia cotidiana. Tratar la sensibilidad desde el rol de diseñadores, usuarios y consumidores de productos culturales en general, acerca el tema a los alumnos desde otro lado, desde una realidad tangible y cotidiana, diferente al proceso proyectual.

La transformación de las carreras de diseño, más que nada de Diseño de Interiores, ha girado hacia un perfil netamente técnico dejando en segundo plano el aspecto reflexivo y crítico del diseño como así el pensar la importancia del usuario como ser social (con todo lo que esto significa). Este problema no es sólo educativo sino que es una tendencia del sistema en el que estamos insertos donde la vorágine cotidiana con intereses netamente económicos nos lleva a ser funcionales a él y no tan (o nada) reflexivos y críticos de nuestra realidad.

Considero de suma importancia pensar y pensarnos sobre lo que hacemos, cómo lo hacemos y para quién, como educadores y como diseñadores, para ser mejores no sólo profesionalmente sino también como personas. Esto que parece un cliché nos tiene que resonar permanentemente. Un espacio curricular como Estética contribuye a la reflexión y la crítica, aspectos que al momento de diseñar aportan a nuestra creatividad, innovación y ética profesional.

A partir de mi experiencia concluyo que no se valora a la Estética, tal vez por desconocimiento, y se la ve sólo como el aspecto “aparente” del diseño. De nosotros también depende cambiar eso. Por eso agradezco y celebro este encuentro, es un primer y gran paso.

## La celebración del encuentro

La posibilidad del encuentro es siempre agradecida y buscada. En todos los aspectos. Y que el encuentro sea propiciado para dialogar sobre la tarea docente relacionada con la Estética y el Diseño se celebra aún más. La acción de encontrarse para escuchar y ser escuchado en éste ámbito es, sin lugar a dudas, más que enriquecedora. Es por esto el conversatorio “Estado de la enseñanza de la Estética hoy” en el marco de DISEN, Jornadas de Estética y Diseño 2019, resultó en una experiencia muy fructífera, tanto en lo personal como en lo profesional.

Dialogar con colegas docentes de otras instituciones nos obliga a ponernos en alerta sobre nuestro propio quehacer dentro del aula. Uno de las principales conclusiones que surgieron durante el encuentro fue la falta de bibliografía específica relacionada con la estética y el diseño. Los docentes nos enfrentamos entonces a la tarea de realizar nuestros propios escritos o buscar otros que, en la mayoría de los casos, relacionan la disciplina con la historia del arte.

Encontrar un camino apropiado y específico para la enseñanza de la Estética en las carreras de Diseño es un gran desafío académico que nos debemos plantear para alcanzar los objetivos y capacidades buscadas en los perfiles de los egresados de las carreras en las que nos desempeñamos. Dichas capacidades tienen una íntima relación con la enseñanza de la Estética. Es fundamental que el futuro diseñador sea capaz de recolectar la información necesaria para reconocer los elementos estéticos en los procesos de diseño de comunicación y el aporte que ellos brindan al mismo para, de esta forma, evaluar el aporte de dichos elementos en el proceso de diseño o producción de comunicación visual propia o ajena. Es decir, cultivar el ojo crítico del estudiante para crear, analizar y evaluar las diferentes producciones de diseño o comunicación visual.

La tarea docente suele ser solitaria y, en muchas instituciones, al no propiciarse la interrelación con los pares o la posibilidad de escucha en la dinámica verticalista de la cultura organizacional administrativa reafirma esa sensación de soledad en la tarea, sólo medida (o “escuchada”) a través de los resultados cuantitativos de las evaluaciones. Mas allá de replantear perspectivas de enseñanza, exponer experiencias con la bibliografía abordada por cada uno de los disertantes o comparar las experiencias metodológicas, el encuentro me obligó también a comunicar y compartir las conclusiones con mis superiores académicos dentro de la Universidad para analizar el status quo de la disciplina en el ámbito de la ciudad de Córdoba y en la propia institución en la que me desempeño.

El hecho puntual de la desaparición de la materia en los nuevos programas de las carreras de la UPC fue una clara señal de alerta sobre las posibles perspectivas de la enseñanza de la disciplina dentro de las carreras de diseño. Es por esto que, más allá de la posibilidad del encuentro, la propia celebración debería convertirse en un manifiesto sobre la importancia decisiva de la enseñanza de la Estética en la formación de los futuros diseñadores.

## Correlatos

Este espacio, dentro de las Jornadas de Estética y Diseño permitió instalar nuevos diálogos y nuevas preguntas en torno a la puesta en valor de la estética y la educación estética en la ciudad de Córdoba. En este conversatorio pudimos compartir, con docentes de diferentes instituciones, como sobreviene la inclusión de la asignatura Estética en nuestras carreras y hemos puesto en común abordajes didácticos, estrategias, dificultades y progresos.

Para nuestro asombro, nos encontramos en escenarios muy parecidos a pesar de nuestras disímiles pertenencias institucionales. Acordamos que la educación estética puede transformarse en un área de conocimiento al interior del campo del diseño, pero todavía sigue siendo mirada como una disciplina menor, más bien vinculada con las prácticas del hacer, del sentir y a la que no se le reconoce efectivamente la posibilidad de ser concebida como un sistema de aprendizajes significativos, imaginada como herramienta de formación y transformación.

Ante la complejidad de los desafíos, presentes y futuros, la educación superior tiene la responsabilidad social de hacer avanzar nuestra comprensión de problemas polifacéticos con dimensiones sociales, económicas, científicas y culturales, así como nuestra capacidad de hacerles frente. Materializar dicha aspiración demanda de las universidades profundizar en la educación estética de los futuros egresados a partir de la misión social de la profesión. Es imprescindible fomentar una formación integral y humanista de los estudiantes.

Sobre el final de este conversatorio reflexionamos y concluimos que cada uno, desde su lugar, propone una *educación estética* tendiente a la *formación* del carácter de nuestros futuros diseñadores donde la reflexión sobre la estética y el diseño supriman la coacción del sentir y el pensar y, en cambio, permitan su acción recíproca tendiente a la conquista de una armonía entre ambos.



in  
ter  
ver  
ción



# La belleza en lo cotidiano

## Muestra fotográfica

En el espacio expositivo de las escaleras de la Esc. de Artes Aplicadas Lino E. Spilimbergo se realizó una muestra fotográfica bajo la temática “La belleza en lo cotidiano” realizada con alumnos de Estética en el arte y el diseño (DIN) y Estética del diseño publicitario (DGP) y extendiéndose a otras personas interesadas en participar, estando a cargo de la misma la Prof. Andrea Rugnone.

Entre los factores que intervienen en el proceso de diseñar, la sensibilidad cumple un rol importante. Detenernos, observar, captar parte de nuestro entorno próximo (natural, familiar, social, ciudadano, etc.) fue la intención de este trabajo para acentuar (o no dejar de lado) lo sensitivo y sensible de cada uno de nosotros.

Es así que el eje de esta producción estaba basado en la mirada sensible y apunta a la contemplación y observación personal de aquello que nos rodea y vivenciamos personal y cotidianamente. Para esta búsqueda el foco estuvo puesto en “encontrar belleza”. Entre tantas definiciones sobre el tema tomaremos la dada por el artista Joseph Beuys [(1979) donde la define como “el brillo de lo que es verdadero”.

Cada obra gráfica (fotografía de toma directa o captura de pantalla) estuvo acompañada por una frase o palabra, siendo una complemento de la otra en relación a la idea que se quiera mostrar.





Estas *Actas* se terminaron de editar en el mes de septiembre de 2021.

Córdoba, Argentina.