

No. 6, Año 2, Julio-Octubre, 2022

ISSN 2992-7552

REVISTA DE ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

REVISTA

SIAYD
SEMINARIO
INTERDISCIPLINARIO
DE ARTE y DISEÑO



REVISTA DE ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

ISSN 2992-7552

Corrección de estilo
Anelli Lara Márquez

Diseño editorial y maquetación
Alma Elisa Delgado Coellar

Autores de las obras visuales
Artistas y diseñadores
participantes en el Concurso de
Fotografía e Ilustración Mujeres en el
Arte y el Diseño, 2021

SEMINARIO INTERDISCIPLINARIO DE ARTE Y DISEÑO (SIAYD)

Responsable editorial
Dra. Alma Elisa Delgado Coellar

Consejo Editorial
Mtra. Huberta Márquez Villeda
Dra. Daniela Velázquez Ruiz
Mtra. Carmen Zapata Flores
Dra. María Trinidad Contreras González
Mtro. José Luis Diego Hernández Ocampo
Dr. Julio César Romero Becerril

Brayan Uriel González Becerra
Dayana Paola Bonett Araujo
Hernán Junior Gómez Villa
Julián Alfredo Pacheco Guerrero
Lesly Jovana Rodríguez García
Luis Francisco Cisnero Urquijo
Maryela Bianchi
Vianey Guzmán Cano

No. 6, Año 2
Julio - Octubre 2022

Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura es una publicación cuatrimestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Alcaldía Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México, a través de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, ubicada en km. 2.5 carretera Cuautitlán Teoloyucan, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, Estado de México. C.P. 54714. Tel. 5558173478 ext. 1021 <https://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/revista/index.php>, seminario.arteydiseno@gmail.com. Editora responsable: Dra. Alma Elisa Delgado Coellar. Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo número 04-2022-031613532400-102; ISSN 2992-7552, ambos otorgados por el Instinto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número a cargo de la Dra. Alma Elisa Delgado Coellar, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, carretera Cuautitlán-Teoloyucan Km 2.5, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, C.P. 54714, Estado de México. Fecha de última actualización: 24 de julio de 2022.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores y no refleja necesariamente el punto de vista de los árbitros ni del Editor o de la UNAM.

Se autoriza la reproducción total o parcial de los textos no así de las imágenes aquí publicados, siempre y cuando se cite la fuente completa y la dirección electrónica de la publicación.

REVISTA DE ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

ISSN 2992-7552

No. 6, Año 2
Julio - Octubre 2022

Los artículos publicados en la *Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura* pasan por un proceso de dictamen realizado por especialistas en investigación de artes, diseño y cultura. De acuerdo con las políticas establecidas por el Comité Editorial de la revista, para salvaguardar la confidencialidad tanto del autor como del dictaminador de los documentos, así como para garantizar la imparcialidad de los dictámenes, éstos se realizan con el **sistema doble ciego (double-blind)** y los resultados obtenidos se conservan bajo el resguardo del editor responsable.

La publicación tiene una **política de acceso abierto** y se encuentra disponible en:

<https://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseño/revista/>



Visita el sitio

SIAyD
SEMINARIO
INTERDISCIPLINARIO
DE ARTE y DISEÑO



REVISTA DE ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

ISSN 2992-7552

No. 6, Año 2
Julio - Octubre 2022

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

Dr. David Quintanar Guerrero
Director

I. A. Alfredo Alvarez Cárdenas
Secretario General

Dra. Susana Elisa Mendoza Elvira
Secretaria de Posgrado e Investigación

I. A. Laura Margarita Cortazar Figueroa
Secretaria de Evaluación y Desarrollo de Estudios Profesionales

Lic. Claudia Vanessa Joaquín Bolaños
Coordinación de Comunicación y Extensión Universitaria

Mtra. Emma Ruíz del Río
Departamento de Publicaciones Académicas

UNAM

Dr. Enrique Graue Wiechers
Rector

Dr. Leonado Lomeli Vargas
Secretario General

Ing. Leopoldo Silva Gutiérrez
Secretario Administrativo

Lic. Alfredo Sánchez Castañeda
Abogado General

SIAyD
SEMINARIO
INTERDISCIPLINARIO
DE ARTE y DISEÑO



MUJERES EN EL ARTE Y EL DISEÑO

Estudios Interculturales,
teórico-filosóficos, epistemológicos,
estéticos y de recepción

Presentación	p. 07
<i>Alma Elisa Delgado Coellar</i>	
Una mirada al Diseño Gráfico en la Argentina. La concepción de Cecilia Mazzeo y su relación con Mujeres en el Diseño situado en la Argentina del año 2021	p. 10
<i>Julieta Ascariz</i>	
La recepción de estereotipos en el público lector de las historietas de Yolanda Vargas Dulché	p. 25
<i>Luis Fernando Tapia Corral</i>	
Participación de la investigación del diseño en necesidades sociales desde una perspectiva de género	p. 35
<i>María Gabriela Villar García, Ana Aurora Maldonado Reyes y María del Pilar Alejandra Mora Cantellano</i>	
Algunas omisiones de la danza en la historia y en la filosofía	p. 43
<i>Edith Adriana Delgado Ramírez</i>	

- La metamorfosis del proceso de diseño. Del saber-hacer
al pensar-actuar.....** p. 53
Christian Chávez López
- La complejidad en la construcción de lo femenino.
Imágenes y discursos en el Día Internacional de la Mujer.....** p. 65
Diana Elisa González Calderón
- Imagen Digital:
Escenarios, Posibilidades y Reflexiones.....** p. 75
Albano Torres Gómez



Autor: Brayán Uriel González Becerra

Presentación

Estamos frente al último tomo de los números de la *Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura* dedicados a la temática de Mujeres en el Arte y el Diseño. De esta forma, el número 6, se estructura bajo la línea de los estudios interculturales, teórico-filosóficos, epistemológicos, estéticos y de recepción de la producción y los procesos creativos de las mujeres en el arte y el diseño.

No será la última vez que se aborden estas temáticas en la publicación, dado el interés del Comité Editorial por convocar a autores a participar nuevamente bajo estas temáticas, sin embargo, con este tomo III, cerramos el año 2 de la publicación, que ha tenido como propósito propiciar entre la comunidad académica de alumnos, profesores e investigadores de las áreas del arte, diseño y cultura (artes visuales, diseño y comunicación visual, diseño gráfico, diseño de la comunicación gráfica y otras disciplinas del ámbito de humanidades y artes, tales como, arquitectura, diseño industrial, artes

performativas, estudios antropológicos, sociológicos, históricos y en sí, del ámbito de la cultura), un acervo de investigaciones desde una mirada interdisciplinaria que conjuga metodologías de estudio de las ciencias sociales, de las artes y las humanidades y que, con ello, abona en la construcción epistemológica de estas disciplinas de cara a su historia y a los importantes retos y alcances del ámbito para el siglo XXI. De esta forma, se busca la construcción de conocimiento crítico, teórico y metodológico en el campo de las artes y humanidades.

La Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, a través del Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño, pone al alcance de la comunidad académica y científica, nacional e internacional, esta publicación académica de investigación. Con ello, manifiesta su actividad sustantiva: docencia, investigación y difusión de la ciencia y la cultura, bajo los principios de acceso abierto.

Los invitamos a recorrer cada uno de los artículos de esta publicación.

Alma Elisa Delgado Coellar



UNAM
La Universidad
de la Nación



Frida Kahlo

Una mirada al Diseño Gráfico en la Argentina. La concepción de Cecilia Mazzeo y su relación con Mujeres en el Diseño situado en la Argentina del año 2021

Julieta Ascariz*

Este texto destaca la importancia de la investigación en las carreras de Diseño, en especial en la de Diseño Gráfico, área disciplinar que en la Argentina tiene mujeres como la mayoría de sus estudiantes. Una mirada femenina actual que acompaña con investigación su trabajo es la doctora en Diseño por la Universidad de Buenos Aires (UBA), Cecilia Mazzeo, graduada como diseñadora gráfica por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-UBA), es profesora de Diseño Gráfico y Morfología en la misma institución, dos de las materias troncales de la carrera. Se dedica a la docencia universitaria desde 1989, actualmente es profesora titular regular de Diseño I-II-III y Morfología I-II de la carrera de Diseño Gráfico, y profesora adjunta de Medios Expresivos I-II, Cátedra Romano, de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil, FADU-UBA. Mazzeo se graduó de la carrera de Formación Docente en el año 2004, obteniendo el título de Docente Autorizado de la UBA. Asimismo, obtuvo en el año 2013 el título de doctora en Diseño por FADU-UBA. También es integrante de la Comisión de Doctorado de la FADU-UBA, profesora de posgrado y doctorado

de la FADU-UBA y de la Universidad de Palermo, es autora de diversas publicaciones sobre el Diseño y su enseñanza; coautora del libro *La enseñanza de las disciplinas proyectuales. Hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior*. Lo interesante en su recorrido es cómo, a través de la investigación y la formación continua, logra articular la práctica con la teoría, cuestión acuciante en el ámbito académico para mantener en valor la disciplina del Diseño. Del mismo modo, se podrían nombrar tantas otras profesoras, como la que escribe, que en la actualidad, con mucho esfuerzo insisten en el mismo camino.

En el S. XXI, la sociedad del conocimiento (Castells, 2001) acompaña cambios en la tecnología y las comunicaciones muy influyentes en la vida de las personas y es

*Doctoranda en la Facultad de Ciencias de la Educación y Comunicación por la Universidad del Salvador, USAL. Magister en Comunicación por la Universidad Austral y Diseñadora Gráfica por la Universidad de Buenos Aires, FADU-UBA Mail: julascariz@gmail.com

por esto que se necesita reflexionar en torno a la disciplina del Diseño Gráfico. El mundo se expresa públicamente por los nuevos medios en un entorno complejo donde el entramado político, económico y social no se calla. Nuevas voces acceden rápidamente por las comunicaciones democratizadas extendidas por los medios masivos digitales. Lo cierto es que la academia no suele ocupar estos espacios públicos y el Diseño da lugar a grupos autodidactas que lo aprovechan para ser visibilizados.

El Diseño en y para la vida cotidiana presenta algunas problemáticas. Por un lado, la proximidad con todo aquello que el Diseño produce hace que se naturalice su existencia y, muchas veces, se haga otro tanto con los saberes que sustentan la capacidad de producir dichos espacios, discursos visuales y objetos. En un proceso de simplificación, se tiende a sustraer del objeto los diversos procesos que precedieron su existencia material o virtual y así se confunde la capacidad de reproducirlos con la capacidad de proyectarlos. Los cambios producidos en las tecnologías involucradas en la producción de objetos de diseño han incrementado esta percepción al poner a disposición de los usuarios aquellos recursos técnicos que utilizan los diseñadores para realizar sus prácticas. Esta disponibilidad ha impactado particularmente en aquellas disciplinas cuya dependencia de sistemas productivos complejos es menor, tal como sucede con el Diseño Gráfico y con el Diseño de Indumentaria, prácticas que hoy parecen posibles de ser realizadas por quienes no se han formado profesionalmente en dichas prácticas. Así, a la naturalización de los productos se suma hoy la naturalización de los procesos que los hacen posibles. Pero esta es una naturalización que desconoce la complejidad que implica diseñar, en tanto este es un proceso diferente al de producir objetos, cualquiera que sea su naturaleza. Esta doble naturalización impacta tanto en la disciplina como en su enseñanza, su aprendizaje y, aún hoy, en su valoración social.

Por otro lado, la realidad social y las ideologías reinantes dan espacios a nuevas interpretaciones de las disciplinas. En 2020 se realizó una muestra

“Matrices” que tuvo que ver con el perfil de “la colectiva”: “Una forma de confrontar esa inercia que fija al Diseño como socio directo del capitalismo para terminar de hundirnos en el consumo, en lugar de rescatar su poderosa capacidad de producción de sentidos, comunicación y organización social”. La colectiva feminista Hay Futura (#HF) hace referencia a la tipografía Futura, muy usada desde que se creó en 1927 por Paul Renner. Pero a la vez ¿qué pasa en las aulas? Hay 80% mujeres y a medida que egresan y se insertan en el mundo laboral los porcentajes de cupo se achican hasta el 15% o menos.

El manifiesto de Hay Futura fue repetido por las “futuras” (integrantes en la muestra Matrices) de marzo 2020 en la Argentina: “No venimos a poner Diseño a la lucha colectiva de las mujeres sino a aprender a construir de forma horizontal modos nuevos, y a deconstruir también una idea caduca del Diseño. La disciplina está mutando, ya no hay diseños por rama como cuando estudiábamos en las últimas décadas”.

Compartiendo una sala en la exposición Matrices con Hay Futura, está la poderosa Coope de Diseño, cooperativa integrada desde 2011 por seis diseñadoras egresadas de la universidad pública en las áreas de Diseño Industrial, Gráfico y Audiovisual. La Coope funciona en IMPA y apuesta al rol sociopolítico de los diseñadores en el país y la región. Conocidas por su trabajo de diseño de producto y marca con fábricas recuperadas como Durax, y también por sus “remeras que hablan”, presentaron una pirámide deconstruida como declaración política de principios: “Nos resulta fundamental situarnos en la perspectiva histórica, a contrapelo de lo que incita nuestra profesión, que es diseñar para las clases dominantes. Creemos que trabajar para la base de la pirámide es un camino a construir: el diseño desde y para el pueblo, por eso nos interesa mostrarlo, problematizarlo y concientizar sobre el diseño como una herramienta en disputa”, explica Silvina; evitar los apellidos es una modalidad que también toma Hay Futura: fundirse en el hecho colectivo. Este grupo de

trabajadoras atravesadas por la perspectiva de género, conforman una organización horizontal que busca que las acciones estén centradas en las personas y no en el capital.

Para poner en contexto la realidad actual de la Argentina, describimos otro apoyo en la campaña de YPF (Yacimientos Petrolíferos Fiscales) por el 8M, día de la mujer, que arrancó el día 5 de marzo del 2020 en Buenos Aires y se extendió por todo el país en estaciones de servicio, diarios y vía pública. Según la empresa, el fin es “un momento de reflexión sobre los logros alcanzados en materia de igualdad de género, que nos ayuda a repasar las desigualdades que continúan arraigadas en las estructuras sociales, económicas y políticas”.

En “*Matrices. Mujeres del Diseño*”, la curadora Silvia Fernández, de trayectoria extensa en el mundo académico y la producción editorial, presenta un recorte de diseñadoras de indumentaria, gráfica, artistas plásticas y creativas argentinas que brillaron entre los años 30 y 70. Silvia Fernández, Diseñadora en Comunicación Visual e investigadora abocada a la historia de la disciplina en América Latina y al rol de las mujeres en la misma, fue la encargada de realizar el recorte junto a la Fundación IDA (Investigación en Diseño Argentino). Para abordar el periodo embrionario hasta fin del siglo XX, se plantearon tres ejes disciplinares: producto industrial; gráfica y comunicación visual; y textil e indumentaria. Si bien el armado es aleatorio, se fue construyendo un esquema que plantea los momentos históricos y las marcas donde se generaron las mayores gravitaciones de las personalidades argentinas, que en los 60 el diseño comenzó a tener un estatus preciso, pero en las décadas anteriores no había tanta claridad.

Revisando brevemente la historia, en 1800 durante la construcción del Estado, las mujeres comienzan a ponerse en contacto con las imprentas para difundir sus ideas. Es el caso de Virginia Bolten, por ejemplo, anarquista, feminista y directora del periódico *La Voz de la Mujer*. Entre pruebas de galera (versiones preliminares de las publicaciones)

fue una de las que acompañó un proceso donde la necesidad del derecho estaba clarísima.

En 1900, entre los años 20 y 30, Victoria Ocampo constituye una figura muy fuerte. No era diseñadora pero sí muy caprichosa. La escritora que fundó la revista literaria *Sur*, en 1931, bocetó de puño y letra el anteproyecto de las emblemáticas tapas. Tomó una decisión importante: borrar el mapa del continente americano y reemplazarlo por una flecha, con dirección al Sur. En ese momento, quienes dibujaban flechas eran Klee o Xul Solar. También aparecían en los cuadernos de la Bauhaus. Esa construcción que trae Victoria, con el color blanco en la tapa, introduce la vanguardia. Ya en 1934 se suma Grete Stern con la impronta de la Bauhaus en estado puro.

En tanto, en los 40, la posta la tomó la artista plástica Lidy Prati, pionera del concretismo. Lidy trabajó como pintora pero en su última fase, por problemas económicos, sobrevivió negociando con el diseño gráfico. Lo hizo con Amancio Williams, en la revista *Mundo Argentino*, también con Ernesto Sábato, en la publicación artística *Lira*. Esa fase protomoderna, en las décadas del 40 y 50, deriva en trabajos de diseñadoras fundamentados en la Bauhaus, la abstracción y el racionalismo y, como contraparte, en el pop y la psicodelia durante los 60. En los años 70, el diseño se profesionaliza, se amplía el campo del industrial y la práctica se “institucionaliza” con la participación en espacios legitimados como el CIDI (Centro de Investigaciones en Diseño Industrial).

El legado de Lidy Prati lo toma Lala Méndez Mosquera, co-creadora de *Cícero Publicidad* y de la revista de arquitectura *Summa*, que editó y dirigió durante 29 años. Lala fue pionera de la difusión de la disciplina en América Latina y vivió el concretismo a partir de Carlos Méndez Mosquera, arquitecto y figura clave en la difusión del Diseño Gráfico en el país. Lala toma como modelo la revista *Ulm*, de la *Ulm School of Design*, y esa impronta la lleva a *Summa*. Lo increíble es que sin conocerse ni haber tenido diálogo con Prati, Méndez Mosquera asume esa transferencia de información.

En la muestra Matrices, una sala negra exaltaba los hitos coloridos que es posible encontrar, capaces de conmover el cronómetro pop de cada una. Por caso, la Fototrama de Fanny Fingerman un sistema innovador de comunicación para la vía pública, que encastra los puntos de colores en una grilla: el píxel antes del píxel. La etapa del plástico, motor material de los 60 y los 70, posa la mirada en las vanguardias visuales: alegra el corazón ver los trabajos de Sonia Maissa (pisos hidráulicos y gráficas que estallan la vista) Margarita Paksa, entre otras. Son los años del acrílico y el PVC, que acompañan los nuevos modos de habitar y consumir.

Los trabajos de Angela Vasallo, Lala Méndez Mosquera (alma mater de la revista Summa), Mary Tapia, de las inefables y poperas Dalila Puzzovio y Renata Schusheim, maestras del color y alegría en sus diseños sean gráficos o de prendas, de la mueblera Susi Aczel integraron una selección que curiosamente incluye entre las diseñadoras a Victoria Ocampo; Ocampo y los estímulos que sintonizó de la centenaria escuela alemana. Así, en el libro Señal Bauhaus Silvia Fernández desentraña el diseño de la tapa de Sur como un objeto gráfico disruptivo, un proto-moderno del diseño editorial nacional.

A partir de esta irrupción del Diseño moderno, en los 60 surge en paralelo el pop del Di Tella. Las pioneras del diseño no estaban en ese contexto. El diseño acompañaba, no podía estar haciendo revoluciones. En los 70 van por más. No tenían porqué ser rebeldes. La rebeldía era el fondo, el color blanco. La rebeldía era anular la figura. Ellas tenían hijos, se ocupaban de sus casas, se ponían a la par del colega o marido para llevar el proyecto adelante. Fueron capaces de cuidar, de proyectar y construir. No tenían la necesidad de la autoría. Ese es el feminismo de los 60. La mujer siempre estuvo allí, aunque el ideario masculino la invisibilizara, menospreciando sus aportes y considerando tan obvia la necesidad de reconocimiento que ni siquiera la mencionaba. En ese momento cobraba relevancia Ángela Vasallo, que representó el puente hacia los 80 y 90. Ángela fue la mujer que llevó la modernidad a otros espacios. Se atrevió al pop.

En los días previos al 8M del 2020 y durante el mes de la mujer, otro grupo se manifestó con toda la artillería puesta en la demostración de fuerza de la revolución en curso: algunas de las marchas y manifestaciones integrarán el registro de *Public Voices*, un proyecto colectivo entre artistas y diseñadoras activistas de Latinoamérica (Argentina, Chile, Paraguay, Perú, Uruguay) y Suiza. “Es un registro sonoro de las manifestaciones feministas en el espacio público, que se presentará en noviembre en el Parque de la Memoria en CABA y en diciembre en Basilea, Suiza”, explica Griselda Flesler, titular de la materia Género y Diseño en la FADU-UBA, cuyo reconocimiento generó la invitación. Lo registrado integrará el Archivo Público del Parque de la Memoria. En la historia argentina, como en otros países, el hacer proyectual está poblado de nombres masculinos, y ahora se van sumando nuevas voces.

Con este espíritu se respira (con barbijo) el aire de Buenos Aires en el 2020, año en que, además de ser atravesado por la pandemia, se aprobó en el Congreso la Ley por el aborto legal después de varios años de lucha, lo que refuerza una grieta que divide al país en dos.

Tanto el diseñador como el docente de Diseño necesitan del comprenderse situados. El primero porque el conocimiento que construye al proyectar implica de forma ineludible su propia subjetividad, las valoraciones que realiza de la información previa al proyecto, las decisiones que toma en las etapas de formulación y desarrollo están atravesadas por su situación. El reconocerse situado es fundamental en una disciplina en la que una misma necesidad puede ser resuelta de tantas formas como diseñadores la enfrenten como problema.

Por otra parte, el docente-proyectista también necesita entenderse situado porque es desde su particular punto de vista que trabajará con los estudiantes durante el desarrollo de sus proyectos. Este particular punto de vista se hace evidente al momento de evaluar los proyectos y, si este “estar situado” no se explicita, esta instancia suele ser altamente conflictiva. En este sentido, la situación opera como marco de validación del

proyecto, razón por la cual dicha situación necesita explicitarse.

El taller como escenario natural para la construcción del conocimiento proyectual del Diseño es un espacio atravesado por la epistemología (Bachelard, 1990). Una epistemología particular y aún en construcción para la que sin duda son necesarios los aportes de otros campos epistemológicos. Como disciplinas atravesadas por la Tecnología, las Ciencias Exactas y las Ciencias Sociales, las Proyectuales demandan una construcción compleja y cuentan, para ello, con un espacio privilegiado en el que investigan cómo se construye el conocimiento proyectual y cómo las diferentes formas de construir conocimiento se conjugan y emergen en una práctica que solo se aprende realizándola. Una práctica en la que obstáculos epistemológicos, prejuicios, tradiciones y subjetividades participan para obstaculizar y, paradójicamente, movilizar la construcción del conocimiento disciplinar y del proyectista a la vez, donde la investigación es clave.

El Diseño Gráfico como disciplina: pasado, presente y futuro

Desde la creación de la carrera de Diseño Gráfico en 1985 en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU-UBA), quedó marcado su origen en la unidad académica de Arquitectura y su naturaleza polifónica por pertenecer al entorno masivo y de libertad de cátedras existente en la universidad pública. Así es como en adelante, otras universidades argentinas fueron abriendo carreras en torno a esta disciplina con variados enfoques y nominaciones. Como consecuencia surgieron diversas perspectivas respecto a la concepción y pedagogía de la disciplina, que se ven reflejadas en los propósitos de enseñanza de las distintas instituciones de la educación superior.

El objetivo de este apartado no es arribar a una única concepción disciplinar, sino desplegar algunas ideas y abrir el debate en relación al Diseño,

donde hoy, la Comunicación interfiere a través de nuevos medios y formatos en el contexto actual. Asimismo, este texto pretende dejar un recorrido que muestra que la enseñanza del Diseño se ha ido modificando con el paso de los años, y que parte fundamental de dicho proceso es la concepción de la disciplina, su propósito y su relación con las estrategias didácticas. Muchos de los objetivos de los programas académicos se basan en el objetivo institucional que frecuentemente carece de fundamentos para los propósitos específicos del ámbito laboral de las distintas ramas y carreras de Diseño. Los tiempos de la academia no acompañan al mundo actual globalizado acelerado con Internet, y lo cierto es que la disciplina continúa en crecimiento y mutación en un momento histórico de pandemia, donde la tecnología sigue avanzando sobre la esfera social y cultural dejando su impronta.

En Argentina, los programas académicos de la carrera de Diseño Gráfico no cuentan con una línea exacta con respecto a la enseñanza de la disciplina, razón por lo cual los planes de estudio de las universidades en el país difieren en sus contenidos. A su vez, los diversos enfoques hacia la disciplina por parte de las instituciones educativas generan como consecuencia un desfasaje con respecto a la concepción del Diseño Gráfico y su relación con la enseñanza de la disciplina misma. La riqueza de estas diferencias se plasma en variedad de ofertas académicas y perfiles para los egresados; donde en realidad, lo más importante es su futura inserción laboral. Y es este propósito el que obliga a replantear constantemente la disciplina, a acompañar el contexto social que evoluciona, porque puede estar ajena a su tiempo y lugar histórico.

A más de treinta años del inicio de la primera escuela de Diseño Gráfico, existen diversos enfoques respecto a la concepción de la disciplina, a través de los cuales se genera una brecha entre los propósitos de enseñanza y las estrategias didácticas en los talleres de diseño de las instituciones de educación superior. Otros países de Latinoamérica transitan una situación similar, como es el caso de México, en donde la carrera de Diseño Gráfico ya tiene más de cincuenta años.

Frecuentemente se trata de establecer un proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño como actividad proyectual y práctica, donde es esencial conocer objetivos como el perfil de ingreso y egreso con el que los alumnos contarán al momento de culminar sus estudios, sin embargo para llegar a una estructura sólida de lo anteriormente mencionado, deben tomarse en cuenta diversos factores como el orden, las jerarquías y las secuencias de los contenidos en el mapa curricular, así como una clara concepción del diseño por parte de los docentes, misma que posteriormente se verá reflejada en las estrategias de enseñanza en los alumnos. Allí, la teoría y el espíritu crítico son base fundamental para luego desarrollar la práctica de la disciplina con sentido, inserta en los problemas reales de la sociedad en la que viven.

¿Qué es lo que se enseña al interior de las universidades? y ¿cómo se enseña? Por último, ¿es el conocimiento idóneo para las necesidades profesionales de la sociedad que enfrentan los futuros profesionales de la disciplina?

Existen diversos estudios e investigaciones referentes al tema de la enseñanza y el aprendizaje del Diseño Gráfico, dichos estudios se centran mayormente en los diferentes enfoques sobre las concepciones disciplinares del Diseño Gráfico por parte de las instituciones educativas y sus docentes, quienes a su vez transmiten el conocimiento sin tener concretamente dicha conceptualización, en consecuencia se obtienen como resultado estructuras curriculares en donde no se delimitan ni actualizan los conocimientos que se deben transmitir al alumno.

Un trabajo interesante de base es el estudio de Cecilia Mazzeo (2014) escrito en su libro *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?* Allí, la autora menciona cómo las principales diferencias en cuanto a la enseñanza del Diseño gráfico, se encuentran en las diferentes concepciones de la disciplina misma, y cómo los enfoques al momento de enseñar en su forma práctica, por lo tanto, son distintos. En el mapeo histórico desde los orígenes de la creación de la carrera de Diseño Gráfico, la

influencia de los profesores arquitectos referentes profesionales, aportó a la disciplina materias como Morfología, Historia del Arte y Taller de Diseño en el currículo, con terminología específica y cierta concepción sistémica en una propuesta metodológica para la resolución de problemas del Diseño en general. Cabe mencionar a Guillermo González Ruiz, Carlos Méndez Mosquera, Juan Manuel Borthagaray, César Janello, Gastón Breyer, Ricardo Blanco, Enrique Longinotti, Rubén Fontana, entre otros.

Esta escuela creía en el proceso del Diseño con una metodología proyectual con ciertas etapas en el proceso de diseño, común a todas las ramas del Diseño. Los aportes de estas ideas resolvían la enseñanza en relación a la importancia de la metodología, propia de las disciplinas proyectuales. Al analizar hoy esas propuestas de enseñanza cuesta reconocer rasgos de una concepción profesional del Diseño. Pero con el correr de los años, los egresados de FADU-UBA participaron en nuevas instituciones que abrieron carreras relativas al Diseño. Estos fueron aportando nuevas miradas, tanto desde su actividad en los talleres como desde reflexiones sobre la práctica y su enseñanza, algunas en distintos contextos y con futura visión laboral.

Las lógicas de los profesores arquitectos no tienen que diluirse pero sí articularse con las propias del Diseño Gráfico. Porque por un lado, las características iniciales de la práctica profesional se nutren de un saber práctico que no llega a producir un discurso sólido propio, ni siquiera hoy, luego de tantos años de desarrollo de la profesión. Y por otro lado, la construcción teórica se desarrolla desde sus comienzos de la carrera, desde otros campos del saber que es necesario aggiornar. Allí se propone destacar la comunicación como eje principal de los productos del Diseño Gráfico. Lo cierto es que hoy, la formación de un diseñador no es lineal, es decir, no parte de un solo proceso, ni se desarrolla simplemente bajo una metodología, fórmula o ecuación; por el contrario, la formación académica de un diseñador comprende aspectos estrechamente ligados a su entorno, sus habilidades,

creatividad, capacidad para observar, investigar, comparar el mismo diseño en todos sus niveles: local, nacional, regional e internacional. El mundo globalizado es más complejo, y allí la comunicación intercambia rápidamente teorías entre los distintos países. La era del conocimiento (Castells, 2001) configura nuevas oportunidades en una sociedad con nuevas maneras de comunicarse y relacionarse. El Diseño Gráfico debe reconocer sus propias lógicas, que hoy están ligadas a la comunicación y la tecnología, con la que está desarrollando nuevos lenguajes en el campo audiovisual. Ya no se puede ignorar, ni banalizar la era tecnológica por su relación con la producción y el mercado. En el Diseño lo estético y lo técnico cohabitan, y se deben valorar según nuevos formatos de manera reflexiva siempre en función de mejorar la calidad de vida de las personas.

Hoy, en las nuevas generaciones de profesores egresados del Diseño, se puede encontrar algunas propuestas que cuestionan la concepción heredada de FADU-UBA, donde faltó mayor énfasis en la importancia de la comunicación. Así también, algunas miradas, como la de Iglesia (2010), ponen el acento en el Diseño como disciplina que se caracteriza por la búsqueda de solución de problemas y proponen esta metodología desde otra perspectiva, donde pasa a dar respuesta en términos de forma a problemas enunciados en otro lenguaje. O la propuesta adelantada en su época de Donald Schön (1992) que se distancia del término sobre la metodología “proyectual” para describir un modo particular de pensar y hacer que involucra acciones diferenciadas (relevamiento de información, procesos decisionales, planificación) donde la capacidad de reflexionar sobre la acción es lo que se distingue. Ambas, interesantes pero con el foco puesto en el proceso o en el objetivo final, el objeto diseñado.

Para algunos las soluciones que aporta el diseño son objetos, cosas artificiales, hechas por el hombre con propósitos humanos. Y en este caso, el problema a resolver viene planteado con un lenguaje que no es el de la solución. El diseñador

traduce además de crear. Esto evoca una solución de continuidad en el proceso racional-lógico-deductivo y secuencial, que muchos llaman “caja negra” (Iglesia, 2006). Este proceso necesita ser explicitado en el taller de diseño para posibilitar su internalización por parte de los estudiantes, de allí proviene la concepción proyectual que no hay que desechar.

A lo anterior se agrega otra cuestión sobre la enseñanza del Diseño de la referente de FADU-UBA mencionada, Cecilia Mazzeo (2014). Es cierto que la concepción sobre el Diseño Gráfico en una institución depende también de todos los involucrados allí. Docentes, estudiantes, egresados y medio laboral determinan un entorno con cierta idea del Diseño, donde la retroalimentación que los estudiantes reciben, por supuesto de la formación y experiencia de quienes enseñan, proporciona esa misma concepción. Por esto, es necesario aunar una concepción y nombre adecuado que la represente, dentro de cada institución, para que la propuesta sea sólida, clara y consistente. Porque hasta el nombre de la carrera fue variando en muchos casos, dejando entrever áreas subdisciplinares.

Otra cuestión importante en la actualidad es definir las áreas subdisciplinares que se relacionan con las interdisciplinares y tienen estrecha relación con el mundo laboral. Por su parte, el maestro León Irigoyen (2015), a través de su investigación denominada “Propuesta taxonómica para las áreas subdisciplinares del diseño gráfico” señala que la actualidad del mercado requiere de profesionales capacitados y con un dote de aptitudes y habilidades interdisciplinares, por lo cual, se debe establecer un límite con respecto al conocimiento y las competencias adquiridas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las instituciones educativas. Dicho de otro modo, hasta dónde llegar con los conocimientos necesarios para no convertir a los alumnos en un profesional que sabe un poco de todo, pero carece de un dominio pleno en un área disciplinar; es decir, diseñadores que pueden hacer campañas publicitarias pero no al nivel de un publicista o desarrollar aplicaciones móviles pero

sin las especificidades de un programador, entre otras. De modo que la importancia de la concepción del Diseño Gráfico como disciplina, por parte de los actores que forman parte del proceso de enseñanza, cobra un factor relevante con respecto a las intenciones de los contenidos que se quiere transmitir al alumno y cómo serán transmitidos.

Unido a la falta de conceptualización actualizada sobre el Diseño Gráfico por parte de docentes especializados, se tiene el rezago en investigación de la misma, en consecuencia falta percepción profesional con respecto a expertos de otras disciplinas o del mercado. A esto se agrega la capacidad de autogestión y producción facilitada por los nuevos medios digitales, donde los estudiantes se capacitan y resuelven dudas virtualmente, por ejemplo con cursos y videos por Internet. Cada vez más comparten en redes sociales todo tipo de información y conocimiento y los estudiantes se transforman en prosumidores (Jenkins, 2008) de los temas que más les interesan.

Volviendo a la concepción del Diseño, esta cobra relevancia al momento de enseñar, ya que en la práctica del diseño las posibles argumentaciones y fundamentaciones sobre las metodologías, materias y contenidos se basan en cómo se concibe la disciplina en cada institución, ya sea desde un enfoque tecnológico, práctico, teórico o combinado, de perfil abarcador o específico acorde al mercado laboral. Con respecto al rezago en cuanto a la investigación de Diseño, hay que tener en cuenta que a través de ella se construye el conocimiento y forma parte esencial de la estructura de una institución académica, además de ser un factor de diferenciación ante otros centros de capacitación u organismos empresariales.

La investigación genera un entorno analítico, reflexivo para docentes y alumnos, necesario para las exigencias de los problemas a los que se enfrentan los diseñadores en la actualidad. La falta de una fundamentación teórica e investigación del Diseño en los planes de estudio actuales, así como un déficit en lo respectivo a la concepción del Diseño, evitan la consolidación de la disciplina en el campo académico.

En el siglo XXI, las disciplinas han ido cambiando de la mano de Internet. Los lenguajes digitales y audiovisuales han proliferado en nuevos formatos, medios y dispositivos, donde nuevos actores activos leen y escriben de manera distinta. A raíz del cambio exponencial en las comunicaciones, en este planteo se expone cómo el interés por las interacciones desplazó el interés sobre los objetos, a causa del uso de las nuevas tecnologías, donde es importante revisar la concepción actual de la disciplina. Hoy más que nunca es necesario encontrar el equilibrio entre el abordaje teórico y práctico del Diseño por parte de las instituciones educativas y cómo se enseña en un mundo cambiante que debe resolver la demanda de la sociedad del conocimiento (Castells, 2001) al salir de las mismas.

Otro aspecto a destacar en la enseñanza de la disciplina hoy en día es la ausencia del manejo del contexto sociocultural en el que se vive por parte de las instituciones educativas, dicha ausencia provoca la falta de una visión del mundo real sobre las competencias y los problemas que los diseñadores solucionarán en la sociedad al salir de las universidades. Rivera e Higuera (2013) afirman: “El diseño es un artificio para intervenir en la vida de la gente. Por lo tanto las acciones de los diseñadores tienen implicaciones sociales y éticas” (p. 22). La investigación mencionada anteriormente es una buena herramienta para mejorar la enseñanza del Diseño porque propone una discusión argumentada sobre el Diseño y la actualidad. En este sentido, varios teóricos expresan la necesidad de desarrollar el pensamiento crítico para diseñar. Belluccia (2007) en su libro, *El diseño gráfico y su enseñanza*, afirma: “El maestro de diseño tiene la obligación ética de emitir juicios de valor, de opinar críticamente y de argumentar fortalezas y debilidades de los productos de diseño, tanto los de la realidad social como los de sus alumnos”.

De esta forma, se considera de suma importancia que los profesores del Diseño se encuentren a la vanguardia de la experiencia y conocimientos actualizados para transmitir a los

alumnos las competencias y habilidades necesarias para encarar el mundo laboral y las exigencias de la sociedad como profesional. Esto es, la experiencia profesional y conocimiento de, no solo las bases del Diseño, sino las tendencias, competencias, medios y exigencias del campo laboral, así como las necesidades y deseos de la sociedad, consumidores finales de objetos con diseño.

La investigación puede servir para propuestas de actualización, como el trabajo de Horst Rittel, el cual propone que los problemas de Diseño en realidad no se pueden definir en su inicio y que la labor del diseñador empieza a partir de la percepción de un desequilibrio en el entorno, y es precisamente a través del esfuerzo por definir objetivos y en consecuencia los criterios de evaluación final que el diseñador logra establecer algunos parámetros, si bien no llega a desarrollar una definición formal del problema. Como resultado, el inicio de este proceso es dialógico entre el diseñador, la situación observada, la situación percibida y aquellos involucrados en la situación (usuarios, productores, financieros, distribuidores, etcétera). Lo anterior implica que los problemas de Diseño se construyen y este es el inicio real del proceso creativo. En consecuencia se describen las condiciones para preparar el escenario en el que los alumnos aplican conocimientos, habilidades y actitudes para llegar a soluciones creativas e innovadoras.

Dicho lo anterior, surge una reflexión en la cual las instituciones de la educación superior deben enfocar e incrementar sus esfuerzos en los modelos de la oferta académica, dichos modelos deben estructurarse en habilidades y competencias que debe adquirir el alumno en sus años de cursada, y deben estar respaldadas por una demanda del mundo complejo actual, en donde impera lo interdisciplinar.

Un profesor que incorpora saberes de otras disciplinas propone un análisis enriquecedor. Así, por ejemplo José Luis Caballero (2009) realiza un recorrido histórico del desarrollo de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional

Autónoma de México. Este teórico elabora modelos pedagógicos esenciales para la planeación del trabajo académico. Parte esencial de su investigación son los conceptos de la psicología educativa, el paradigma cognitivo y la teoría de aprendizaje, los cuales pueden ayudar a comprender la manera en cómo aprendemos los seres humanos.

Por otro lado, se refuerza la importancia que tienen los referentes culturales y educativos de cada alumno para lograr aprendizajes genuinos. Y que durante la construcción de su aprendizaje, la intención de que el estudiante desarrolle una argumentación esforzada y reflexiva de los trabajos presentados al docente favorezca la adquisición del conocimiento. Esta reflexión invita a desarrollar mecanismos que mejoren el desempeño de los profesores y del trabajo académico para que los estudiantes anclen el conocimiento y puedan lograr la adquisición de los nuevos aprendizajes significativos (Maggio, 2018).

El trabajo de Cecilia Mazzeo y Ana Romano, a través de su investigación, nos muestra el panorama de la enseñanza en las disciplinas proyectuales, así como la importancia de la formación de los universitarios hoy en día. Es verdad que el estudio en cuestión radica en la enseñanza en las universidades argentinas, pero dados otros contextos de las sociedades latinoamericanas, es un trabajo a través del cual se exponen muchas similitudes con la situación, por ejemplo, de México. Mazzeo y Romano (2007) mencionan:

La universidad debiera ser la encargada de construir, enriquecer y profundizar el conocimiento, ya que corresponde a su ámbito generar una actitud reflexiva, cuestionadora, crítica y autocrítica con una pertinente orientación disciplinar, consciente de la responsabilidad social y del carácter transformador de las acciones. (p. 23)

Con respecto a la enseñanza del Diseño, se expone la falta de bases pedagógicas en los actores que forman parte del proceso de enseñanza de Diseño Gráfico, así como las estrategias didácticas necesarias para la formación de los diseñadores de la actualidad. En algunos casos, al no contar

con dichas estrategias, el docente va perdiendo el objetivo de qué es lo que enseña y a su vez se genera esa confusión con respecto a la concepción de la disciplina y su relación con las estrategias didácticas en el taller.

Con la utilización del enfoque constructivista (Litwin, 1995) se puede lograr una mejora con respecto a la relación enseñanza y aprendizaje entre el profesor y el estudiante, generando un ambiente favorable para la apropiación del conocimiento. Todo esto basado en una línea de comunicación horizontal que da lugar al debate y a los aportes de todos los miembros que forman parte del grupo. Hoy se agrega que el alumno trae conocimientos por los nuevos medios digitales arraigados en sus hábitos, con una actitud activa de intereses personales en lo llamado educación transmedia (Scolari, 2018).

En este contexto, el rol del profesor cambió sustancialmente. Este funciona como tutor, no dicta clases magistrales explicativas para mantener la atención de sus alumnos, el bien máspreciado en la actualidad, sino que guía y favorece la actitud activa de los estudiantes para que alcancen aprendizajes significativos (Fink, 2003). El mismo, enseña un programa con ciertos objetivos, pero también es un tutor que asesora según la teoría y cómo aprovechar los beneficios de un hardware/software según el concepto o la idea creativa de cada alumno. No se enseña cómo se usa, sino para qué y cuándo se usa.

Lo mencionado hasta aquí, está directamente ligado a diferentes enfoques sobre la concepción del Diseño Gráfico como disciplina y algunos retos que enfrenta la enseñanza en diseño. Los proyectos en clase deben considerar los aspectos y variables económicas, políticas, culturales, históricas, es decir, no suponer escenarios irreales con problemas poco comunes de resolver, a los cuales quizás nunca se enfrentará el futuro profesional, por lo tanto, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje habrá sido una experiencia para el recuerdo pero no efectiva. Cada vez más, se acentúa la necesidad de generar espíritu crítico, que se integre historia, teoría y crítica del Diseño Gráfico, así como los aspectos de gestión y económicos que conllevan

la práctica de esta disciplina, todo esto con el fin de marcar una diferencia entre un profesional del diseño, el cual tiene la responsabilidad de resolver problemas de manera integral, interdisciplinar del mundo complejo en el que vivimos; sin centrarse en gustos o intereses personales, contrario a lo que se piensa muchas veces.

Como cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, en diseño específicamente, deben implementarse estrategias que permitan evaluar la calidad de lo que se está enseñando y tener rúbricas/parámetros, lo más claros posible, para que todos los involucrados puedan comprender la evaluación, con el fin de determinar aquellas acciones que sean necesarias para mejorar, y si es posible con la autoevaluación como mecanismo analítico y consecuencia de un pensamiento crítico.

Alejandro Brizuela (2016) en su investigación *Del signo a la experiencia*, explica su postura sobre el interrogante ¿cuál es el objeto de estudio en el Diseño? En primer lugar, establece como fundamental el estudio de la interacción como eje disciplinario, es decir, propone un cambio con respecto a la perspectiva actual en la enseñanza del Diseño: pasar del estudio de la imagen visual y estrategias de configuración hacia el estudio de información visual y estrategias de interacción para la generación de experiencias significativas. Allí, la comunicación fue desde la gestación de la disciplina un eje central y diferenciador.

Este texto propone pensar en la interacción (dada por la comunicación), porque nos lleva a poner el foco en los actores y su comportamiento. Entonces, si el objeto de estudio es la experiencia de comunicación, habrá que revisar nuevos formatos y maneras de narrar, donde lo audiovisual es un todo. De acuerdo con Albarello (2019) ya no leemos de una sola manera, y las estrategias transmedia de lectura de la ecología de medios y pantallas también han cambiado la manera de comunicarnos. Así, toda comunicación es parte de un constructo dialógico en constante conversación a través de pantallas. El Diseño debe también narrar y expresarse a través de redes sociales y pantallas para no quedar fuera

de este contexto. La retórica y el valor simbólico seguirán siendo parte de esta disciplina estética en el mundo de las comunicaciones digitales. Por último, es importante destacar que los productos de Diseño son cambiantes por su naturaleza y su función es la de un mediador entre actores sociales, personas que viven un momento histórico, donde lo realmente esencial es el intercambio (la interacción) para mejorar la calidad de vida humana.

De acuerdo con Latour (2003), hay conceptos que no se deben confundir: *matters of fact/matters of concern*, para reflexionar si la enseñanza se basa en el entendimiento del concepto de diseño como “objeto” o en el diseño como “cosa problemática”. En consecuencia, se plantea que la confusión con respecto a la educación del Diseño nace en la concepción de la disciplina misma, y radica en el entendimiento de cómo se establece el objeto de estudio de este. En primer lugar tenemos los objetos de Diseño (*matters of fact*) presentados como objetos de apreciación fuera de contexto, y carecen de vida propia en función de la sociedad. Posteriormente se encuentra el Diseño como cosa que nos concierne; el diseño que aparece como punto de reunión social, creado por los diseñadores, el cual a su vez cumple funciones de índole social: comunicar, convocar, reunir, facilitar la vida del ser humano, otorgar relaciones de poder en grupos sociales a través de determinada valoración estética, entre otros.

Daniel Gutiérrez (2012) en su libro *Apuntes Artificiales: sobre la visualidad en el arte, el diseño y la comunicación* sostiene que el Diseño Gráfico es portador de discursos que pertenecen a las conveniencias de la cultura, motivo por el cual se convierte en una actividad del pensamiento que determina las acciones de los individuos dentro de una sociedad. Lo interesante de su aportación es que sitúa la observación de los comportamientos sociales y la detección de semejanzas entre los miembros de una comunidad como fundamental para el ejercicio del Diseño Gráfico. Dicho de otra forma, propone un enfoque mediante el cual la enseñanza del Diseño Gráfico encamine sus

esfuerzos mayormente en la observación y los problemas de naturaleza social. Cabe destacar los conceptos sobre la semejanza y las interpretaciones a través de Bourdieu (2010) sobre bienes simbólicos.

Por último, Richard Buchanan (2015) en su investigación, intenta reducir la confusión con respecto a la concepción del Diseño desde las distintas perspectivas entre productos, métodos y propósitos a los que se encamina la disciplina. Buchanan propone un enfoque para la enseñanza del Diseño, donde la materia de los estudios de Diseño no está en el producto, sino en el arte de concebir y planear la elaboración de los productos. Su investigación parte de los fundamentos de distintas concepciones y perspectivas a través de un devenir histórico, desde los inicios de la Bauhaus, realizando un recorrido por la Ulm, la escuela norteamericana, hasta las concepciones actuales. Con lo anterior, se genera un fundamento en relación a las diferentes perspectivas de cómo se concibe el Diseño Gráfico tanto en un devenir histórico como en los diferentes campos de la disciplina.

Los variados enfoques existentes nos obligan a reflexionar acerca de los retos que enfrenta la enseñanza en Diseño. Lo cierto es que la enseñanza del Diseño Gráfico y los proyectos deben estar situados, tomar en cuenta los aspectos y variables económicas, políticas, culturales, históricas del entorno, es decir, no suponer escenarios irreales con problemas poco comunes de resolver, a los cuales quizás nunca se enfrentará el futuro profesional. Por lo tanto, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje habrá sido una experiencia significativa pero para el recuerdo y no efectiva a futuro. Cada vez más se acentúa la necesidad de que al interior de las aulas se integre teoría e investigación actualizada, historia y crítica, sin desechar los aspectos de metodología y gestión que conllevan la práctica de esta disciplina, todo esto con el fin de marcar una diferencia entre un profesional, el cual tiene la responsabilidad de resolver problemas actuales de manera interdisciplinaria, y no centrarse en gustos pasajeros ni intereses personales superfluos.

Algunas conclusiones

Parte esencial para generar una estructura sólida en la disciplina e incorporar nuevos paradigmas en cuanto a la formación de los diseñadores en las universidades, es la reflexión de la enseñanza del Diseño Gráfico, partiendo de premisas de cómo es que se concibe el diseño y cómo este luego se lleva a cabo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Al momento de educar a los futuros diseñadores, no es suficiente contar con los conocimientos prácticos y tecnológicos, el diseñador requiere resolver situaciones de los problemas actuales de la sociedad. Dicho lo anterior, la enseñanza debe preparar a los alumnos para las problemáticas de la vida real y formarlos, no solo con base en conocimientos técnicos y prácticos, sino en función de la investigación y la teoría, que determinan una base sustentable profesional, para una mayor comprensión del entorno, para adquirir sensibilidad hacia el Diseño y su función en los procesos de la comunicación humana.

La educación superior debe estar atenta a que sus alumnos aprendan y adquieran el conocimiento óptimo para convertirse en profesionales que satisfagan las necesidades del mundo profesional, para esto es necesario reflexionar periódicamente si las formas y los contenidos de lo que se enseña se encuentran a la vanguardia de las necesidades de la vida cotidiana en donde se desenvolverán los futuros egresados. Desde esa perspectiva se debe repensar y actualizar la disciplina, su concepción y enseñanza, con las herramientas propias de la investigación. La pandemia de covid-19 ha traído nuevos cuestionamientos para activar estos mecanismos de cambio, y es imprescindible aprovechar este momento histórico.

La enseñanza va directamente ligada a cómo se define o desde qué perspectiva se desenvuelve el Diseño; distinto es si se define como la práctica de un saber disciplinar o como una actividad con intervención en el pensamiento de los individuos dentro del entorno social donde se desarrollan. Así, se encuentra muchas veces una falta de

política educativa del Diseño y su pedagogía, con las que se establezca una mayor solidez en cuanto a la enseñanza en las universidades, que cuente con parámetros e indicadores específicos de la epistemología de la disciplina. Allí será necesario: explorar y analizar el estado actual de la concepción del Diseño Gráfico de acuerdo a su devenir histórico por parte de las instituciones e indagar el estado actual de las estrategias didácticas de los talleres, esto serviría para establecer una comparación entre su concepción como disciplina con respecto a las estrategias didácticas; investigar los objetivos específicos de las carreras en función al perfil de ingreso y egreso de los alumnos; y realizar un mapeo general de las asignaturas y su relación con la concepción institucional del Diseño Gráfico.

Los problemas en la educación de este campo devienen de la falta de investigación y fundamentación teórica como factor esencial. Para construir el saber disciplinar, además del saber hacer, se debe contemplar el saber pensar. La fundamentación teórica es un factor relevante en la enseñanza, para esto es imprescindible la investigación del Diseño. Allí, la teoría que acompaña el saber pensar debe ser parte del currículo.

Para la didáctica y el proceso de aprendizaje-enseñanza del Diseño se debe reflexionar sobre los principios históricos de la disciplina, además de historia del arte y estética en general, y acompañar con teorías actuales de la Sociología, la Antropología y la Comunicación. En el taller como práctica esencial en la formación del diseñador, se deben rever las competencias en juego para los talleres y revisar el trabajo al interior para decidir cuáles ofrecer, de tipografía y editorial, digital, transmedia, identidad visual, *packaging*, con base en el dibujo, morfología, medios, etc. En los mismos, se proponen instancias grupales e interdisciplinarias, tal cual se hace en la práctica profesional.

En este texto se expresa la necesidad de actualizar todos estos temas puesto que la disciplina se vio afectada en varios de los puntos nombrados. La tecnología y la innovación son temas fundacionales en esta disciplina que no solo fueron

mutando junto con la interacción de las personas, los nuevos medios y las comunicaciones, sino que parece que son ignorados. Por último, hoy, con la necesidad de resolver problemas en un mundo complejo y cambiante, se reconoce la necesidad de incorporar una base de saberes de otras disciplinas que facilite el trabajo interdisciplinario.

REFERENCIAS

- Albarello, F. (2019). *Lectura transmedia: leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Ampersand.
- Alvarez Rojo, V. (2004). *La Tutoría: Elemento clave en el modelo europeo de Educación Superior Salamanca*. http://campus.usal.es/~ofeees/PONENCIAS_TUTORIA/Victor%20Alvarez%20Rojo.pdf
- Ambrose, G. y Harris, P. (2010). *Metodología del Diseño*. Parramón Arquitectura y Diseño.
- Bachelard, G. (1990). *La formación del espíritu científico*. Siglo XXI.
- Becher, T. (2001). *Tribus y territorios académicos. La indagación intelectual y las culturas de las disciplinas*. Gedisa.
- Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza*. Paidós.
- Bennett, A. (2010). *Teaching Design Standards in a Socially-Conscious Age*. *Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal*, 4 (2). http://www.researchgate.net/publication/267982427_Teaching_Design_Standards_in_a_Socially-Conscious_Age
- Bonsiepe, Gui. (2004). *Dos Textos Recientes: Proyectar hoy, Diseño, Globalización, Autonomía*. Nodal.
- Brizuela, A. (2016). *Del signo a la experiencia. El Diseño a debate: diversidad y aprendizaje*. En Rivera, L. (Ed.). (pp. 72-82). Universidad Autónoma Metropolitana.
- Caballero, J. L. (2009). *Una Reflexión acerca del aprendizaje en la licenciatura en diseño*. *Revista Electrónica de la Facultad de Acatlán*. 75 -82. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/multidisciplina/article/view/27707>
- Castells, M. (2001). *Internet y la sociedad Red*. [Archivo PDF]. http://fcaenlinea.unam.mx/anexos/1141/1141_u5_act1.pdf
- Devalle, V. (2009). *La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984)*. Paidós.
- Devalle, V. (2012). *Relatos del diseño. Hacia un enfoque multidisciplinario de las modalidades de historización de los diseños en la Argentina*. <http://www.iaa.fadu.uba.ar/publicaciones/critica/0176.pdf>
- Dewey, J. (1998). *Democracia y Educación*. Morata.
- Díaz Barriga, F. y Lugo, E. (2003). *Desarrollo del currículo: La investigación curricular en México. La década de los noventa*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Escribano, A. (2008). *Aprendizaje colaborativo y resolución de problemas*. Narcea.
- Fink, L. D. (2003). *Creating significant learning experiences: An integrated approach to designing college courses*. Jossey-Bass.
- Gómez Mendoza, M. A. (2005). *La transposición didáctica. Historia de un concepto*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* 1 (1), 83-115. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134116845006>
- González, J. (2010). *La Historia como marco. Crítica de las historias del diseño*. *Revistas Científicas Complutenses* (25). <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1010130001A/4067>
- Gutiérrez, D. (2012). *Apuntes Artificiales: sobre la visualidad en el arte, el diseño y la comunicación*. Universidad Iberoamericana.
- Heller, S. (2005). *The Education of a graphic designer*. Allworth Press.
- Iglesia, R. (2010). *Habitar, diseñar*. Nobuko.
- Irigoyen, L. (2015). *Propuesta taxonómica para las áreas subdisciplinarias del diseño gráfico*. En Irigoyen, L; Aguilar, M y Elizalde, A. (Coords.) *Agentes dinámicos en la enseñanza del diseño gráfico*. Qartuppi
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Latour, B. (2003). *Matters of Fact, Matters of Concern*. *Critical inquiry*, 30(2), 25-8.
- León, M. y Salas M. (2015). *Metodología para la Programación Académica*, Universidad Veracruzana. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 5(10). <http://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/84/364>
- Litwin, E. (1995). *Tecnología Educativa. Política, historias y propuestas*. Paidós.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la Universidad*. Paidós.
- Maldonado, T. (2004). *Dos Textos Recientes: Proyectar hoy, Diseño, Globalización, Autonomía*. Nodal.
- Mazzeo, C. y Romano, A. (2007). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*. Nobuko
- Mazzeo, C. (2013). *Diseño gráfico en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, un entramado de herencias y renovaciones*. *Anales del IAA*, 43 (2), 213-226.
- Mazzeo, C. (2014). *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño? Infinito*.
- Ortega, Néstor. (2010). *Diseño del currículo: el currículo como generador de perfiles institucionales en las carreras de diseño*. [Tesis de Maestría]. Universidad de Palermo. http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/62%20Ortega%20Damian.pdf

- Rivera, E. e Higuera, A. (2013). Los procesos de acreditación Para los programas académicos de diseño de IES Caso de Estudio: Facultad de Arquitectura y Diseño, UAEM. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 3(6). <http://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/84/364>
- Rodríguez, L. (2014) Hacia un diseño integral. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos,105-117. <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n49/n49a08.pdf>
- Schön, D. A. (1992). La formación de profesores reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Paidós.
- Scolari, C. (2018). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_es.pdf
- Soltero Leal, S. (2007). Ensayo crítico sobre la enseñanza del diseño gráfico en México. <http://www.upncelaya.edu.mx/episteme>
- Watzlawick, O.; Helmick, J.; Jackson, D. (1985). Teoría de la comunicación humana. Interacciones, patologías y paradojas. Herder.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



Autor: Hernán Junior Gómez Villa

La recepción de estereotipos en el público lector de las historietas de Yolanda Vargas Dulché

Luis Fernando Tapia Corral*

Resumen

En el presente trabajo se pretende exponer la influencia que tuvieron las historietas creadas por la escritora mexicana Yolanda Vargas Dulché sobre el público lector de las mismas. Lo anterior se logró a partir de consolidar los esquemas sociales y los mecanismos de represión que este tipo de historias instauraban en relación con el “deber ser” y el imaginario social, dejando poco espacio para otro diseño de personaje que no fuera el canónico.

Palabras claves

Historietas mexicanas, público lector, imaginario social, estereotipo

Abstract

In the present work it is intended to expose the influence that the comics created by the Mexican writer Yolanda Vargas Dulché had on the reading public of the same, the above was achieved by consolidating the social schemes and the mechanisms of repression that this type of stories they established in relation to the “ought to be” and the social imaginary, leaving little space for another character design that was not the canonical one.

Keywords:

Mexican comic books; reading public, social imaginary, stereotype.

*Doctorante en Arte y Cultura, Universidad de Guadalajara. death_zick66@hotmail.com

Introducción

La argumentista Yolanda Vargas Dulché, en la década de 1940 a 1960, fue una de las escritoras de historietas más leídas en México. A lo largo de muchos años sus argumentos se convirtieron en un modelo, preceptiva o arquetipo del melodrama seriado en el país. Muchas otras publicaciones fracasaron al tratar de copiar el estilo de las historias de esta autora que logró un éxito comercial sin precedentes: “Vargas Dulché calcula que *Lágrimas* vendía, aproximadamente 1.2 millones de copias por semana durante esa época” (Hinds y Tatum, 2007, p.100). En 2006, en honor a esta mítica escritora, se publicó el libro “La reina de las historietas de México”, escrito por David Ramón, a través de la Sociedad General de Escritores de México (SOGEM). Cabe destacar que la editorial donde ella publicaba sus argumentos fue una de las más importantes en México por varios años; inclusive, varios de los personajes de sus historias se convirtieron en iconos a nivel nacional e internacional.

En este trabajo nos centraremos específicamente en los estudios de la recepción, que son una derivación de los Estudios Culturales y su principal interés es reconocer la interacción que surge entre la audiencia y los medios; en este sentido, al modo de ver de Umberto Eco: “[...] un texto se emite para que alguien lo actualice; incluso cuando no se espera (o no se desea) que ese alguien exista concreta y empíricamente” (1993, p.77). El texto no está dirigido a una persona en específico, sino a un público o lector modelo/ideal[1] que aparte de decodificar el proceso de lectura, también le dé sentido a las ideas textuales del autor y así: “En la medida en que debe ser actualizado, un texto está incompleto [...] el texto está plagado de espacios en blanco, de intersticios que hay que rellenar” (Eco, 1993, p.73-76). Es el lector el que a partir de su conocimiento del mundo le dará sentido a la lectura al hacer su propia interpretación.

Es por ello que se considera que cada individuo le da un sentido distinto a la lectura; no obstante, aunque “[...] un texto quiere dejar al lector la

iniciativa interpretativa, aunque normalmente desea ser interpretado con un margen suficiente de univocidad. Un texto quiere que alguien lo ayude a funcionar” (Eco, 1993, p.76). La lectura requiere forzosamente de alguien que lo lea y lo actualice, que lo interprete, que lo haga suyo a partir de su condición social, histórica y lexical. A pesar de todo lo anterior, no toda la responsabilidad recae sobre la persona que lee un texto, el autor o:

Ciertos autores [...] determinan su Lector Modelo con sagacidad sociológica y con un brillante sentido de la media estadística: se dirigirán alternativamente a los niños, a los melómanos, a los médicos, a los homosexuales, a los aficionados al surf, a las amas de casa pequeñoburguesas, a los aficionados a las telas inglesas, a los amantes de la pesca submarina, etc. (Eco, 1993, p.82).

La escritura de un texto estará limitada en cierto modo a este sentido de búsqueda del “lector modelo” al que estará enfocado mucho de su contenido; sin embargo, no debe de limitarse solo a un grupo selecto de individuos, sino que deben permitirse ser más abiertos con el público al que se dirigen, no obstante: “[...] los textos cerrados son más resistentes al uso que los textos abiertos. Concebidos para un Lector Modelo muy preciso, al intentar dirigir represivamente su cooperación dejan espacios de uso bastante elásticos.” (Eco, 1993, p.86-87). Esto se debe principalmente al uso de algún vocablo que social o culturalmente sea ambiguo para el lector y provoque que su interpretación se desvíe del que trataba de expresar el autor, en otras palabras: “[...] si el lector inserta las manifestaciones lineales (el uso del lexema en cuestión) en los subcódigos que abarca su competencia [...] tiene derecho a atribuir al término (cualquiera) una connotación ideológica” (Eco, 1993, p.91). El lector estaría en total libertad de instalar (de acuerdo a sus facultades) la acepción que crea conveniente al momento de descifrar las ideas del autor que podrían ser opuestas a lo que su texto plantea, por ende:

No es difícil advertir que esto supone una caracterización de las «interpretaciones» sociológicas o psi-

coanalíticas de los textos, según las cuales se intenta descubrir lo que el texto —independientemente de la intención de su autor— dice en realidad, ya sea sobre la personalidad de este último o sus orígenes sociales, o bien sobre el mundo mismo del lector (Eco, 1993, p.92).

La recepción de un texto depende de dos: quien lo escribe y quien lo lee; por lo tanto, la interpretación del mismo viaja en el mundo de las ideas que pueden ser aceptadas o repudiadas, lo anterior puede variar dependiendo de la época, el contexto, la zona geográfica o el público al que le llegan.

I. El público lector de historietas

Los estudios de género y feministas de los últimos años han utilizado y manipulado el término “estereotipo” para emplearlo en sus estudios, pues contiene una carga peyorativa ya que puede provocar una visión deformada del otro al generalizar y simplificar excesivamente sus caracteres: “Se trata de representaciones cristalizadas, esquemas culturales preexistentes, a través de los cuales cada uno filtra la realidad del entorno [...] estas imágenes de nuestra mente son ficticias, no porque sean mentirosas, sino porque expresan un imaginario social” (Amossy, 2010, p.32). Es así como las representaciones visuales o los diálogos son testigo de lo que la sociedad de la época aprobaba o rechazaba en las historietas mexicanas en general y en particular las escritas por Yolanda Vargas Dulché.

Las publicaciones de la escritora mexicana fungieron como herramienta didáctica para reforzar los valores de la sociedad mexicana de los años sesenta, lo anterior a partir de representar visualizaciones gráficas idealizadas para lo que se esperaba en la época en que fue lanzada al mercado dicha publicación semanal; en donde el público masculino y femenino asiduo lector de estos dramas sentimentales, en lugar de rechazar rotundamente las fórmulas estereotípicas de representación femenina y masculina dentro de la trama de la historieta, las consumía y adoptaba como un modelo de conducta.

En la década de los sesenta en México ya eran reconocidas las historietas de la argumentista Yolanda Vargas Dulché en la revista *Lágrimas, risas y amor*, donde semanalmente aparecía un melodrama gráfico-visual protagonizado principalmente, como mencionábamos antes, por mujeres jóvenes que se enfrentaban a numerosas adversidades impuestas por su familia, la sociedad o ellas mismas. Las historias eran muy variadas en cuanto a su entorno, podía fácilmente una estar ambientada en el lejano oriente, otra en la Ciudad de México, la siguiente en una ciudad europea o en algún pueblito alejado y perdido en la sierra mexicana:

“[...] Pocas de las aventuras de *Lágrimas* en la década de los sesenta se ubicaban en México [...] (el énfasis estaba puesto) en los rasgos físicos no mestizos y no indígenas, el acento concomitante puesto en los cuerpos bellos, saludables y, sobre todos, sexualmente atractivos y preponderancia de los ambientes y personajes de la clase alta, nos presentan un mundo falso para la mayoría de los lectores” (Hinds y Tatum, 2007, p.96).

Las féminas que se nos presentan en las historietas de Vargas Dulché son atractivas físicamente, se adaptan al estándar de belleza predominante y al imaginario social de lo que el género femenino debía representar: “*Lágrimas* refleja las actitudes de la buena parte del México contemporáneo, especialmente su visión del sexo, de los roles sexuales, de la familia, del matrimonio, de la clase social y del papel del individuo en la sociedad” (Hinds y Tatum, 2007, p. 96). Los personajes femeninos que tienen o están a punto de conseguir una carrera universitaria, un trabajo de oficina o un trabajo a sueldo, lo abandonan al contraer matrimonio. Caso contrario con el género masculino que aunque también es dibujado con gran atractivo para la época, se ajusta a otras normas sociales en las que debe ser exitoso, tanto en los estudios como en los negocios.

En las historias de Vargas Dulché, en pocas palabras; hay un lugar para cada género, dejando ver que le corresponde en mayor medida a uno que a otro el espacio público (el trabajo) y el espacio privado (la casa): “La definición de los roles sexuales en *Lágrimas* muestra claramente la dicotomía acti-

vo pasivo en las relaciones entre hombres y mujeres” (Hinds y Tatum, 2007, p. 97). Todas estas ideas consciente o inconscientemente van quedando grabadas en la audiencia que semana a semana leía vorazmente las desventuras de los personajes.

Las historietas, a pesar de ser productos ficcionales, se acercan bastante a los sucesos de la vida cotidiana, es por ello que el público puede considerar que las aventuras narradas son una refracción de su cotidianeidad:

“Las relaciones de los personajes entre sí y con su ambiente proporcionan un vehículo de fantasía, que inserta al lector dentro del texto [...] a los lectores de *Lágrimas* se les deja resolver los asuntos, los temas de discusión, los problemas y las fantasías escapistas [...] cuyo principal recurso narrativo está diseñado para trasladarse del mundo «real» externo, a uno ficticio, dominado por la fantasía” (Hinds y Tatum, 2007, p.99).

La historia rompe los límites entre la ficción y la fantasía, lo anterior en ocasiones por el lenguaje empleado por los personajes (que se asemeja al que se escucha en las calles) o por las menciones de avenidas y edificios que los mismos lectores reconocen.

Los lectores de la revista *Lágrimas, risas y amor* no encontrarán en sus páginas modelos que rompan con los esquemas de la sociedad de la época; no obstante, cabe destacar que parcialmente intenta dejar en entredicho ciertas conductas masculinas y femeninas que en el momento de creación de la obra pudieron ser vistas como inmorales, descaradas o escandalosas; sin embargo, el orden se reestablecía y el caos que los protagonistas pudieron haber ocasionado se ajustaba a los preceptos y valores sociales del momento, en resumen “[...] la historieta no brinda alternativas viables a los estilos de vida aceptados, a las instituciones establecidas y a las aspiraciones de la población en general de un país en vías de desarrollo” (Hinds y Tatum, 2007, p.98). No solo aborda la problemática de género, también deja en claro que las clases sociales existentes en los argumentos pocas veces son variables respecto al orden establecido a no ser que el ascenso sea por herencia, matrimonio o apellido.

Las historias de Vargas Dulché eran leídas por hombres y mujeres, aunque estas últimas lo hacían en mayor medida: “Las mujeres lectoras, como sus contrapartes ficticias, son alentadas a permanecer dentro de ciertos parámetros y a nunca buscar poner fin a una mala relación, ya que tal solución amenaza, en esta última instancia, la dominación masculina” (Hinds y Tatum, 2007, p.99). Lo extraño es que, a pesar de ser escritas por una mujer, no rompe el molde en sus historias y “[...] (casi siempre reservaba) maravillosas aventuras a sus extraordinarias villanas” (Rubenstein, 2004, p.94). Sometiendo a cada uno de los personajes a las reglas impuestas por la sociedad en la que ella escribe.

Los lectores de historietas inconscientemente encontraron dentro de las “inocentes” páginas en sepia un mensaje cargado de control social y sexual a pesar de ser en sí misma la historieta un producto de contracultura. En el México de los años sesenta se censuraba el cuerpo y el libre ejercicio de la sexualidad, tanto así, que la autora Yolanda Vargas Dulché manejaba una línea completamente conservadora al momento de caracterizar personajes femeninos, pues “Las críticas de las historietas que surgieron durante la primera campaña de censura [...] era que contribuía a la corrupción de la nación por mostrar mujeres sexualmente activas así como romances que transgredían de diversas maneras los límites de la corrección” (Rubenstein, 2004, p.131). Por ende, la historieta genera un castigo a los personajes como parte de esta censura a los modelos de feminidad no canónicos de la época.

Por último, cabe señalar que parte de los efectos de la comunicación de masas y la educación sentimental en nuestro país (misma que formó a muchísimos lectores), también creó prejuicios sobre las formas de ser mujer: “Las historietas mismas, mantenían valores y pautas de vida profundamente conservadores pese a todas las presiones de la urbanización, la migración y la industrialización” (Rubenstein, 2004, p.133). El hecho de crear personajes discrepantes dentro de una sociedad conservadora que se opone a la abierta liberación sexual en los

medios de comunicación rompe completamente con los paradigmas, pero al mismo tiempo genera rechazo a este tipo de modelos por parte de los lectores, quienes compraban en parte la publicación por el morbo de conocer lo que una mujer o un hombre podía lograr hacer a lo largo de treintaidós páginas que contenía cada historieta.

II. Estereotipos femeninos

En las historietas escritas por Yolanda Vargas Dulché, principalmente los personajes femeninos son protagonistas de las historias; no obstante, son presentadas de acuerdo a los roles establecidos socialmente para la época: “Las mujeres casadas en Lágrimas son buenas madres y esposas, que invierten su energía en la familia y el hogar. Si no lo hacen así, se les castiga” (Hinds y Tatum, 2007, p.97). Muchas de las protagonistas de las historias de la revista *Lágrimas, risas y amor*, (solo si son heroínas) transitan por diversos procesos de madurez física y emocional pasando de jóvenes rebeldes a mujeres dedicadas al cuidado del hogar, de los hijos y del marido. Estos roles sociales son lo que la sociedad de la época aceptaba como adecuados, de lo contrario no habría identificación con ellos y el lector habría considerado que la trama era demasiado fantasiosa. Cabe destacar que dotar de características rebeldes, insubordinadas e indomables a los personajes femeninos también refuerza cierto ideal masculino que ya de por sí estaba presente en la representación visual de dichos personajes al mantener una silueta esbelta y rasgos físicos considerados en la época como atractivos. Y tal como menciona Ricardo Viguera-Fernández:

Mientras Hollywood exportaba al mundo un modelo de mujer bella, inteligente, desenvuelta e independiente, pero compañera del hombre al fin y al cabo en términos de cierta clase de igualdad (aunque la representación del universo de la pareja pudiera seguir pareciendo machista), México exportaba [...] una visión estridente y exagerada de la mujer “independiente”, pero que sólo lo es hasta que es capaz de encontrar (siguiendo los viejos mitos culturales como el de Atalanta o las Amazonas) al hombre capaz de dominarlas y

conducirlas al redil de su amor conyugal, donde la fiera será domada (2011, p.145-146).

En las historietas de Vargas Dulché sucede en la mayoría de los casos ese proceso y podemos apreciarlo mejor en la imagen 1:



Imagen 1: Representación visual del ideal femenino (Vargas Dulché, 2004a, p.1).

En la imagen anterior podemos observar cómo el personaje femenino de Rubí en la historieta homónima de la argumentista mexicana cumple con el imaginario social de una *femme fatale*[2], al retratar las características físicas deseables por los personajes masculinos dentro de la trama y apreciables por el público lector de historietas de la época.

Caso similar sucede con María Isabel, en donde la imagen de la mujer a pesar de cumplir con los roles tradicionales y estar ambientada en un es-

pacio rural se adecua al imaginario social de la época (véase imagen 2):

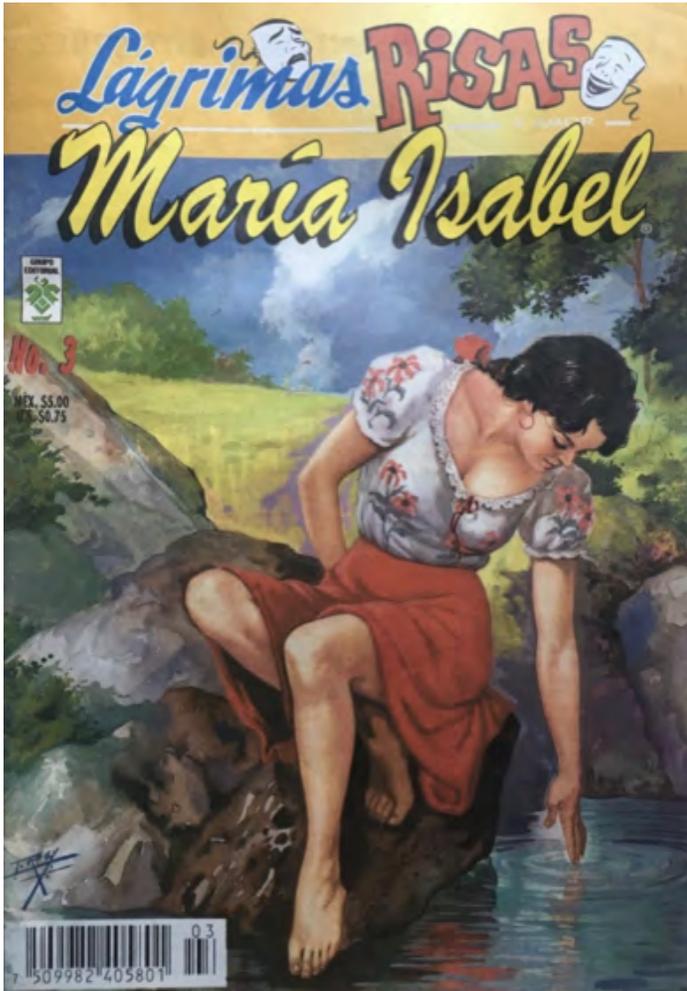


Imagen 2: Representación del rol tradicional femenino (Vargas Dulché, 2002, portada).

En la historieta de “María Isabel”, la protagonista cumple con los roles asignados socialmente a su género y es plasmada desde “[...] una mirada sexista normalizada que asigna a las mujeres los roles tradicionales, además de presentarlas como seres infantilizados y dominados por los sentimientos, al punto que sus vidas giran exclusivamente en torno al amor romántico” (Gómez Gutiérrez, 2018, p.5). En la trama podemos apreciar cómo la protagonista al viajar a la ciudad y trabajar como empleada doméstica busca cariño en los brazos de su jefe cuando su hija adoptiva decide irse de su lado para vivir con su abuelo consanguíneo.

Los personajes en la revista *Lágrimas y risas* y *amor* son retratados a partir de múltiples roles femeninos; sin embargo, hubo uno que la argumentista Yolanda Vargas Dulché abordó en todas sus historias y era denominado como “chica moderna” que retrataba a la joven que estudiaba una profesión o trabajaba en alguna oficina: [...] *the popularity of Mexican comics was also helped by their use of some scandalous materials, such as the appearance of chicas modernas, modern women living independent of the traditional male-dominated hierarchies favored in Latin American cultures*[3] (Duncan y Smith, 2009, p.304). Dicha aparición es recurrente en las páginas de las historietas; sin embargo, cabe mencionar que dicho rol se termina cuando la joven contrae matrimonio ya que debe dejar de estudiar o salirse de trabajar para dedicarse a las labores del hogar.

En gran medida, dicho vuelco narrativo (conservador) se debió a la crítica social por parte de grupos religiosos que no aprobaban las transgresiones a las normas sociales de antaño presentando personajes que alentaban a las jóvenes a trabajar y estudiar antes que planear casarse y dedicarse al hogar:

Such breaks with traditional values, as well as depictions of scantily clad women and graphic depictions of violence, raised the concerns of more conservative segments of Mexican society, leading the Catholic Legion of Decency to wage a campaign against the comics industry in the early 1940s. The Mexican government sought to mediate the conflict between the conservative movement and the publishers, attempting to appease the former by introducing the Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas (the Qualifying Committee for Publications and Illustrated Magazines) in 1944[4] (Duncan y Smith, 2009, p.304).

Esta comisión reguladora fue en gran parte el motivo para que se mantuviera un argumento conservador en las historietas y se presentaran personajes femeninos visualmente aceptados por el público lector de las mismas.

III. Estereotipos masculinos

Los varones lectores de historietas podían fácilmente identificarse con los personajes masculinos de las historietas de Vargas Dulché por los valores, aptitudes y el rol que dichas representaciones visuales tenían dentro de la trama: “[...] la historieta no ofrecía ninguna alternativa significativa a las actividades y valores sociales y culturales dominantes en estas áreas; más bien, tendía a reforzarlos” (Hinds y Tatum, 2007, p.96). La gran mayoría de los personajes varones en la revista presentan cualidades de la masculinidad tradicional como: padres severos, estrictos e inflexibles; jóvenes soñadores y después adultos responsables; hombres de negocios, exitosos y con estudios universitarios; profesionistas u hombres de la milicia. En general son atributos que el lector habitual de estas publicaciones seriadas veía como lo natural en la sociedad ficticia y más aún llevado al contexto real donde coincidía con los roles sociales de la época.

Las normas sociales a las que dichos personajes se adecuaban también correspondían a las del amor romántico, del mismo modo que sucedía con los personajes femeninos. Este es el caso del capitán Oswaldo en “Yesenia”, que es capaz de casarse bajo sus normas (véase imagen 3):

La promesa del joven hacía su amada y los de su grupo nos refiere a un hombre de palabra y principios morales, mismos que serían un reflejo de lo que la autora y el público esperaba de un caballero con cierto grado militar:

Whether intentionally or unintentionally, creators' work in comics embodies elements of their ideologies. Some ideological messages find a welcoming audience who accept the creators' stated assumptions as true [...] However, not everyone who reads a comics narrative supports the same ideology[5] (Duncan y Smith, 2009, p. 248).

La trama con subtexto del matrimonio entre un cristiano y una gitana quizá no sea aceptado pero sí los valores que representan la unión. Es importante aclarar que a pesar de unir sus vidas



Imagen 3: Representación del hombre gallardo (Vargas Dulché, 1987c, p.35).

ambos personajes mediante un ritual gitano, poco después el capitán Oswaldo lleva a la joven gitana a una iglesia para que ella conozca la religión que él profesa y la historieta termina con la boda de ambos personajes frente a un altar cristiano. Esto implica que al final dominó la creencia preponderante en occidente y, por ende, la del personaje masculino:

Such an ideology is perpetuated through a number of institutions within a society: the customs of the family unit, the laws imposed by the state, the practices of the religion, and the messages coming from mass media outlets. All of these institutions may be critiqued for perpetuating a given ideology, but [...] the mass medium of comic books shapes and shares such ideas[6] (Duncan y Smith, 2009, p.248).

El lector de historietas podía enfrentarse a dicotomías sociales; sin embargo, el orden se reestablecía para que pudiera relacionarse la historia dentro de la narrativa ficcional con el mundo real.

Este medio masivo de comunicación tenía gran influencia sobre la audiencia y hacía que se sintieran satisfechos con el desenlace de la trama, no solo al presentar recurrentemente la dominación de los roles del género, sino también la adaptación del ideal masculino.

Conclusiones

El público lector de las historietas de *Lágrimas, risas y amor*, escritas por la argumentista Yolanda Vargas Dulché, participaba activamente en la conformación de los estereotipos manejados en las páginas de la publicación, ya que no eran ajenos a su entorno.

La escritora reproducía los esquemas dominantes de la sociedad de la época tanto en los personajes femeninos como masculinos.

Las publicaciones de historietas manejaban estereotipos sociales que eran reproducidos en una dualidad de escritura-imagen y cotidianeidad que para el lector de estas publicaciones así como para la escritora eran “normales”.

Notas

- [1] “El Lector Modelo es un conjunto de condiciones de felicidad, establecidas textualmente, que deben satisfacerse para que el contenido potencial de un texto quede plenamente actualizado” (Eco, 1993, p.89).
- [2] Para ahondar en el tema y la caracterización del personaje, véase: Tapia Corral, Luis Fernando. (2019) *El estereotipo de la femme fatale: estudio del personaje femenino Rubí de Yolanda Vargas Dulché*. [Tesis de maestría]. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- [3] [...] La popularidad de los cómics mexicanos también se vio favorecida por el uso de algunos materiales escandalosos, como la aparición de chicas modernas, mujeres modernas que viven independientes de las jerarquías tradicionales dominadas por hombres favorecidas en las culturas latinoamericanas.
- [4] Tales rupturas con los valores tradicionales, así como las representaciones de mujeres con poca ropa y las representaciones gráficas de la violencia, despertaron las preocupaciones de los segmentos más conservadores de la sociedad mexicana, lo que llevó a la Legión Católica de la Decencia a emprender una campaña contra la industria del cómic a principios de la década de 1940. El gobierno mexicano buscó mediar en el conflicto entre el movimiento conservador y las editoriales, tratando de apaciguar al primero mediante la introducción de la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas (el Comité Calificador de Publicaciones y Revistas Ilustradas) en 1944.
- [5] Ya sea de forma intencionada o no, el trabajo de los creadores en los cómics incorpora elementos de sus ideologías. Algunos mensajes ideológicos encuentran una audiencia acogedora que acepta como verdaderas las suposiciones declaradas por los creadores [...] Sin embargo, no todos los que leen una narrativa de cómics apoyan la misma ideología.
- [6] Tal ideología se perpetúa a través de una serie de instituciones dentro de una sociedad: las costumbres de la unidad familiar, las leyes impuestas por el Estado, las prácticas de la religión y los mensajes provenientes de los medios de comunicación. Todas estas instituciones pueden ser criticadas por perpetuar una ideología dada, pero [...] el medio masivo de historietas da forma y comparte tales ideas.

Bibliografía

- Amossy, R. y Herschberg Pierrot, A. (2010). Estereotipos y clichés. Eudeba.
- Duncan, R; Smith, M. J. (2009). The power of comics: history, form, and culture. New York: Continuum. International Publishing Group.
- Eco, U. (1993). Autor in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo. Lumen.
- Gómez Gutiérrez, F. (2018). Cómics "femeninos" y feministas en el México del siglo XX: de la representación a la auto designación. *Descentrada*, 2 (2), e054.
- Hinds (Jr.), H. E y Tatum, C. M. (2007). La historieta mexicana en los años sesenta y setenta. Instituto cultural de Aguascalientes.
- Rubenstein, A. (2004). Del Pepín a los agachados: cómic y censura en el México posrevolucionario. FCE.
- Vargas Dulché, Y. (1987c). Yesenia. Lágrimas, risas y amor, III. Vid.
- Vargas Dulché, Y. (2002). María Isabel. Lágrimas, risas y amor, (3). Vid.
- Vargas Dulché, Y. (2004a). Rubí. Lágrimas, risas y amor, I. Vid.
- Viguera-Fernández, R. (2011). Adelita: una heroína de papel para una Revolución en viñetas. *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 20, (39), 124-150.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



Autor: Julián Alfredo Pacheco Guerrero

Participación de la investigación del diseño en necesidades sociales desde una perspectiva de género

*María Gabriela Villar García**, *Ana Aurora Maldonado Reyes*** y *María del Pilar Alejandra Mora Cantellano****

Resumen

El enfoque de equidad de género se refiere a la perspectiva o mirada a través de la cual se observan las diferencias o desigualdades entre hombres y mujeres, visibilizando el modo en que el género como construcción social afecta la vida y las oportunidades o posibilidades de las personas en contextos cotidianos.

Este texto pretende mostrar la participación de la investigación en el área del diseño de una manera sensible e inclusiva frente a necesidades y fenómenos que requieren la interacción o intervención del Diseño como disciplina social con una perspectiva de género (PEG). Se plantea que todo problema social es una condición que afecta a un grupo que debe ser resuelta o atendida mediante la acción social colectiva. Se distinguen circunstancias en las que es evidente la discriminación, la violencia, la desigualdad, por lo que es necesaria la perspectiva de género (PEG) como herramienta que permita observar y atender las problemáticas desde una óptica de inclusión y atención diferenciada, en busca de la equidad e igualdad

El objetivo de este trabajo es mostrar la participación del cuerpo académico conformado por investigadoras en proyectos de diseño enfocados al desarrollo social, a grupos vulnerables especialmente mujeres, describiendo tres casos a partir de criterios que permiten observar la interacción o intervención con las comunidades y los resultados obtenidos.

Palabras claves

Diseño, Grupos vulnerables, Perspectiva de género.

*Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Arquitectura y Diseño. Mail: mgvillarg@uaemex.mx ORCID 0000-0001-7182-5833

**Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Arquitectura y Diseño. Mail: eurekaana@gmail.com ORCID 0000-0002-5619-6781

***Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Arquitectura y Diseño. Mail: pmorac@uaemex.mx, pilaramorac@gmail.com ORCID 0000-0002-2548-3470

Abstract

The gender equity approach refers to the perspective or view through which the differences or inequalities between men and women are observed, making visible the way in which gender as a social construction affects people's lives and opportunities or possibilities in everyday contexts. This paper aims to show the research in the area of design in a sensitive and inclusive way in the face of needs and phenomena that require the interaction or intervention of Design as a social discipline with a gender perspective. In this position it is assumed that every social problem is a condition that affects a group that must be resolved or addressed through collective social action. Circumstances are distinguished in which discrimination, violence, inequality are evident, the Gender Perspective is necessary as a tool that allows observing and addressing problems from an inclusion and differentiated care perspective, in search of equity and equality.

The objective of this work is to show the participation of the academic body made up of female researchers in design projects focused on social development, to vulnerable groups, especially women, describing three cases based on criteria that allows observing the interaction or intervention with the communities and the results obtained.

Key Words

Design, Vulnerable groups, Gender perspective

Introducción

La perspectiva de género (PEG), en proyectos de Diseño, ha permitido proponer soluciones innovadoras que posibilitan un cambio de visión y toma de conciencia sobre cuestiones que han requerido de una atención sensible para impulsar prácticas inclusivas. Se parte de preguntas que cuestionan cómo el objeto y la imagen construida corresponden con ideas preconcebidas culturalmente. También cómo la PEG, asociada a un proyecto o práctica desde el Diseño, puede lograr una intervención o interacción social, la cual implica

tomar una postura frente a necesidades de grupos vulnerables como personas mayores, con capacidades diferentes, mujeres, infancias o jóvenes en dificultad, enfermos, personas en situación de exclusión, violencia, pobreza, entre otras.

El Cuerpo Académico (C.A.) de Diseño y Desarrollo Social nace en 2006 y se consolida en 2018, compuesto por cuatro integrantes y una colaboradora, todas ellas con grado de doctorado y cuatro inscritas actualmente en el Sistema Nacional de Investigadores (SNI) (Facultad de Arquitectura y Diseño, 2018). La línea de generación y aplicación innovadora del conocimiento sobre la cual trabaja este cuerpo académico es “El diseño desde la diversidad cultural para el desarrollo social” y el objetivo general que guía los trabajos de investigación es “Generar conocimiento a partir de los enfoques teórico-conceptuales y las herramientas metodológicas de la disciplina del Diseño desde la diversidad cultural para dar respuesta a necesidades sociales, incidiendo en el desarrollo social a través de la cultura material en contextos específicos, con una orientación sostenible” (Facultad de Arquitectura y Diseño, 2018). Entre los objetivos específicos están

“Analizar enfoques teórico-conceptuales y las herramientas metodológicas de las Ciencias Sociales y humanísticas y vincularlos con la disciplina del Diseño. Desarrollar herramientas metodológicas de análisis discursivo para la generación de conocimiento en el área del diseño. Identificar las problemáticas sociales contemporáneas que permitan plantear propuestas innovadoras desde el ámbito del Diseño. Promover la apropiación de las identidades culturales a través de los elementos de significación y resignificación del patrimonio tangible, respetando la diversidad. Promover el desarrollo endógeno a través de la cultura material con un enfoque sostenible.” (Facultad de Arquitectura y Diseño, 2018).

El grupo de investigadoras ha elaborado acercamientos desde las Ciencias Sociales y las Humanidades para el desarrollo de comunidades y grupos vulnerables, destacando entre ellos grupos conformados por mujeres. Se han llevado a cabo investigaciones que abordan los procesos identitarios relacionados con la salvaguardia del patrimonio cul-

tural y las identidades de las comunidades. Se desarrollan procesos de intervención y de interacción a partir de las investigaciones desarrolladas. Se han llevado a cabo aportaciones desde el diseño hacia propuestas de innovación social en áreas educativas y de capacitación, así como el discurso de la imagen y sus implicaciones socioculturales desde el diseño gráfico en grupos, comunidades y/o sociedades (rural-urbana) (paz-violencia simbólica-género). Lo anterior tiene como fundamento conceptual lo siguiente:

Diseño

En distintos espacios académicos, grupos de investigación han desarrollado proyectos desde la perspectiva o postura del diseño dirigido a la sociedad incorporando la visión de la diversidad y la inclusión de grupos vulnerables, orientando la configuración de productos para la resolución de necesidades sociales (Villar García, Mora Cantellano, Portilla Luján, & Maldonado Reyes, 2019). Alguno de los antecedentes de este enfoque se remonta a la propuesta de Maldonado (1945), que describe una postura de los países latinoamericanos hacia las acciones sociales, de igual modo se destaca la posición para el diseño de Papanek (1985) y Bonsiepe (1978) quienes describen la responsabilidad social del diseño.

La disciplina del Diseño establece para su producción un enfoque que promueve el bienestar social, respetando las diferencias y las identidades de cada grupo social (mujeres en situación de pobreza, grupos étnicos, personas con capacidades diferentes, entre otras). El enfoque parte de la diversidad cultural, entendida como fuente de diferencia que nos permite construir la realidad.

La visión de un diseño social ha de abordar situaciones como la inequidad, la falta de respeto a los derechos humanos, desigualdad garantizando, de acuerdo con Chaves, (2001, citado por Subirats y Baldosa, 2006) una dimensión de desarrollo por encima del interés de lucro y propone redirigir sus esfuerzos de innovación para fines solidarios. Cabe destacar que las propuestas del diseño deben ser

viables y factibles en todos los aspectos, incluyendo el económico. El enfoque social que promueve la cultura y la calidad de vida de los actores sociales involucrados, desde una postura que menciona Garland (2010), propone la toma de conciencia hacia una responsabilidad compartida por diseñadores, usuarios, productores y grupos sociales involucrados. Un enfoque que actualmente está considerando estas propuestas es el de la innovación social, que avanza de la intervención del diseñador con enfoque social a la interacción con todos los actores, en una acción colaborativa donde el diseñador experto en las fases creativas se convierte en un facilitador de las propuestas de la comunidad, tal como Mora Cantellano (2019) expone:

De acuerdo con lo anterior, el diseño con un enfoque de innovación social puede convertirse en una herramienta para introducirse exitosamente, en la sociedad, Llevando a cabo, proyectos de mayor pertinencia, que promuevan la convivencia y la inclusión. Este enfoque presenta como característica ir más allá de supuestos de desarrollo económico. Supuestos, que tradicionalmente han considerado que, la innovación sólo se establece por la inserción de un nuevo bien para la generación de plusvalía, dejando fuera la participación social (p.68).

El discurso del Diseño no se enfoca solo en los objetos, sino en su relación con el usuario (actores) y el contexto de uso, es decir la interacción entre objeto-usuario-contexto. Los objetos pueden ser analizados y diseñados a través de la sintáctica, semántica y pragmática, tomando en cuenta la función, la tecnología, su estética, procesos productivos, materiales. Considerando al usuario, se analiza la relación adecuada con el objeto diseñado, desde la ergonomía, pero también desde la psicología, la antropología, la ética, la moda, entre otras. Con relación al contexto, se establece un vínculo con la sustentabilidad, la ecología y el impacto ambiental, la economía, la sociología y el desarrollo social. El objeto diseñado conlleva un proceso de configuración de coherencia formal para la resolución de una necesidad de usuarios, la cual se modifica en el tiempo de acuerdo con los cambios sociales y culturales del contexto, mismas que hoy en día se obser-

van desde fenómenos y problemáticas que afectan principalmente a grupos vulnerables.

Necesidades sociales desde un enfoque de género

Suárez (en López, 2007) define el concepto de género como “la construcción social diferenciada de roles y responsabilidades entre hombres y mujeres, que condiciona el desarrollo de sus identidades como personas, sus cosmovisiones y sus proyectos de vida” (p.5). Así mismo, señala que el hecho de ser mujer es ya una variable de desigualdad cuando va asociada a otras como la pertenencia a grupos étnicos minoritarios, la edad, el desempleo, el origen, por lo que considera necesario que agentes sociales procuren proyectos para personas mayores, de la infancia y juventud en dificultad social, personas inmigrantes y refugiadas. Desde un punto de vista particular, en todos estos grupos están presentes las mujeres como constante por lo que desde la PEG sería necesario intervenir o interactuar para promover la inclusión social y disminuir las violencias y las brechas que se distinguen desde este enfoque con la finalidad de visibilizar la participación de las mujeres, promover su desarrollo y aportación en diferentes situaciones y contextos.

Metodología

Se pretende describir y analizar algunas experiencias de investigación que el Cuerpo Académico de Diseño y Desarrollo Social ha llevado a cabo o ha promovido, mostrando algunos resultados del ejercicio con comunidades y grupos vulnerables en contextos sociales adversos. Se reconoce la incidencia marcada del modelo cualitativo de investigación ante la posibilidad de reconocer el significado cultural que le otorgan los grupos o comunidades a los objetos y textos del Diseño, sin perder de vista la PEG pero sobre todo la postura feminista entendida como el contexto en el que mujeres investigadoras se definen como actoras sociales, que construyen y protagonizan el diálogo y la acción colectiva, en

aras de una transformación de la sociedad desde el contexto académico y de investigación en y para el diseño, aportando desde la investigación acción con un movimiento social que requiere de un esfuerzo importante para situarnos como mujeres referentes en el ámbito de la investigación y producción, que promueven el diálogo con quienes interactúan para atender y solucionar realidades sociales sentidas.

Desarrollo

Abordar desde el contexto académico y de investigación la variable de género significa cuestionar y analizar situaciones que requieren reconocer con claridad los límites sobre el tema, para introducir una comprensión sobre los problemas y necesidades de hombres y de mujeres y establecer un ejercicio consciente sobre las desigualdades. Es importante mencionar que la violencia de género es la expresión más extrema de la desigualdad y que la PEG posibilita una mirada distinta sobre las realidades y por tanto permite establecer una intervención o interacción con mayor sensibilidad social.

En los casos que se presentan a continuación, se resalta la necesidad de un cambio social sostenido, así como la necesidad de evidenciar una tendencia hacia la transformación de las realidades. Al respecto, López (2007) menciona que “Los proyectos sociales quizás no puedan incidir en cambios profundos, pero pueden, sin duda, contribuir a un mejor reconocimiento de la realidad social, así como a facilitar cambios en alguna de las áreas o procesos señalados” (p.28). Desde lo expuesto en estas líneas, se evidencia una toma de posición frente a necesidades sociales sentidas que requieren de la atención de las disciplinas del diseño con PEG, insistiendo que esta es una mirada sobre realidades sociales que se distingue por detectar, subrayar y proponer desde las diferencias evidentes. La mirada o PEG implica entender que de la vulnerabilidad a la discriminación hay un corto paso en forma de violencia. Lo que está en juego es la trasgresión a los derechos humanos.

Aportaciones del diseño para grupos vulnerables

A continuación se describen investigaciones identificando las siguientes categorías: tipo de investigación, metodología aplicada, actores sociales participantes, contexto, necesidades y resultados alcanzados.

Caso 1

Título de investigación: La producción artesanal textil. Caso Artesanas mazahuas.

Metodología de investigación: Acción participativa desde el enfoque del diseño social para coadyuvar al desarrollo y mejora del bienestar social de sectores artesanales, específicamente del sector femenino como un grupo de alta vulnerabilidad.

Abordaje Diseño con enfoque social desde procesos de intervención y de interacción en una participación mixta: Debido a las necesidades detectadas como producto de la baja comercialización, desde el diseño, se propone un diagnóstico del proceso de producción artesanal, que incluye la configuración, los procesos de producción y comercialización para detectar los puntos de conflicto.

Grupo Vulnerable: Artesanas provenientes de comunidades étnicas en el Estado de México, de los municipios de Villa de Allende y El Oro.

Conclusiones: Como resultado de la interacción se desarrollaron nuevas propuestas para la aplicación de los textiles y de la intervención se elaboró el diseño de envases para la comercialización y la imagen de marca.

Caso 2

Título de investigación: Intervención del diseño en y para el desarrollo de la cultura mazahua y su prevalencia en el Estado de México.

Metodología de investigación: El ejercicio del diseño desde una perspectiva social como mediador de necesidades sociales, una metodología para el análisis de un mundo de vida anclado en un territorio como una situación en donde los actores establecen relaciones de lo local con lo global, así estructurar

relaciones que den paso a la producción de objetos e imágenes pertinentes para detonar el desarrollo endógeno.

Abordaje diseño con enfoque social: Se realizan proyectos que desde las disciplinas del diseño coadyuvan al desarrollo local de las comunidades mazahuas, se hacen propuestas metodológicas para analizar algunos procesos identitarios y de reproducción cultural que contienen componentes estructurales de la misma, para así establecer relaciones y acciones reflexivas en colaboración con actores sociales inmersos en la problemática del desarrollo endógeno.

Grupo Vulnerable: Comunidades mazahuas de Santa Ana Nichi, Ixtlahuaca y San Felipe del Progreso, Estado de México. Grupos de Artesanos y Artesanas de la misma etnia.

Conclusiones: Se han propuesto distintos enfoques de análisis de las acciones comunicativas de los actores y sus objetos en un mundo de la vida con el propósito de coadyuvar a su desarrollo y se ha empleado un enfoque para el desarrollo local con una perspectiva territorial a través del cual se propusieron proyectos desde el diseño vinculados al desarrollo local para la mejora de la calidad de vida de la etnia, entre ellos el rediseño del Museo de Sitio del Centro Ceremonial Mazahua, desarrollo de una estrategia para la promoción desde la cultura endógena en el Centro Ceremonial Mazahua.

Caso 3

Título de investigación: Estrategia para prevenir la violencia de género en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM. –En proceso–

Metodología Mixta:

Cualitativo: Marcos referenciales interpretativos. Se pretende identificar las formas de significación que le otorga la comunidad de la FAD a pautas de comportamiento impregnadas de violencia de género para la convivencia.

Cuantitativo: Diagnóstico a partir de muestreo. Desde el enfoque del diseño social y la perspectiva de género se plantea una investigación que contempla tres fases que se retoman desde la metodología

propuesta por J. Galtung, investigador para la paz, que consiste en realizar un diagnóstico, un pronóstico y promover una terapia (estrategia de comunicación) para prevenir, en el caso particular de la facultad, el fenómeno de violencia de género a partir de una serie de acciones positivas.

Abordaje del Diseño con PEG: Las relaciones de convivencia en la comunidad están sujetas a cuestiones sociales, culturales e incluso políticas y económicas. En su dinámica estas relaciones conllevan formas de significación que observadas desde la perspectiva de género requieren de una estrategia para prevenir y fomentar la igualdad como valor para la convivencia.

Grupo Vulnerable: Comunidad que experimenta violencia de género.

Conclusiones en proceso: Cuando el Diseño, de manera sensible y estratégica, interviene o interactúa para generar conciencia en el grupo, se logran cambios que descubren la diferenciación entre lo que se puede, se quiere o se deja de hacer. Este tipo de investigación desde la PEG permite identificar, descubrir y describir que se puede convivir desde otros valores, aquellos que promueve la cultura de paz como son la equidad, el respeto, la tolerancia y la inclusión entre otros.

Conclusiones Generales

Las propuestas y los análisis realizados han demostrado las inequidades y la discriminación que los grupos sociales conformados por mujeres enfrentan para el desarrollo, más allá de posiciones económicas se han podido destacar las condiciones de inequidad, que las investigadoras, como parte de este sector vulnerable, han podido estudiar con sensibilidad y empatía, lo que posibilita una mirada con perspectiva de género.

Cuando hablamos del enfoque de equidad o perspectiva de género implica también establecer una visión más amplia de la realidad, caracterizada por una sensibilidad *a priori* ante situaciones de inequidad existentes, por lo que se puede decir que este enfoque es una perspectiva que pretende transformar las maneras en que nos relacionamos

como seres humanos. Lo anterior implica desdibujar la discriminación, la desigualdad, la pobreza, la violencia y otros problemas sociales, otorgando los mismos derechos y oportunidades a hombres y mujeres. En el sentido planteado, se reconocieron cuestiones importantes: el enfoque de derechos humanos, la perspectiva de género y la posición feminista como ejes para guiar acciones de la práctica y la investigación del Diseño dirigida a grupos vulnerables. Se reconocen también dos posturas en el acercamiento a grupos, la intervención y la interacción social observando que las mismas determinan los resultados dentro de los procesos de investigación para el Diseño.

Referencias

- Bonsiepe, G. (1978). Teoría y Práctica del diseño industrial. Elementos para una manualística crítica. G. Gilli.
- CEPAL. (2016). Comisión Económica para América Latina y el Caribe. Innovación social. <https://www.cepal.org/es/temas/innovacion-social/acerca-innovacion-social>
- CEPAL y Suárez Francisco (s.f). Problemas sociales y problemas de programas sociales masivos. <https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/33446/S8900328>
- Facultad de Arquitectura y Diseño. (30 de abril de 2018). Cuerpo Académicos Diseño y Desarrollo Social. Obtenido de DIDESO: <http://investigacion.faduaemex.org.mx/dideso/>
- López Méndez, I. (2007). El enfoque de género en la intervención social. Cruz Roja.
- Maldonado Reyes, A. A., Villar García, M. G., & Mora Cantellano, M. D. (2018). Fotografía etnográfica como herramienta para la salvaguarda del Patrimonio cultural inmaterial (PCI) Una propuesta para el desarrollo Regional desde las disciplinas del diseño. Ciudad, Género Cultura y Educación en las regiones (pp. 803-822). Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Económicas. <http://ru.iiec.unam.mx/3952/>
- Maldonado Reyes, A. A., Villar García, M. G., & Rodríguez León, M. A. (2016). Los objetos artesanales como parte del Inventario del patrimonio inmaterial de las regiones del Estado de México. Hacia un acervo fotográfico de las representaciones sociales y sus artefactos. En S. E. Serrano Oswald, M. Sosa Alcaraz, & I. Sánchez Cervantes (Coords.). El desarrollo regional frente al cambio ambiental global y la transición a la sustentabilidad

- (pp. 1-20). Universidad Nacional Autónoma de México. AMECIDER. <http://ru.iiec.unam.mx/3356/>
- Maldonado, A. A., Villar García, M. G., & Mora Cantellano, M. (2016). Intervenciones de diseño para el desarrollo de comunidades mazahuas. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Mora Cantellano, P. (2019). La investigación y la educación del diseño industrial para el desarrollo. En G. Villar, P. Mora, M. Portilla, & A. Maldonado (Comps.). Bases para un Diseño Social, Innovador e Incluyente (pp. 58-73). Universidad Autónoma del Estado de México.
- Mora Cantellano, M., & Villar García, M. G. (2017). Diseño para el desarrollo social. Reflexiones y aportaciones metodológicas. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Papanek, V. (1985). Design for the real world: human ecology and social change. Thames and Hudson.
- Subirats, J. & Badosa, J. (2008). ¿Qué diseño para qué sociedad? https://www.academia.edu/5126095/Qué_diseño_para_qué_sociedad...Notas_sobre_la_funcionalidad_social_del_diseño.
- Teerapong, K. (2016). Kon-har Kon-pop: A research-through design to understand interpersonal relationships among the graphic designers undertaking social design projects. [Disertación doctoral, RMIT University].
- Villar García M. G; Mora Cantellano, M. P. A; Portilla Lujá M. M; & Maldonado Reyes A. A. (2019). Bases para un diseño social, innovador e incluyente. Universidad Autónoma del Estado de México. <http://coloquio2019.faduaemex.org.mx/wp-content/uploads/2019/11/bases-social-design-web.pdf>
6. 4199/2016 SF Los objetos desde el diseño y su conformación identitaria como parte de los inventarios del patrimonio inmaterial en las Regiones del Estado de México. Hacia un acervo fotográfico de los artefactos y sus representaciones sociales. De octubre de 2016 a octubre de 2017.
 7. Propuesta metodológica para la salvaguarda y la innovación en el sector artesanal del estado de México. En convenio con el IIFAEM. De mayo de 2018 a mayo de 2019.
 8. 4651/2019SF La innovación social desde el enfoque de diseño. Propuesta metodológica para la interacción con comunidades del Estado de México. De enero de 2019 a enero de 2020.
 9. 4624/2019 SF Propuesta metodológica del diseño para la salvaguarda en el sector artesanal del Estado de México. Caso de estudio Artesanía de Hueso y Cuerno en el municipio de San Antonio la Isla. De enero de 2019 a enero de 2020.
 10. 6155/2020CIF Estrategia para prevenir la violencia de género en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM. De diciembre de 2020 a diciembre de 2021.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
 Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

ANEXO I

Proyectos de investigación registrados por el CA de Diseño y Desarrollo Social.

1. Signos Gráficos en las artesanías mexiquenses: cerámica y textiles. De diciembre de 2008 a diciembre de 2009.
2. 2875/2010 U. La apropiación y significación de los objetos artesanales en las culturas indígenas (mazauha y otomí) del Estado México. De octubre de 2010 a marzo de 2012.
3. 3418/2013 Intervención del diseño en y para el desarrollo de la cultura mazahua y su prevalencia en el Estado de México. Caso: "Centro Ceremonial Mazahua". De mayo de 2013 a mayo de 2014.
4. Propuesta metodológica a partir de los fundamentos teórico-conceptuales del diseño para incidir en el desarrollo social de comunidades con una orientación sostenible. Programa de fortalecimiento de cuerpos académicos. Convocatoria PROMEP 2013, de agosto de 2013 a agosto de 2014.
5. 1027/2014 RIF. Diseño para el Desarrollo Social de febrero de 2015 a febrero de 2016



Algunas omisiones de la danza en la historia y en la filosofía

Edith Adriana Delgado Ramírez*

Resumen

Existen aspectos de la danza de los que no se ha hablado de manera cabal, hay omisiones e incluso negaciones de sus características importantes en su historia. La influencia de la Diosa en las danzas de la prehistoria es una de ellas, lo que conlleva a desdibujar e incluso negar el papel de los valores femeninos en la danza, dando autoridad a que el dominio de la cultura patriarcal determine en gran medida la manera de hacer, de enseñar y de pensar en ella. De igual manera y, atendiendo a que una de las características de la filosofía es cuestionar lo establecido y hacer visible una problemática, es que en este trabajo expongo cómo la tradición filosófica occidental ha ocultado, omitido u “olvidado” hablar de la danza, dando poca importancia a temas como lo corporal y lo sensible, aspectos que se relacionan más con la energía femenina que con la masculina. En consecuencia, constato el escaso material filosófico sobre la danza.

Palabras claves

Danza, filosofía, Diosa, cultura patriarcal.

Abstract

There are aspects of dance that have not been fully discussed, there are omissions and even denials of its important characteristics in its history. The influence of the Goddess in dances in prehistory is one of them, which leads to blurring and even denying the role of feminine values in dance, giving authority to the dominance of patriarchal culture, largely determining the way of doing, teaching and thinking about it. In the same way, and considering that one of the characteristics of philosophy is to question the established and make a problem visible, in this work I expose how the western philosophical tradition has hidden, omitted or "forgotten" to talk about dance, giving little importance to subjects such as the bodily and the sensitive, aspects that are more related to feminine energy than to masculine energy. Consequently, I note the scarce philosophical material on dance.

*Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Contacto: adrianafeldenkrais@gmail.com

Aclaración sobre el uso del lenguaje incluyente. Para evitar la inercia del lenguaje excluyente y atendiendo a las recomendaciones que la UNESCO (Breda, 1999) ha dictado sobre cómo hacer uso de un lenguaje no sexista en el ámbito académico, administrativo, cultural y su fomento en la totalidad de las relaciones sociales, así como reconociendo que el genérico masculino no representa a la diversidad de personas que somos y tomando en cuenta las guías para el uso de un lenguaje incluyente, me voy a referir a “la persona” en este escrito.

Mujer y Diosa

El origen de la danza se remonta a la prehistoria, generalmente basado en investigaciones arqueológicas que recientemente se están renovando o “desmoronando”[1]. Conforme a lo anterior, encuentro omisiones importantes en la interpretación de la danza de esa época en teóricos de la historia de la danza como Paul Burcier, Adolfo Salazar y Dallal[2]. Como ejemplo de ello, expongo cómo estos autores, omiten la dedicación que las mujeres ofrecen a la divinidad femenina, a través de las danzas celebradas a sus diversas diosas, más aún, se les lee que los antepasados bailaban a los dioses de la naturaleza, a los cuales les fueron colocando nombres o figuras que los representarían, dioses que reforzarían sus actividades como el dios de la guerra, del trueno, etcétera. En el libro *Historia universal de la danza*, de Hernández y Jhones, describen cómo la danza surgió de la necesidad de comunicación, y siempre describen las danzas, refiriéndose a los hombres, incluso cuando menciona las danzas del vientre, distintivas de mujeres. En algunos casos podríamos justificar tales omisiones por el uso excluyente del lenguaje, donde no se nombra al género femenino, pero en la mayoría, considero que no lo hacen para no trastocar los razonamientos establecidos, como lo mencionan Pauwels y Bergier: “Se rechaza un gran número de hechos porque trastocarían los razonamientos establecidos” (1970, p.147).

El movimiento feminista ha trastocado el razonamiento androcéntrico con nuevas aportaciones en diferentes investigaciones.

Apreciando lo anteriormente señalado, menciono a Riane Eisler[3]. En el prefacio de su libro, *El cáliz y la espada* (1990), se refiere, entre otras, a la zona del Danubio entre los 7 000 y 4 000 a.C., en donde mujeres y hombres se dedicaban al culto de Diosa Madre Tierra, por ende, rituales, danzas y todo tipo de creación artística dedicada a ella. Esto nos da una idea de la importancia de la danza en la primitiva sociedad humana, poco nombrada en la historia de la danza. Eisler asegura que una de las primeras obras del siglo XX, que trató de corregir esta patológica omisión de las mujeres y de la diosa de lo que convencionalmente se ha escrito como historia, fue *Women as a Force in History* (La mujer como una fuerza en la historia) de Mary Beard (p.167). Así que, si quisiéramos profundizar en este tema, hoy en día ya existen investigaciones fidedignas.

Por otro lado, la danza ha formado parte de la historia de la humanidad incluso antes que la música y la pintura. Las pinturas rupestres encontradas en España y Francia, con una antigüedad de más de 10 000 años, son las pruebas de que para poder hacer esos dibujos primero tuvieron que bailarlos. Curt Sachs,[4] como investigador de la danza, ha declarado que esta es la madre de todas las artes, el cuerpo es su principal herramienta, es la base con la que se construyen los instrumentos para las otras artes. Notamos un principio femenino creador. Por lo que podemos inferir que la más primitiva representación del poder divino en forma humana haya sido más bien femenina que masculina.

De igual manera la danza viene de una energía femenina, lo que no quiere decir que solo las mujeres danzaban. Estoy poniendo el énfasis en esa energía que se encuentra en hombres y mujeres, como ya lo mencionan diferentes culturas orientales y del México prehispánico también, como atestigua la presencia de la divinidad dual Ometéotl, que representa al dios y a la diosa en una sola entidad.

Como ya mencioné, Eisler aborda documentos actuales, que revelan la importante y principal participación de la mujer en las ceremonias sagradas dedicadas a Diosa Madre. El sentido mágico-amoroso se revela en cada descubrimiento. Podemos apreciar en el arte prehistórico una armonía, belleza y singular sensibilidad que nos hace pensar en seres más amables que agresivos, en una organización social nombrada por Maturana como matríztica[5] y por Eisler, como matrilineal (p.28). En estas culturas, no se defiende el predominio de la mujer sobre el hombre, sino una visión cosmológica en donde la organización social se centra en lo femenino. Por supuesto, la danza se ceñía a esa creencia, a esa manera de concebir la existencia. Platón dice que en ese tipo de sociedad:

Toda la vida estaba impregnada de una fe ardiente en la Diosa Naturaleza, fuente de toda creación y armonía. Esto condujo a un amor a la paz, horror a la tiranía. Aun entre las clases gobernantes parece haberse desconocido la ambición personal. [...] y es única en su deleite con la belleza, la gracia y el movimiento y en su goce de la vida y apego a la naturaleza. (en Eisler, 1990, pp.36)

Es innegable, pues, la relación de la tierra con la mujer y sus capacidades de fertilidad. Cuerpo-mujer, tierra-mujer-carne, cuerpo-mujer-movimiento-danza-alegría. El vocablo *terpsis* significa lo agradable, así se forma el nombre de la musa que preside las danzas, Terpsicore (Salazar, 1999,7 p.13). Es la danza de la alegría de vivir en el gozo, de sentirnos inmersas en el movimiento de los ciclos.

La danza es una de las manifestaciones del espíritu, de ese espíritu ligero del que nos habla Nietzsche: “El arte liviano es la facultad que triunfa sobre el espíritu de pesadez, y al que no puede oponerse más que el poeta transformado”; el arte liviano que transforma al ser que lo hace y al que lo mira, en sonrisas. Eso es danza, movimiento poético, frenesí, impulso primitivo.

Danza y cultura patriarcal hegemónica

“La historia de la civilización es la historia de la dominación masculina, del patriarcado”.
Herbert Marcuse

Para Maturana (2003) la cultura patriarcal se constituye en una red cerrada de conversaciones, que hacen de nuestra vida cotidiana un modo de coexistencia que valora la guerra, la competencia, la lucha, las jerarquías, la autoridad, el poder, la procreación, el crecimiento, la apropiación de los recursos, y la justificación racional del control y de la dominación de los otros, a través de la apropiación de la verdad. (p.36)

Estas conversaciones patriarcales las venimos escuchando y sosteniendo bajo influencia de reconocidos pensadores de todos los siglos. Recordemos que para Rousseau:

Por *naturaleza* el hombre pertenece al mundo *exterior* y la mujer al mundo *interior*. Agradar y ser útiles y bellas, deduce de la menor fuerza corporal de la mujer que ha sido creada para someterse al hombre y proporcionarle placer. (Amorós, 1991, p.38)

La connotación de lo “exterior” e “interior”, intelectualidad, espiritualidad, desde una mirada patriarcal, son privativas de uno de los dos géneros y no de una experiencia humana en la que participan tanto el hombre como la mujer.

Celia Amorós, en su libro *Hacia una crítica de la razón patriarcal* (1991), analiza y desnuda el lenguaje dicotómico que caracteriza a hombres y mujeres. En esta cultura hegemónica se ve el valor jerárquico de lo masculino sobre lo femenino, ejemplo: hombre-cultura / mujer-naturaleza, hombre-activo / mujer-pasivo, hombre-razón / mujer-intuición, hombre-fuerza / mujer-debilidad, hombre-agresión / mujer-ternura, hombre-guerra / mujer-amor. “A nivel cultural, el orden establecido está profundamente imbuido de valores patriarcales, valores de dominación y control por parte de

la población masculina, que es más fuerte, verbal y poderosa” (Murdock, 1991, p. 28). La danza en este terreno queda en el lado de la cultura, del mundo interior, del territorio de lo femenino, de la mujer-cuerpo-naturaleza.

Desde esa connotación, nadie quiere verse identificado con la debilidad, la intuición, la ternura, el amor, con lo femenino, pues bajo esta mirada androcéntrica, esas características son repulsivas e improductivas. En ese tenor Maureen Murdock (1991) afirma que las mujeres:

Eligen modelos y mentores masculinos o mujeres de identificación masculina que validen su intelecto, su sentido de propósito en la vida y su ambición, y generan una sensación de seguridad, dirección y éxito: todo va encaminado hacia la eficacia; hacia escalar académica o profesionalmente; hacia lograr prestigio, buena posición y desahogo económico; y también a sentirse con poder en el mundo. (p.18)

Ante esta demanda, no es el hombre, el varón ideal, sino lo que él representa y a lo que se aspira conseguir, con los medios que, en su misma representación, se han instaurado. Sus preferencias y decisiones buscan actividades y cualidades validadas en el sistema patriarcal.

Afortunadamente, el carácter crítico de la filosofía es poner en cuestión lo establecido, exponer y responder a necesidades actuales que están saliendo a la luz, esperando que la razón que ilumina la emotividad del quehacer dancístico sea rescata-da de las vejaciones históricas acostumbradas. Una danza y una corporalidad reconocida desde su propia epistemología.

Omisiones de la danza en la filosofía

“En otros días el alma miraba al cuerpo con desdén... esa alma también era horrible... Despreciadores del cuerpo, se les nota una envidia inconsciente”.
Nietzsche (2005)

Después de exponer las omisiones entre mujer, Diosa y danza en los orígenes de la danza, habla-

ré ahora de algunas omisiones que, sobre la danza, ha hecho la tradición filosófica.

¿Por qué desde la filosofía se ha escrito tan poco de danza? Existe una cantidad considerable de libros y artículos sobre la historia de la danza, los protagonistas de moda, los estilos, las técnicas y principalmente reseñas y críticas a las obras coreográficas, sin embargo, poco se ha abordado sobre la danza desde la filosofía.

Gustavo Emilio Rosales en su libro *Epistemología del cuerpo en estado de danza* (2012) dice que la danza “Epistemológicamente, está ligada con los conceptos filosóficos de mayor importancia: la ética, la libertad y el sentido primordial de la existencia” (p.9). Desde este juicio, trataré de evidenciar algunas causas de omisiones importantes con respecto a la ontología de la danza y su principal medio de expresión, el cuerpo-persona[6] en la complejidad que los relaciona, siendo de esta manera, fuentes inagotables de ideas y conceptos a pensar y problematizar en el terreno del pensamiento filosófico.

Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (2003) dice que: “Las obras de arte más antiguas, surgieron, como sabemos, al servicio de un ritual que primero fue mágico y después religioso” (p.17); las imágenes más antiguas estaban al servicio de la magia, sin embargo, no menciona la danza. Si en algo se reconoce a la danza, es, en sus orígenes, esa primigenia comunicación con lo misterioso y mágico de la naturaleza en relación con el cuerpo.

Por otro lado, el mismo filósofo refiere a que lo importante de la pintura, es “que [la] vean los espíritus” (p.17). En la danza originaria el sentido ni siquiera era que la vieran los espíritus, era bailar con ellos. El “otro” es considerado un Ser, es el Espíritu, por ello, el danzante se comunica con los espíritus directamente. Los indígenas de Norteamérica suelen decir: “mi espíritu le danza a tu espíritu”. ¿Por qué omitir la danza en tan evidente comunión?

Heidegger, en *El origen de la obra de arte* (1996), dice que hablar de la obra de arte, es hablar de su esencia, de su ontología, es hablar de la ma-

teria de su materia (p.221), de las características de cada arte; sin embargo, en sus ejemplos la danza tampoco aparece. Habla de la madera, de la piedra, pero no del cuerpo ni del movimiento como materia esencial de la danza.

Schelling, en su “Sistema”, clasifica las artes figurativas en “tres formas básicas: música, pintura y escultura, con todos los tránsitos de una a otra” (2006, p.175). Dice que la danza es una escultura en movimiento. “La escultura representa la libertad petrificada”, si la danza es la escultura en movimiento, entonces la danza es la libertad vivificada. Habla de la plástica, pero no considera en ella el cuerpo en movimiento, a la danza, siendo esta por excelencia el arte de la plasticidad.

Cuando Schelling habla del ritmo lo hace en relación con la pintura, dice que en la plástica de la pintura y en la arquitectura hay ritmo, el de la música. Ciertamente el ritmo no es exclusivo de la danza, pero él dice que es la música la incitante o excitante, sin embargo, el ritmo primario, originario, es el ritmo del corazón y el de la respiración. El ritmo está en el cuerpo. La respiración marca el ritmo encarnado en el origen de las primeras danzas de la humanidad. Finalmente, Schelling reconoce a la danza en el “coro”, pero es esa parte que acompaña y representa a la acción: “la gran dificultad para los poetas modernos de no dejar la escena vacía está eliminada gracias al coro” (pp.454-456). La danza para él no tiene un lugar principal ni único, más bien es un relleno.

Con lo anterior podemos ver lo forzado que ha sido para algunos filósofos ignorar o sacar de sus sistemas de pensamiento al cuerpo y a la danza. Kleinberg-Levin en su ensayo “Los filósofos y la danza”, lo considera “descuido” más que falta de interés. “Puesto que el arte de la danza es, hablando ontológicamente, el arte del cuerpo humano, y puesto que lo más interesante del cuerpo humano concierne fundamentalmente a la percepción y su ontología, resulta fácil comprender el descuido” (Bastien Van Der Meer, 2015, p.45). Más tarde cuando los filósofos se ocupen de lo sensible y de la

percepción es que el cuerpo y la danza tendrán un espacio para la reflexión filosófica.

En el libro *Filosofía y danza* (2015), de Kena Bastien Van Der Mer, podemos encontrar también la recopilación de varios artículos en los que aborda posibles respuestas a la omisión de la danza en la filosofía. En el prólogo, Ana María Martínez de la Escalera menciona que “pocos son los filósofos que le han dedicado a la danza pensamientos más que pasajeros” (p.9). El poco interés por el cuerpo y el movimiento puede ser uno de los motivos.

El filósofo Francis Edward Sparshott considera que la danza debe ocupar un lugar importante en la teoría de las artes en general, en su artículo titulado “¿Por qué la filosofía ignora a la danza?” menciona que, atendiendo a la tradición filosófica que se ha hecho en Occidente, no hay nada en qué fundar una filosofía de la danza, puesto que, entre otras cosas, ha sido en una filosofía patriarcal donde a la danza se le ha considerado un arte de mujeres, una expresión salvaje, elemental, de rituales, un arte menor; la cultura patriarcal desconoce o tiene aversión a lo que tenga que ver con el principio femenino. “La danza era de los salvajes y hombres primitivos, cuya expresión no era clara ni definida. Como medio de expresión, la danza es subhumana y preartística” (En Bastien, p.36), dentro de esa lógica de pensamiento patriarcal el cuerpo y la danza no están dentro de su interés. Sparshott dice que:

Cuando nos volvemos hacia la danza, encontramos, en primer lugar, que por diversas razones las ideologías que están al alcance de las demás artes no han estado a su disposición, de modo que los filósofos no la podían integrar o introducir en sus teorías generales de las artes; y, en segundo lugar, la danza no ha sido, en ningún momento, conveniente un arte central en la cultura. (En Bastien, p.30)

David Kleinberg-Levin coincide con Sparshott en que la omisión de la danza en la filosofía se debe al predominio de la razón sobre la valía o nula aceptación de la epistemología del cuerpo. Sparshott afirma que no existe una base accesible sobre la cual desarrollar una filosofía de la danza y que esa

base no la pueden imaginar los filósofos, únicamente la pueden explicar (en Bastien, p.38). ¿Por qué? La bailarina a bailar y el filósofo a pensar. Podemos concebir otras maneras de solución, otras posibilidades compartidas, en tanto que aceptemos que el dualismo está arraigado en una larga historia de pensamiento a su favor. David Kleinberg asegura que:

Los dualismos antiguos metafísicamente inspirados —provenientes del platonismo y del gnosticismo cristiano— y apropiados por Descartes, que separan la mente del cuerpo, la razón del sentimiento, el pensamiento de la acción, el espíritu versus la carne, lo teórico de lo práctico, lo inteligible de lo sensible... no sólo crearon o impusieron estas divisiones, sino que crearon o impusieron prioridades y privilegios en cada uno de estos ejemplos favoreciendo al primero y suprimiendo o reprimiendo al segundo honrando al primero y menospreciando al segundo. Así, debido a que la danza concierne al cuerpo es comprensible que la filosofía metafísica la descuidara o incluso la viera con desprecio. (en Bastien, pp.49-50)

Veamos la resistencia sutil, la aparente incapacidad de pensar en danza. Valéry puntualiza: “Mi filósofo, ¿qué puede hacer ante la danza y la bailarina para hacerse la ilusión de que sabe un poco más que ella sobre algo que ella conoce mejor y que él ignora por completo?” (En Bastien, p.55). El filósofo también es cuerpo, cuando piensa sus neuronas se mueven, cuando escribe su mano se desliza por el papel (ahora por el teclado) por lo tanto, puede incluso sentir la contractura en su cuello, la rigidez en sus ojos, lo cansado de su cintura y sus caderas aplastadas en la silla. Tiene pues, la capacidad de sentir su cuerpo y, así, ser capaz de imaginar el sentir de la bailarina.

Por otro lado, como asegura Javier Contreras:

La danza es devaluada en tanto saber [...] pero esta devaluación tiene su origen en varias consideraciones apriorísticas: conocimiento verdadero es solo el que tiene existencia conceptual; el cuerpo es un territorio abierto a las experiencias, pero no depositario de saber. [...] el gremio de la danza tiene los suyos muy cargados de antiintelectualismo. (2013, p.129)

Pareciera que estamos atrapadas en un pozo de prejuicios sin salida. El filósofo no se mueve y el bailarín no sabe pensar. Considero que estos prejuicios no permiten que el trabajo de investigación de la danza pase a otro nivel de reflexión. Es claro que las especialidades son diferentes, pero no necesariamente excluyentes. El problema es que seguimos separando: cuerpo-mente, razón-sensación, lo que no nos deja ver otros horizontes. La mayoría de las y los bailarines preocupados por lograr la técnica perfecta, creen que leer un poco les quita tiempo para “su entrenamiento”, rechazan la racionalidad porque no la ven como algo que es parte de su cuerpo, sino como una actividad que aleja de sus “metas”. Por otro lado, ¿qué pasa con los intelectuales que se rehúsan a conectar más con su cuerpo? Sorprenderse en la experiencia sensible del movimiento. Una investigación compartida sería un tesoro.

Intentar menospreciar un aspecto por el otro no trae soluciones. “el modelo corporal no implica desvalorización alguna del pensamiento” (Deleuze, 1970/2009, p.29), es preciso mencionar las inclinaciones racionalistas para poder equilibrar[7] y poder reconocer el poder epistemológico de cuerpo∞mente. Enriquecernos como dice Deleuze, con el modelo corporal no implica desvalorizar el pensamiento, es tan solo equilibrar la balanza y poder reconocer el poder epistemológico de cuerpo∞mente.

Es relevante en este punto tomar en cuenta a los filósofos que se muestran a favor del cuerpo y la danza. Nietzsche, quien integró en sus planteamientos el tema de la danza: “Yo solo creería en un Dios que supiese bailar” (2005, p.36). “Dios ha muerto” (p.78), dijo, pero si creyera en algún Dios, sería en uno que mostrara cualidades sensibles, alegres, que amara al cuerpo, que bailara, pues. Este filósofo reconoce que el cuerpo tiene una sabiduría que no se explica con la razón; las cosas sublimes solo se pueden decir bailando. También dice que los que rechazan el cuerpo y lo desdeñan son los mismos que desdeñan el oficio del bailarín. Zaratustra le dice al volatinero “Hiciste del peligro tu oficio, lo que no es de desdeñar” (p.16). Nos está diciendo que al que danza no hay que desdeñar. Nietzsche reconoció al

cuerpo como el fundamento de todo saber humano. De la Escalera, en la antología de *Filosofía y danza*, asegura que el filósofo-bailarín “llegó a describir las proezas del filósofo del porvenir al cual le sería factible la más profunda transformación de su humanidad” (Bastien, p.9). Aquel que viera las cosas de una manera totalmente diferente, con valores no reconocidos hasta ahora, descubriendo otra realidad.

Deleuze, en *Sobre la diferencia entre la ética y una moral* (1970/2009), nos recuerda la influencia de Spinoza en Nietzsche: “Spinoza propone a los filósofos un nuevo modelo: el cuerpo. A falta de saber gastamos palabras. Como diría Nietzsche, nos extrañamos ante la consciencia, pero “más bien es el cuerpo lo que nos sorprende” (p.27). Quizás vemos aquí los antecedentes de un aprecio al cuerpo y, por supuesto, a la danza.

El giro fenomenológico a favor del cuerpo y la danza

Por otro lado, a partir de Edmundo Husserl, creador de la fenomenología, y de su discípulo Maurice Merleau-Ponty, se abre otra oportunidad para la danza. El cuerpo humano toma lugar central en la discusión. Kleinberg-Levin aprecia que:

La fenomenología es única en cuanto pone un entendimiento del cuerpo humano en el mero centro de su campo de visión y, segundo, que el acercamiento fenomenológico es, hasta ahora, el único que verdaderamente ha apreciado el cuerpo humano sensual tal y como se vive en la realidad, y que ha intentado seriamente expresar dicha apreciación con la mayor fidelidad, rigor y sensibilidad posibles. (En Bastien, p.44)

Aunque se podría decir que Merleau-Ponty no habla de la danza, sí habla del cuerpo. Lo pone en el centro de la reflexión. Un cuerpo vivido que no está separado del mundo, que siente y es sentido, un cuerpo del que aún sabemos muy poco. Nos dice: “nada hay por ver más allá de nuestros horizontes, sino otros paisajes y otros horizontes” (Ramírez, 2010, p.7).

De esta manera y con otras consideraciones con respecto al cuerpo, críticas hacia cómo lo vemos y tratamos, como las que aporta Foucault (1975/2009), podremos evitar el abuso del “disciplinamiento” excesivo, única vía para “domar” al cuerpo, asumiendo que el poder correctivo lo salve de sus supuestas desviaciones (p.209). Derrubando creencias coercitivas que no reconocen el poder epistémico del cuerpo-persona, así como ver y explorar los paisajes de la danza ayuda a comprender la realidad, tarea que podemos construir con los mejores aportes de cada uno de los saberes de la humanidad.

Conclusiones

Los estudios sobre la danza se han desarrollado con desvalorizaciones claras sobre la mujer. Suerte que en el terreno de la historia no hay última palabra, pues los descubrimientos arqueológicos siguen saliendo a la luz con miradas más integradoras.

Si reconocemos que vivimos bajo el sistema patriarcal, en un capitalismo voraz y deshumanizado, vemos que el arte de la danza no se escapa de sus garras.

La filosofía tiene un campo abierto rico a reflexionar. La gente de danza tiene un mundo entero para compartir, una realidad a explorar.

Referencias

- Amorós, C. (1991). *Hacia una crítica de la razón patriarcal*. Anthropos.
- Bastien Van Der Meer, Kena. (2015). *Filosofía y danza*. Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Itaca.
- Breda, B. (1999). *l'égalité des sexes dans le langage*, Recomendaciones para un uso no sexista del lenguaje. Biblioteca digital. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000114950>
- Burcier Paul. (1981). *La historia de la danza en occidente*. Blume.
- Cacciari Massimo (2000). *El dios que baila*. Paidós.
- Contreras, J. (2013). *Tárgumen en una botella*. Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Deleuze, G. (2009). *Sobre la diferencia entre la ética y una moral*. Spinoza: Filosofía Práctica (pp. 27-40). Fabula Tusquets Editores. (Obra original publicada en 1970)
- Delgado Ramírez, E. A. (2018). *Danza desde el Amar*. Morevalladolid.
- Eisler Riane. (1990). *El cáliz y la espada*. Cuatro Viento.
- Foucault, M. (2009). *Vigilar y castigar*. Nacimiento de la prisión. A. Garzón del Camino (Trad.). Siglo XXI. (Obra original publicada en 1975)
- Heidegger, M. (1996). *El origen de la obra de arte*. Alianza.
- Maturana, H. (2003) *Amor y juego*. Fundamentos olvidados de lo humano. J. C. Sáez.
- Murdock, M. (1991). *Ser mujer un viaje heroico*. Un apasionante camino hacia la totalidad. Gaia Ediciones.
- Nietzsche, F. (2005). *Así habló Zaratustra*. Época.
- Pauwels, L. y Bergier, J. (1970) *El Retorno de los Brujos*. Plaza & Janes.
- Ramírez Cobián, M. T. (2010). *Escorzos y horizontes*, Maurice Merleau-Ponty en su centenario (1908-2008). Jitanjáfora.
- Ramírez Cobián, M. T. (2013). *La filosofía del Quiasmo*. Fondo de Cultura Económica.
- Rosales, E. (2012). *Epistemología del cuerpo en estado de danza*. CONACULTA.
- Salazar, A. (1999). *La danza y el ballet*. Fondo de Cultura Económica.
- Von Schelling, F. W. J. (2006). *Filosofía del arte*. V. López Domínguez (Trad.). Tercer Milenio.

Notas

- [1] Riane Eisler, en su libro *El cáliz y la espada* (1990), se dedica a dar evidencias de nuevos hallazgos arqueológicos que llevan a reconsiderar la prehistoria y por consecuencia a construir nuevas teorías e ideas sobre la organización sociocultural de la Antigüedad. Se centra en que en

esa época la dedicación al culto de la Diosa marcaba un comportamiento más acercado a la creatividad, la solidaridad y al afecto que a la guerra y destrucción.

- [2] Confrontar en: Paul Burcier. (1981). En el libro *La historia de la danza en occidente* dice que [no hay que creer o suponer que, porque en algunas cuevas se encontró la huella de una mujer con eso se sustente que ellas danzaban para la fertilidad], dice que [hay que ser prudentes con conjeturas y que hay que tener una actitud objetiva], con esto pone en duda que las mujeres danzaran para la fertilidad. Adolfo Salazar (1949/1999), en el libro *La danza y el ballet*, dice que la danza [es utilizada por el hombre que danza, o por los hombres que delegan en él, con el propósito de exaltar el trance del espíritu] (p.9). Asegura que mientras las mujeres gritaban los hombres golpeaban el suelo; los hombres danzaban y las mujeres gritaban. Dallal en su libro *Los elementos de la danza en todo caso habla de un ejercicio realizado por la humanidad*.
- [3] Riane Eisler es feminista, socióloga, historiadora y antropóloga que se distingue por su visión holística de la historia de la humanidad.
- [4] Curt Sachs, musicólogo alemán, escribe entre otros libros *Historia Universal de la danza*.
- [5] Humberto Maturana habla de una cultura matrízica pre-patriarcal europea, en *Amor y juego*. *Fundamentos olvidados de lo humano*. (p.38).
- [6] Uso la Banda de Möbius como metáfora del quiasmo que significa entrelazo, unión, no dualidad. Para entrar en el proceso de dismantelar el poderío de un régimen que promueve la separación, es importante saber cómo operan sus mandatos desde el manejo del lenguaje y los símbolos. Mi propuesta se abriga en *La filosofía del Quiasmo* (2013), de Mario Teodoro Ramírez. Y en la imagen popularmente conocida como infinito y a la que yo nombro quiasmo. A partir de esto, busco usar un símbolo que represente adecuadamente esta y otras relaciones unificadoras que se experimentan en un cuerpo vivido.
- [7] Hago un recuento similar cuando se discute con opositores del feminismo. Estar inmersos en el modelo patriarcal lleva a muchos ilusos a pensar que el feminismo quiere acabar con los hombres.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



Autor: Luis Francisco Cisneros Urquijo

La metamorfosis del proceso de diseño. Del saber-hacer al pensar-actuar

Christian Chávez López*

Resumen

El tema del presente artículo se inspira en un texto reciente del autor Alain Findeli (2018) titulado “The Metamorphosis of the Designer: A Prerequisite to Social Transformation by Design”, en el cual expone la forma en la que cambiará radicalmente la manera de pensar y actuar de los diseñadores, convencido de que la cuestión entre la relación del mundo exterior y el mundo interior es de la máxima relevancia para el futuro de la enseñanza y práctica del diseño. Al respecto, se argumenta que un medio para explicar esta transformación es considerar la importancia de la transición sistémica en el proceso de diseño, donde se plantea la idea del *saber-hacer* al *pensar-actuar*, como concepto clave para el entendimiento de la ruptura epistemológica mediante el manejo de modelos complejos que estén más familiarizados con los problemas del contexto actual. Es por ello que el proyecto de investigación doctoral, del cual parte este artículo, se plantea que el pensamiento sistémico y la teoría de los sistemas complejos son enfoques que responden mejor a la comprensión de los desafíos del siglo XXI. Es así que surgen algunas preguntas: *¿es posible mediante la mirada del diseño comprender la*

dinámica de los problemas complejos como la sostenibilidad?, ¿qué puede hacer la disciplina del diseño ante las crisis actuales?, ¿cómo desarrollar nuevas habilidades para lidiar con los cambios inesperados, cargados de incertidumbre?, ¿los diseñadores estarán preparados y dispuestos para una metamorfosis sistémica? En este sentido, se explica aquí la necesidad de adoptar un enfoque multidimensional desde el diseño en la búsqueda hacia el cambio social y ecológico. No obstante, cabe resaltar que los alcances de este texto se limitan a esbozar de manera descriptiva las inquietudes sobre estos cuestionamientos y reflexiones que intentan vislumbrar una forma de abordaje para una epistemología práctica transformativa del diseño.

Palabras claves

Metamorfosis sistémica, proceso de diseño, saber-hacer, pensar-actuar, epistemología

*Doctora en Artes y Diseño. Adscripción a la Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México
Contacto: cchavezl@fad.unam.mx

Abstract

The theme of this article is inspired by a recent text by the author Alain Findeli (2018) entitled "The Metamorphosis of the Designer: A Prerequisite to Social Transformation by Design", in which he exposes the way in which the way designers think and act will radically change; convinced that the question between the relationship between the outside world and the inner world, is of the utmost relevance for the future of teaching and practice of design. In this regard, it is argued that a means to explain this transformation is to consider the importance of the systemic transition in the design process, where the idea of knowing-how to do to think-act is raised as a key concept for understanding the epistemological break through the management of complex models, which are more familiar with the problems of the current context. This is why the doctoral research project, from which this article is based, proposes that systems thinking and the theory of complex systems are approaches that better respond to the understanding of the challenges of the 21st century. Thus, some questions arise: is it possible to understand the dynamics of complex problems such as sustainability through the gaze of design; what can the discipline of design do in the face of current crises; how to develop new skills to deal with unexpected changes, full of uncertainty; will designers be prepared and ready for a systemic metamorphosis; and will they be ready for a systemic metamorphosis? In this sense, the need to adopt a multidimensional approach from design in the quest for social and ecological change is explained here. However, it should be noted that the scope of this text is limited to outlining, in a descriptive manner, the concerns to these questions and reflections that attempt to glimpse a form of approach for a transformative practical epistemology of design.

Keywords:

Systemic metamorphosis, design process, know-how, thinking-acting, epistemology

Introducción

Hacia las sociedades del conocimiento es el informe que presentó la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, donde se afirma que las nuevas tecnologías de la información y comunicación han creado una nueva dinámica —cambios radicales provocados por la Tercera Revolución Industrial— porque desde mediados del siglo XX la formación de las personas y los grupos, así como los adelantos científicos, técnicos y las expresiones culturales están en constante evolución, sobre todo hacia una interdependencia cada vez mayor. En este panorama, se admite que el conocimiento se ha convertido en objeto de inmensos desafíos económicos, políticos y culturales, hasta tal punto que las sociedades cuyos contornos empezamos a vislumbrar bien pueden calificarse de sociedades del conocimiento (Unesco, 2005, p.5). Con distintas velocidades y grados de intensidad, todas las esferas de la existencia, campos del conocimiento y procesos humanos experimentan cambios derivados de la crisis planetaria (De Sousa 2014, p.11). Frente a la crisis de nuestro tiempo también se revela la muerte de una vieja estructura social y forma de pensar, de una vieja manera de institucionalizar y promulgar formas sociales colectivas (Scharmer, 2009, p.2).

Por consiguiente, es importante considerar como antecedente estas problemáticas que, a efecto de la industrialización, el uso excesivo de la tecnología, así como la cultura de innovación (muchas veces orientada a la eficiencia) se ha modificado fuertemente la función y sentido del diseño. Esto derivado, en gran parte, del enfoque de desempeño y competitividad, que forma parte de la política neoliberal y capitalista en la era digital actual, que a su vez ha influido fuertemente en las metodologías de diseño desde la creación de Internet (1991), donde se asumió que la labor del diseño debía ser práctica, eficiente y que aprovecharía las nuevas tecnologías para lograr estos fines: “ser simple” en estructura y apariencia (Ondho Enmul, 2021). Lo anterior, generó un mayor auge hacia la formación técnica de los

diseñadores, lo cual muchas veces se ha limitado a la estetización y mercantilización de los productos o servicios. Sin embargo, hoy en día, estamos en un momento de transición donde se están redefiniendo las categorías tradicionales y se desdibujan los límites del diseño respecto a su impacto, ante una manera de evolucionar a nuevas formas de diseñar en un mundo complejo, lleno de incertidumbres y necesidades emergentes.

Miradas hacia una práctica transformativa

A partir de esta reflexión y como lente para la aproximación a la discusión, se puede observar que como consecuencia de las formas organizativas de pensamiento tradicionales que aún se desarrollan, se hace evidente que los métodos y procesos de diseño para planificar y crear estrategias de respuesta a problemas complejos (sociales y ecológicos) son muchas veces inadecuadas, y actualmente insuficientes, por lo tanto es necesario analizar la forma en que cambiará la manera de pensar y actuar de los diseñadores. Esto supone entender los múltiples factores de transición en la educación, no obstante, se intenta problematizar la reflexión hacia una postura crítica en relación con la obtención del conocimiento más profundo sobre cómo investigar o estudiar los sistemas sobre los que se inserta el diseño (sistemas de personas y de naturaleza que interaccionan) y cómo pueden ser manejados de la mejor forma posible para garantizar un cambio de enfoque hacia el papel transformativo del diseño.

Es sabido que cuando se habla de un saber (principalmente en el campo de la educación) se refiere al conocimiento teórico o proposicional, derivado de la internalización de afirmaciones empíricas o lógicas sobre el mundo; que el saber-hacer es un conocimiento práctico o desarrollo de las habilidades y destrezas necesarias para obrar en el mundo, y el *saber-ser* es el conocimiento experiencial, también denominado saber del saber-estar, del conjunto de normas, valores, actitudes y circunstancias que permiten interactuar con éxito en el

medio social (Tobón, 2006, p. 163-194 y Schwartz, 1994, p. 95-109).

En este sentido, la naturaleza del diseño (considerada como el conjunto de cualidades y características que le son propias) ha centrado sus métodos en un saber-hacer, es decir, en la habilidad de producir y dar forma a objetos. Esto debido a que el diseño es un campo que surge de la práctica de oficios y por lo tanto su relación con la capacidad de “hacer”, es parte de su origen y por lo tanto, se espera que el conocimiento que lo alimenta sea de naturaleza tal que apoye esta fundamental orientación (Rodríguez, 2018, p.144). Hoy en día existe un amplio debate teórico respecto al sentido, función y principios del diseño, derivado de la expansión de su campo de acción en diversas esferas de la vida cotidiana, lo cual significa:

1. Dar un giro sustantivo respecto a la forma habitual de concebir la naturaleza de diseño.
2. Antes de transformar, está el comprender la complejidad de este acto o acción.

Asimismo, gracias a la vinculación de diversas disciplinas con el diseño, hoy ya no se puede pensar en la transformación social, la naturaleza, la vida y humanidad, sin tomar en cuenta los descubrimientos que se iniciaron con la cibernética, la computación, la epistemología genética, los sistemas adaptativos y autopoieticos, las ciencias de la comunicación, las ciencias organizativas, la teoría del caos y los fractales. Bajo este marco, el pensamiento sistémico y teoría de los sistemas complejos han ido contribuyendo a una transformación radical del modelo mecanicista del proceso de diseño.

La profundidad de esos descubrimientos va más allá de sus claras manifestaciones científicas y técnicas, e incluye nuevas formas de pensar y actuar que comprenden nuevas formas de pensamiento:

El futuro del diseño necesita humanizarse. El Diseño puede y debe hacerlo. Él posee la capacidad dinámica de socialización por medio de los objetos y los mensajes que se relacionan con los individuos. Y la aptitud

por construir y difundir conocimiento, es decir, cultura (Costa, 2008, pp.2-5).

Se requiere pasar de la mirada del diseñador que produce a la del diseñador que resuelve diversos problemas (sistémica-compleja y estratégica) con una mirada multidimensional para que sea capaz de formular y definir correctamente una problemática u oportunidad de diseño, así como plantear soluciones innovadoras a través del uso de métodos y técnicas relacionadas con la investigación en sistemas.

Pensamiento sistémico-complejo en el proceso de diseño

En consecuencia, los problemas de la sociedad contemporánea señalan el significado de lo "complejo" y lo "sistémico" como un modelo de pensamiento hacia un mundo más habitable, el cual no consiste simplemente en crear "más productos ecológicos para el consumo", sino en repensar, visualizar, gestionar o aplicar nuevos métodos que promuevan un comportamiento generalizado hacia la transformación social y ecológica. Se requiere una nueva forma de ver y hacer diseño, donde se integren otros conceptos para aprehender estas dinámicas no lineales en sistemas complejos y más aún para proponer modelos de gestión en el diseño, que incluyan esta visión.

Este tipo de enfoque plantea varios desafíos para la producción de conocimiento en la disciplina, con lo cual implica un reto mayor que consiste en buscar respuestas a preguntas, ya no solo basadas en la función de los objetos: *qué hace*, sino ampliar a una visión sistémica sobre cuestionamientos más reflexivos: *será posible, para qué, cuál es su valor, en qué o volviéndose qué*, es decir, reflexionar sobre la idea de un objeto-sistema que involucra pensar en un contexto, en una finalidad, en una actividad, y en las consecuencias o transformaciones que tendrá dicha actividad en el ambiente; dicho de otra manera, una nueva cosmovisión compleja del diseño (Figura 1). Debido a la organización actual del sistema-diseño que conlleva el surgimiento de

problemas fundamentales que afectan la vida humana, ya sea en forma de entropía o sintropía, se vuelve vital pensar críticamente en las implicaciones sociales, políticas, ambientales, antropológicas, y humanas de la actividad. Puesto que el diseño es una práctica imparcial, la resignificación epistemológica y social del conocimiento proyectual tendrá que adquirir una nueva dimensión.

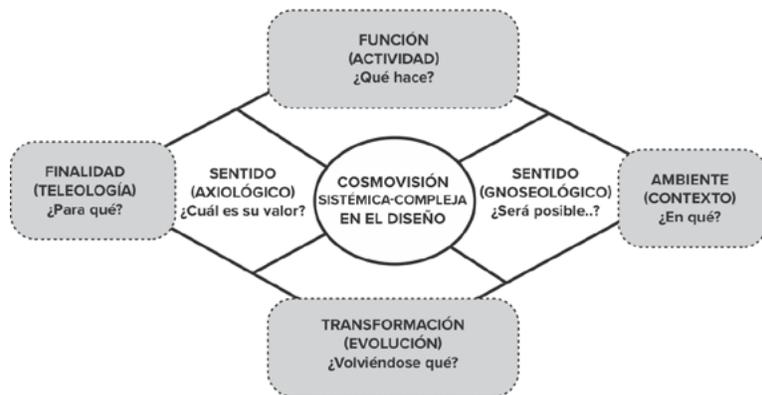


Figura 1. Propuesta de una cosmovisión sistémica-compleja en el diseño. Fuente: Elaboración propia.

En concordancia con Pourdehnad, Wexler y Wilson, la forma en que abordamos las condiciones problemáticas emergentes depende de la calidad de los enfoques que utilizamos y tratamos de aplicar (2011, p.2). En el "mundo real", los problemas, las situaciones y los procesos no se presentan de manera que puedan ser clasificados por su correspondencia con alguna disciplina en particular. Se trata de problemáticas donde están involucrados varios factores como el medio físico-biológico, la producción, la tecnología, la organización social, la economía, etc. En ese sentido, Ronaldo García menciona que este tipo de situaciones, donde se suele aplicar la expresión "problemas complejos", se caracterizan por la confluencia de múltiples procesos cuyas interrelaciones constituyen la estructura de un sistema que funciona como una totalidad organizada, a la cual se denomina sistema complejo (2006, p.87). En adición, el mismo autor señala que la palabra "complejo" asociada a "sistema" como nombre y apellido de

una única entidad, tiene un significado que difiere en tanto que suele asignarse como "complicado" o "compuesto de elementos heterogéneos", y esto no determina el concepto de complejidad que interviene en la definición de sistema complejo.

Por otro lado, el pensamiento o enfoque sistémico surgido a mitad del siglo XIX, es considerado uno de los esfuerzos más sólidos en la historia de la humanidad occidental por superar la ciencia mecanicista clásica de los siglos XVIII y XIX. Entonces, hablar del pensamiento sistémico, desde una visión contemporánea, implica plantearlo como un *pensamiento multidimensional*, que según Matthew Lipman puede entenderse como: “[...] un equilibrio entre lo que es cognitivo y lo que es afectivo, entre lo perceptivo y lo conceptual; entre lo físico y lo mental, entre lo que es gobernado por reglas y lo que no” (2016, p.18), que se manifiesta en las dimensiones crítica, creativa y cuidadosa del pensar, que busca ir más allá de los estándares mínimos de aprendizaje promoviendo habilidades tales como “la razonabilidad, la capacidad de juicio, la inventiva y la capacidad para apreciar” (Lipman, 2016, p.23).

Con base en esta visión, es importante distinguir la importancia de volver a apreciar el “acto de pensamiento”. El pensamiento cuidadoso tiene un doble sentido, “por un lado significa pensar solícitamente sobre lo que pensamos y también significa tener interés por la propia manera de pensar” (Lipman, 2016, p.96), es decir, se refiere al apreciar un acto del pensamiento, esto es, cuidar la forma de pensar en donde tienen lugar las operaciones cognitivas tales como: buscar alternativas, descubrir, inventar relaciones o establecer conexiones entre otras conexiones, donde lo cognitivo está implícito en el hecho de dar valor, de sentir aprecio o de sentirnos afectados por algo (Lipman, 2016, p.99).

Ahora bien, lo que refiere a la disciplina del diseño y la noción de “sistemas”, la primera aportación que se visualiza entre diseño fue la propuesta realizada por Hebert Simon sobre mirar al diseño como una “ciencia de lo artificial”, la cual debería encargarse de estudiar y enseñar lo relacionado a las cosas artificiales creadas por el ser humano; en

su proposición intentó vincular la práctica del diseño con los principios científicos y de ingeniería. En la denominada “ciencia del diseño”, Simon expone que el diseño se ocupa de cómo deberían ser las cosas, de idear artefactos para conseguir objetivos (goal-oriented) y por lo tanto el estudio de lo artificial, es la forma en que se realiza aquella adaptación del medio al ambiente, y en la raíz de ello figura el proceso de diseño (Simon, 2008, p.111) (ver Figura 2) señalando que “diseña todo aquel que desarrolla un acto destinado a transformar una situación existente en una situación preferible” (Simon, 2008, p.123). Las aportaciones de Simon dieron origen a uno de los paradigmas del diseño que aún se conserva: el diseño como actividad racional y científica.

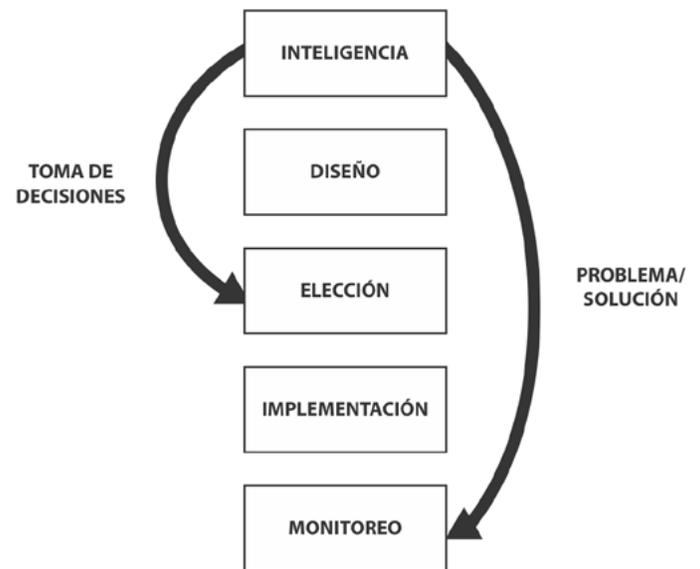


Figura 2. Modelo del proceso Problem-Solving propuesto por Herbert Simon (1996). Elaboración propia.

Cabe resaltar que H. Simon, en un capítulo de su libro titulado *La forma del diseño* (2008), planteó los desafíos de los sistemas complejos y medio siglo después, algunos de los puntos principales se aplican a investigaciones actuales de diseño, los cuales indican que para diseñar una estructura tan compleja, una técnica poderosa es descubrir las formas viables de descomponerla en componentes *semi-in-*

dependientes que correspondan a sus muchas partes funcionales (p.128). El diseño de cada componente puede entonces llevarse a cabo con cierto grado de *independencia* del diseño de los otros, ya que cada uno afectará a los demás en gran medida a través de su función e independientemente de los detalles de los mecanismos que cumplen la función. Sin embargo, esta concepción varía de lo que hoy se concibe como *sistema complejo* por las ciencias de la complejidad.

Bajo esta perspectiva se dio el primer acercamiento a la noción de “sistemas”, utilizado en las ciencias del diseño para el desarrollo de técnicas (tecnología) adecuadas que facilitarían el proceso de producción y orientarían a los diseñadores a obtener mejor resultados en el diseño de productos desde un enfoque racional y organizado. Paulatinamente, la ciencia del diseño evolucionó fuertemente hacia métodos y procesos de diseño, manifestando una mentalidad y enfoque “sistemático” con un racionalismo limitado que más tarde fue rechazado, incluso por algunos de los diseñadores y teóricos originales (Jones, 2014, p.2). “El resultado fue una concepción determinista del diseño” (Pelta, 2013, p.14).

Por otro lado, el segundo acercamiento a una visión transformativa, lo anticipa Richard Buchanan en su artículo “Wicked Problems in Design Thinking”, presentado por primera vez en 1990 en una conferencia sobre las cuatro órdenes cambiantes de la práctica del diseño (Figura 3) donde expone las diferentes formulaciones y ampliaciones de la solución de problemas, incluida la “integración sistémica” y describe como: “la exploración del rol del diseño para sostener, desarrollar e integrar al ser humano a ambientes ecológicos y culturales, adaptándolos para que sean deseables y sobre todo necesarios” (Buchanan, 1992, p.20).

Las cuatro áreas tienen en común poner en énfasis la experiencia humana y cada una ha creado un eje de acción para la cultura actual. Esto es una evidencia de la transición hacia una disciplina más integrativa y los esfuerzos por alcanzarlo e incorporar los conocimientos de nuevas formas, adaptadas a circunstancias y necesidades específicas.

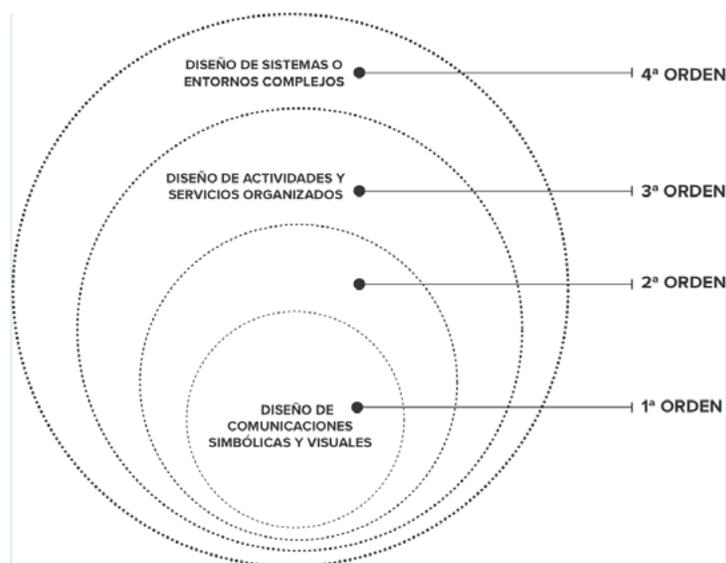


Figura 3. Las cuatro órdenes del diseño propuestas por Richard Buchanan (1990) de acuerdo a la ampliación de sus ejes de acción. Fuente: Elaboración propia.

En efecto, en el mercado laboral, las organizaciones buscan potencializar la creatividad y la imaginación colectiva, por lo que han desarrollado diferentes medios para entender las necesidades o motivaciones humanas. Con estos cambios, viene un nuevo conjunto de enfoques centrados en la comprensión de sistemas abiertos, interrelacionados y medios de participación más activos.

Al respecto, el modelo de proceso de diseño de doble diamante o 4D (descubrir, definir, desarrollar, entregar) (Figura 4) es el más utilizado actualmente en la enseñanza y la práctica del diseño (Design Council, 2005). A pesar de sus deficiencias, tiene un carácter práctico y una virtud pedagógica que lo hace muy adecuado para que los estudiantes de licenciatura se inicien en el diseño (thinking). Sin embargo, desde la postura de Alain Findeli (2018), resulta ser algo “plano” si consideramos que lo que se experimenta al progresar a través de las diferentes etapas (los pasos de descubrir, definir, desarrollar y entregar) se conciben como habilidades estrictamente cognitivas (Förster et al., 2018, pp.109–110). Por lo tanto, este autor propone superponer el modelo del Doble Diamante y el Modelo U de Schar-

mer (Figura 5), donde se pueden observar las mismas etapas y conceptos, pero este segundo revela una cierta profundidad humana al diferenciar las tres dimensiones antropológicas y experienciales que corresponden a las tres principales facultades de la *psique humana*, respectivamente, el pensamiento (lo cognitivo), el sentimiento (lo afectivo), la voluntad (lo conativo). En el lado izquierdo del modelo U (descargar, ver, sentir, presentir), los diseñadores se enfrentan a actitudes y que requieren competencias antropológicas y experienciales específicas; lo mismo ocurre con el lado derecho de la U (presentir, idear, prototipar, realizar). Esto es precisamente lo que constituye la principal diferencia entre los dos modelos, ya que requiere que los diseñadores y todas las partes interesadas sean partícipes a través de un proceso cuidadosamente controlado y se sumerjan en partes de su mundo interior, que de otro modo permanecen descuidadas o incluso desconocidas (pensar, sentir, querer). Esto supone un impacto directo en la enseñanza del diseño y, por consiguiente, en las competencias y habilidades necesarias de los futuros profesionales de diseño.

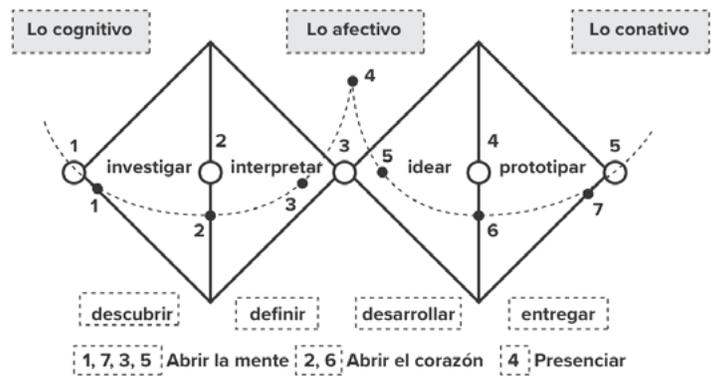


Figura 5. Modelo U de Scharmer 4D. Fuente: Findeli, 2018. Elaboración propia.

Siguiendo con el argumento de Findeli, es importante mencionar que como resultado de las diversas crisis paradigmáticas en las escuelas de diseño todavía a menudo se suele decir que si el problema está bien planteado (es decir, si la investigación científica preliminar se ha llevado a cabo a fondo y los criterios funcionales se han establecido con precisión de acuerdo a la funciones del objeto), la solución se conseguirá casi automáticamente, esta es la estructura lógica más ampliamente aceptada y de alguna manera más practicada en el proceso de diseño (Findeli, 2001, p.10). Sin embargo, este autor enfatiza que se debe adoptar la idea de sistema desde el inicio del proceso (Figura 6):

1. en lugar de un problema, tenemos: estado A de un sistema;
2. en lugar de una solución, tenemos: estado B del sistema; y
3. el diseñador y el usuario forman parte del sistema (partes interesadas).

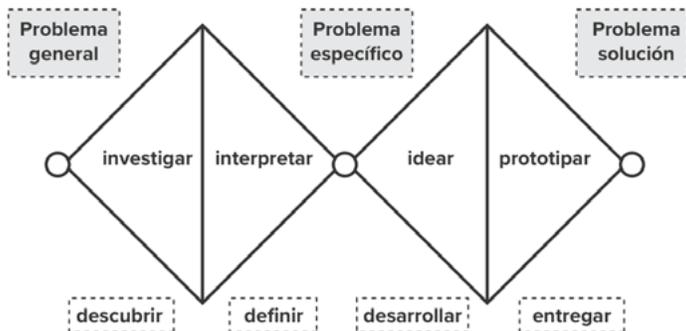


Figura 4. Modelo de proceso de diseño Doble Diamante o 4D propuesto por Design Council en 2005. Fuente: Findeli, 2018. Elaboración propia.

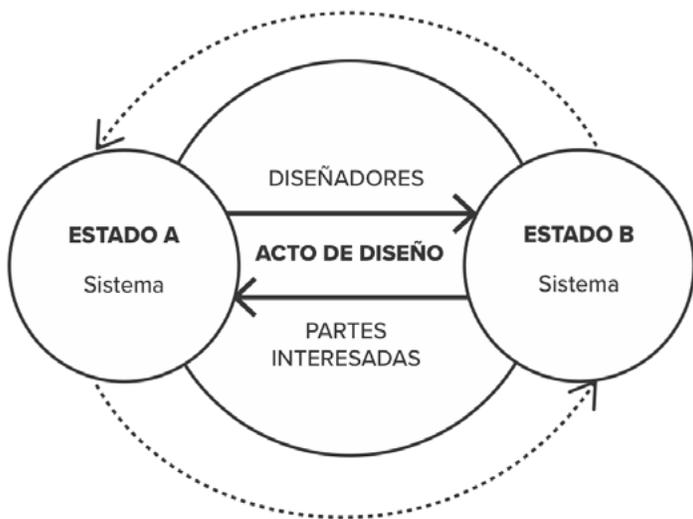


Figura 6. Nueva estructura lógica del proceso de diseño basada en las partes interesadas con en la propuesta de Findeli (2001). Fuente: Elaboración propia.

Por su parte, Peter Jones reconoce que los principios del “pensamiento de diseño” (*Design Thinking*) pueden proporcionar una guía teórica sólida para el diseño de sistemas sociales y complejos, pero no proponen ninguna teoría nueva. Los principios de diseño ofrecen directrices y una base para que los profesionales mejoren el compromiso y desarrollen mejores prácticas. No obstante, si se involucran otros criterios sistémicos, se pueden facilitar elementos para que los profesionales formen nuevos marcos que permitan la integración de otros conceptos para diferentes contextos de diseño específico (Jones, 2014, p.8). Asimismo, Jones formula de manera conjunta, aunque desde su punto de vista, incompleta, algunos principios de diseño y sistemas sintetizados y examina sus correspondencias. Estos principios de diseño sistémico se han extraído de la generalización de los “principios de sistemas” aplicables al “pensamiento de diseño”, desarrollados como directrices de la teoría de sistemas. Propone un conjunto básico de principios de diseño sistémico compartido entre las disciplinas de diseño y sistemas, que se basan en el meta-análisis de conceptos y seleccionados de las fuentes de las ciencias de los sistemas y la teoría del diseño para

la resolución de problemas complejos:

1. Idealización
2. Aprender la complejidad
3. Encontrar el propósito
4. Encuadre de los límites
5. La variedad necesaria
6. Coordinar la retroalimentación
7. El sistema de pedidos
8. Emergencia generativa
9. Adaptación continua
10. Auto-organización

Sin embargo, dentro de la metodología de diseño actual, la naturaleza de los problemas de diseño ha estado descrita como “deficiente” (Dorst, 2015, p.184). Como se afirmó anteriormente, la teoría de la complejidad y los sistemas complejos han comenzado a trazar otras reflexiones sobre las oportunidades para responder a estos desafíos emergentes en la práctica de diseño en un entorno cada vez más cambiante. Esto debido a que pareciera que el diseño ya no tiene claridad conceptual ni metodológica, pues abarca varios aspectos de la vida social que van desde las necesidades para el bienestar humano hasta cuestiones para el consumo, como la innovación de productos o el esparcimiento, con lo cual esta situación puede traer ventajas y desventajas a su epistemología.

Los procesos convencionales de resolución de problemas tienden a ser curiosamente estáticos. Pero en un entorno muy dinámico y abierto, este enfoque no es realista: la influencia del tiempo y la conexión significa que las fronteras alrededor de la situación del problema son muy permeables, y que las reglas del juego siguen cambiando con el tiempo. (Dorst, 2015, p.15)

Al respecto, Kees Dorst (2015) plantea que la creación de nuevos “marcos” para abordar situaciones problemáticas es el elemento clave y especial de las prácticas de solución a problemas de diseñadores; considera este *encuadre de los problemas* como punto central para los profesionales del diseño. Las conexiones en dicho encuadre pueden

ser en sí mismas interdependientes creando así un sistema en el que una pequeña decisión local puede tener muchas repercusiones y efectos en cadena en otras áreas aparentemente no relacionadas. En conjunto, este autor propone cuatro propiedades de las situaciones problemáticas que desafían severamente las suposiciones detrás de las formas convencionales de resolver los problemas "abierto, complejo, dinámico y en red" (Dorst, 2015, p.9-12).

Discusión

Hasta aquí, es necesario mencionar que el proceso de diseño ha cambiado permanentemente durante varias épocas. Los trabajos de John Christopher Jones, Bruce Archer y Nigel Cross han sido esenciales. Además, se han publicado muchos modelos del proceso de diseño que tienen diferentes propósitos y que han surgido desde diversos enfoques de estudio. No obstante, se coincide con Dorst sobre la idea de que una posible manera de acercarse al entendimiento del enfoque sistémico es ver las diferentes formas de utilización en el "análisis del problema", lo cual sugiere nuevos modos de aproximarse al "análisis sistémico". Aunque es claro que aún existe una falta de consenso sobre cómo adecuarlo para abordar problemas complejos en diseño sin fragmentar su visión.

Lo distintivo es que muchas veces los diseñadores enfrentan intuitivamente un problema de diseño y se enfrenta a situaciones de incertidumbre e inestabilidad constante ejerciendo, de alguna manera, el enfoque sistémico de manera heurística. Este aspecto ha tenido una gran influencia en los procesos de diseño actuales, como el ejemplo de "Design Thinking" al resaltar la importancia de conciliar la teoría con la práctica y la intuición del pensamiento de diseño, conscientes de que el diseño tiene una notable presencia en todos los ámbitos de la experiencia humana para fomentar un pensamiento crítico para la solución de problemas.

En la contribución de Alain Findeli (2001) y el Modelo U de Scharmer (2018) a simple vista parece no ser tan sustancial, pero la idea de mo-

dificar una estructura lineal hacia una nueva estructura lógica del "acto y pensamiento de diseño" desde las partes interesadas representa un cambio epistemológico potencial donde será posible encontrar nuevos caminos para proyectar. A partir de la integración sistémica, se pueden detectar otros elementos significativos en las distintas fases de diseño, así como valorar las dinámicas de retroalimentación continua dentro de un proceso abierto, iterativo y participativo.

Estas y otras implicaciones han motivado a un grupo de diseñadores a explorar los sistemas complejos y su relación con el campo del diseño. A pesar de la importancia de su impacto epistemológico en el proceso de diseño, son pocos los estudios recientes que han definido esta posición emergente. El movimiento sistémico ha sido fuertemente criticado por ser considerado poco realista, lo que ha llevado a algunos a reclamar más la integración del pensamiento sistémico en los métodos prácticos en la actividad actual. No obstante, la mayoría de las ideas la reconocen como una "epistemología práctica de resolución de problemas" (Jones, 2014, p.2).

Lo anterior, pone de antea algunos argumentos clave de teóricos que actualmente justifican y enfatizan la importancia de comprender el impacto epistemológico de los sistemas complejos en la disciplina. Parte de esta preocupación surge por la necesidad de hacer visibles las prácticas de diseño con adaptaciones "sistémicas" en los modelos, lo cual deja entrever que los diseñadores están adquiriendo una mayor comprensión de la complejidad de los sistemas sociales y desarrollan, cada vez más, nuevas propuestas para estos sistemas, enfatizando el compromiso por contribuir a un mundo más habitable, a través de métodos o procesos en consonancia con las problemáticas emergentes.

Conclusiones

Como resultado del análisis anterior, se plantearon algunas reflexiones sobre teóricos que precisan el valor que puede ofrecer el enfoque de sistemas al proceso de diseño, lo que ayudará a

construir la propuesta procedimental para el proyecto de investigación doctoral en proceso. Por lo tanto, la relevancia de problematizar nuevos enfoques en la epistemología del diseño es poder brindar un marco conceptual que permita replantear y generar nuevas formas de pensamiento hacia mejores prácticas. Además de ampliar la reflexión y discusión sobre los retos del mundo actual, donde también se pone en evidencia la importancia de consolidar un entendimiento más accesible sobre los “sistemas complejos” y facilitar su operatividad en el proceso de diseño. Desde la postura de esta autora, esto solo será posible si se adopta una visión sistémica-compleja en el diseño.

Por otra parte, tener en cuenta un conocimiento sobre la noción *sistema* genera inevitablemente otros enfoques inherentes a los métodos actuales. De tal forma que el diseño sistémico-complejo sugiere potenciar los intangibles como la gestión del conocimiento, lo afectivo y lo conativo, considerando también las dimensiones del contexto, lo cual genera nuevos planteamientos implícitos en los procesos actuales que sugieren formas de aproximación y simulación de sistemas, así como la aplicación de estrategias, métodos o técnicas; esto como una vía para abordar la complejidad creciente mediante la intervención y función transformadora del diseño.

El pensamiento de diseño —en su extensa complejidad y multiplicidad de elementos— está inscrito en problemas sociales de complejidad creciente y por tanto debería de atender dichas problemáticas desde esa diversidad de factores y dinámicas existentes. Es preciso reflexionar a profundidad sobre su pertinencia social-ecológica y asumir esa responsabilidad desde una visión ampliada del diseño.

La transición a los sistemas y las teorías de la complejidad se propone como una contribución hacia una transformación radical del modelo mecanicista del proceso de diseño. La tarea del diseñador es entender la morfología dinámica del sistema, su "inteligencia" es clave para poder ver todo en relación. Tener en cuenta un conocimiento existente sobre la noción sistema genera inevitablemente

otras maneras de pensar, inherentes a los procesos de diseño actuales.

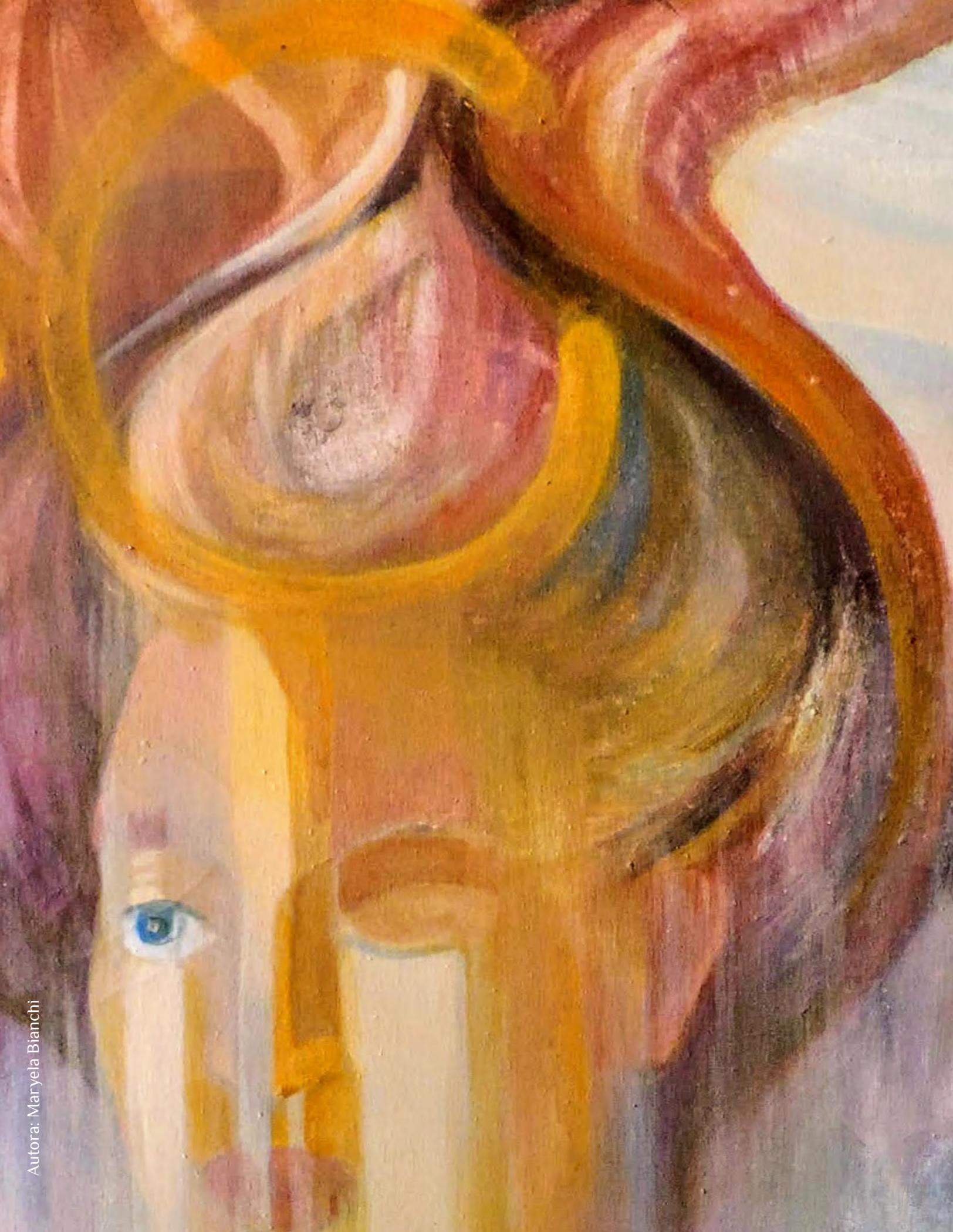
Algunas de estas visiones se pueden observar en cómo los alcances y límites del diseño se han expandido hacia otros campos de conocimiento donde el diálogo de saberes se torna imprescindible dentro de la propuesta de un enfoque multidimensional, principalmente, para la fundamentación y construcción de nuevas posibilidades de respuesta en diversos sectores de la sociedad. Así que el diseño, basado en un pensar-actuar para transformar la realidad, sugiere potenciar los intangibles como el conocimiento, lo cual genera nuevos planteamientos implícitos en el proceso de diseño y sugieren nuevas formas de aproximación y simulación de sistemas, así como la aplicación de estrategias o métodos, esto como una vía para abordar la complejidad creciente mediante la intervención, sentido y función del papel transformativo del diseño.

Referencias

- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- Costa, J. (2008). El futuro del Diseño. *Europeo di Design*, 5.
- De Sousa, J. (2014). La crisis global de la innovación para el desarrollo. *Revista Cubana de Ciencia Agrícola*, Número 1(48).
- Dorst, K. (2015). *Frame innovation: Create new thinking by design*. The MIT Press.
- Findeli, A. (2001). Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. *Design Issues*, 17(1), 5-17. <https://doi.org/10.1162/07479360152103796>
- Förster, M., Hebert, S., Hofmann, M., & Jonas, W. (Eds.). (2018). The Metamorphosis of the Designer: A Prerequisite to Social Transformation by Design. En *Un/Certain Futures—Rollen des Designs in gesellschaftlichen Transformationsprozessen* (pp. 103–114). transcript-Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839443323-011>
- García, R. (2006). *Sistemas complejos: Conceptos, métodos y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. Gedisa.
- Jones, P. (2014). *Design Research Methods in Systemic Design*. 8.
- Pourdehnad, J., Wexler, E. R., & Wilson, D. V. (2011). *Systems & Design Thinking: A Conceptual Framework for Their Intergration*. 18.
- Rodríguez, L. (2018). *Nuevas vanguardias y tendencias en el diseño*. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
- Scharmer, C. O. (2009). *Theory U: Leading from the future as it emerges*. Berrett-Koehler.
- Simon, H. A. (2008). *The sciences of the artificial*. MIT Press.
- Unesco. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



La complejidad en la construcción de lo femenino. Imágenes y discursos en el Día Internacional de la Mujer

Diana Elisa González Calderón*

Resumen

Este documento pretende identificar los conflictos discursivos en torno al Día Internacional de la Mujer a partir de analizar las imágenes que el buscador Google aporta en su primera búsqueda para comprender que esta “sugerencia” de contenidos, para un público diverso con distinto nivel crítico, sigue construyendo saberes en torno al género desde lo que se consume en escenarios virtuales. La crítica se sustenta en un corpus basado en la teoría fílmica feminista por ser un aparato potente de desnaturalización de las imágenes en torno a las mujeres y aportar elementos valiosos de disección desde el ámbito de emisión y recepción.

Palabras claves

Representación, género, discurso, Día Internacional de la Mujer

Abstract

This document aims to identify the discursive conflicts around International Women's Day by analyzing the images that the google search engine provides in its first search, to understand that this "suggestion" of content for a diverse audience with different critical levels, continues to build knowledge around gender from what is consumed in virtual settings. The criticism is based on a corpus based on feminist film theory as it is a powerful device for denaturing images around women and provides valuable dissection elements from the broadcasting and receiving environments.

Palabras claves

Representation, gender, speech, International Women's Day

*Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad Autónoma del Estado de México
Contacto: dianaeligonzalez@yahoo.com.mx
ORCID <https://orcid.org/0000-0003-3016-1115>

Introducción

La historia de las mujeres está compuesta de claroscuros, que más allá de ser provocados por su esencia humana, han sido impuestos por un entorno que permite y valida, pero también omite y oculta.

No es ajeno el dato de que una gran cantidad de mujeres han cedido su protagonismo a una contraparte masculina por no estar validada su participación en el espacio público. Las mujeres han ido ganando terreno por mérito propio y el cambio de paradigma no solo se ubica en la mujer como sujeto y sus avances, sino en la misma propuesta de consumo de imágenes que determina un deber ser nuevamente impuesto por la sociedad, con demandas y asignaciones que perpetúan un rol que amerita ser deconstruido.

Las imágenes mediáticas son escenarios valiosos de análisis por ser un ente que comunica, por su alcance e impacto en públicos específicos y por ser espacios desde donde se construye sentido con intención específica.

Dice Roland Barthes (2002) que ninguna imagen es ingenua, pues es indicador de relaciones, jerarquías, y por lo tanto de un universo de pensamiento y valor. La imagen vista como una representación conlleva la palabra ideología, por lo que es un elemento potente de discurso con impacto concreto hacia alguien.

Cuando la imagen representada suma el concepto género, hace visible un discurso social y por lo tanto cultural en torno a las relaciones, de aquí la importancia de revisar estas miradas a las mujeres y confrontarlas con el avance de los estudios teóricos, así como de la misma subjetividad. Esta subjetividad, es quizás el escenario más importante de discurso a favor de las mujeres y sus causas, pues no devienen como ocurrencia, sino hablan desde la misma experiencia de vida.

La experiencia de vida señalada es diversa, multidimensional y sectorial, siendo para las mujeres un escenario omitido en la construcción que

se genera en los medios de comunicación y un dato ausente en la escritura de su historia.

Dicho lo anterior, el análisis de las mujeres como idea y sujeto ha estado pendiente y por lo tanto es tarea urgente separar, entender y ubicar las convencionalidades para lograr avances de distinto orden a nivel social, así como en sus productos culturales.

El género y la manera de ser representado han perpetuado una configuración social, que como imaginario, han establecido jerarquías con resultados limitativos para ciertos sujetos sociales. Los medios de comunicación han sido escenarios de aprendizaje de las formas del deber ser.

De aquí que resulten interesantes las miradas que desnaturalizan lo que por tanto tiempo se entendió como lo correcto y confronten la mirada patriarcal que ha sido sustento histórico del planteamiento de la cultura y de la idea de las mujeres en lo público y lo privado.

Metodología

Este análisis se ha fundamentado en un corpus teórico que aborda los estudios de la imagen como representación a partir de los estudios de la imagen y la comunicación, así como de la teoría filmica feminista y el concepto “cine de mujeres” como concepto potente al ser deconstructivo de las representaciones y que ayudará a desnaturalizar la unidad de análisis.

El corpus de análisis se constituye por una selección de imágenes que, en la primera página de búsqueda en Google, se ofrecen como contenidos al término Día Internacional de la Mujer, lo que supone sugerencias inmediatas al término. El trabajo llevado a cabo desmenuzará la totalidad y sus partes para hacer una disección, a la luz de diversos postulados, del corpus teórico seleccionado, con la intención de identificar los diversos conflictos en la construcción de las imágenes y sus discursos.

Imagen y discurso mediático

La definición de la palabra imagen viene de la raíz imitari o imitación, la cual señala el nivel de iconicidad y el grado figurativo (Galindo, 1988), pero Villafañe señala que el concepto es mucho más amplio a la representación icónica, pues comprende procesos de pensamiento, percepción y memoria (2006). Por lo que la definición de imagen atendería a un fenómeno de construcción mental con origen sensorial, que tiene sentido basado en la experiencia previa o relacionada a ella por quien la percibe.

Pero en términos de imagen visual, es posible entenderla como un conjunto de signos dados a partir de códigos diversos, que de manera sintáctica construyen sentido y valor. En ella se imprimen de manera consciente o no, intenciones que develan la relación sujeto-objeto captado, de aquí que Barthes destacara la imposibilidad de la imagen ingenua y sin sentido. De la misma manera, Prieto Castillo (1983) reafirma la postura de Barthes al decir que toda expresión es una postura ante la realidad, postura que puede distorsionar, parcializar o explicar la voluntad de quien la emite. Al respecto, Catalá (2005) señala que en un ejercicio de recepción, en las imágenes se imprime una doble mirada, en la que una atiende a la mirada planteada en la imagen misma y la segunda está dada por el observador, por lo que es importante entender la construcción y el medio.

Es así que desde los sesenta McLuhan hiciera énfasis en la relación directa entre medio y mensaje (Roncallo, 2014) y cómo el soporte afecta el contenido, reflexión detonada también por Barthes (2002) al señalar cómo el título mismo de un periódico o aporte lingüístico incidían en la percepción de la imagen o contenido.

La significatividad de la imagen desde la postura de recepción no escapa de lecturas diversas que se detonan por diferentes aspectos: el escenario referencial constituido por todo lo que sabemos de la imagen misma y que atiende a lo social, lo histórico y lo político. Desde el territorio de emisión importa también el origen de la imagen en cuanto

tiene una autoría y este tiene una historia, una tendencia, una ideología que se filtra y estructura un mensaje codificado con toda intención para alguien.

Si bien la mirada se construye culturalmente (Catalá, 2005), el concepto de representación habla de lo que la realidad es, bajo la óptica de una mirada particular, por lo que es un recurso artificial que no escapa de la subjetividad. Pero el ser humano necesita representar para explicar, posicionar y comprender, por lo que hace uso de formas simbólicas que se amparan dentro de una lógica cultural.

Los medios de comunicación reimprimen la realidad a través de representaciones parcializadas en términos espaciales, temporales y de punto de vista, y a su vez denotan un nivel de relación al referente señalado; otro tema será indagar el nivel de aprehensión del receptor ante estas manifestaciones mediáticas.

Los medios de comunicación tienen una función didáctica en cuanto a estilos, modos de vida y patrones de conducta e influyen en la construcción de identidades como maneras de entender el mundo (Torres, 2008), por lo que el uso de estereotipos simplifica la realidad a modelos fáciles de clasificación bajo una lógica muchas veces moralista. Sin embargo, aunque son modelos de conducta, influyen otro tipo de referencias y experiencias en la relación sujeto-representación que ayuda a interpretar al receptor, reforzando, matizando o anulando el impacto del discurso mediático.

Mujeres y representación

El análisis de las representaciones, desde el punto de vista de la teoría filmica feminista, parte de la idea de que las mujeres han sido vistas desde un filtro ideológico que las ha encasillado y a la vez discriminado. Por lo que toda deconstrucción, apunta a la urgencia de un cambio de paradigma: “Si se altera el orden de la representación dominante se inicia un proceso de deconstrucción de un cierto lenguaje [...], el que acompaña o sostiene al «modelo de representación institucional»” (Millán, 1999, p.37).

Desde la investigación feminista, los estudios de la representación cobran especial interés al identificarse como unidades potentes de sentido insertas en estructuras de alto consumo, como lo son las imágenes de los medios, así como el cine.

Los movimientos de las mujeres de los sesenta y setenta hicieron evidente la ausencia de presencia y participación en el ámbito público, por lo que desarrollaron una interesante crítica sobre el género en sus prácticas y discursos con la intención de desnaturalizar el concepto. Surgieron discusiones que recayeron en el estudio de imágenes de las mujeres, los medios y el cine, que fueron vehículos importantes de impacto social, en los que se abordaron cuestionamientos sobre subjetividad, placer, relaciones de poder, modelos de feminidad y modos de producción. La teoría fílmica feminista combinó la reflexión y el activismo. Diversas posturas de análisis coinciden en que las relaciones de poder en toda sociedad permean ideológicamente su producción cultural y por lo tanto, las relaciones individuales.

Su intención de análisis abordó la obra de importantes directores que conformaron la mirada del cine clásico tradicional, pero también de mujeres que con su obra, confrontaba ese planteamiento. Uno de los textos más brillantes de la época fue *Placer visual y cine narrativo* de Laura Mulvey (1976) que analiza la escotofilia y el narcisismo, el primero como el placer de mirar y someter a otra persona al control de esa mirada, y el narcisismo como el acto de identificación con la imagen vista. En este sentido, destaca la idea del cuerpo de las mujeres como un objeto de consumo visual, donde ella es observada y él quien observa, como posibilidades otorgadas a cada género. El cuerpo de las mujeres como objeto genera un espectáculo dado por los planos y movimientos de cámara, enfoque, montaje, recorte y la misma mirada. Colaizzi señala que este documento reflexiona sobre “[...] producción cultural inserta en un sistema político-ideológico, cuya función es la creación y naturalización de las nociones opuestas y complementarias de la feminidad y masculinidad”. (2001, p.9)

Surgieron importantes estudios críticos que abordaron las representaciones de las mujeres, en ese sentido Molly Haskell señala que “[...] la auto-compasión de sí misma y las lágrimas empujan a la espectadora a aceptar su sitio en lugar de rehusarlo...” (1974, como se citó en Colaizzi, 2002, p.155).

El corpus analizado no escapó de una narración sexista, que redujo a cada género a la delimitación de roles y sus respectivas permisividades, lo que ubicó al hombre en el territorio de lo público y de la acción, así como a la mujer en el territorio de lo privado y la pasividad. Dicha labor deconstructiva hizo evidente una ideología que posicionó a la mujer como incapaz de nombrarse y hacerse dueña de su propia representación.

Ante la concepción generalizante de la idea “mujer”, es Teresa de Lauretis (1992) quien señala que la complejidad femenina está en constante cambio, y distingue a la mujer ficcional de la mujer real que se construye desde su historia, destacando la importancia de la praxis, es decir, de la mujer vista desde su subjetividad como una variedad que interesa mostrar.

Uno de los conceptos más interesantes que emanaron de esta teoría fílmica tiene que ver con el llamado “cine de mujeres” planteado por Claire Johnston en 1975. Fue un concepto de acción política contra la mirada patriarcal. Señalaba el carácter limitativo de las representaciones, donde se generan evidentes conflictos por romper las normas sociales impuestas a las mujeres. Lo anterior supone un cambio de paradigma, pues el cine de mujeres no pretende la muerte del placer visual, sino la construcción de otro marco de referencia (De Lauretis, 1992). En este sentido, Annette Kuhn (1991) señala la importancia de que más mujeres se ubiquen en territorios de intervención cultural para aportar una mirada distinta a las ausencias señaladas.

A lo largo de la historia, las mujeres no han tenido el manejo de su representación. Desde la enunciación también existe el conflicto de señalar objetivamente a un sujeto femenino, más allá del imaginario que los hombres han hecho de las mujeres por tener codificaciones culturales que han

permeado más allá de lo aparente, pues incluso se traslucen en el lenguaje mismo... entonces “¿Cómo hablar de esa otredad?” (Millán, 1999, p.29); de ahí la importancia de bocetar desde las letras, las imágenes, el cine, la política, la ciencia, el deporte y cualquier otra actividad, una definición de ser mujer desde la experiencia propia y subjetiva, con codificaciones que emanen de las propias mujeres y no desde el acondicionamiento social y cultural.

Giulia Colaizzi refiere que el tratamiento de las mujeres en los medios no escapa del manejo estereotipado de la feminidad “[...] como sujetos pasivos, castigados si se atreven a plantearse una actitud activa, a desear o cuestionar el modelo hegemónico” (2001, p.7-8). Frente a la representación del cuerpo de las mujeres en los medios interesa identificar para deconstruir, pero importa también lo que se cuenta y la experiencia en el espectador. Hacer visible lo invisible, señalaría Kuhn (1991), es una actividad analítica que expone las ausencias y las visibiliza como presencias.

Privilegiar la experiencia y la mirada subjetiva de las mujeres que señalaba De Lauretis para nombrarse requiere destacar como equívoca la generalización de las mujeres. La experiencia de vida enseña, construye y transforma. Decir “mujeres” es un abanico de diversos colores, formas, profesiones, aficiones y roles. Señalarse es una oportunidad para las mujeres e industrias culturales, así como para los estudios de la imagen en los contextos actuales, el replantearse nuevas maneras de entender a ese sujeto-mujer complejo.

El Día Internacional de la Mujer

El Día Internacional de la Mujer se conmemora el 8 de marzo. Fue establecido por Naciones Unidas en 1975 y proclamado por la Asamblea en 1977. De este la ONU ha señalado: "se refiere a las mujeres corrientes como artífice de la historia y hunde sus raíces en la lucha plurisecular de la mujer por participar en la sociedad en pie de igualdad con el hombre" (BBC, 2019). Conmemorado en todo el mundo, hace visible la lucha por la igualdad a lo lar-

go de la historia. Tiene sus orígenes en las manifestaciones de las mujeres que reclamaban el derecho al voto, mejores condiciones de trabajo y la igualdad entre los sexos (ONU, s.f.).

De hecho, sus raíces están en el movimiento sindical del siglo XX en Estados Unidos y Europa, y uno de los eventos más significativos ocurrió en 1848, cuando Elizabeth Cady Stanton y Lucretia Mott convocaron en Estados Unidos a la primera Convención Nacional por los Derechos de las Mujeres, reclamando las limitaciones y exigiendo derechos civiles, así como sociales, políticos y religiosos.

Se celebró por primera vez el 28 de febrero de 1909 y en 1910 se proclamó el Día Internacional de la Mujer Trabajadora. En 1917, las mujeres en Rusia decidieron protestar un 8 de marzo por "Pan y Paz" es decir, por el fin de la guerra y alimentación (Unesco, s.f.). Sin embargo, hubo un hecho sensible en el devenir histórico: en el mes de marzo de 1911, más de 140 mujeres murieron en un incendio de la fábrica Triangle en la ciudad de Nueva York, se trató principalmente de migrantes y quedó en evidencia la precariedad y abuso de su condición laboral. Por todo lo anterior, en 1975 la ONU declaró el 8 de marzo como Día Internacional de la Mujer. Cada año, este día hace visible la historia de las mujeres y la lucha permanente por sus derechos, lo que ha sido un motivo de unión en apoyo a su participación en todos los ámbitos de la sociedad, así como de reconocimiento a todas las mujeres que han escrito a cada paso la historia.

Imágenes y discursos en el día internacional de la mujer

La llegada de Internet a la vida cotidiana ha traído consigo grandes beneficios como plataforma de contenidos. Estos contenidos llegan a ser de uso cotidiano como de búsqueda especializada. Google es el buscador más solicitado en la Red y diariamente, se generan más de 150 millones de consultas en menos de 0,2 segundos (Gómez, 2005). Google, Inc. nació en 1998, sus fundadores se basaron en palabras clave buscadas, lo que era un sistema inven-

tado por otra firma. El nombre refiere a la palabra googol, que significa el número representado por 1 elevado a 100 (Carreras, 2012).

Señala el autor que los resultados de búsqueda parecieran ser una combinación del “índice de popularidad”, calculado de forma compleja y actualizado con frecuencia, y el “índice de contenido” el cual depende de cada búsqueda, que está dada por cada palabra-clave en un listado de páginas relevantes. En cada oportunidad de interacción, las tendencias de los motores de búsqueda pueden integrar las necesidades de información, siendo tendencias a nivel población (Sanz-Lorente, 2020). Somos una sociedad cada vez más conectada por Internet. Su masificación ha sido una auténtica revolución no solo en lo referente a tecnología, sino en lo que concierne a interacción social.

El Día Internacional de la Mujer se ostenta como una fecha de unificación en torno a una causa, el desconocimiento de su origen lleva a muchas personas a un mal uso del término que se confunde al grado de ser reiterativo de eso que reclama. Es decir, si bien la fecha atiende a visibilizar a las mujeres en la lucha por sus derechos desde sus logros y pendientes, suele ser que el término en muchos casos sea usado para felicitar solo por haber nacido mujer, reiterando las características dadas por convención social y cultural, por lo que a nivel retórico, lleva a señalar que las mujeres deben estar en el ámbito privado, de pasividad y limitativo desde los códigos cromáticos y figurativos utilizados.

Lo que se muestra a continuación es copia de una pantalla sobre los primeros datos de búsqueda que arrojaron las imágenes relativas a este día. Aunque la búsqueda pudiese variar por fecha, hora y geografía, se consideró como una manera aleatoria de acceder a contenidos disponibles a cualquier persona referentes a la fecha citada, y que al mostrarse como los primeros datos, suelen ser más significativos en impacto que los arrojados en páginas posteriores, pues se entendería que se está navegando y serían variables a cada persona, ya que dependen de la interacción de búsqueda.

Desde un análisis de contenido, se procederá a la revisión de los elementos formales y su discurso, para posteriormente focalizar algunos elementos de interés que convienen a los objetivos de este documento, lo que permitirá visibilizar parte de los argumentos que complejizan la construcción de lo femenino desde la lógica de la teoría asentada.

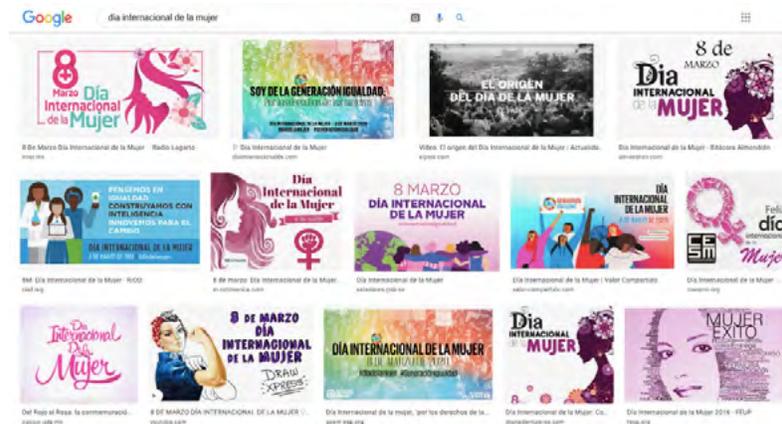


Imagen 1

Palabras de búsqueda: Día Internacional de la Mujer
Fecha de captura: 28 de febrero de 2021

Aproximadamente se contabilizan catorce imágenes. A primera vista hay una cromática similar en ocho de ellas, tonalidades que deambulan entre colores cálidos como el rosado, lila y morado. Cuatro o cinco de los resultados manejan otro tipo de tonalidades donde el azul claro toma especial presencia y se aprecia que hay otro tipo de colores como el amarillo o naranja. En seis imágenes aparece representada una mujer, en seis imágenes aparece más de una mujer y en dos únicamente aparece el recurso lingüístico y gráfico no humano.

Uno de los elementos a destacar es la variedad de mujeres que se muestran en la imagen, se aprecian distintos tonos de piel, estaturas, color de cabello, peinados e incluso acciones. Decir mujer es diferente a decir mujeres. Históricamente el constructo de lo femenino recae en una codificación específica que valida cierta belleza de tipo hegemónica, por lo que mostrar las diferencias en

Las imágenes muestran una expectativa a lo femenino en cuanto a conductas de género, que suelen asumirse de manera natural al estar en el universo cercano y de consumo. Mirar de frente es una estrategia de empoderamiento en la representación de las mujeres que evoca seguridad, firmeza y eso es lo que se percibe en la imagen 4.

Sin embargo, el aporte lingüístico que aparece como conformando el cabello, se constituye por una serie de palabras que parecieran definirla. Aparentemente, esto podría verse como un reconocimiento a sus capacidades, pero esta creencia de ser multitareas, llega a ser una consigna obligada para las mujeres y no así para los hombres, lo cual llega a ser un lastre impuesto: “Las mujeres destinan 26,5 horas a la semana a cuidar a hijos o familiares, tareas domésticas y colaboraciones sin sueldo en ONG, frente a las 14 horas de ellos” señala Gómez (2018) para El País. En cuanto al tiempo que se destina para el trabajo remunerado y sin remuneración: “Las mujeres destinan más horas a las labores domésticas y de cuidados, con 65 por ciento de su tiempo de trabajo total, y 32.3 por ciento, a aquellas actividades por las que regularmente se recibe un ingreso monetario”, señala el Instituto Nacional de las Mujeres (Barragán, 2020).

De aquí que la expectativa generada por la imagen en cuanto al desempeño de las mujeres, tiene un significativo peso que no debería ser obligada por estar inserta en un sistema inequitativo entre las tareas que se asignan a cada género.



Imagen 5 (fragmento de la imagen 1)

La imagen 5 muestra una dualidad: una mujer dividida en dos niveles de resolución, uno más real y el otro apenas en boceto, lectura que podría llevarse a la distinción del sujeto ficcional al sujeto real que señalara De Lauretis; pero también sobre la importancia de la reescritura propia y el valor de la subjetividad, es decir, ante un pensamiento patriarcal que ha imaginado y creado la idea de lo femenino, toca el turno a las propias mujeres de escribir su historia.

La mujer empoderada que ha sido emblema del Día Internacional de la Mujer atiende a uno de los postulados más importantes: que la mujer pueda liberarse de esa imagen que históricamente la ha encasillado, segmentado y limitado, para que finalmente pueda ser sujeto de la acción, dueña de sus decisiones, de su cuerpo y la representación de sí misma.

Conclusiones

Este documento ha pretendido mostrar cómo el universo de las imágenes es una unidad potente de análisis al ser parte de un orden simbólico tradicional y estar inserta en un sistema patriarcal.

Las imágenes de los medios son parte de la educación alterna a la que estamos expuestos todos los días, estas imágenes imprimen una idea del ser y deber ser que tiene que contextualizarse, así como ser analizada.

Las nuevas tecnologías están cada vez más cercanas a cualquiera siendo un espectador diverso que puede o no, tener un marco crítico que desnaturalice y confronte esos mensajes. De aquí la importancia de impulsar la formación en la alfabetidad visual, mediática y digital para todo público, principalmente para infancias y adolescencias por estar en mayor riesgo ante estos escenarios.

El recorrido que llevan las mujeres repensando su historia es un buen ejemplo de los pendientes en torno a las masculinidades, en las cuales los hombres deberían bocetar nuevas formas de ser, estar y relacionarse. Los modelos que se han perpetuado a lo largo del tiempo son constructos que deben replantearse ante los nuevos tiempos.

Sin duda, cada paso dado en la historia de las mujeres debe ser conmemorado con respeto y visión de futuro ante los pendientes actuales. El Día Internacional de la Mujer es un buen motivo para repensar los pasos dados y por dar, pero también para valorar a las mujeres que nos precedieron y que gracias a ellas gozamos de derechos y oportunidades.

Finalmente, hay que destacar a los muchos otros grupos en situación de vulnerabilidad que están ausentes en el escenario de los medios, pues esa invisibilización u omisión es una trasgresión a sus derechos.

Los pasos dados en la escritura de la historia de las mujeres, debe ser una estafeta que se pase de generación en generación. Todo cambio social cuesta y la misma historia da cuenta de ello. La imagen de las mujeres sigue siendo territorio en disputa, pero del cuerpo representado al cuerpo real, hay otras batallas pendientes. Entender nuestro momento es una obligación y una responsabilidad heredada y debemos estar a la altura.

Referencias

- Barthes, R. (2002). Lo Obvio y lo Obtuso: Imágenes, gestos, voces. Paidós.
- BBC (7 de marzo de 2019) "Cuál es el origen del Día de la Mujer (y por qué se conmemora el 8 de marzo)" en BBC News Mundo
- Carreras, R. (2012). Cómo clasifica google los resultados de las búsquedas: factores de posicionamiento orgánico. Memoria Doctoral. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/17450/1/T34083.pdf>
- Catalá, J. (2005). La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Colaizzi, G. (2001). El acto cinematográfico. Género y texto fílmico. Lectora 7.
- Galindo, E. (julio-diciembre, 1988). Hacia una teoría de la imagen. Perfiles educativos, (41-42), 77-84.
- Gómez A. (2005). Unir, Compartir, Distribuir: la Búsqueda de Información en la Red. El caso Google; Razón y Palabra. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/17209/file_1.pdf?sequence=1
- Gómez, M. y Delgado C. (13 de febrero de 2018). La mujer dedica el doble de horas que el hombre al trabajo no pagado. El País. https://elpais.com/economia/2018/02/12/actualidad/1518462534_348194.html
- Colaizzi, G. (2002). Cine e Imaginario Sociosexual. Selva M. y Solà A. (Comp.) Diez años de la Muestra Internacional de Filmes de Mujeres de Barcelona: Paidós, 41-56.
- Johnston, C. (1973). Notes on woman's cinema. Seft.
- Kuhn, A. (1991). Cine de mujeres. Feminismo y cine en Signo e imagen 25. Catedra.
- Lauretis, T. (1992). Alicia ya no en Feminismo, Semiótica cine. Colección Feminismos, Cátedra, Universidad de Valencia.
- Millán, M. (1999). Derivas de un cine en femenino. Porrúa.
- Mulvey, L. (1989). Visual Pleasure and Narrative Cinema, en Screen 16, Bloomington: Indiana University Press. 6-18.
- ONU (s.f.). Historia del Día de la Mujer. Organización de las Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/observances/womens-day/background#:~:text=La%20fecha%20fue%20el%2019,y%20a%201a%20no%20discriminaci%C3%B3n%20laboral>
- Roncillo-Dow, S. (2014). Marshall Mc Luhan: el medio (aún) es el mensaje 50 años después de comprender los medios. Palabra Clave, 17(3), 582-588.
- Sanz-Lorente M. (2020). Tendencias temporales de los patrones de búsqueda de información sobre servicio de asistencia sanitaria domiciliaria en España. Hospital a Domicilio, 4(1), 15-23.
- Torres, P. (2008). La recepción del cine mexicano y las construcciones de género, ¿formación de una audiencia nacional? en Revista de estudios de género. La ventana, (7), 58-103.
- UNESCO (s.f.). Día Internacional de la Mujer. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://es.unesco.org/commemorations/womenday>



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



Imagen digital: Escenarios, posibilidades y reflexiones

*Albano Torres Gómez**

Introducción

La presencia que tienen las pantallas digitales como transmisor de información ha visto un aumento evidente en los últimos años, especialmente con el consumo de teléfonos inteligentes por parte de amplios sectores de la sociedad; cuyo uso ha influenciado aspectos laborales, sociales y personales en las vidas de la gente.

Siendo que las pantallas digitales han popularizado y normalizado la creación y difusión de contenidos de naturaleza visual, como videos en streaming, emoticones, memes, etc.; se puede considerar que el estudio de la imagen digital es pertinente como precepto viable de análisis teórico y práctico, para ayudar a comprender los fenómenos que involucran a las representaciones visuales en sus manifestaciones presentes y futuras.

El ejercicio reflexivo presentado en este trabajo, tiene la intención de analizar varias expresiones de la imagen digital contemporánea a partir de un planteamiento teórico que integra dos posturas fundamentales en el área del diseño y la comunicación. La primera perspectiva desarrolla los conceptos clásicos de la imagen a nivel objetual por parte de Abraham Moles (1991); por otro lado, la propuesta de “hipermediaciones” de Scolari (2008), es retomada con el

objetivo de replantear, cuestionar y reflexionar sobre la naturaleza y definición de la imagen en su evolución digital.

A partir de la base planteada anteriormente se procede a contrastar y explicar distintos casos, ejemplos y situaciones que reflejan el panorama de la imagen digital en la actualidad; con el fin de reflexionar sobre los posibles caminos que puedan proyectarse a futuro, considerando las consecuencias y repercusiones que los profesionales y académicos del mundo visual pueden anticipar.

Antecedentes de la Imagen Digital

La relación entre naturaleza, cultura y tecnología abre un debate recurrente en el campo académico; distintas disciplinas ofrecen aportes con perspectivas teóricas diversas, a veces desde miradas contrastantes y otras de maneras complementarias. En el imaginario colectivo de la sociedad, es común pensar las matemáticas como una forma de pensamiento abstracto y rígido que está alejado de la creatividad, flexibilidad y libertad de las bellas artes;

*Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán
Universidad Nacional Autónoma de México
Contacto: albano.torres@comunidad.unam.mx

sin embargo, con el paso del tiempo, estas fronteras aparentes han comenzado a desvanecerse, ya que desde los orígenes de la especie humana se han encontrado evidencias de un desarrollo integrado en las habilidades de la mente humana. Es decir, que la capacidad de abstracción que desembocó en la creación de los números evolucionó a través del tiempo de manera paralela a las primeras obras pictóricas en las cuevas. Por lo que no es descabellado pensar que ambas expresiones cognitivas se hayan visto influenciadas entre sí, ya que son exhibiciones de la capacidad de creación de la mente humana.

Es así como el surgimiento de la imagen digital puede ser planteado desde ese origen primigenio como una simbiosis de la inventiva tecnológica que está fundamentada en el pensamiento matemático y la necesidad expresiva que se impulsa con la creatividad para reinterpretar la realidad. Esto es evidente si se realiza un breve recorrido histórico, de esta manera es posible recordar cómo los conocimientos sobre pigmentos y materiales orgánicos sirvieron de base para el dibujo primitivo, con el tiempo las técnicas de grabado se facilitaron con la invención de herramientas y maquinaria cada vez más sofisticada; los nuevos avances en óptica, química y física permitieron la creación de la cámara fotográfica, revolucionando la creación de imágenes que representaban directamente aspectos de la realidad visual, los cuales fueron los antecedentes de la innovación narrativa y formal de la imagen en movimiento que llegó con el cine.

De manera similar los descubrimientos en electrónica y telecomunicaciones llevaron a la televisión a introducirse en los hogares de las familias en todo el mundo, aumentando la influencia de la imagen en el pensamiento social como uno de los principales motores de dinamismo cultural, cuyos efectos e impacto cambiaron el rumbo de la humanidad. Este panorama sienta las bases del salto tecnológico análogo al nuevo paradigma digital, abriendo una nueva era de posibilidades, problemáticas y cambios que continúan sorprendiendo hasta nuestros días.

Ahora bien, es momento de plantear una base teórica para analizar y comprender el concepto de “imagen digital”, esto es necesario para estructurar las ideas que se desarrollarán más adelante en el texto. Para dicho fin, se ha decidido tomar los aportes de Abraham Moles (1991, p. 11), que define a la imagen visual como un objeto cuya función es la representación de otros objetos, sujetos o ideas a partir de sus relaciones en términos de información óptica, a partir de las cualidades receptivas de los ojos.

Vale la pena señalar que la concepción de la palabra “imagen” deriva de la noción de “representación mental”, lo que hace necesario recordar que existen diversos tipos de representaciones mentales además de la imagen visual; por ejemplo, la olfativa, la táctil o la sonora. Por lo que se considera que el fenómeno de la consciencia de la realidad es en parte una construcción cognitiva hecha a partir de las distintas fuentes de información que se reciben a través de los sentidos y que se integran a partir de las representaciones mentales; es decir, imágenes generadas por nuestra mente; en otras palabras, la realidad que experimentamos es una integración de representaciones mentales.

Tratar de entender y explicar a la mente, la construcción de la realidad y su consciencia sigue siendo uno de los retos teóricos más importantes y complejos que atraviesa a las distintas disciplinas científicas; claramente trasciende el propósito de este texto, pero es importante señalar que el análisis de la imagen visual en su manifestación digital tiene raíces profundas en las grandes interrogantes del conocimiento universal.

Retomando la definición de imagen que tiene como una de sus características fundamentales la condición de ser un objeto, se puede señalar que es inherentemente un producto de la creación humana, por lo que está influenciado por el pensamiento subjetivo de su creador, la circunstancias históricas y culturales de su contexto, y los avances tecnológicos de su momento; de esta manera Régis Debray (1994) usaba este planteamiento para justificar un estudio histórico de la imagen. Adicionalmente,

desde un punto de vista formal, Abraham Moles (1991, p. 34-44), planteaba las siguientes dimensiones analíticas propias de la imagen para su estudio:

- Grado de figuración: la relación de “verosimilitud apariencial” que tiene la representación expresada por la imagen visual con su representación mental correspondiente en la memoria de la persona.
- Grado de iconicidad: el nivel de identidad de la representación de la imagen visual en relación con el objeto, sujeto o idea representada.
- Grado de complejidad: Configuración, cantidad y características de elementos que componen a una imagen visual.

Dichas propiedades permiten realizar estudios sobre la imagen visual que pueden interpretarse en el campo estético, artístico, antropológico, cultural o profesional, entre otros; de los cuales se pueden desprender y relacionar otras definiciones o conceptos; y que serán de utilidad para los comentarios y argumentos posteriores de este texto. Partiendo del marco analítico planteado, se pueden revisar los distintos tipos de objetos de imagen visual que tradicionalmente han existido, como lo son la pintura, el grabado, la fotografía, el cine y la televisión, etc. Pero el formato o manifestación que es de interés en este trabajo es la imagen visual en su presentación digital, por lo que es pertinente poner sobre la mesa el aspecto conceptual de la “digitalidad”.

Desde el punto de vista técnico, el paso del mundo analógico al digital representó un salto gigante en términos del registro, almacenamiento y difusión de la información. En el pasado, la imagen ha sido tradicionalmente analógica, usando las cualidades fisicoquímicas de pigmentos, tintas, acuarelas, lápices, pinturas, etc. para la creación del “objeto” de imagen visual; que el creador individual o colectivo usa sobre diversos soportes (lienzos, madera, piedra, placa, lámina, celuloide, etc.) y que a su

vez, le permite configurar, integrar y codificar mensajes, los cuales se reciben e interpretan a partir del proceso de comunicación, resultado de ello son los aportes como la lingüística, la estética, la semiótica y la narrativa, así como otras aristas estudiadas por distintas disciplinas.

De esta manera, la principal característica de la digitalidad implica transformar la información analógica (que fundamentalmente es continua) a una discretización o equivalencia definida y finita. Un ejemplo en el caso de la imagen visual sería tomar la información óptica (variación de onda en el espectro de la luz visible) que representa el paso gradual de un color a otro, en donde sí se trataran de descomponer cada una de las fases de dicha transición, se terminaría con una cantidad infinita de colores intermedios. Sin embargo, la imagen visual digital transforma esas magnitudes continuas, en cantidades concretas que representan cada fase de cambio de manera específica, tal como lo podemos ver en la siguiente ilustración:

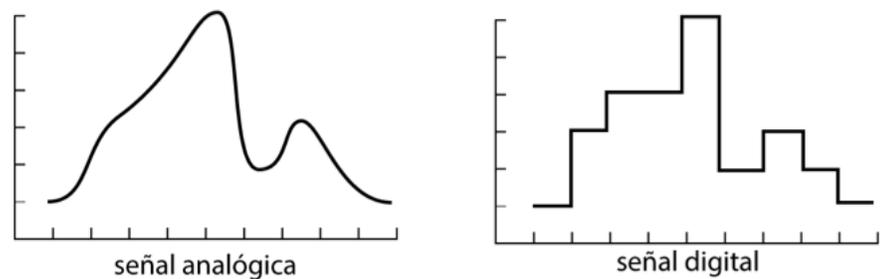


Figura 1. Comparación de una señal analógica y digital
Fuente: elaboración propia

Al respecto, es evidente que hay una pérdida de información entre una señal analógica y una digital, pero la digitalización tiene muchas ventajas; entre las que destacan, un mejor tratamiento documental, mayor cobertura para su difusión y procesos más eficientes de conservación (Olvera Trejo & Gutiérrez Miranda, 2019), en donde la pantalla digital se ha convertido en el soporte por excelencia de la imagen.

Hoy en día vivimos en el reino de las pantallas digitales como fuente principal de información visual, las cuales han absorbido a la fotografía, la televisión y el cine; a partir de la integración de la información de diversa naturaleza en el lenguaje binario; los símbolos “0” y “1” son la base de la discretización para describir cualquier señal de información analoga, facilitando los distintos niveles de procesamiento que ofrece la infraestructura tecnológica computacional que se ha desarrollado desde mediados del siglo XX. De esta manera, el píxel ha sustituido al pigmento de la pintura o al grano de la fotografía como elemento fundamental constructivo de la imagen visual, iniciando la llamada era de la imagen digital.

Desde un punto de vista estético, la imagen digital puede ser definida como la imagen creada por medios, plataformas y recursos basados en tecnología computacional de procesamiento de información digital (Mao & Zhang, 2021). En apartados posteriores se exploran las características particulares de la imagen digital, los cambios conceptuales que pueden percibirse desde la perspectiva teórica y se analizan, varias de sus manifestaciones que tienen impacto en ámbitos como el arte, la economía, la educación y la cultural en general.

¿Nuevas reglas para un juego nuevo?

Con la llegada de la digitalidad, la imagen cambia con respecto a sus presentaciones analógicas precedentes, esto no solamente implica la introducción del píxel como unidad de imagen a partir de archivos codificados en lenguaje binario que se visualizan mediante pantallas. La imagen digital, al estar integrada en el ambiente tecnológico computacional evoluciona y se desarrolla en un nuevo escenario mediático, por lo que sus propiedades cambian en términos de su condición comunicacional y social.

De acuerdo con la propuesta de Scolari (2008, p. 77-83), los contenidos digitales y por consiguiente la imagen digital, debe ser considerada como una nueva esfera de intercambio de información con una naturaleza distinta a la de los medios o tecnologías

de comunicación análogas, de esta manera propone a las “hipermediaciones”, como una alternativa para comprender las nuevas dinámicas producto de la digitalidad, presentando las siguientes características propias de la llegada del internet:

- **Multimedialidad:** la característica del contenido digital que le permite integrar de manera convergente formatos, lenguajes y canales en un solo medio, el cual es la computadora.
- **Hipertextualidad:** la propiedad de romper y transformar la linealidad en la construcción y narrativa de los textos, mediante la inclusión de hipervínculos que permiten crear estructuras variadas, ramificadas y complejas para el consumo.
- **Interactividad:** la capacidad de las interfaces computacionales para ser modificadas por las acciones de los usuarios y a la vez que permite la interacción misma entre los usuarios.

A partir de estos tres principios fundamentales del contenido digital, es posible comenzar a entender a la imagen digital en un contexto que necesita nuevas miradas teóricas para poder ser analizada y entendida, anticipando las repercusiones de su creación, circulación y consumo. Como parte del ejercicio reflexivo de este texto, tal como se había descrito en apartados previos, se plantea hacer un cruce entre las características de la imagen planteada por Abraham Moles y las nuevas propiedades digitales de Carlos Scolari, con la intención de abrir nuevas interpretaciones teóricas que arrojen luz para un análisis de la realidad contemporánea de la imagen digital, esta propuesta se puede visualizar en la siguiente figura:



Figura 1. Cruce de las propiedades de la imagen visual y del contenido mediático digital.
Fuente: Elaboración propia a partir de Moles (1991) y Scolari (2008).

A partir de la integración conceptual presentada en la figura anterior, es posible comenzar a plantear interrogantes y reflexiones que escalen la definición de la imagen visual análoga hacia la concepción de la imagen digital contemporánea.

Para comenzar vale la pena preguntarse sobre la manera en que la multimedialidad influye en la figuración de la imagen digital, es decir cómo la imagen digital ofrece la posibilidad de integrar el lenguaje visual con el texto, el sonido y otras experiencias sensibles, para generar nuevas representaciones en la mente del sujeto (imágenes), este fenómeno tiene antecedentes con la integración del movimiento y el sonido que se muestran en el cine y la televisión; al menos en este nivel, el cambio principal radica en la capacidad de la imagen digital para alterar la memoria visual de los sujetos.

Dicho fenómeno radica en la sensación de inmediatez que deriva de la velocidad en la difusión del contenido de las imágenes digitales mediante internet; en este sentido, las personas se enfrentan a la continua exposición de nuevas imágenes digitales que por lo general parten de construcciones vistas con anterioridad, para ser reintroducidas al espectador con nuevas variaciones estéticas, narrativas o de información, que evolucionan sin detenerse, para olvidarse, transformarse y crearse de manera continua.

Dicho planteamiento permite entender parcialmente el fenómeno de los memes, que Richard Dawkins (1989) describe como unidades de expresión cultural que se transmiten de manera similar a los genes en los seres vivos, difundiéndose de manera orgánica con base en las preferencias de las personas o comunidades de usuarios, y que se caracterizan por su rápida difusión y evolución constante, surgiendo y muriendo en procesos similares a la selección natural, sólo sobreviven y permanecen aquellos que son altamente atractivos para las personas. El formato de imagen digital para los memes ha sido el más exitoso, siendo parte del fenómeno visual que ha moldeado a las principales redes sociales en la actualidad.

Otras manifestaciones interesantes de la imagen digital expresadas a partir de la relación entre multimedialidad e iconicidad, se presenta en el creciente debate sobre la influencia de las redes sociales en la percepción de identidad de las personas. En primera instancia cabe señalar que la representación de la realidad que hace una imagen visual es fundamentalmente fragmentada y limitada; una imagen, independientemente de si es análoga o digital, sólo presenta una parte de aquello que busca representar, en otras palabras, no lo sustituye o intercambia de manera idéntica, limitación que se mantiene vigente al menos hasta ahora.

Un ejemplo de esto se puede encontrar en las imágenes de las redes sociales, en las que presentan a personas pensadas para expresar o resaltar ciertos elementos o atributos que el autor considere valiosos; aun cuando al mismo tiempo, busque mi-

nimizar u ocultar aquello que valore como negativo o indeseable. De esta manera, se está modificando la información visual alterando la relación entre la apariencia de la persona vista directamente y la forma en que ella misma se presenta en redes sociales.

Dicha alteración de la percepción se ha ido normalizando en la cultura popular, ya que las herramientas de software y hardware han reducido continuamente su precio y la curva de aprendizaje necesaria para usarlas; esta situación se acentúa con la llegada de los teléfonos inteligentes y plataformas que incentivan este tipo de modificaciones mediante la disposición accesible de aplicaciones que ofrecen filtros automáticos y otras herramientas de ajuste en el proceso de captura, edición y publicación de este tipo de imágenes. Algo similar sucede con el entorno de la vida de las personas; como lugares y eventos; u objetos, como la comida y la ropa.

Esta práctica ha afectado de manera contundente la cultura visual de la sociedad, generando expectativas desproporcionadas que alteran la forma en que las personas reaccionan cuando enfrentan la disonancia cognitiva al contrastar su representación mostrada en la imagen digital contra aquello que es real, precisamente por la naturaleza limitada de la imagen ante la experiencia sensorial completa. Usar un planteamiento teórico como la relación entre multimedialidad e iconicidad, permite tener una base formal para discutir este tipo de fenómenos que ha mostrado tener consecuencias nocivas a nivel emocional y psicológico en las personas; tal como desórdenes alimenticios, baja autoestima, depresión y dismorfia corporal (McLean, Paxton, Wertheim & Masters, 2015); por lo que ésta aproximación conceptual podría ser de utilidad como marco analítico en la creación de leyes o regulaciones en el contexto publicitario, legal y social.

Otro cambio importante se presenta en la influencia que tiene la multimedialidad en la dimensión de complejidad de la imagen digital, esta se relaciona con la creciente capacidad técnica que ofrecen las herramientas de software para manipular los elementos del lenguaje visual; aspectos como

la composición, color, tamaño, forma, textura, entre otros; pueden ser utilizados con un mayor nivel de detalle, pero la principal diferencia con el proceso de creación de imagen análoga, es la velocidad y eficiencia que se tiene al momento de producir imágenes digitales. La variedad de software de edición de imagen digital, entre la que destaca Photoshop; resalta por el número de opciones y funcionalidades que poseen, otorgando posibilidades de compatibilidad con una gran variedad de elementos multimedia que enriquecen la experiencia sensorial de los receptores o consumidores de la imagen digital.

En esta misma línea argumental, también es necesario preguntarse sobre la influencia que tiene la hipertextualidad en la imagen digital; uno de los ejemplos más visibles sería la alteración de la linealidad en la recepción y consumo de información por parte de las personas. Una de las muestras más significativas y publicitadas fue la película “Bandersnatch” de Netflix (Slade, 2018), que permitía al espectador seleccionar el rumbo que debía tomar la historia en distintos puntos de la transmisión, abriendo la posibilidad de tener diferentes versiones de la obra con distintos finales según las decisiones que hiciera el espectador, elevando la complejidad narrativa de la obra audiovisual digital en comparación con lo que una película o serie televisiva convencional ofrece. Cabe señalar que de momento no ha sido posible identificar otras maneras en las que la hipertextualidad afecte a la figuración o a la iconicidad, pero sin duda es una posibilidad que merece atención.

Es así que la hipertextualidad sigue siendo una de las características fundamentales del mundo digital, en particular por el cambio que representó en el consumo de los contenidos en la web, desde su popularización en la década de los noventa, ya que no sólo se podía hacer “clic” en el texto, sino también en las imágenes de los sitios web; esta funcionalidad va muy relacionada con la tercera característica hipermediática de la imagen digital, la cual es la interactividad.

De esta manera, la interactividad se presenta como una dimensión dual de la digitalidad, en un

sentido, es la capacidad para que la computadora responda a las acciones hechas por el usuario y en otro, ofrece una capacidad de intercambio y comunicación sin precedentes entre las personas. Como ejemplo del primer caso, se habló en apartados anteriores del aumento en la usabilidad del software que a su vez incrementaba la capacidad creadora para manipular la complejidad de la imagen digital. En el segundo caso, la interactividad ha sido uno de los grandes motores de las plataformas digitales que con el tiempo cambiaron la forma de ver a las computadoras, de máquinas procesadoras de información a una verdadera herramienta de comunicación, cada vez más presente en la vida de las personas, sólo basta ver el aumento de su uso durante la contingencia sanitaria del SARS-CoV-2, conocido popularmente como COVID-19, llegando a observarse un aumento del 80% en las cargas de computadoras personales a la nube, así como picos ocasionados por las llamadas de videoconferencia a partir de marzo del 2020 (CEPAL & CAF, 2020).

Sin duda las reflexiones planteadas hasta el momento son sólo un ejemplo de la necesidad y utilidad de un marco conceptual que permita un análisis formal de la imagen digital y sus manifestaciones, la propuesta realizada sirve de base para que en los apartados posteriores se puedan comentar diversos aspectos de sus implicaciones considerando el contexto, cultural, económico, informático y educativo.

Cultura alrededor de la imagen digital

La imagen como objeto de valor cultural tiene precedentes desde las pinturas rupestres hasta las grandes obras pictóricas de la humanidad, parte de su importancia artística radicaba en su carácter de pieza única en la que se enfocaban muchos recursos técnicos y materiales, requiriendo en muchos casos una fuerte inversión de tiempo por parte de sus creadores, por lo que la sociedad tenía gran aprecio a este tipo de producción. Ya sea como obra de naturaleza religiosa, expresión estética o manifestación de poder, las imágenes han acompañado a

la humanidad desde su origen, manteniendo un estatus cultural que ha evolucionado con el correr del tiempo.

Es así como una de las principales diferencias de la imagen digital respecto a sus contrapartes análogas, es la ampliación de las formas de valor y apreciación que la imagen tiene en la actualidad. El antecedente más claro sería la rivalidad entre pintores y fotógrafos que se generó con el surgimiento de la fotografía, ya que el talento necesario por parte de un experto pintor para producir un cuadro con alto nivel de iconicidad palideció ante la tecnología fotográfica que lograba registros directos de la realidad visual; sin embargo, con el tiempo la fotografía misma logró un lugar propio dentro del campo artístico.

De manera semejante, la introducción de las cámaras en los teléfonos inteligentes ha generado una especie de democratización de la fotografía en la sociedad. El poder figurativo de la imagen ha replanteado la forma en la que se distribuyen contenidos en la web, debido a su eficacia y velocidad en la transmisión de ideas, provocando que las nuevas generaciones de usuarios prefieran usar redes sociales que giran en torno a la imagen digital, ahí está el caso de Instagram o Tik Tok.

Otro de los aspectos de dicha democratización comenzó con la llegada del internet a los hogares cerca de los años noventa. La posibilidad de poder descargar las imágenes para guardar copias de las mismas, comenzó a sentar precedentes para dejar de valorar a la imagen como objeto único e irrepetible, situación que ya se comenzaba a vislumbrar con la producción masiva de imágenes impresas en el contexto editorial y publicitario.

Este panorama replanteó las nociones de derechos de autor y propiedad en los circuitos de producción y consumo de contenido, uno de los conflictos más sobresalientes se dio en el ámbito del material sonoro con la plataforma de descargas de música Napster, la cual hizo temblar a las disqueras porque vulneraba su modelo de negocio. Aunque al parecer esta crisis de derechos de autor no se dio con la misma intensidad generalizada en el entorno

de la imagen, es posible identificar que al menos en el mundo profesional del diseño gráfico, se crearon plataformas de descarga de imágenes para uso con licencia comercial, abriendo nuevas dinámicas laborales para fotógrafos independientes.

De esta manera, la capacidad del contenido digital para generar copias de sí mismo para su fácil distribución en el mundo del internet, comenzó a revolucionar a las industrias culturales, especialmente las que tenían que ver con el mundo visual, como lo fue el cine o el video. Las plataformas de streaming como Netflix o la empresa mexicana Blim, ofrecen nuevos marcos de consumo remunerado que han ganado cada vez más popularidad entre las personas, llegando en algunos casos a sustituir a la televisión como fuente principal de contenido audiovisual. Aún está por verse si la fatídica predicción de la desaparición de la televisión llega a cumplirse, algunas evidencias de esto ya han comenzado a presentarse.

Lo que se puede asegurar es que la imagen digital continúa teniendo valor para la sociedad, desde el punto de vista de la industria cultural, la imagen digital se ha vuelto la moneda de cambio para creadores que buscan atraer la atención de los consumidores en las redes sociales; los cuales son cada vez más voraces y exigentes ante la posibilidad de cambiar de elección a la velocidad de un mero clic o “swipe” de pantalla.

Otro de los cambios provocados por la imagen digital se ha comenzado a ver en el contexto laboral. Previamente se ha mencionado que la facilidad de acceso material y de uso de las tecnologías de edición y registro de imagen, han democratizado su creación y difusión; sin embargo, esto ha tenido un impacto en algunos campos profesionales, como lo son el de la comunicación y el diseño gráfico. Una de las principales consecuencias es el reposicionamiento de dichos perfiles, dónde al parecer el dominio técnico ha superado al conocimiento del lenguaje visual, en aras de la producción masiva y comercial de la imagen digital, minimizando su calidad estética para priorizar el consumo acelerado.

Esto ha hecho pensar a la sociedad que no se necesita tener formación académica para ser un creador profesional de imágenes, basta con tener una cámara a la mano y poder aplicar algunos filtros automáticos, para volverse un fotógrafo versado; Instagram podría hacer pensar que cada uno de sus usuarios es un fotógrafo experto que no se necesita pagar a alguien más por hacer esta actividad, y aún si hay remuneración de por medio, esta puede ser muy baja, forzando al mercado laboral a un canibalismo que no beneficia a los trabajadores, pues las empresas o empleadores asumen que no deben ofrecer sueldos competitivos, situación que a su vez, tiene influencia en las instituciones educativas que forman a los futuros trabajadores; cabe señalar que la dimensión pedagógica de la imagen digital será abordada en un apartado posterior.

Así mismo llama la atención una nueva modalidad de producción y consumo visual que se ha gestado recientemente. ¿Cómo puede la imagen digital mantener su estatus de objeto artístico en un mundo que las produce y consume a una velocidad ingente? Y que por lo tanto podría llegar a concluirse que bajo la perspectiva económica su valor prácticamente es etéreo y fugaz. Es aquí donde surgen los NFTS (Non-Fungible Tokens), los cuales son una propuesta para poder vender y comprar piezas supuestamente únicas de contenido digital (Clark, 2021) a partir de la tecnología blockchain, la cual permite crear sistemas de intercambio y procesamiento de datos, cuya principal característica es la descentralización y el anonimato; es decir que no hay una única figura (persona o institución) que controle el registro, seguimiento y verificación de las transacciones (Barver, 2021). De esta manera toda la red de participantes en dicho sistema actúa como verificador de las acciones que se realizan en él; por lo que en teoría otorga el mismo nivel de poder y transparencia a todos sus integrantes. Ejemplos del uso de esta tecnología son las famosas criptomonedas, como es el caso de Bitcoin y Ethereum, que son divisas digitales que al momento no cuentan con el respaldo de ningún gobierno o institución.

Es así que los NFTS se han montado sobre la infraestructura de Ethereum para comercializar de manera descentralizada piezas de contenido, entre las que destacan precisamente las imágenes digitales, tales como fotografías, memes, íconos, etc. Ya que la tecnología blockchain le permite resguardar listas anónimas de propietarios de conjuntos de datos (archivos) cuyo valor económico está medido en esa criptomoneda. Sin embargo, si una de las características clásicas de los contenidos digitales es la de generar copias exactas sin pérdidas de información; valdría la pena preguntar ¿Cuál es el sentido de adquirir la propiedad de algo que puede ser copiado? Esta es una de las interrogantes que aún no ha sido contestada, ya que el contenido digital liberaliza y democratiza la información pese al deseo de algunas personas de reclamar y buscar su propiedad. Al final se puede argumentar que, como todo valor en el sentido económico, su naturaleza radica fundamentalmente en nociones de identificación, confianza, importancia o relevancia que le otorguen las personas.

Esto es una muestra más de la subjetividad en torno a la imagen en su sentido más básico, ya sea desde un punto de vista artístico, material o económico; dónde desde tiempos de Duchamp ya se cuestionaba el valor artístico de estos objetos visuales, el cual cada vez se centra más en la opinión sesgada de un grupo de personas y menos en la características técnicas y estéticas que otorga del autor. Por lo que no es descabellado pensar que el fenómeno de los NFTS pueda ser una moda, un nuevo tipo de fraude o una burbuja especulativa que termine decepcionando y generando pérdidas millonarias. Cómo todo lo demás en el mundo de la innovación tecnológica, sólo el tiempo determinará el futuro de esta clase de propuestas.

Algoritmos, datos e imagen digital

Al inicio de este escrito se mencionó la relación del origen paralelo entre la abstracción lógica de las matemáticas y los inicios de la representación visual en las pinturas rupestres como una manera

de recordar que la creatividad humana es diversa y profunda, en donde los límites impuestos a nivel colectivo e individual a veces son en realidad líneas imaginarias en lugar de fronteras infranqueables.

La supuesta diferencia entre la frialdad de los números y la libertad creativa de las artes ha sido cuestionada desde tiempo atrás. Por ejemplo, la obra de Hofstadter (1999) muestra las increíbles relaciones entre ambos mundos, poniendo a dialogar al mismo nivel al científico Gödel, al artista Escher y al músico Bach para invitar al lector a romper las limitaciones del pensamiento en torno a la inteligencia, la creatividad y el conocimiento.

Una muestra de esta innovación interdisciplinaria ha sido comentada anteriormente con el logro que representó la digitalización de la información, la cual logró reinterpretar matemáticamente a los elementos del lenguaje visual que se pensaban de naturaleza fundamentalmente cualitativa. Tanto los números como las imágenes son formas de representación del mundo, por lo que integrar estos dos paradigmas puede verse como una decisión natural.

De esta manera la imagen en su versión digital no solamente adquiere las propiedades de interactividad, hipertextualidad y multimedialidad previamente revisadas; también se vuelve un objeto de procesamiento a nivel matemático y computacional, lo que le permite ser estudiada, sistematizada y recreada por algoritmos que entienden el lenguaje binario del cual está construida, llevándola al terreno de los algoritmos, la inteligencia artificial y la llamada “Big Data”.

Hoy en día se habla mucho de los algoritmos y su influencia en el ecosistema mediático y de información que nos rodea, es posible definirlos como una serie de instrucciones computacionales integradas en aplicaciones tecnológicas, que operan de manera casi autónoma, alimentadas por infraestructuras del llamado Big Data, que es un conjunto de colecciones formadas por cantidades masivas de datos y que se actualiza a grandes velocidades alimentándose principalmente del comportamiento de la sociedad en el ambiente digital y del conocimiento colectivo social.

Toda la información, contenido y datos que se refieren e incluyen en las imágenes digitales, también forman parte de estas infraestructuras tecnológicas que forman parte de las nuevas tendencias en inteligencia artificial o el llamado “machine learning”; que ha logrado otorgar a la web capacidades de personalización, recomendación y adaptación nunca antes vistas. Ejemplos de este fenómeno pueden ser encontrados en las funciones automatizadas de las herramientas de edición de imagen digital, los buscadores basados en imágenes, los mecanismos de validación “CAPTCHA”, sistemas de recomendación de Amazon y la lista de contenido personalizado a cada usuario que encontramos en los muros de las redes sociales.

Todos los ejemplos mencionados anteriormente y los que vengan en el futuro, forman parte de un sistema social y tecnológico del cual buena parte de la humanidad forma parte; el cual puede ser aprovechado, explotado y monetizado sin el conocimiento y consentimiento de la sociedad en general. Las imágenes que se generan y comparten reflejan la forma de pensar, estilo de vida y los eventos cotidianos; por lo que tienen valor a nivel ético, político y social. Es por esto que, la esfera colectiva que representan las imágenes digitales ha sido usada con propósitos cuestionables; por ejemplo, hay gobiernos que han usado esta infraestructura para violar derechos humanos y controlar a la población; los piratas informáticos pueden robar el patrimonio visual para usarlo con fines delictivos o las empresas podrían verse tentadas a generar campañas de consumo que manipulan el poder de la imagen para su propio beneficio a costa de sus consumidores.

Es así que la imagen digital puede ser considerada como una forma de patrimonio personal y colectivo, que merece ser protegido; desde el punto de vista legal, ya existen miradas como el derecho a la información y la privacidad que han allanado este camino; pero ante el avance tecnológico vertiginoso y la creciente competencia entre los actores involucrados, se hace un llamado necesario para reflexionar y replantear la relación con el universo de la imagen, a partir de una mirada crítica y socialmente responsable.

Panorama de la educación en torno a la imagen digital

El escenario presentado en el apartado previo no es la única manera de encontrar una relación común en la imagen digital desde sus dimensiones cualitativas y cuantitativas. Debido a su capacidad para representar la realidad material, imaginaria y abstracta, esta tiene una gran utilidad como herramienta en el entorno del aprendizaje.

Tradicionalmente la imagen visual ha sido atribuida con funciones epistémicas y pedagógicas; ya que ha demostrado ser un vehículo excelente para representar conocimiento de todas las áreas del saber. Es aquí donde encontramos una situación que puede parecer evidente, pero es necesario recordar; que tanto el lenguaje de los idiomas y el lenguaje matemático usan símbolos gráficos en su modalidad escrita, concluyendo así que forman parte del mundo de la imagen visual, por lo que también adquieren nuevas propiedades cuando se integran en el mundo de la digitalidad.

De esta manera, la imagen digital desde el punto de vista pedagógico es un recurso con muchas bondades, que desde las ilustraciones en los libros académicos y de texto, se ha integrado como una de las herramientas educativas fundamentales en los procesos de enseñanza y aprendizaje; esto debido a la capacidad y flexibilidad de la imagen para representar materialmente datos e información que sirva para la construcción del conocimiento.

En el ámbito digital, la imagen se integra naturalmente con plataformas, aplicaciones y herramientas de software, a partir de principios de interactividad que estimulan el aprendizaje. Por un lado, los profesores aprovechan la gran variedad de herramientas para crear materiales de aprendizaje y por otro, los estudiantes explotan su talento con los recursos multimedia que tiene para realizar sus actividades, tareas y evaluaciones. Tendencia que se ha visto incrementada a partir de los cambios planteados por la emergencia sanitaria del SARS-CoV-2, que obligó al sistema educativo a trasladarse a una modalidad en línea; aunque gran parte de

la población no estaba preparada para este cambio, ya sea por brechas de competencia digital, recursos económicos o factores sociales diversos.

Cada nueva tendencia debe ser evaluada de manera crítica y fundamentada, si bien la educación había tomado un rumbo hacia el mundo digital desde hace algunas décadas, se debe tener en cuenta que una innovación tecnológica no se traduce directamente en una mejora. Dada la complejidad de los procesos de aprendizaje, hay muchos factores internos y externos que influyen en el fracaso o en el éxito educativo, por lo que hay que tener una visión equilibrada de las consecuencias de cambio tan forzado en el mundo pedagógico.

El SARS-CoV-2 está dejando muchas experiencias que se deben analizar para entender y aprovechar las áreas de oportunidad para generar mejoras en los ámbitos de la vida social; en cuanto a la educación se ha visto una preferencia por el uso indiscriminado de la implementación y creación de actividades que involucran a la imagen digital como eje central de la dimensión instruccional en las aulas. Por ejemplo, la infografía se ha posicionado como un material muy usado por docentes y estudiantes, debido a su capacidad sintética para presentar información de una manera explicativa y por las cualidades estéticas que potencialmente retienen efectivamente la atención de nuevas generaciones de estudiantes.

Este ejemplo a partir del uso de la infografía sirve para detenerse y cuestionar de manera estratégica el valor y lugar de la imagen digital en la educación, para revisar la pertinencia de cada recurso pedagógico en el marco de planes integrales y efectivos para la educación contemporánea. Aún hay mucho debate sobre si lo que se está haciendo es generar alumnos complacientes en un contexto donde la lectura profunda, analítica y crítica de cuerpos de texto como libros o artículos científicos pareciera perder su lugar, ante el atractivo dinámico de las imágenes digitales en sus diferentes presentaciones; ese debate tiene ecos en la aparente guerra entre el libro impreso y el libro electrónico; aunque este tema se ha planteado desde una visión

antagonista, lo importante sería hacer un llamado para la reflexión efectiva y equilibrada en un mundo competitivo y de cambios constantes.

Precisamente, esta discusión es relevante, en torno a la problemática laboral que enfrentan las personas con perfiles y formación en torno a los trabajos que involucran a la imagen digital. Desde el punto de vista educativo, pareciera que los planes de estudio tienen más problemas que nunca para adaptarse a las demandas actuales y futuras del mundo productivo; el cual suele confundir acceso a la tecnología, con formación técnica y conocimiento profesional.

Desde que la digitalización planteó una convergencia de información, canales y contenidos por medio del lenguaje binario; es posible pensar en una integración de los perfiles profesionales y el mercado laboral. Pareciera que un fotógrafo, un diseñador gráfico, un mercadólogo digital y un ingeniero en sistemas; pueden cubrir de manera directa puestos laborales que se relacionan con la imagen digital; en aplicaciones como diseño publicitario, gestión de redes sociales o generación de contenido, situación que en sí misma parece contradictoria pero que es engañosamente cotidiana.

Evidentemente obligar a las empresas a contratar personas por lo que dicen sus títulos universitarios no es una estrategia realista. Dicha convergencia en los puestos laborales forma parte de la fuerte competitividad de los modelos de negocio en el contexto de una economía global debilitada que sólo puede establecer metas cortoplacistas de resultados inmediatos. En este sentido la imagen digital de manera directa e indirecta forma parte de los productos y servicios de las cadenas de producción y comercialización a nivel mundial, por lo que no está exenta de esta clase de circunstancias.

Por lo que se reafirma, una visión educativa fundamentada en los principios dinámicos de la tecnología, que al mismo tiempo conserve un sentido humano, social y reflexivo; puede ofrecer al mercado laboral nuevos caminos y prácticas que coadyuvan a la construcción de un mundo más sustentable y justo; a partir de una formación de capital huma-

no interactivamente creativa, que canalice los nuevos conocimientos para su creación, presentación y representación en modalidades que incluyan a la imagen digital. Tal vez uno de los primeros pasos en este sentido, sería detenerse a pensar ¿Cuáles son las necesidades de información que tienen estudiantes, profesionales y empresas en torno a la imagen digital? que tal como explica Calva (1991) son parte de las bases fundamentales para el aprendizaje, desarrollo y aplicación de conocimiento, dicho planteamiento, por lo tanto, posibilitará diseñar acciones más efectivas que permitan enfrentar un futuro que por momentos parece incierto.

El futuro virtual como nueva era de la imagen digital

Luego del recorrido realizado en los apartados anteriores en los que se reflexionó sobre la naturaleza de la imagen digital, a partir de los principios planteados por Scolari (2008) y Moles (1991), presentando algunas de sus manifestaciones contemporáneas; es pertinente preguntarse sobre las maneras en que los avances tecnológicos podrían cambiar los principios conceptuales que se tienen actualmente sobre la imagen digital con el propósito de llevarla a nuevos horizontes futuros que contemplen sus posibilidades materiales y conceptuales.

De esta manera, una de las primeras cuestiones que pueden identificarse es la potencial pérdida de la característica de verosimilitud de apariencias que tiene la imagen desde su construcción como objeto figurativo. La idea de figuración (Moles, 1991, p.34) reconoce que los seres humanos otorgamos un grado de credibilidad en relación con lo representado en la imagen y la memoria visual que el sujeto tiene; por ejemplo, la fotografía y el video llegaron a alcanzar un estatus de credibilidad muy alto, ya que se consideran registros directos de la realidad.

Sin embargo, con las ya mencionadas aplicaciones de edición y manipulación digital, se han comenzado a presentar imágenes que tienen muy alta calidad en manipulación, haciendo cada vez

más difícil identificar las falsificaciones. Uno de los ejemplos más precisos, es la llamada tecnología de “deepfake”, que consiste en la sustitución de una persona por otra en contenidos audiovisuales, como por ejemplo, el reemplazo de la cara de un actor por otro en una película (Forbes, 2021); esta aplicación tecnológica hace uso de la inteligencia artificial que puede modificar la información del discurso de una figura pública para que el contenido presentado muestre ideas totalmente diferentes; incluso se habla que dicha modificación podría hacerse en transmisiones en tiempo real, cuyo antecedente lo podemos ver hoy en día con los filtros de las plataformas de videoconferencia.

Este tipo de fenómenos mediáticos está provocando una creciente duda sobre la veracidad de las imágenes estáticas y en movimiento que circulan en el mundo digital. Por lo que es posible prever que se llegue al punto donde se tenga que desconfiar totalmente de la veracidad de cualquier contenido visual que se consuma en la web. Esto sin duda es un gran salto de la confianza depositada en el video y la fotografía análoga, rompiendo así con la tradicional idea de verosimilitud en términos de la figuración que ostentaba la imagen.

Otro de los grandes avances que ha tenido gran protagonismo, es el impulso de la tecnología de realidad virtual, esto podría provocar otro cambio en la concepción teórica de la imagen, que tiene que ver con su cualidad de ser una representación fragmentada de la realidad; es decir, una imagen por mucha calidad que tuviera siempre está limitada en comparación con la complejidad de la naturaleza de aquello que representa. Pero la realidad virtual pretende reducir esa brecha, produciendo ambientes visuales totalmente envolventes e interactivos que se asemejen cada vez a la experiencia natural humana. Otro de los competidores por la creación de nuevas experiencias de este tipo, es la empresa Meta de Mark Zuckerberg (conocida anteriormente como Facebook), que intenta posicionarse como la organización líder en el desarrollo del “metaverso”, el cual se refiere al ambiente virtual envolvente y que pretende ser un mundo de experiencia paralela a nuestra realidad cotidiana (Pascual, 2021).

Otro camino para llevar a la imagen digital a su próxima fase de evolución es tratar de comprender, acceder y manipular el lugar donde se manifiestan las imágenes en su sentido primario, es decir, la mente humana. Empresas como Neuralink de Elon Musk (BBC, 2020), buscan interactuar de manera directa con el cerebro para mandar y recibir información mediante el uso de chips implantados en el cráneo, esto abre la posibilidad de mandar señales que generen y manipulen la información visual de los pensamientos, lo cual plantearía una nueva forma en la manifestación de la imagen digital.

Es de esta manera que, como objeto de estudio académico, la imagen digital seguirá ofreciendo escenarios, posibilidades y reflexiones en torno al conocimiento colectivo, que pongan a prueba los saberes actuales en una evolución constante de las representaciones intelectuales y creativas de la humanidad. Si bien, el panorama tecnológico anterior aún está en la fase de propuestas y proyectos, los esfuerzos empresariales y tecnológicos ya están dando sus primeros pasos para lograr esas metas. Sin embargo, es posible anticipar que esta revolución traerá muchos retos en el mundo de la imagen digital, por lo que es necesario hacer un llamado para que se sigan realizando esfuerzos desde la perspectiva académica, que ofrezcan conocimientos fundamentados y que ayuden a comprender y dirigir los nuevos descubrimientos y avances, para lograr un impacto benéfico para la sociedad.

Bibliografía

Calva, J. J. (1991). Una aproximación a lo que son las necesidades de información. *Investigación Bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología e información* (0187-358x) vol. 5(1), 33-38 (1991).

Clark, M. (2021). NFTs, explained - I have questions about this emerging... um... art form? Platform? The Verge. <https://www.theverge.com/22310188/nft-explainer-what-is-blockchain-crypto-art-faq>

Barber, G. (2021). NFTs Are Hot. So Is Their Effect on the Earth's Climate. *Wired*. <https://www.wired.com/story/nfts-hot-effect-earth-climate/>

BBC. (2020). Neuralink de Elon Musk: el último avance del multimillonario empresario en su plan de conectar nuestros cerebros a computadoras. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-53955394>

CEPAL & CAF. (2020). Las oportunidades de la digitalización en América Latina frente al COVID-19 (The opportunities of digitization in Latin America in the face of COVID-19). <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/45360>

Dawkins, R. (1989). *The selfish gene* (2a ed.). Oxford University Press.

Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen : historia de la mirada en Occidente*. Ediciones Paidós.

Forbes. (2021). ¿Qué son los deepfakes?, conoce los algoritmos que te harán creer cualquier cosa. *Forbes*. <https://www.forbes.com.mx/tecnologia-que-son-los-deepfakes-conoce-los-algoritmos-que-te-haran-creer-cualquier-cosa/>

Hofstadter, D. R. (1999). *Goedel, Escher, Bach: An eternal golden braid*. New York: Basic Books.

McLean, S. A., Paxton, S. J., Wertheim, E. H., & Masters, J. (2015). Selfies and social media: relationships between self-image editing and photo-investment and body dissatisfaction and dietary restraint. *Journal of Eating Disorders*, 3(Suppl 1). <https://doi-org.proxydgb.buap.mx/10.1186/2050-2974-3-s1-o21>

Mao, W., & Zhang, B. (2021). The Use of Digital Image Art under Visual Sensing Technology for Art Education. *Journal of Sensors*, 1-9. <https://doi-org.proxydgb.buap.mx/10.1155/2021/4513577>

Moles, A. A., & Melo, M. G. (1991). *La imagen: Comunicación funcional*. México: Trillas.

Olvera Trejo, J., & Gutiérrez Miranda, M. (2019). La Digitalización De Archivos Como Medida Para La Preservación Del Patrimonio Documental. *Congreso Internacional de Investigación Academia Journals*, 11(9), 2591-2595.

Pascual, M. G. (2021). 'Metaverso': el mundo virtual donde Zuckerberg quiere que compres, te diviertas y trabajes. *El país*. <https://elpais.com/tecnologia/2021-10-30/metaverso-el-mundo-virtual-donde-zuckerberg-quiere-que-compres-te-diviertas-y-trabajes.html>

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Slade, D. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Film]. House of Tomorrow & Netflix Productions.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



REVISTA DE ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

ISSN 2992-7552

Corrección de estilo
Anelli Lara Márquez

Diseño editorial y maquetación
Alma Elisa Delgado Coellar

Autores de las obras visuales
Artistas y diseñadores
participantes en el Concurso de
Fotografía e Ilustración Mujeres en el
Arte y el Diseño, 2021

SEMINARIO INTERDISCIPLINARIO DE ARTE Y DISEÑO (SIAYD)

Responsable editorial
Dra. Alma Elisa Delgado Coellar

Consejo Editorial
Mtra. Huberta Márquez Villeda
Dra. Daniela Velázquez Ruiz
Mtra. Carmen Zapata Flores
Dra. María Trinidad Contreras González
Mtro. José Luis Diego Hernández Ocampo
Dr. Julio César Romero Becerril

Brayan Uriel González Becerra
Dayana Paola Bonett Araujo
Hernán Junior Gómez Villa
Julián Alfredo Pacheco Guerrero
Lesly Jovana Rodríguez García
Luis Francisco Cisnero Urquijo
Maryela Bianchi
Vianey Guzmán Cano

No. 6, Año 2
Julio - Octubre 2022

Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura es una publicación cuatrimestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Alcaldía Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México, a través de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, ubicada en km. 2.5 carretera Cuautitlán Teoloyucan, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, Estado de México. C.P. 54714. Tel. 5558173478 ext. 1021 <https://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseño/revista/index.php>, seminario.arteydiseño@gmail.com. Editora responsable: Dra. Alma Elisa Delgado Coellar. Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo número 04-2022-031613532400-102; ISSN 2992-7552, ambos otorgados por el Instinto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número a cargo de la Dra. Alma Elisa Delgado Coellar, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, carretera Cuautitlán-Teoloyucan Km 2.5, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, C.P. 54714, Estado de México. Fecha de última actualización: 24 de julio de 2022.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores y no refleja necesariamente el punto de vista de los árbitros ni del Editor o de la UNAM.

Se autoriza la reproducción total o parcial de los textos no así de las imágenes aquí publicados, siempre y cuando se cite la fuente completa y la dirección electrónica de la publicación.

REVISTA

DE ESTUDIOS

INTERDISCIPLINARIOS

DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

ISSN 2992-7552

SIAyD
SEMINARIO
INTERDISCIPLINARIO
DE ARTE y DISEÑO

