

A3manos

REVISTA DE LA UNIVERSIDAD
CUBANA DE DISEÑO



1RA BIENAL
DE DISEÑO
LA HABANA

Número.04 · Primer Semestre 2016

A3manos

REVISTA DE LA UNIVERSIDAD CUBANA DE DISEÑO

EDITOR GENERAL

MsC. D.I. Sergio L. Peña Martínez

EDITOR EJECUTIVO

MsC. Flor de Lis López Hernández

EDITOR ADJUNTO

Lic. Amarilis Matamoros Tuma

COMITÉ EDITORIAL

Dr. José Luis Betancourt Herrera

MsC. Milvia Pérez Pérez

MsC. Ernesto Fernández Sánchez

D.I. Alfredo E. Aguilera Torralbas

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

D.I. Alfredo E. Aguilera Torralbas

D.I. Daymí Martínez Puentes

D.I. Miguel A. Castro Sánchez

DISEÑO ORIGINAL

Estudiantes:

Ernesto Borges López

Javier Martínez Acosta

Carlos René Valdés Martínez

Jorge Alberto Sibila Herrera

Tutor:

MsC. Ernesto Niebla Chalita

Instituto Superior de Diseño

Belascoaín No 710 e/ Estrella y Maloja,

Centro Habana, La Habana.

Teléfono: (537)8745101

www.a3m.mes.edu.cu

mail: a3manos@isdico.cu

Publicación de Editorial ISDi

ISSN: 2412-5105

No: 04 de 2016

Inscrita en el Registro Nacional

de Publicaciones Seriadas

número 2370, folio 190, Tomo III

Número.04

Primer Semestre 2016

04 Editorial

MsC. D.I. Sergio Luis Peña Martínez

12 Historia del Diseño: mito o realidad. La historia social del diseño

D.I. Danay Hernández Perdomo

27 Diseño museográfico y recursos virtuales. Conexión al patrimonio

Lic. Omara Isabel Ruiz Urquiola · Lic. Yainet Rodríguez Rodríguez ·

D.I. Sulumí Sánchez Herrera

37 La evaluación como modo de actuación profesional de los diseñadores. Una experiencia docente – investigativa.

DrC. Orestes D. Castro Pimienta

61 Impacto social del diseño en la gestión de proyectos internacionales vinculados al medioambiente.

MsC. Raúl Bejerano Bejerano · Lic. Mariela Cuevas Serrano

76 Procesos de trabajo o resultados. ¿Qué es más importante en la formación básica de diseñadores?

MsC. Arq. Miriam Abreu Oramas

91 Clara Porset, una mujer en tiempos del Movimiento Moderno

D.I. Danay Hernández Perdomo

98 Enfoques contemporáneos de la Teoría Gestalt. Clásicos y nuevos principios de agrupamiento perceptivo.

D.I. Martha R. Llorente Fernández · D.I. Alicia Fernández Ferreras ·

DrC. Miguel Ángel Álvarez González

111 Relación de autores en el presente número

EDITORIAL

MsC. D.I. SERGIO LUIS PEÑA MARTÍNEZ

EDITORIAL

BIENAL DE CREACIÓN

A la primera Bienal de Diseño de la Habana va dedicado el número de **A3MANOS**, esta publicación es una oportunidad para reflexionar sobre Cuba y su Diseño actual y de ese modo acompañar el acontecimiento más importante de la profesión en los últimos años, esta fue una Bienal que abrió puertas a la **CREATIVIDAD** en nuevos espacios para acoger ideas y proyectos. Y es justamente sobre la CREATIVIDAD que me aventuro a compartir con los lectores mi punto de vista en este editorial, gracias por leernos.

*“La **creatividad** es la habilidad para encontrar **soluciones insospechadas** para problemas **aparentemente insolubles**. Carece de **toques mágicos** o **misteriosos**: creatividad no es más que inteligencia, una inteligencia en cierta medida **cultivable y desarrollable**, que en medio de una **gran cantidad de información** aparentemente desconectada y caótica puede descubrir semejanzas que otros no descubren, ver opciones que otros no ven, establecer conexiones que otros no establecen y, consecuentemente, puede producir síntesis nuevas y sorprendentes”.*
(Douglas R. Hofstadter)

Sin embargo, la **CREATIVIDAD** se ha instalado en nuestra sociedad con otras acepciones, siendo localizada más en la imaginación, la originalidad y la transgresión; en muchas ocasiones representada por lo insó-

lito, lo inesperado, lo sorprendente, lo caprichoso y lo diferente, donde impera el predominio de la intuición sobre la racionalidad y de la inspiración sobre el trabajo.

Y es que **CREAR**, como concepto que le da vida a la creatividad, se asocia más a una producción sin antecedentes, desde cero, que a la transformación de algo preexistente o a la respuesta a problemas con unas condicionantes previas. Se identifica más con el genio creador individual que con las aportaciones colectivas a una solución; esta interpretación proviene de una necesidad emergente en una sociedad escéptica de referentes propios y acosada por patrones externos que la llevan a necesitar de los ídolos como del oxígeno; necesitar de “seres superiores” como deportistas, cantantes, modelos, artistas, arquitectos... y diseñadores superdotados.

Es en esta concepción elitista de la creatividad donde se halla el origen del culto al estrellato y a la personalidad. *Los creativos, en la sociedad de hoy -afirma Norberto Chaves- son como los semidioses griegos, hijos de humanos con deidades: si una chica de barrio queda embarazada de Zeus lo que tendrá por hijo será un diseñador.*

Esta dañina noción de diseño creativo, socialmente instalada, presenta una doble distorsión: restringe el contenido y sobredimensiona el continente. Sólo se visualiza al diseño en aquellos problemas domésticos más simples, en productos que garantizan la presencia de estéticas socialmente codificadas como **"DE MODA Y CONTEMPORÁNEAS"**. Es decir que la representación social del diseño coincide con una tipología de objetos de la cotidianidad simbólica donde sólo una de sus dimensiones (la formal) es la que lo eleva al rango de género cultural autónomo, de gran protagonismo y muy próximo al arte.

Fuera de ese medio, el diseño desaparece del imaginario social, quedando oculto ante los ojos del pueblo y paradójicamente, los objetos socialmente reconocidos como "objetos de diseño", o sea, los marcados por el diseño, constituyen un universo pequeño, comparado con el universo de objetos efectivamente diseñados y necesarios. Miremos nuestro alrededor y preguntemos: ¿quién diseña muebles para nuestros hospitales, escuelas, espacios sociales, parques y paradas? ¿qué productos cubanos de alta tecnología incorporan al diseño en sus equipos de desarrollo? ¿cómo acompaña el diseño los niveles de desarrollo que exhibimos en la medicina, la farmacéutica y la biotecnología. Alguien se atreve a decir qué le pondremos dentro a las nuevas casas que necesitamos.

Es triste pero el consumo y la gastronomía han ocupado el espacio de las antiguas prácticas culturales y, por ello, es lógico que se reproduzcan modelos im-

portados, los creativos del diseño pasan a ser miembros de las "vanguardias culturales". No es casual que, de todos los perfiles de diseñadores que existen, aquellos que han asumido el objetivo del diseño como un acto de agregación de valor simbólico sean los referentes de éxito dentro del gremio.

Este precedente hace que el diseño corra el riesgo de trocarse en arte conceptual, mutando sus propósitos a una simple y oportunista innovación formal y simbólica dentro de la carencia y el reciclaje comercial de productos y por consiguiente en la enorme pérdida de energía y talento que se emplea en la modificación de la forma, a partir de un modelo básico donde el fin se reduce a encontrar algo nuevo entre las infinitas variaciones sobre un mismo tema. Esta y otras realidades son en gran parte responsables de la mistificación de la creatividad más allá de su utilidad práctica y sus representaciones concretas.

Las formas se transforman en valor y el valor en mercancía, de ahí que el diseño deviene en argumento de venta, como criterio de precio y deja de ser un simple valor agregado; pasa a constituir la verdadera mercancía dando paso a un "consumo abstracto" de sentidos y adjetivos donde lo diseñado no se usa, sino que se actúa.

La creatividad entonces se define como abstracción imaginaria base de un nuevo culto al diseño, que fecunda la competencia por ocupar un espacio en el estrellato, entre sus profesionales más reconocidos y productos

premiados; situación esta, que termina legitimando el consumismo y prácticas de vida donde es importante tener una "OBRA" en la sala y adquirir, así, el rango de consumidor de diseño, actitud que se aleja de los propósitos fundacionales de la profesión y de crear.

Obviamente, esta representación socialmente predominante no es casual, se trata de una postura ideológica íntimamente vinculada con el modelo socio-económico que nos invade y que contradictoriamente ignoramos o subestimamos. Todo parece loable, sano y posible, pero para el diseño, como un pez que se muerde su cola, esta postura constituye una fuente múltiples amenazas, por solo citar algunas:

1. El diseño es utilizado para crear obsolescencia formal y simbólica del producto mediante su reformulación permanente sin una lógica de uso y consumo responsable. EL DISEÑO DEBE CREAR SOLUCIONES Y NO PROBLEMAS.
2. La forma se convierte en un fin en la estilización de los nuevos productos para estar a la moda y corresponder al paradigma del imaginario colectivo relegando el uso y la función. EL DISEÑO DEBE SER INTEGRAL Y SU PRIORIDAD ES EL HOMBRE.
3. Se representa al diseñador como un artista garante de la originalidad y la diferencia, se institucionaliza la obra como un género cultural y no al diseño como una profesión. EL DISEÑO ES UNA PROFESIÓN DE CIENCIAS TÉCNICAS.

4. Existe el riesgo de ingresar irreversiblemente en el circuito del consumo lúdico masivo en galerías, museos, centros culturales y llenarnos de diseñadores embriagados en su ego. EL DISEÑO DEBE SER PARA USAR NO PARA CONTEMPLAR.

5. El diseño encarece los productos, gastar en diseño es una alternativa y no una necesidad, los productos diseñados son vendidos con márgenes comerciales desproporcionados y condicionados por la marca y el autor. EL DISEÑO DEBE SER UNA INVERSIÓN NO UN COSTO. DISEÑO ES ECONOMIA.

Cuidemos que el diseño no sea absorbido por el sistema de consumo, que encuentre en él un espacio fértil hecho a su imagen y semejanza, un terreno donde la especulación y el valor ficticio eclipsan las necesidades reales de la gente y el valor de uso de las cosas. Los medios toman del diseño, los productos y sus autores aquellos rasgos que más "venden": estrellato, vanguardismo, éxito económico, etc. Todo lo cual hace que el público entre en contacto con el diseño a través de las noticias culturales, de las revistas de diseño y *fashion* clandestinas, del paquete televisivo con sus pseudo-publicidades y por el boca a boca de la farándula que nos trae el "último grito" del consumo.

Si esta imaginería se instala y arraiga en nuestro medio será difícil recuperar la verdadera **NOCIÓN DEL DISEÑO COMPROMETIDO CON EL QUE MUCHOS SOÑAMOS**. El público consumidor, los empresarios, los políti-

cos, los estudiantes y hasta los profesores caerán en la tentación de adherirse a la noción mediáticamente triunfante.

La tarea de promover el concepto real del diseño, el efectivamente operante en la realidad y la de relativizar los lugares comunes resulta por lo tanto un objetivo inaplazable y colectivo. Para que nuestro diseño y su relación con la cultura sea de un modo estructural y no meramente anecdótico tendríamos que hacer las cosas de manera diferente, con un pensamiento radical y claridad meridiana del objeto de la profesión en contexto y el modelo de diseñador que demanda la sociedad que queremos construir y legar a nuestros hijos.

Consecuentemente los diseñadores, deberemos asumir el compromiso intelectual y ético de transformar las razones por las cuales la inserción del diseño como actividad es actualmente marginal en los escenarios productivos y sociales, es necesario intencionar cambios en las condiciones que tendrían que darse para que se cumpla plenamente. O comenzamos a transformar el objeto y objetivo de lo que diseñamos o estaremos nadando en la banalidad renacentista de una sociedad pink, carente de esencia, ignorante de la historia de su cultura material, con grandes posibilidades de saturarse de hojas secas pintadas de verde, maquillaje de sus carencias con marcas y glamour.

Estamos rodeados de muchos objetos y mensajes que no diseñamos y eso no es bueno; tenemos en nuestro

contexto productos diseñados sin calidad, compromiso y éxito y eso es malo, pero si invadimos nuestro espacio con diseños resultantes de caprichos de mercado, de cantos de sirenas o malas decisiones, eso será peor.

De quién es la culpa de que se llenen galerías y museos de proyectos que no encuentran soporte, interés y contraparte productiva, es culpa del modelo, de la industria, del diseño, o de todos. No es que no la tenga nadie es que repartida toca a menos. El futuro es rápido y furioso, pero no huele a Chanell, al menos para todos, la mayoría transpira el calor de construir los olores de pocos.

NECESITAMOS MÁS DISEÑO, IGUAL DE CREATIVO, PERO MÁS CREADOR, CREADOR DE CALIDAD DE VIDA Y NO DE ESTILOS DE VIDA, CREADOR DE VALORES Y NO DE PRECIOS, CREADOR DE ESPERANZAS Y NO DE ANSIEDAD, CREADOR DE PRESENTE, SOÑADO SIN RENUNCIAR AL FUTURO. No cabe duda que para que los diseñadores en su conjunto puedan crear seria y continuadamente al servicio de las necesidades de la sociedad y no del mercado, es indispensable que prosperen los proyectos transformadores política y económicamente, con el interés y apoyo de las instituciones, industrias y consumidores. El diseñador creador y preocupado por su función social debe, en tanto sujeto de cambio, trabajar sin reservas en colocar sus soluciones en manos de los que la necesiten, defender la profesión junto a su inserción verdadera y no aguardar a que el modelo imperante cumpla su función por cuenta propia.

No podemos esperar que las aguas cojan su nivel, se necesitan cambios y los tenemos que hacer de conjunto, cambios en la gestión de la profesión, en la organización de su desempeño y hasta en la formación de los profesionales, tocará jugar su papel a los que diseñan el modelo, a la industria, a la universidad y a la sociedad misma.

Hoy la organización del ejercicio profesional favorece la individualidad, la competencia y el trabajo privado. Dónde están las oficinas de diseño, las agencias de prospectiva y desarrollo, las instituciones que brindan asesorías y apoyo, los centros de estudio, las incubadoras de empresas, las fábricas y laboratorios de prototipo y el financiamiento para trabajar en lo que verdaderamente necesita la sociedad e interesa a la gente.

El objetivo del proyecto no es satisfacer las necesidades de autoexpresión del diseñador sino las necesidades del usuario en condiciones predeterminadas no modificables. El punto de partida de todo diseño es el qué y para quién, la decisión de qué hacer se antepone al cómo, para identificar y definir el problema hay que ser más creativo que para resolverlo.

Decidir qué se diseña es el primer acto de diseño. El universo está diseñado, al menos los problemas comunes ya tienen una solución para ser implementada, basta mirar los catálogos, los libros de historia, los museos, habrá que apropiarse de los Modos de actuación profesionales más allá de lo **PROYECTUAL**,

hay que **EVALUAR** más, **INVESTIGAR** más para seleccionar, adecuar y adaptar el diseño a nuestra gente, sus problemas y contextos.

Hay que diseñar lo que se necesita y no necesitar lo que se diseñó. Un SMS es 100 veces más efectivo que un cartel, si a eso le agregamos que también es infinitamente más económico...tendríamos que diseñar mejor los aparatos para mandar mensajes y el diseño de estos mensajes. Una infografía reduce a una página una larga historia, un transporte social equivale a 40 *almendrones*, 400 litros de diésel y toneladas de humo menos para nuestra contaminada vida.

Un proyecto impecablemente modelado en 3D, un laminario impreso, una bienal para compartir entre colegas poco pueden hacer, cuesta trabajo creer en lo creado si no está al alcance de nuestras manos, si no lo usamos. El desarrollo de las tecnologías y el consumo desmedido nos acecha, las respuestas no pueden seguir esperando.

Nuevos y no lucrativos problemas aguardan por el concurso de los modestos esfuerzos de los creativos, se trata de no malgastar energía en hacer más de lo mismo, en hacer diferente lo que existe, en emplear creatividad para el ego, para premios, sino en crear para condiciones diferentes, gentes diferentes, en un sistema diferente.

Si aceptamos la concepción de que “diseño”, es una actividad que tiene como objetivo la **CONCEPCIÓN** de

PRODUCTOS, que cumplan una **FINALIDAD ÚTIL**, puedan ser **PRODUCIDOS**, y garanticen su **CIRCULACIÓN** y **CONSUMO**.

Entonces es legítimo en la búsqueda de soluciones rediseñar, reciclar, recuperar, heredar y reutilizar soluciones con propósitos nobles y finalidades útiles, sin embargo, esto es apreciado como poco creativo y nos avergüenza; siempre que se nos da la oportunidad ponemos todo lo aparentemente nuevo en la solución para presumir de parecernos a las revistas. Tampoco estoy de acuerdo con convertir la creatividad de la pobreza en nuestra identidad, en un negocio, luchar tiene mérito, resolver problemas sin recurso es una capacidad admirable de nuestro pueblo, pero ese no es el diseño que se merece. Hay que buscar el equilibrio, no cometer los errores de otros.

Hay que enriquecer el alma y sentido a la vida, pero para ello hay que dar de comer, tener salud, educación y confort al cuerpo, digo más, a los cuerpos, a nosotros, a todos. La cultura material necesita de problemas resueltos, no se pueden sustituir necesidades cotidianas con consumo cultural. No podemos esperar que las funciones básicas de los objetos que necesitamos lleguen a su obsolescencia comercial para empezar a diseñar lo simbólico, para innovar en la forma y significado, tenemos que hacerlo todo a la vez.

Nos asiste el privilegio de convivir con problemas por resolver, de diseñar con un concepto de diseño integrador donde todo ocupe su lugar: la estética, las

sensaciones, el uso, la identidad y la función y no sea uno de ellos lo que distingue a un producto, sino que su valor esté en la combinación de todos. El diseñador se debe al uso y el uso es ver, distinguir, entender, compartir y disfrutar.

Los cambios revolucionarios ocurridos en la ciencia, en la tecnología y en la praxis, durante el siglo pasado y en el presente, exigen nuevas perspectivas epistemológicas y metodológicas de la creatividad, aplicar nuevos saberes y potenciar cambios profundos en las mentalidades con ciencia y conciencia, avalados por una cultura humanista que no dé la espalda al hombre y a las necesidades urgentes de las grandes masas, que son realmente las que construyen la historia y el corpus de la cultura.

No es posible renegar de todos los conceptos, preconceptos y creencias que guiaron la teoría y la praxis del quehacer profesional hasta hoy. Hay que superarlos dialécticamente, es decir, en un proceso de negación y afirmación, de ruptura y continuidad, en un espacio de crítica y de sospecha, y de discursividad plural y dialógica como debe ser todo escenario social.

Hay que construir herramientas metodológicas sin nihilismo y exclusivismo, sobre la base del legado cultural construido que nos antecedió y sigue viviendo de una forma u otra en la conciencia y en la praxis.

El diseño, por lo tanto, no es la estética de la actualidad, ni el responsable de la innovación o la ruptura

de paradigmas, no es creatividad. El diseño es la fase ineludible de toda producción material en que se definen las características de un producto con anterioridad a su fabricación, cualquiera fuera su estilo y grado de originalidad.

LA PRÁCTICA DEL DISEÑO HOY NO DEBE ESTAR CONDICIONADA POR EL MITO DE LA CREATIVIDAD, ni inscrita en estética particular alguna y no constituye arte en

si misma sino, simplemente, una fase del proceso productivo industrial de cualquier tipo de producto.

Ojalá que en la próxima Bienal tengamos más productos en contexto, que se transformen en galerías nuestros hogares, hospitales y escuelas, que la vida cotidiana del cubano sea una vitrina real del desarrollo del diseño.

Muchas Gracias.



MSc. D.I. SERGIO LUIS PEÑA MARTÍNEZ
EDITOR GENERAL

.....

Historia del Diseño: mito o realidad.
La historia social del diseño

Design History: Myth or Reality.
Social History of Design

.....

D.I. DANAY HERNÁNDEZ PERDOMO

Historia del Diseño: mito o realidad. La historia social del diseño

*Design History: Myth or Reality.
Social History of Design*

D.I. DANAY HERNÁNDEZ PERDOMO

RESUMEN

La Historia del Diseño ha sido conducida desde sus orígenes a una suerte de mitos transmitidos a través de las páginas de libros, revistas y catálogos que reducen la función crítica que debe tener como instrumento para legitimar la profesión de diseño.

La exploración de los procesos históricos conlleva necesariamente al investigador social a estructurar y representar sus conocimientos en esquemas explicativos del objeto de estudio. Es imposible una comprensión científica del objeto sin el reconocimiento de su devenir en el tiempo, sin apreciar cómo se ha comportado y qué factores han condicionado su comportamiento.

Historia del diseño, mito o realidad pretende un cuestionamiento a la forma en que se ha descalificado el contenido de la disciplina por ser tratado en la mayoría de los casos desde un enfoque icónico del objeto, lo que reduce su función crítica como instrumento para legitimar la profesión en su sentido ético, estético y social.

Ahondando en la historiografía de la disciplina, se determinan las razones de este proceder, porque la ausencia de una historia social del diseño puede formar diseñadores desmemoriados y hace que su práctica se torne borrosa, superficial y falta de referentes.

ABSTRACT

The history of design has been led from its origins to a sort of myths, transmitted through the pages of books, magazines and catalogs. This has reduced its critical role: a legitimizing instrument for the design profession.

The research of historic processes necessarily carries the social researcher to structure and represents its knowledge through explanatory schemes. It is impossible to understand scientifically the subject matter, without recognizing its evolution over time, appreciating how it has behaved and which factors have conditioned its behavior.

"The history of design : myth or reality" seeks to challenge the way in which the contents of the discipline have been visualized; where their critical function as legitimizing instruments is reduced, in an ethical, aesthetic and social sense.

The motives of this study were determined digging into the historiography of the discipline. The absence of a social history of design may form forgetful designers; making their practices blurry, shallow and absent of referents.

Palabras Claves

Historia del Diseño, contenido interno del diseño, Profesión de diseño.

Keywords

The history of design, critical function, design profession.

Historia del diseño, mito o realidad pretende realizar un cuestionamiento a la forma en que ha quedado sometida la disciplina desde la visión de catálogos, libros, revistas y otros espacios que reducen su función crítica como instrumento para legitimar la profesión en su sentido ético, estético y social.

Según Dilnot, *"La historia del diseño ha creado una serie artificial de valores estéticos que pueden llegar a convertirse en un mito (...) "* ¿Cómo se manifiesta el mito en la historia del diseño? a criterio de Dinolt, *"(...) reduciendo su objeto de estudio a una entidad autoevidente."*¹

Esta investigación considera que el problema sucede cuando la contemplación del objeto atendiendo a su formalidad y aislándolo de su contexto y significación social, conduce a una visión de estilos abstraídos (como por ejemplo el estilo BAUHAUS) y reduce el contenido interno del Diseño.

Como plantea Walker, *"(...) el objetivo no es mitificar ni convertir el objeto de estudio en un fetiche ya que este no es el final de la historia, sino su punto de partida."*²

La exploración de los procesos históricos conlleva necesariamente al investigador social a estructurar y representar sus conocimientos en esquemas explicativos del objeto de estudio. Es imposible una comprensión científica del producto sin el reconocimiento de su devenir en el tiempo, sin apreciar cómo se ha comportado y qué factores han condicionado su comportamiento.

Es necesario entender, desde la historia, que la práctica del diseño se desarrolla a través del rigor, que se parte del objeto de la profesión para generar conocimiento útil sobre la práctica profesional. A través de la comprensión del proceso de diseño en la historia, el hombre ha logrado definir y establecer la profesión y el carácter y necesidad de los productos.

Para que el contenido de un texto en las narraciones de Historia del Diseño sea expresión fiable de la complejidad de la disciplina, es necesario que la profesión sea presentada como una actividad interdisciplinaria que es afectada por factores culturales, políticos, económicos y tecnológicos que condicionan, limitan, facilitan, restringe y favorecen la actividad del Diseño.

La ausencia de una historia social del diseño puede formar diseñadores desmemoriados y hace que su práctica se torne borrosa, superficial y falta de referentes. Hoy se suele limitar al Diseño a una serie de prácticas y habilidades creativas y el conocimiento generado por la historia puede desempeñar un papel fundamental en la comprensión de la profundidad de la profesión y en demostrar sus valores éticos y sociales alejados de esa visión de estilos abstraídos.

En palabras de Victor Margolin: *"La historia es nuestra conciencia colectiva. Cuanto más sepamos, mejor será el uso que haremos para poner en duda los valores dominantes en la sociedad. No conocer la historia es renunciar a un espacio externo al sistema donde podemos encontrar alternativas para el cambio"*.³

¹ Clive Dilnot: "The State of Design History. Part II, Problems and Possibilities", en Isabel Campi: *La historia y las teorías historiográficas del diseño*, pág. 49, Ed Designio, 2013.

² John A. Walker: "Design History and the History of design", London, Pluto Press, 1989, en Isabel Campi: *La historia y las teorías historiográficas del diseño*, pág. 55, Ed Designio, 2013.

³ Victor Margolin: "Los dos herberts", en *Las políticas de lo artificial*, Designio, 2005, en Isabel Campi: *La historia y las teorías historiográficas del diseño*, pág. 27, Ed Designio, 2013.

LA DISCIPLINA HISTORIA DEL DISEÑO COMO MARCO DE ANÁLISIS

Hoy constituye una disciplina relativamente joven e independiente en la formación de diseñadores y estudiantes. Anteriormente formaba parte de la Historia del Arte o de la Historia de la Arquitectura.

Ahondando en la historiografía de la disciplina⁴, no se puede precisar con exactitud cuando apareció la misma, pero sí se sabe que durante la segunda mitad de los años sesenta del siglo XX en Europa, se crearon nuevas escuelas de diseño, que dentro de sus objetivos o planes de estudio, habían materias teóricas que formaban un profesional informado, culto y crítico. Estas primeras generaciones de estudiantes fueron las pioneras en la definición y especialización de la Historia del Diseño como disciplina, después de graduarse, algunos optaron por especializarse en estudios de humanidades y comenzaron a investigar la historia desde la profesión.

⁴ El análisis historiográfico se basó en el libro "La Historia y las Teorías historiográficas del diseño", editorial Designio, 2013, por Isabel Campi, Presidenta y fundadora de la Fundación Historia del Diseño con sede en Barcelona, graduada en Diseño Industrial. Diplomada de Estudios Avanzados del programa de Doctorado en Investigación en Diseño de la Universidad de Barcelona y Especialista en teoría e Historia del Diseño Industrial ejerciendo la docencia desde 1977.

Y en el artículo "La construcción de la Historia del Diseño", del libro Diseño e Historia, compilación, editorial Designio, 2010. Desarrollado por Oscar Salinas, Máster en Diseño Industrial desde 1983, Doctor en Arquitectura en el área de teoría e historia desde 1991, diseñador industrial desde 1975 y especializado en Pedagogía y Docencia desde 1978.

Estos primeros profesores no contaban con un cuerpo teórico y se enfrentaron desde una experiencia autodidacta a la conformación de la disciplina, con la falta de textos y trabajos de investigación para su desempeño. Aparte de la literatura sobre arte y arquitectura para comprender el discurso de la modernidad, estos historiadores solo tuvieron a su alcance un grupo muy reducido de obras que le sirvieron como punto de partida para desarrollar un relato canónico más o menos compartido con las referencias, Arte y Arquitectura.

El discurso fundacional de la Historia del Diseño es el libro Pioneros del diseño moderno de Nikolaus Pevsner, publicado en 1936. Este autor de formación historiador del arte (por lo que su entrenamiento residía en la identificación de la excelencia estética), no prestó la importancia que merece a los actores implicados en un proceso de diseño. A pesar de esto, se le reconoce como la primera influencia para definir los elementos teóricos de la estética de la modernidad en el diseño. Su primer capítulo *Teorías del arte desde Morris hasta Gropius*, resultó de fundamental influencia para numerosos textos que se elaboraron con posterioridad. Sin embargo, su problema fundamental según Margolin, "(...) es que no se exploró el núcleo fundamental de la historia del diseño".⁵

Pevsner también publicó "Los orígenes de la arquitectura y el diseño", en 1969, este libro continuó con sus investigaciones sobre el periodo 1850-1914, aunque lo hizo con más detenimiento en algunos aspectos que no tuvo en cuenta en su anterior publicación.

⁵ Victor Margolin, "Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods", en Isabel Campi: La Historia y las Teorías historiográficas del diseño, Ed Designio, 2013, página 78.

Otra contribución importante a los orígenes de la disciplina fue el volumen *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*, del discípulo de Pevsner, Reyne Banham, en 1960. En el texto, su autor analiza el papel de la pintura, la escultura y la arquitectura en la génesis del diseño del siglo XX, y demostró que las teorías, más que una contribución de heroicos pioneros aislados del diseño, se debía al esfuerzo colectivo de muchos en un periodo turbulento de la historia europea.

El problema en común que tuvieron estas dos fuentes fue que no definieron con precisión qué era el diseño, de modo que quedó como una posible actividad que fluctuaba entre arte y arquitectura.

En 1948 apareció un libro que perfeccionó el panorama del diseño industrial, *Mechanization Takes Command. A contribution to Anonymous History* del alemán Siegfried Giedion, publicado por la Oxford University Press en 1948, y en español por la editorial Gustavo Gili en 1978, bajo el título *La mecanización toma el mando*. Este libro intentó, desde sus páginas estudiar el diseño a un nivel social y no individual, presentándolo como resultado de las ideas dominantes en el momento de su desarrollo.

En 1970, Ann Ferebee, directora de la revista *Desing and Environment*, publicó un pequeño libro titulado *A History of Desing from the Victorian Era to the Present*, en el que expresó la necesidad de avanzar hacia una his-

toria del diseño menos basada en los objetos y más relacionada con los procesos.

Otro ejemplo de literatura que habría pasado a una nueva conceptualización de la historia fue *The Roost of Modern Desing. Funcitional Tradition in the 19th Century* de Herwin Schaefer, publicado en 1970. Resultó una excelente compilación de artefactos y objetos de producción industrial del siglo XIX, que se distinguían por su sencillez, forma y función y no se encontraban dentro de la lectura "pevsneriana"⁶ de la Historia del Diseño.

Mediante esta antología, que presenta los libros más importantes con los que contaban los historiadores del diseño para 1970, se pudo articular un relato que marcó la periodización en la Historia del Diseño desde sus orígenes en el siglo XIX hasta la modernidad. Estas narraciones se convirtieron en el canon de la Historia del Diseño y sus esquemas todavía son perceptibles en libros y cursos académicos. Pero su mayor dificultad fue que no atendieron significativamente a los factores (tecnológicos, económicos, funcionales, éticos) generadores de un problema de diseño, sino que dieron por sentado un patrón de buen diseño establecido desde el Movimiento Moderno.

INDEPENDENCIA DE LA DISCIPLINA

El desplazamiento de la Historia del Diseño que propone una superación del relato canónico de la historia, fue sobre todo un aporte de historiadores y

⁶ Se refiere a la influencia de narración de Nikolaus Pevsner.

críticos británicos y estadounidenses. Su origen comienza alrededor de los años 60 del siglo XX, con la emergencia del Pop. Paralelamente a esto empezaron a cuestionar y buscar alternativas al relato canónico para adecuarlo a la realidad que necesitaba la disciplina. Se planteó en primer orden alejarse de los métodos de identificación de la excelencia estética heredados de la Historia del Arte y se concentraron en determinar los factores que evidenciaran la complejidad de un proceso de diseño.

La primera organización que surgió para abordar los temas de investigación de la disciplina fue la *Sociedad de Historia del Diseño* -Desing History Society-, en 1977, en el Politécnico de Brighton, con cincuenta miembros fundadores. Esta organización, desde sus orígenes, desarrolló una reunión anual donde se presentaron investigaciones y reflexiones de sus miembros e invitados, con el objetivo de promover y apoyar el estudio de la Historia del Diseño.

Otras obras que se deben mencionar son *Objects of Desire*, de Adrian Forty, 1986; *Introduction to Design and Culture*, de Penny Sparke, 1986 y *Twentieth Century Design* de Jonathan M. Woodham, los cuales se alejaron completamente del relato “pevsneriano”. Estos tres trabajos se situaron en Gran Bretaña a la cabeza de la innovación en lo que a historiografía del Diseño se refiere por proponer métodos radicalmente distintos de los usados hasta ese momento.

En Latinoamérica cabe destacar la labor que ha desarrollado desde el punto de vista teórico y pedagógico Gui Bonsiepe, egresado de la Hochschule für Gestaltung (HfG), en Alemania. A partir de 1954 entró en contacto con la región, y desde sus inicios desarrolla una postura crítica. A propósito de la realidad de los países de América Latina y la importancia de la disciplina para su progreso. Autor de numerosos libros que tuvieron por meta el análisis histórico de la situación de los países subdesarrollados y dependientes, su postura siempre partió de un estudio crítico de la Historia del Diseño entre los países centrales y periféricos, y a favor de un racionalismo crítico en el diseño.

John Heskett con su libro *Breve historia del Diseño Industrial*, publicado en 1980, va un poco más allá y procura describir las tendencias generales más significativas en la Historia del Diseño industrial a través de la pluralidad de fuerzas y factores que determinaron sus formas y su función social.

Dentro de las editoriales que se han planteado la publicación de materiales de Teoría e Historia del Diseño caben destacar: Ediciones Infinito bajo la dirección de Carlos Méndez y durante un tiempo junto a Tomas Maldonado, diseñador de la HfG de Ulm, que desde los años 50 del siglo XX publicó libros temáticos de la Historia del Diseño. La labor de la Editorial Gustavo Gili que se ha distinguido por un gran nú-

mero de libros especializados en la disciplina. Y en América Latina DESIGNIO, en México.

La revista estadounidense *Design Issues*, publicada desde 1984, y la revista británica *Journal of Design History*, desde 1988, tanto en sus versiones en papel como electrónicas, han sido plataformas de un análisis crítico que abogan por la necesidad de una Historia social del Diseño.

En 1984, y a petición de Victor Margolin, editor de la revista *Design Issues*, Clive Dilnot escribió dos artículos que resumían el estado de la Historia del Diseño como disciplina hasta ese momento. En el primero, *The State of Design History I: Mapping the Field*, elaboró un mapa de las diversas variantes de la Historia del Diseño y manifestó su queja por el retraso que las instituciones académicas tenían con respecto a la necesidad de propiciar investigaciones desde lo teórico e histórico. El segundo, *The State of Design History II: Problems and Possibilities*, fue verdaderamente crítico al denunciar el enfoque que hasta ese momento había tenido la historia de mitificar íconos y autores, sin asumir una posición más representativa de los procesos que los generan.

En este mismo artículo, Dilnot manifiesta su preocupación de que la historia hasta ese momento se había encargado de crear una serie artificial de valores estéticos que podían convertirse en mitos, alejando el diseño de ser producto de un proceso donde aparece una amplia gama de factores y separándolo de sus raíces sociales.

Una vez más desde las investigaciones se evidenció la necesidad imperante de la disciplina de encontrar un cuerpo teórico que se desprenda del significado de los objetos aislados, sino, que sea capaz de descubrir al diseño en toda su complejidad. En palabras de Dilnot: "El éxito de una disciplina como la historia no se deriva de los hechos o acontecimientos que se descubren, sino de la amplitud y el rigor de las preguntas que se hacen a partir de los datos que se obtienen".⁷

En 1987 y con el objetivo de ayudar a los estudiantes que se inician en la investigación histórica del diseño, Hazel Conway coordinó el libro *Design History: a Students Handbook*, en el que además de un corto artículo del autor sobre los fundamentos de la historia del diseño, se presentan otros redactados por especialistas de vestuario, cerámica, interiores, gráfico y de diseño ambiental. El problema de esta publicación es que se muestra a un nivel muy práctico sin indagar en la complejidad la historia.

Una de las obras escritas que más ha detallado cómo se debe enfrentar la difícil tarea de interpretar y escribir la historia ha sido el libro *Design History and the History of Design*, publicado en 1989 y escrito por John A. Walker. El objetivo declarado por el autor consiste en proponer preguntas más que reproducir el conocimiento convencional del diseño que se tenía en aquel momento. Entre los temas fundamentales que discursa el texto están: la definición del objeto de estudio, o sea la definición del término Diseño como actividad profesional, los temas relacionados y mar-

⁷ Clive Dilnot, "The State of Design History II: Problems and Possibilities", tomado en Isabel Campi: *La Historia y las Teorías historiográficas del diseño*, Ed Designio, 2013, página 51.

ginados del relato canónico y los agentes externos que inciden en el diseño. También desde su libro advierte que deben ser objetos de estudio las instituciones y museos, pues tienen poder para crear estados de opinión. Esta obra hoy se encuentra agotada y no se ha publicado en español.

Desde sus páginas nos muestra como en los catálogos y las guías por su carácter de colección, la historia queda reducida o descontextualizada como se visualiza en *100 diseños / 100 años*, de la editorial McGraw-Hill o en *Diseño del siglo XX*, de la TASCHEN. Según Walker: "(...)el objetivo no debe ser mitificar ni convertir el objeto de estudio en un fetiche ya que este no es el final de la historia, sino su punto de partida. Los objetos son entes muy atractivos, porque al contrario de las teorías abstractas de los diseñadores tienen entidad física y se pueden tocar. Pero, más allá de su estricta materialidad, un producto es un conjunto de materiales que ha sido organizado de una manera específica para servir a objetivos específicos".⁸

Las exposiciones realizadas sobre colecciones de diseño por museos tan reconocidos como el MOMA, de Nueva York y el Victoria Albert Museum, de Londres, entre otros, son espacios que generan investigaciones y catálogos de gran factura, pero como son obras que parten de colecciones y de la visualidad de los objetos, no pueden dar una perspectiva del tema desde un universo más amplio que comprenda la sociología, la economía, la tecnología y el consumo del diseño.

En América Latina, Oscar Salinas publicó en 1992 su libro *Historia del diseño industrial*, resultado de una investigación minuciosa que realizó el autor para mostrar la evolución del diseño de forma más completa desde sus orígenes hasta la actualidad. En él incluyó además una visión de la proyección del diseño a nivel mundial.

En mayo de 1993 tuvo lugar un seminario sobre Historia del Diseño en el Center for Advanced Study in the Visual Arts de la National Gallery de Washington DC, en el que se propuso debatir la situación de la disciplina, su objeto y método de estudio así como su papel en la enseñanza y profesión del Diseño.

A partir de 1999 se desarrollan reuniones y congresos de carácter internacional, con el objetivo de demostrar la importancia del estudio de la Historia del Diseño con conciencia crítica de la especialidad. Las reuniones de Barcelona y La Habana llevaron a la creación inmediata del International Committee of Design History and Studies ICDHS, cuyos congresos promueven y propician investigaciones sobre la disciplina y sus alcances.

También la voluntad de apertura e internacionalización se deja sentir desde la Design History Society, que comenzó siendo una asociación de historiadores dedicados a investigar la historia del diseño británico y con el tiempo se ha convertido en una institución de referencia cuyo portavoz es la revista *Journal of Design History*.

⁸ John A. Walker, "Design History and the History of Design", publicado en 1989, en Isabel Campi: *La Historia y las Teorías historiográficas del diseño*, Ed Designio, 2013, página 55.

La internacionalización de la Historia del Diseño es el fenómeno más característico del siglo XXI y con la organización de congresos a escala mundial se ha puesto de manifiesto que existen historiadores dispuestos a debatir cuestiones historiográficas de gran transcendencia que superen el relato canónico de la Historia del Diseño.

En diciembre de 2006 se constituyó la Fundación Historia del Diseño (FHD), en Barcelona, con la misión de investigar, difundir y promover la Historia del Diseño, especialmente en el área de los países hispanohablantes donde la situación de la disciplina se encontraba muy débil.

En el 2009 la historiadora australiana Denise Whitehouse publicó el artículo *The State of Design History as Discipline*, dentro del libro *Design Studies. A Reader*, de Hazel Clark y David Brody, en el que insistía sobre la necesidad de que la Historia del Diseño elabore relatos estratégicos que superen las narraciones “pevsnerianas”. Y que fueran capaces de mostrar el objeto de estudio, la relación con la historia contemporánea, la situación actual y los problemas de la historia global.

En el 2010 la Fundación Historia del Diseño, conjuntamente con la Editorial Designio, bajo la coordinación de Isabel Campi, historiadora de gran prestigio, publicó el libro *Diseño e historia. Tiempo lugar y discurso*, que en su conjunto es una muestra de lo que se hace fuera del ámbito angloamericano.

En el 2013, Isabel Campi, publicó con la editorial DESIGNIO su libro *La historia y las teorías historiográficas del diseño*, un volumen para reflexionar y entender la utilidad y sentido de la Historia del Diseño como elemento clave para el desarrollo de una conciencia crítica. En palabras de Campi: “El diseño es una profesión joven pero no tanto como para que carezca de memoria; y la historia como dice John Lewis Gaddis, sirve para dar respuestas a preguntas trascendentales”.⁹

A MODO DE CONCLUSIÓN

Después del análisis se puede inferir que las causas de ponderar lo descriptivo o estético del producto icónico, están dadas por el hecho de que el discurso se narra desde la individualidad creativa del diseñador y su producto, desvinculándolo de su labor dentro del sistema. Esto ha potenciado la difusión del diseñador y el producto omnipotente minimizando el contenido interno del diseño. Por lo que es necesario un estudio a nivel social, tecnológico, económico y contextual que también forman parte del proceso.

Los distintos autores revisados concuerdan en que es necesario estudiar el contexto para lograr una visión más completa del diseño, por ejemplo Dilnot afirmó que “es fundamental, para la construcción de la disciplina, que se relacionen el diseño y el contexto”¹⁰. Heskett manifestó que “hay tener en cuenta que el diseño es una actividad interdisciplinaria que es afectada por factores culturales, políticos, económicos y tecnológicos, y que esos factores también se deben tener en cuenta para su estudio”.¹¹

⁹ Campi, Isabel, en *Diseño e Historia*, Designio, 2010, página 11.

¹⁰ Dilnot, C. (2009). “Some futures for design history. *Journal of Design History*”, vol. 22, N° 4, en Sergio Camacho-Lotero: *Aproximación a la historiografía del diseño industrial, con énfasis en Colombia*, Revista nodo N° 16, Vol. 8, Año 8: 71-86 Enero-Junio 2014.

¹¹ Heskett, J. (1987). “Industrial Design”. En Conway, H. (Ed.) *Design History: A Students' Handbook* (pp. 110-133). New York: Routledge. en Sergio Camacho-Lotero: *Aproximación a la historiografía del diseño industrial, con énfasis en Colombia*, Revista nodo N° 16, Vol. 8, Año 8: 71-86 Enero-Junio 2014.

La historia bajo estas premisas y como expone Isabel Campi , *"debe servir para dar profundidad, erudición y sentido crítico a cualquier práctica profesional, ya sea, la arquitectura, la ingeniería, el derecho o la medicina, la Historia del Diseño no debería perder de vista su objetivo de contribuir al desarrollo de la profesión"*.¹²

Atendiendo al resultado del estudio se pudo resumir que:

- El origen del problema en su génesis fue una necesidad, pues la disciplina en principio formaba parte de la Historia del Arte y la Arquitectura, por lo que partió de sus métodos para compilar las narraciones.
- A medida que se fue independizando la disciplina ha ido mostrando conciencia e interés por determinar sus métodos de aproximación a la historia tendientes a contribuir a la formación integral del diseñador. Dando herramientas conceptuales para comprender que la profesión está marcada por lo histórico, que implica un contexto sociocultural y económico determinado por una estética y técnica en cada momento.
- A pesar de esa toma de conciencia hoy prevalecen textos donde los contenidos están orientados desde la omnipotencia del producto icónico como legitimador del valor, que minimiza la profesión de diseño al fruto del ingenio, la creatividad y la

sensibilidad estética de sus creadores transferidos a los objetos.

Aun cuando los esfuerzos realizados en congresos y reuniones anuales por historiadores dispuestos a superar desde sus narraciones la iconicidad de los productos, todavía hoy se puede señalar que los contenidos que más abundan no están acotados desde una descripción jerarquizada por el proceso de diseño, la realidad desde el contenido hoy es:

- En muchos casos el foco de interés de los historiadores no se centra en el proceso de Diseño, sino, en los resultados: objetos.
- Los discursos ponen énfasis en diseñadores individuales o tendencias de manera implícita o explícita, alejadas de su contexto.
- Se sumergen con facilidad en lo descriptivo o estético del producto icónico.

Lo más preocupante de la situación actual de la disciplina es que lo que en principio fue una necesidad hoy es una moda, pues los contenidos que jerarquizan al objeto como icono no pretenden entender la complejidad del contenido interno del Diseño.

Los contenidos de las narraciones sobre Historia del Diseño, muestran un comportamiento que mayoritariamente se centran en:

¹² Isabel Campi. *La Historia y las Teorías historiográficas del diseño*, Ed Designio, 2013, página 144.

CONTENIDOS DONDE PREVALECE LA EXCELENCIA ESTÉTICA:

En un primer período la preferencia por una historia de los objetos extraordinarios (de élite) frente a los comunes (masivos) conecta fácilmente con la excelencia e instauran lo escaso como legitimador del valor.

TEXTOS DONDE PREVALECE LA ESTÉTICA FORMAL DE LA TENDENCIA: Estas narraciones pretende ser consistentes, pero, al eliminar el juicio sobre el resto de los factores que inciden en el proceso de diseño, otorgan como legitimador del valor la expresión formal de la tendencia.

TEXTOS DONDE SE PROPONE UN DISCURSO CON UN ENFOQUE INTEGRADOR PARA LA COMPRENSIÓN DE LA DISCIPLINA: Responde a la posición adoptada por los autores que pretenden un mejor conocimiento del contenido interno del diseño, porque desafían las nociones establecidas de los cánones extrapolados.

Por lo que se puede concluir que las bibliografías sobre la Historias del Diseño son numerosas y en muchos casos se sumergen con facilidad en lo descriptivo o estético del producto icónico. Como necesidad actual de la disciplina se pretende lograr, desde sus nuevas investigaciones, un discurso con un enfoque integrador capaz de abarcar la complejidad del diseño como profesión.

La Historia del Diseño representa un importante papel en la construcción del discurso sobre la disciplina y debería ayudar a la comunidad del diseño a identi-

ficar y discutir sus problemas, desde una perspectiva ética, estética y social. En palabras de Siegfried Giedion: "(...) para el historiador no hay cosas significativas. Al igual que el científico, el historiador no da nada por supuesto. Ha de ver los objetos, pero no tal como estos aparecen ante el usuario, sino como los vio el inventor cuando por primera vez cobraron forma".¹³

El contenido de las narraciones de Historia del Diseño debe ser:

- Un estudio histórico crítico que haga frente a la distracción que genera toda la contemplación y publicidad de los productos en torno a su consumo.
- Que contribuya a legitimar la disciplina, a darle visibilidad profesional y no con carácter de espectáculo o moda.
- Donde la sensorialidad quede recogida como el fruto del ingenio, la creatividad y la sensibilidad estética de sus creadores dentro del proceso de diseño.
- Capaz de visualizar la profesión como el resultado del conocimiento científico, tecnológico y metodológico de su tiempo.

La comparación entre los contenidos de la Historia del Diseño y el uso de los mismos, aún con sus limitaciones, han puesto de relieve dos problemas. Por un lado la desigualdad de las opciones, no dando lo mismo una elección que otra, ya que cada uno representa un lugar distinto desde el que reflexionar y actuar. Por otro lado, desde el punto de vista educativo, cabe la discusión acerca de cómo debieran ser escri-

.....
¹³ Siegfried Giedion, "La mecanización toma el mando", GG, 1978, en *Diseño e historia, tiempo, lugar y discurso*, Ed Designio, 2010, página 28.

tos para que sean representativos de la complejidad de la profesión.

En síntesis, frente a una historia que llega a ser vulgarizada frecuentemente desde la omnipotencia del producto icónico, se puede concebir una narración cuyo centro sea: la sociedad y la función del diseño con respecto a ella, lo que lleva a una historia social del diseño.

FORMACIÓN PROFESIONAL

Cabe preguntar después de este estudio ¿En qué medida puede contribuir la Historia del Diseño al entendimiento de lo que es la profesión y de lo que hace el diseñador?

Es necesario entender, desde la historia, que la práctica del diseño se desarrolla a través del rigor, que se parte del objeto de la profesión para generar conocimiento útil. Que a través de la comprensión del proceso en la historia, el hombre ha logrado definir y establecer la profesión de diseño, el carácter y la necesidad de los productos. Por eso es muy importante que la historia sea vista como un conjunto de saberes que desde lo práctico, lo tecnológico y lo cultural aportan un contenido profundo que contribuya a legitimar la disciplina.

La Historia del Diseño también tiene un valor teórico, cultural y proyectual, que es considerablemente más importante que la visión espiritual que existe

de la misma. Lucila Fernández, en su artículo *La inteligencia de la Historia o su valor proyectual*¹⁴, define estos valores así:

"Valor teórico: Capacidad de la historia para definir y ampliar el concepto de diseño, permitiéndole al alumno consolidar y validar un criterio clave que le permitirá una práctica más rigurosa y consciente. Por ejemplo, podemos citar la tesis del más con menos del Racionalismo, que hoy apoya y tributa al concepto de diseño sustentable".

"Valor cultural: Demuestra al estudiante que el diseño constituye una parte de un todo histórico. Por lo que es importante conocerlo y comprenderlo en relación con ese todo que forma parte de la información necesaria para el entendimiento de cualquier accionar humano que pretenda crear y transformar".

"Valor proyectual: Valida en el estudiante los conceptos racionalidad, síntesis, buena forma, etc., esenciales para la práctica de un buen diseño. Estos conceptos pueden ser analizados desde la historia con la suficiente comprensión para tributar en el mejor desempeño práctico del futuro diseñador".

Con este nuevo enfoque del contenido se pretende demostrar que la Historia del Diseño no debe, como manifiesta Margolin: "guiarse por los objetos o los estilos porque el estilo no es un elemento central del diseño ni un persuasivo medio de organización, el estilo en todo caso es una consecuencia de estos factores que se encuentran estrechamente vinculados a cuestiones económicas, sociales, políticas o estéticas".¹⁵ Las narraciones deben ser una expresión de la complejidad de la profesión, desde todos los

¹⁴ Fernández, Lucila; (2014). *La inteligencia de la Historia o su valor proyectual*. Manuscrito no publicado.

¹⁵ En Isabel Campi: *La Historia y las Teorías historiográficas del diseño*, Ed Designio, 2013, página 104.

factores que condicionan, limitan, facilitan, restringen y favorecen la actividad del Diseño.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

Bernhard E. (2002). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Calvera A., Mallo M., editores. (1999). *Historias desde la periferia: historias e historias del diseño, Actas de la primera Reunión Científica Internacional de Historiadores y Estudiosos del Diseño*. Barcelona: Ed. Publicaciones Universidad de Barcelona UB.

Campi, I., coordinadora. (2010). *Diseño e historia*. México: Ed Designio.

Campi, I. (2013). *La historia y las teorías historiográficas del diseño*. México: Ed Designio.

Charlotte & Peter Fiell. (2005). *Design del siglo XX*: Ed Taschen.

Dorfles, G. (1972). *Naturaleza y Artificio*. Barcelona: Ed Lumen.

Forti, A. (1986). *Objects of Desire: Design and Society 1750-1980*. Londres: Ed Thames and Hudson.

Giedion, S. (1978). *La mecanización toma el mando*. Barcelona: Ed Gustavo Gili.

Gay, A., Samar L. (2004). *El diseño industrial en la historia*. Argentina: Ed Ediciones tec.

Heskett, J. (1985). *Breve historia del diseño industrial*. Barcelona: Ed Ediciones del Serbal.

Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial, ensayos y estudios sobre diseño*. México: Ed Designio.

Margolin, V., González, C., Salinas, O., Rodríguez, L., Morales, E., Losada, A., Garone, M., Buchener, D. y Giménez, J. (2009). *Las rutas del diseño. Estudios sobre teoría y práctica*. México: Ed Designio.

Salinas, O. (2012). *Historia del diseño industrial*. México: Ed Trillas.

ARTÍCULOS:

Caseres, A. (2006). *Historia, razón y método. Una introducción didáctica programática a los problemas del método en las ciencias humanas*. Revista A Parte Rei, Revista de filosofía, septiembre 2006, <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/>

Calvera A. (2007). *Para una estética del diseño: algunas reflexiones en torno de su actualidad*, Barcelona, pdf, este artículo recoge la introducción escrita para el libro de la misma autora, *De lo bello de las cosas*. Materiales para una estética del diseño, Barcelona: Ed Gustavo Gili.

Calvera A. (2011). *En torno a una posible estética del diseño: hipótesis de partida y cuestiones de fondo*, en *Estética*

y diseño, revisiones en el marco de la cultura contemporánea, pdf, junio.

Ruiz, M. (2010). *El conocimiento histórico. Tiempo histórico y categorías temporales. El historiador y sus fuentes. Nuevas*

líneas de investigación. (Sección Temario de oposiciones de Geografía e Historia), <http://clio.rediris.es>

Design Issues, revista digital que se recibe en centro de información del ISDi.

.....



La Silla de tubo de acero B3, más conocida como Wassily de Marcel Breuer proyectada en 1925, fue la primera hecha en este material. Producida y puesta a la venta en 1926 por la Standard Möbel de Berlín, se caracteriza por líneas que fluyen construyendo un mobiliario espacial y transparente que al doblarse circunscribe un espacio cúbico. Aprovecha la flexibilidad del tubo de acero con la tensión de la lona para crear un muelle sin necesidad de resorte, que la hace

portadora de una búsqueda de la funcionalidad extrema a través de sus partes y materiales.

En palabras de Breuer para describir su propuesta:

"Los muebles de metal son partes de una habitación moderna. Ellos carecen de estilo, pues fuera de su finalidad y de la construcción que a ella conviene, no debe expresar forma deliberada alguna (...) no son recios, monumentales, con apariencia de firmeza, en realidad firmemente contruidos, sino ariosos, dibujados, por así decirlo, sobre el mismo espacio de la habitación; no obstaculizan ni el movimiento ni la mirada a través de la pieza respectiva)...(para estos muebles he elegido en especial el material metálico, a fin de conseguir las propiedades de los modernos elementos espaciales".¹

La Wassily a pesar de ver sido proyectada bajo un estricto canon de racionalidad, en la actualidad es producida y comercializada por Knoll International con un valor de 1270 euros (2006), pues forma parte de los objetos considerados iconos del diseño, que experimentan una especie de culto destinado a la ostentación de una estética BAUHAUS.²

Sobre esto Breuer manifiesta en 1977, cuando se le propone producir una silla con cincuenta años de antigüedad: *"También me parece raro desenterrar la silla ahora; deberíamos comprimirla en un devocionario".³*

Imagen tomada de: <http://www.numbat.net/blog/silla-wassily-1925/>

¹ Marcel Breuer, "Das neue Frankfurt, enero de 1928, catálogo de la Bauhaus, en Historia del Diseño Industrial, Oscar Salinas, Ed. Trillas, reimpresión 2012, pág. 104.

² "BAUHAUS", Ed. H.f. ullmann publishing GmbH, 2013, pág. 624.

³ "BAUHAUS", Ed. H.f. ullmann publishing GmbH, 2013, pág. 624.

.....

**Diseño museográfico y recursos virtuales.
Conexión al patrimonio.**

*Museographic design and virtual resources.
Their link to patrimony.*

.....

LIC. OMARA ISABEL RUIZ URQUIOLA

LIC. YAINET RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ

D.I. SULUMI SÁNCHEZ HERRERA

Diseño museográfico y recursos virtuales. Conexión al patrimonio.

*Museographic design and virtual resources.
Their link to patrimony.*

LIC. OMARA ISABEL RUIZ URQUIOLA
LIC. YAINET RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ
D.I. SULUMI SÁNCHEZ HERRERA

RESUMEN

Esta indagación comprende el análisis del concepto de diseño museográfico empleado como facilitador de la interacción entre público y contenidos referentes a un legado patrimonial específico, con base en la aplicación de las nuevas tecnologías. Se pretende mostrar el proceso de diseño interiorista que valida los recursos virtuales en el ámbito de un discurso museológico puntual. Se enfocarán los alcances comunicacionales de las plataformas interactivas que estructuran el diseño de la sala en cuestión.

Se sigue una metodología de desglose de la narrativa temática que se desarrolla en la Sala de Ambiente Interior del Palacio del Segundo Cabo, en función de mostrar la efectividad de la estrategia de diseño empleada. El presente estudio valida como proceder museístico adecuado a las dinámicas socio-culturales vigentes en el contexto nacional, el abordaje interiorista/museográfico encauzado desde lo virtual.

Concluyendo en lo acertado del discurso museográfico que desde los presupuestos del diseño de interiores legitima la implementación de la novedad tecnológica como canalizador de las relaciones individuo-institución cultural, por su capacidad de renovación de los instrumentos viables para el logro del auto-reconocimiento del ser social en su identidad cultural.

ABSTRACT

This work clarifies the concept of Museographic Design as the facilitator of the interaction between the public and the contents – as it relates to a specific patrimonial legacy - based on the application of new technologies. It intends to show the interior design process that validates the virtual resources, in the scope of a punctual museological discourse. It is focused in the communicational reach of the interactive platforms that structure the design of the museum hall in question.

We follow a methodology that breaks down the thematic narrative developed in the Interior Ambience exhibit hall at the "Palacio del Segundo Cabo", so as to show the effectiveness of the design strategy utilized. This case study validates the interiorist/museographic approach, channeled from a virtual perspective, as proper museum behavior, adjusted to the current socio-cultural dynamics of the national context.

To conclude, in the accuracy of the museographic discourse that from the premises of interior design legitimizes the implementation of technological novelties as channelizers of the relationship between the individual and the cultural institution; due to their ability to renew the instruments that make possible the self-awareness of social beings in their cultural identity.

Palabras Claves

Diseño, museografía, diseño interior, museo virtual, nuevas tecnologías, patrimonio, referentes, identidad cultural.

Keywords

Design, museography, interior design, virtual museum, new technologies, patrimony, references, cultural identity.

INTRODUCCIÓN

SI EL BOOM QUE, EN LAS DOS ÚLTIMAS DÉCADAS DEL siglo XX experimentaron los edificios destinados a la actividad museal desde su propia concepción arquitectónica y las exposiciones -ahora convertidas en grandes sucesos sociales y publicitarios-, definió el entorno museográfico/interiorista desarrollado en dichos inmuebles, el protagonismo de las nuevas tecnologías resulta en la validación contemporánea del encargo comunicacional inherente a toda institución museística.

En el ámbito cubano la primera tendencia no ha lugar por razones obvias en el orden de lo infraestructural, y sí hemos asistido a una sostenida revalidación de inmuebles connotados simbólicamente por la tradición que soportan discursos museológicos diversos de manera congruente sin que prevalezca la carga histórica por sobre la propuesta curatorial.

Hace parte de esta práctica una experiencia museológica que sin representar totalmente la inmersión en el universo virtual dada la no posibilidad de conectividad a la red*, pretende redimensionar un acápate esencial en la conformación de nuestra identidad, como lo es el aporte europeo a la definición de las pautas interioristas de los espacios cubanos en su devenir histórico. Analizaremos un caso en que el diseño interior en su alcance museográfico intenta combinar los recursos virtuales que sustituyen la

presencia física del objeto con un universo de formas y colores acompañantes en elementos básicos, como mobiliario, información gráfica preliminar de los contenidos y la significativa “envoltura”, dada la ubicación en una de las edificaciones fundacionales de vida urbana cubana. (1)



(Imagen 1) Edificio del Palacio del Segundo Cabo. Plaza de Armas, Centro Histórico de La Habana.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se realizó un análisis documental en la búsqueda de la mayor cantidad de referentes de diseño museográfico acerca de experiencias donde se aplican los recursos virtuales en emplazamientos constructivos y nodos urbanos con marcado carácter patrimonial.

* Se refiere a la imposibilidad de conexión en tiempo real a internet.

Siempre que fue necesario se adaptaron los conceptos vigentes en cuanto a la nomenclatura museística y de diseño de acuerdo con las particularidades del contexto cubano y del museo/caso de estudio en cuestión dada la disponibilidad de enclave edificado para una propuesta en soporte digital.

Se siguió una metodología de análisis del proceso de diseño aplicado en función de un concepto museológico general y, puntualmente se expone el planteo de una sala expositiva orientada hacia la interacción virtual del público con la trayectoria del diseño interiorista, de marcada influencia europea en Cuba.

RESULTADOS

Dada la prevalencia de las dinámicas sociales contemporáneas, determinadas éstas por la interacción tecnológica entre los diferentes universos de conocimiento que engloban al ser humano actual, la actividad museística ha incorporado las prestaciones virtuales como estrategia comunicacional en la proyección del discurso científico del museo, resultando el diseño interior una vía de materialización del supuesto conceptual.

La inoperancia del museo tradicional, verificado en el escaso interés del público que asiste a sus instalaciones por propia voluntad, ha estimulado a replantear las razones por las que lejos de atraer audiencias, crece la percepción social de que son volúmenes de objetos fenecidos. Las dinámicas que se han ido

generando para llevar la organización museal al siglo XXI, han desembocado en procesos de cambios, visibles en el auge de ciertos equipamientos, la aparición de nuevas infraestructuras culturales, la mutación en los formatos y lenguajes de presentación de los objetos y contenidos y la crisis de las clasificaciones propias de este ámbito.

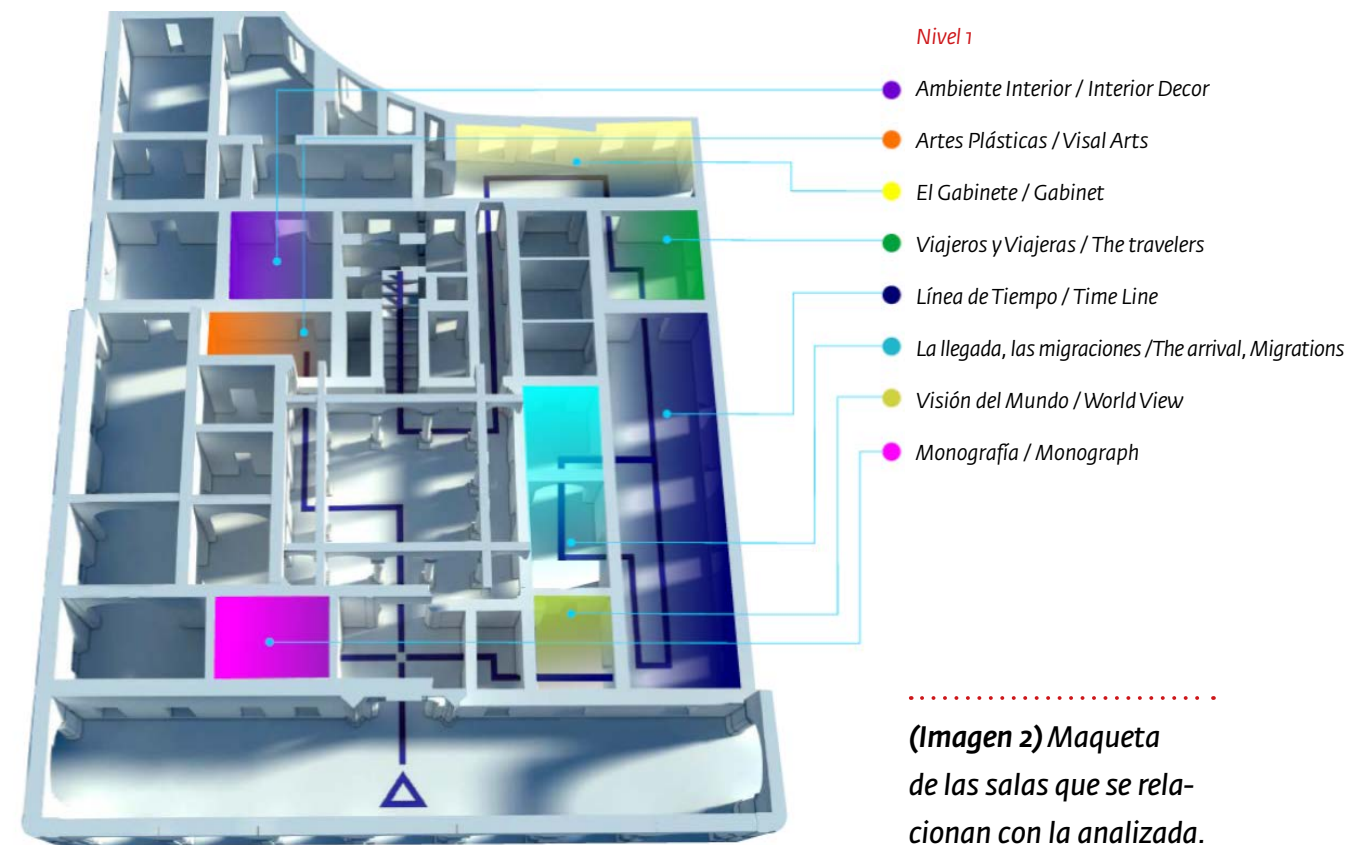
En ciertos modelos de organizaciones museales el hecho histórico, técnico, científico, incluso artístico, se representan sin objetos. Los centros de interpretación, también llamados centros de visitantes, centros de recepción o museos de sitio, son ejemplos de esa proyección. Son equipamientos que promueven una comunicación persuasiva con el visitante, descifrando en presencia del recurso patrimonial (ya sea este un fenómeno social, político, económico o cultural, un paisaje natural, un hallazgo arqueológico, entre otros) significaciones y correlaciones poco evidentes a los ojos de la audiencia, quienes luego de acceder a ese conocimiento se sienten conectados emocional e intelectualmente con su preservación. Una forma de medición respecto al éxito posible de estos centros consiste en evaluar observando su capacidad para estimular cuestionamientos y búsquedas personales que razonen el tema que aborda la institución más allá de sus muros.

El caso de análisis abordado es significativo dentro de la tendencia antes esbozada. Se trata de un emprendimiento museal de nuevo tipo para el contexto cultural Cuba.

Ubicado en un inmueble portador de valores agregados dada su trascendencia histórica y por los códigos arquitectónicos que representa, datado en lo más temprano del siglo XVIII cubano donde la expresión barroca en lo formal se tradujo en formas curvas y contrastes de claroscuros por la combinación del juego de entrantes y salientes de elementos estructurales como las columnas, o decorativo-funcionales como los vitrales, se emplaza el Palacio del Segundo Cabo: Centro para la Interpretación de las Relaciones Culturales Cuba-Europa. Este edificio, además, es conformador de la trama urbana esencial a la génesis patrimonial de la ciudad de La Habana, la Plaza de Armas. Asistimos, por tanto, a una propuesta renovadora de la actividad museológica nacional posibilitada por la interacción del planteo temático asentado en los vínculos culturales diversos entre lo cubano y lo europeo: danza, música, política, migraciones, entre otros, y el diseño de interiores que codifica morfológicamente los espacios expositivos.

De lo anterior se deduce el no apego textual a la definición que de museo virtual es generalmente aceptada y que establece que éste consiste en *“una colección de objetos digitalizados, articulada lógicamente y compuesta de diferentes soportes que por su conectividad y su carácter de acceso múltiple, permiten trascender los modos tradicionales de comunicación y de interacción con el visitante (...); no dispone de lugar ni de espacio real y sus objetos, así como las informaciones conexas, pueden ser difundidos a los cuatro rincones del mundo”* (Schweibenz, 1998).

El Centro, tal como lo demuestra su nombre, sí cuenta con una sede física definida y realmente no contempla la difusión de los contenidos que desarrolla de forma explícita, sino a través de su propio relacionamiento interpretativo con el público/usuario del soporte tecnológico determinado por su diseño. Es así que la nomenclatura internacional vigente debe reacondicionarse a un uso de lo tecnológico-virtual atemperado por condicionantes materiales locales como la no disponibilidad de conectividad a *internet* de los emplazamientos interactivos que estructuran el diseño de las salas. (2)



El diseño interior es garante de la generación de atmósferas atractivas en lo visual y lo sensorial como respaldo a los contenidos con que ha de interactuar el visitante. Con el ya enunciado tema de los vínculos culturales cubano-europeos se recrean sucesos históricos y artísticos permeados de una carga emotiva a ilustrarse digitalmente, optimizando el carácter participativo respecto a lo expuesto al ser objeto de jerarquización por parte de un sujeto que privilegia los conocimientos que le son de interés. Condicionar esta selección e incentivar el relacionamiento con el tema manifiesto es, en primera instancia, el encargo del proyecto de diseño. (3)

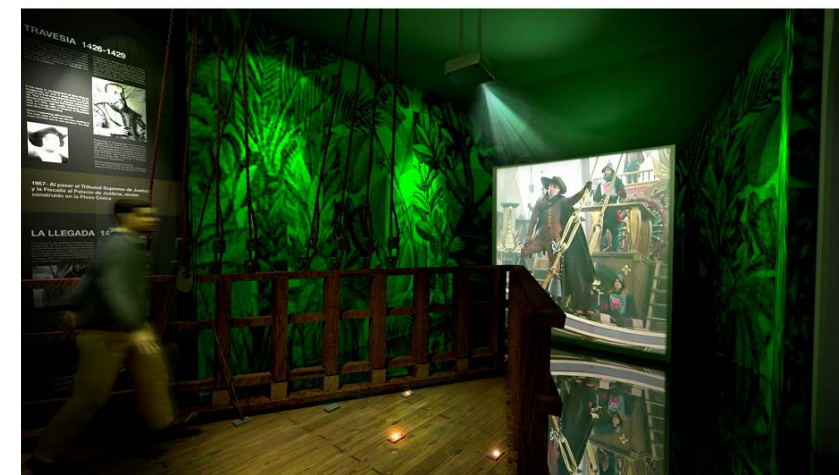
Es así que el diseñador opera como museógrafo en la medida en que maniobra como intermediario entre la pauta museológica desde la que se conceptualiza el eje temático del centro interpretativo y los públicos-destino de todo el proceso investigativo de origen.

Soluciones de diseño empleadas

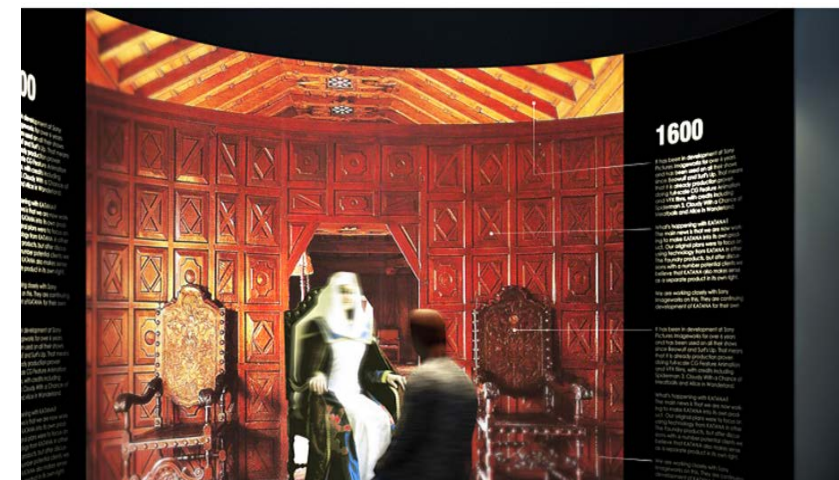
Casi la totalidad de las salas funcionan como espacios donde se mezclan maquetas, simulacros técnicos y efectos especiales. En el centro de todo encontramos al objeto virtual, ya sea como representación plana en 3D, o en programas de animación y movimiento que sustituyen a los antiguos soportes estáticos, ya no competitivos. Aunque puntualmente, se contará con tecnología óptica por ofrecer opciones increíbles a nivel de posibilidades técnicas y de representación

virtual. Hablamos de pantallas táctiles de gran tamaño y escaso volumen que permiten intervenir directamente al visitante sin ningún tipo de conocimiento o destreza técnica previa. También los trucos perceptivos, los cuales suelen sorprender al visitante. (4)

Pero todos los aditamentos tecnológicos estarán circunscritos a elementos tradicionales que funcionan como especie de enlace o recordatorio perenne de la relevancia del entorno edificado contentivo de la muestra, ellos son los sistemas gráficos, panelerías, carte-



(Imagen 3) Generación de atmósferas sugestivas.



(Imagen 4) Percepción trucada y relacionamiento con los contenidos de la Sala de Ambiente Interior.

les, textos en vinilos, fotografías, videos, diaporamas y música, habituales en los museos de siempre, pero ahora en función de un discurso expositivo sucinto. (5)

Narrativa temática, legado cultural y diseño museográfico

La Sala de Ambiente Interior del Palacio del Segundo Cabo: Centro para la Interpretación de las Relaciones Culturales Cuba-Europa, siguiendo el discurso museográfico ya definido, se estructura espacialmente a partir de paneles informativos con las referencias históricas generales de los períodos de tiempo que se representan en el entorno virtual y su relación con los estilos decorativos importados de Europa, así como la adecuación de éstos a las condiciones y gustos isleños.

La conformación integral de la sala es generada desde un entorno en cuyo centro se encuentra una pantalla cóncava sobre la cual se proyectarán imágenes de interiores que refieren entornos geográfico-culturales definidos por influencias de grupos humanos de origen europeo migrantes hacia Cuba en diferentes momentos históricos, todos aportadores de marcas identitarias profundas que perviven como legado cultural en la génesis estética de la nación. (6)

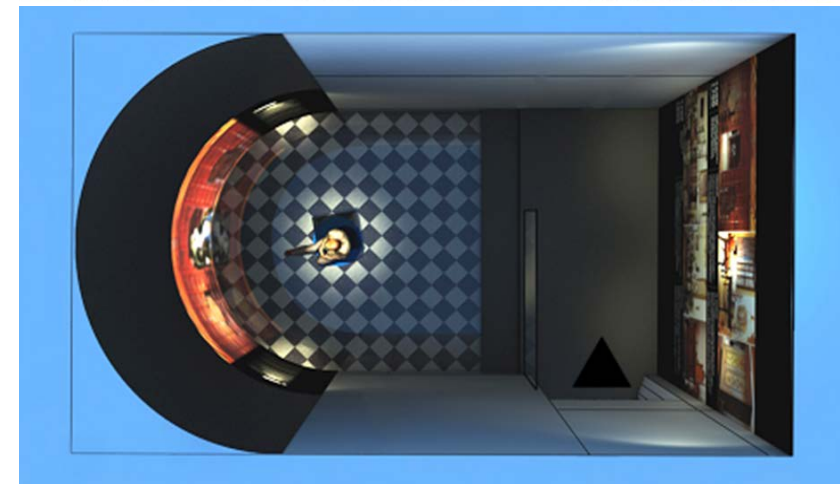
El sector de interacción es propiciado a partir de tablets en las que se seleccionará el objeto virtual que dentro de los espacios expuestos será privilegiado por la atención del usuario y, tendrá un desarrollo digital en la pantalla principal. Éste podrá ser reubicado

en el entorno representado, pero también será posible obtener información con otro nivel de profundidad, alcanzando un grado óptimo de interconexión del perceptor con el conocimiento del patrimonio cultural expuesto.

La naturaleza inmaterial del espacio diseñado adquiere otra dimensión cuando el audio generado para cada ambiente de época se personaliza por el propio usuario, mejorando ostensiblemente la contextualización del relato museológico.



(Imagen 5) Convivencia de la tecnología con sistemas gráficos tradicionales.



(Imagen 6) Vista superior de la Sala de Ambiente Interior.

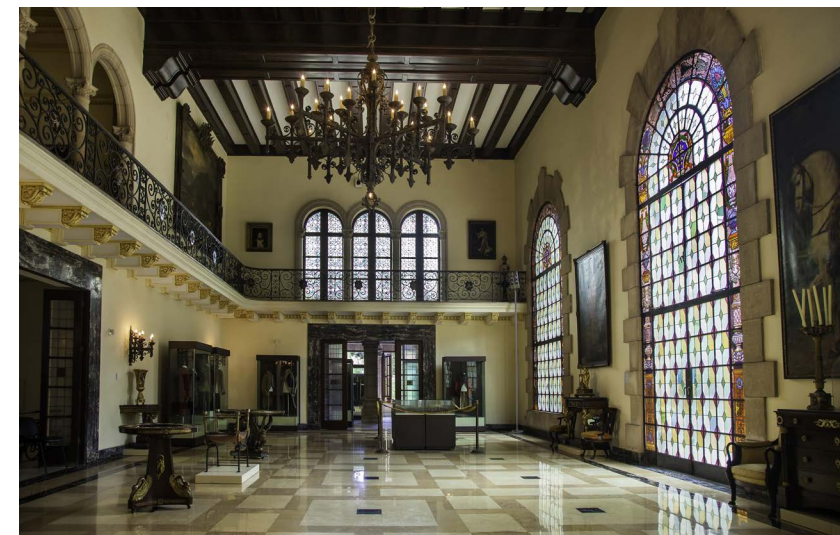
Cada sesión se compartirá a modo de anfiteatro en miniatura, con un número limitado de personas, que además podrán apreciar el resto de la información, que de manera más explícita y con menor jerarquía contienen los paneles asociados a la plataforma de espera.

Está prevista la instalación de estrado y bancos como estructura facilitadora de todo el proceso de relacionamiento.

Los espacios a simular virtualmente se cuentan en el número de ocho, y con ellos se recorrerán los interiores desde la casa primera: el fuerte-morada del Adelantado Diego Velázquez, en Santiago de Cuba, definido por usanzas hispánicas bien marcadas según mobiliario y aditamentos decorativos o netamente funcionales, importados en su mayoría. Igualmente y tratando de seguir una secuencia histórica, se simulará la estructuración del interior habitacional desde el protagonismo de piezas artesanales con punto de partida en el modelo europeo, e invenciones de artes aplicadas coherentemente conjugadas en el Palacio Cantero de la Villa de la Santísima Trinidad, al centro de Cuba. También se representará el tránsito de la precariedad rural hacia los usos ciudadanos en el ámbito de lo doméstico de la casa-vivienda del cafetal La Isabelica, auténtica expresión de predominio del ascendente francés a partir de las relaciones entre criterios productivos y modo de vida, así como se abordarán diferentes tipologías espaciales del interior de inmuebles definidos morfológicamente por sus funciones sociales específicas como resultado

del progreso económico que generó calidades formales de excepción con explícitas contribuciones europeas, tales son los casos del Teatro Sauto y la Farmacia Triolet, ambos en la próspera e ilustrada capital matancera y de la autoría o el auspicio de un artista italiano y un francés hombre de ciencias, respectivamente. Esta selección se complementa convenientemente con elementos de mobiliario y decoración franceses de la Colección Napoleónica a partir de piezas únicas comprendidas en nuestro caudal patrimonial, y reproducidas digitalmente en un espacio interior representativo de las pretensiones estéticas de la burguesía nacional, como la residencia del acaudalado político y hombre de negocios de origen italiano Orestes Ferrara. (7)

En el mismo sentido el comedor de la residencia Lasa-Baró dará paso al arribo de líneas tendientes a la geometricidad decorativa por los aditamentos provenientes de la casa Lalique, y toda la atmósfera in-



(Imagen 7) Salón principal del Museo Napoleónico (Residencia Ferrara).

terior concebida desde supuestos creativos artdeco-sianos de matriz europea. Se concluirá la selección virtual con la casa Schulthees. Dadas las calidades formales conseguidas según los postulados racionalistas europeos del arquitecto Richard Neutra y sus colaboradores en su concepción y ejecución, creemos que la selección de su salón principal dará la posibilidad de más amplia difusión, así como de un acercamiento más “real”, con un diseño de excepcionales valores contemporáneos en la integralidad y coherencia del proyecto.

DISCUSIÓN

Pertinencia del enfoque interiorista o museográfico con preeminencia de lo virtual respecto al discurso museológico en el contexto patrimonial en cuestión.

A partir de la reproducción virtual de ambientes interiores exponentes de la síntesis estética que en Cuba se rigió por normas estilísticas europeas, en cuanto a la presencia de artes aplicadas, distribución y zonificación espacial según la jerarquización de funciones al interior del inmueble, se pretende mostrar la paulatina conformación de la identidad local en el abordaje interiorista tanto de espacios privados, como en los de mayor proyección social.

Dado el marcado acento europeo presente en la definición visual de diversidad de espacios habitacionales, culturales o de servicios que por toda la Isla y a través del tiempo devienen en hitos de significativa

aportación cultural, se legitima un legado que desde la función referencial de esta sala se integra al concepto museológico que define el proyecto general.

Mediante la visualización de las marcas culturales que definieron nuestros ambientes cotidianos con fuerte presencia del legado europeo, se hará evidente su contribución y alcance en la conformación de dinámicas de vida propias, en permanente relación con los patrones plásticos de referencia.

La selección de contenidos está determinada por la presencia de enclaves con marcada pauta formal de influencia europea. Se tienen en cuenta contextos regionales definidos en su momento por la huella migratoria europea y sus consecuencias en la configuración de hábitat o espacios de confluencia social representativos para cada comunidad, ya sea urbana o rural, a lo largo del país.

Es el diseño de interiores en concordancia conceptual con la museología que engloba el discurso cultural planteado para este museo, quien hace factible la funcionalidad pretendida. Se vale del recurso tecnológico como única vía posible para el desarrollo expositivo de un tema que de otra manera sería impensable por su propia naturaleza espacial.

CONCLUSIONES

Se han referido las coordenadas museológicas que definen al Centro para la Interpretación de las Re-

laciones Culturales Cuba-Europa, en su proyección de difusor de un acápite, entre otros, sustancial a la definición de la identidad cultural cubana, como lo es el referente de origen europeo aplicado a la configuración de los ambientes interiores; todo ello soportado por una apoyatura tecnológica que implica la presencia virtual de los contenidos con que podrá interactuar el público, objeto social de toda institución cultural.

Se considera validado el tratamiento virtual que el diseño museográfico aplica a una esfera del patrimonio cultural de un país; como resultado este se colectiviza, interactúa con el ser social resultante de esos referentes socio-históricos quienes ahora pueden acceder a un conocimiento de valores culturales que les son nuevos, en muchos casos dada la imposibilidad de constatación real ya sea por causa de la lejanía geográfica, u otro factor de impedimento.

Los componentes tecnológicos orgánicamente seleccionados y jerarquizados por el diseño en función de la articulación de un concepto museológico central, y específico para cada sala, determinan la dinámica funcional desde el involucramiento activo del sujeto por su interacción con la puesta en escena que siempre significa un espacio museal.

BIBLIOGRAFÍA

Desvallées, André, Mairesse, François. (2010). *Conceptos clave de museología*. Disponible en <http://icom.museum/professional-standards/key-concepts-of-museology/>

Linares, José. (1994). *Museo, arquitectura y museografía*. La Habana: Edit. Fondo de Desarrollo de la Cultura. Dirección de Patrimonio Cultural, MINCULT.

_____. (2013). *Museos, tiempo, espacio y luz*. La Habana: Ediciones Boloña, Oficina del Historiador de la Ciudad.

MIRANDA, J. M, (1994). *¿Centros de interpretación? Carpeta informativa del Centro Nacional de Educación Ambiental (CENEAM)*. Octubre. (Texto en formato pdf).

Trocchianesi, Raffaella. (2014). *Design e narrazioni per il patrimonio culturale*. Milano: Maggioli Editore.

.....
**La evaluación como modo de actuación
profesional de los diseñadores.
Una experiencia docente – investigativa.**

*Evaluation as a professional performance of the designers.
A teaching - research experience.*
.....

DrC. ORESTES D. CASTRO PIMIENTA.

La evaluación como modo de actuación profesional de los diseñadores. Una experiencia docente – investigativa.

*Evaluation as a professional performance of the designers.
A teaching - research experience.*

RESUMEN

El término evaluación es ampliamente utilizado en todas las áreas del conocimiento, en las más disímiles organizaciones, siendo además un requerimiento de todos programas y proyectos científicos, sin embargo, en el diseño como área del conocimiento y como profesión es aún un tema insuficientemente tratado. El presente trabajo se centra en la evaluación como modo de actuación de los profesionales del diseño y tiene como finalidad reportar una experiencia docente – investigativa, que permitió caracterizar éste modo de actuación a partir de aproximación desde la investigación cualitativa.

La metodología utilizada tiene como paradigmas la investigación – acción – participativa, fundamentos de la psicología positiva y el construccionismo social. Se elaboró un diseño cualitativo, consistente en trabajar con una comunidad de práctica ya constituida (Grupo de la Maestría en Gestión de Diseño en el Instituto Superior de Diseño) y orientarla hacia una comunidad de aprendizaje sobre evaluación. La forma organizativa fundamental fue la realización de talleres teórico – prácticos. Se utilizaron métodos didácticos y de investigación, los que se describen, con énfasis en estos últimos, entre ellos: la observación participante, la entrevista a grupos focales, el análisis documental y del producto de la actividad y la determinación de la satisfacción individual y grupal de los participantes.

DRC. ORESTES D. CASTRO PIMIENTA.

ABSTRACT

The term assessment is widely used in all areas of knowledge, in the most diverse organizations, and is also a requirement of all programs and scientific projects, however, the design and area of knowledge and as a profession is still a topic insufficiently treated. This paper focuses on the evaluation and mode of action of design professionals and aims to report an educational experience - research that allowed characterize this mode of action from the Appreciative Inquiry approach (A.I.)

The methodology used is as paradigms of research - action - participatory foundations of positive psychology and social constructionism. a qualitative design, consisting of working with a community of practice already established (Group Master of Design Management at the Higher Institute of Design) and directing it towards a learning community assessment was developed. The fundamental organizational form was conducting theoretical workshops - practical. Teaching and research methods were used, those described, with emphasis on the latter, including: participant observation, interviews with focus groups, documentary and product activity analysis and determination of individual and group satisfaction participants.

Palabras Claves

Evaluación, Modo de actuación profesional, comunidad de aprendizaje.

Keywords

Evaluation, performance mode and learning community.

“LOS QUE ENSEÑAN NO SON MÁS QUE COMPAÑEROS
DEL QUE APRENDE...”¹

Presbítero Félix Varela y Morales (1788 – 1853)
Maestro cubano del siglo XIX.

INTRODUCCIÓN

La evaluación como concepto de máxima generalidad, deviene categoría de diferentes sistemas teóricos, propio de tan diversas ramas del saber humano como la Pedagogía, la Psicología, Sociología, la Medicina, las Ingenierías y más recientemente en el Diseño como profesión.

En la actualidad la evaluación es condición “sine qua nom”, para demostrar el rigor científico de una investigación, la viabilidad de un programa o proyecto y su impacto económico, social o medioambiental.

La implantación de programas de gestión y aseguramiento de la calidad tanto en organizaciones productivas o de servicios, fiscales o privadas, implica dominar las teorías, las metodologías y prácticas evaluativas.

No existe una teoría global de evaluación, la que se encuentra en plena fase de construcción a partir de todo un conjunto de aportaciones cuya sistematización van teniendo lugar en diferentes contextos, esferas y modos de actuación, en áreas del conocimiento aparentemente distantes, que van desde los

orígenes lingüísticos, tanto semánticos como lexicográficos, pasando por referentes históricos, hasta los rigores del mundo empresarial, así como las peculiaridades de la docencia y la investigación.

La evaluación en el contexto del diseño como profesión ha estado presente desde su surgimiento, en tanto le es propia a toda actividad humana, de manera consciente o inconsciente y tiene poca presencia en las publicaciones sobre diseño, sin embargo, resultan significativos los criterios aportados por autores como Jorge Frascara, Norberto Chavéz, Raúl Belluccia, Joan Costa, Bruno Murani, Yamilet Pino y en especial los de Sergio Luis Peña Martínez, que se constituyen en referente obligado en el contexto cubano.²

En todo caso es necesario dilucidar ¿cuáles son los rasgos característicos del modo de actuación evaluación de un diseñador?, para lo cual se realizó una experiencia docente-investigativa, con criterios esencialmente cualitativos. Se adoptaron aspectos la metodología de la indagación apreciativa, tomando como punto de inflexión el modo de actuación evaluación. Esta experiencia se reporta en el presente trabajo.

METODOLOGÍA UTILIZADA:

A) DISEÑO DE LA EXPERIENCIA REALIZADA.

La metodología utilizada tiene como paradigma la investigación – acción – participativa.

² PEÑA. SERGIO L. (2007). *Modelo de Gestión de las Competencias profesionales del Diseño en Cuba. Tesis de Maestría, ISDi. La Habana, Cuba.*

¹ Félix Varela. *Obras, Biblioteca de Clásicos Cubanos, No.1 Ediciones Imagen contemporánea, La Habana, 2001, vol. I, pág.90.*

El objetivo propuesto fue: Caracterizar el modo de actuación evaluación en el contexto del diseño como profesión, potenciando un diálogo apreciativo y reflexivo de un grupo de profesionales vinculados directamente al diseño e incorporados a una comunidad de práctica.

Se elaboró una estrategia cualitativa, consistente en aprovechar las virtudes de una comunidad de práctica ya constituida, es decir con objetivos comunes y vínculos interpersonales establecidos (Grupo de la Maestría en Gestión de Diseño Instituto Superior de Diseño), para potenciar sus fortalezas como comunidad de aprendizaje, tomando como eje temático uno de los modos de actuación de los diseñadores: evaluación.

En el aspecto docente (didáctico) de la experiencia se utilizaron los métodos: investigativo y la búsqueda parcial o heurística, como procedimientos fundamentales: el diálogo reflexivo y la elaboración conjunta, la forma organizativa fundamental fue la realización de seis talleres teórico-prácticos y la forma de cooperación el trabajo grupal.

En el aspecto investigativo los métodos utilizados fueron: La observación participante, la entrevista a grupos focales, el análisis documental y del producto de la actividad y la determinación de la satisfacción individual y grupal de los participantes.

Se realizaron seis talleres, en los que conceptualmente se trabajó en la concientización de los saberes

individuales y las ventajas del saber colectivo, como comunidad de práctica y sus potencialidades para lograr un aprendizaje que parte del contexto, busca la solución de los de los problemas, desde las fortalezas y la acción colectiva, favoreciendo su iniciación como comunidad de aprendizaje.

TALLER NO. 1

APROXIMACIÓN A LA COMUNIDAD DE APRENDIZAJE.

Identificación del “Centro positivo”, es decir, los mejor del grupo, su fortaleza para alcanzar los objetivos. Se trabajó en la identidad del grupo, considerando en el plano individual las interrogantes siguientes:

- ¿Quién soy?
- ¿Para qué estoy aquí?
- ¿Qué voy a obtener?
- ¿Qué voy a aportar?

En el plano grupal se trabajó sobre la base de las interrogantes siguientes:

- ¿Cuál debe ser el clima de trabajo del grupo?
- ¿Cómo construir juntos nuestro aprendizaje?
- ¿Cómo establecer una relación dialógica?
- ¿Cómo indagar multilateralmente?
- ¿Qué es una teoría fundamentada?
- ¿Cómo arribar a decisiones (conclusiones)?
- ¿Qué necesidades de aprendizaje tiene el grupo con relación a la evaluación del diseño?

A partir de las repuestas a estas interrogantes se estableció un encuadre grupal, se determinaron las metas a alcanzar, se formaron equipos o pequeños grupos a partir de las preferencias de los participantes y esferas de actuación del diseñador: objeto, espacio, maquinaria, audiovisual, digital y gráfica.

Se socializaron las metas de de cada pequeño grupo, conformando los objetivos a alcanzar como comunidad de aprendizaje, los que se resumen en:

1. Aprender de los conocimientos y experiencias de nuestra comunidad.
2. Aprender sobre evaluación a través de la práctica. (haciendo)
3. Obtener conocimientos sobre evaluación del diseño, respondiendo a preguntas tales como:
 - ¿Para qué evaluar?
 - ¿Qué evaluar?
 - ¿Cómo evaluar?
 - ¿Cuándo evaluar?
 - ¿Quiénes evalúan?
 - ¿Qué significa evaluar la calidad?
 - ¿Qué relación existe entre evaluación, control, calificación y acreditación?

TALLER NO. 2

EVALUAR COMO MODO DE ACTUACIÓN, SU CONSTRUCCIÓN EN DISEÑO.

Partiendo de los objetivos determinados y formulados por la comunidad de aprendizaje se procedió a la tarea fundamental, la que quedó definida así:

- Caracterización del modo de actuación evaluación de los profesionales del diseño.

Cada pequeño grupo seleccionó un “objeto de evaluación” en el subsistema de Diseño Industrial o de Comunicación Visual.³

Mediante un diálogo generativo se precisaron las acciones evaluativas atendiendo al tipo de evaluación: Ex antes (diagnóstico), In itinere (durante el proceso), Post facto (al concluir el proceso), Ex post facto (evaluación de impacto).

El análisis documental permitió identificar los componentes del Modelo del profesional en la Educación Superior Cubana.

- Problemas profesionales
- Objeto de la profesión
- Esferas de actuación
- Modos de actuación.
- Campos de acción

Se tomó como referente la identificación y descripción de los modos de actuación del diseñador propuesta por el MSc. Sergio Luis Peña Martínez, mediante el análisis de la bibliografía activa de este autor. Se tra-

³ Sistema Nacional de Evaluación de la Calidad del Diseño. Volumen I. ONDi. 2015. Cuba.

bajó mediante diálogo generativo el modo de actuación evaluación, el que para su estudio se dividió en:

- Evaluación del proceso de diseño. (Necesidad, problema, concepto, desarrollo e implementación)
- Evaluación de productos y servicios de diseño. (Usuario, pertinencia funcional y contextual, pertinencia del mercado)
- Evaluación de la gestión de diseño. (Diagnóstico de estrategias, políticas y programas, Inserción en todos los niveles de la organización, auditorías, peritajes, valorar inversiones, hacer estudios de factibilidad)

A partir del análisis del Sistema Nacional de la Evaluación de la Calidad del Diseño se tuvo en cuenta también:

- Evaluación de la inversión en diseño.

Mediante el análisis de documentos y el diálogo reflexivo se establecieron criterios para:

Identificar tipología, formas, frecuencias y funciones de la evaluación en las diferentes esferas de actuación del diseño.

Analizar diferentes métodos y técnicas evaluativas y su posible aplicación en Diseño en Industrial y de Comunicación Visual.

Identificación de las relaciones de subordinación y coordinación de la evaluación con los objetivos, con-

tenidos de un encargo de diseño y la presencia de los factores y requisitos de diseño.

TALLER NO. 3 Y 4

APRENDER SOBRE EVALUACIÓN A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA. (HACER EVALUACIÓN)

Estos talleres fueron dedicados a la materialización de una de las expectativas trazadas por la comunidad, aprender sobre evaluación, haciendo evaluación.

Se trabajó en la Identificar un “objetos de evaluación” en los subsistemas evaluación de proyectos (Diseño Industrial y de Comunicación Visual), y evaluación de la gestión de diseño.

Se crearon 4 grupos pequeños y cada uno seleccionó libremente un “objeto de evaluación (¿qué evaluar)? vinculado a diferentes esferas de actuación (Tarea No. 1), estos objetos fueron:

- Sistema de señalética para hospitales
- Espacios Interiores de Oficina
- Mobiliario doméstico que soporta el cuerpo en posición sedente (silla, sofá, butaca, sillón)
- Identificador Visual

Se adoptaron tablas de especificaciones, precisando tipo de evaluación, variables, dimensiones, subdimensiones, indicadores y métodos de evaluación a utilizar.

Se realizó una entrevista con grupo focal, la que se fue conformando en el contexto de los talleres 3 y 4 para indagar sobre el conocimiento que tienen los participantes sobre el modo de actuación evaluación. (Anexo No. 1)

TIPO DE EVALUACIÓN	VARIABLES	DIMENSIONES (FACTORES)	INDICADORES (REQUISITOS)	MÉTODOS DE EVALUACIÓN
Ex ante (Diagnóstico)				
In itinere (Durante el proceso)				
Post facto (Producto)				
Ex post facto (Impacto)				

(Tabla 1) Tabla de especificaciones.

EL TALLER NO. 5

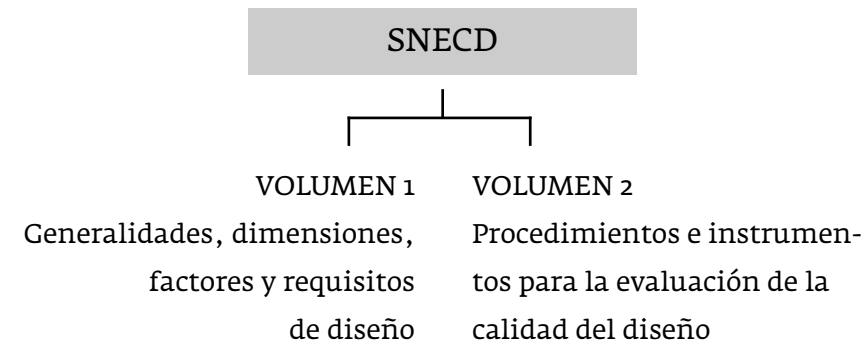
SISTEMA NACIONAL DE EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DEL DISEÑO EN CUBA.

Se realizó un debate partiendo de una presentación de la Directora de Evaluación de la Oficina Nacional de Diseño (ONDi)⁴, mediante el método explicativo – ilustrativo.

Fueron analizados los componentes del sistema, con énfasis en el volumen I referido a las categorías, las dimensiones, factores y requisitos de diseño.

Fueron objeto de análisis diversos ejemplos y casos evaluados por la ONDi.

ONDi OFICINA NACIONAL DE DISEÑO



(Esquema 1) Componentes del Sistema Nacional de Evaluación de la Calidad del Diseño (SNECD).

Con posterioridad en cada equipo se trabajó en la aplicación del SNECD al objeto de evaluación, a partir de las variables seleccionadas en cada caso, se analiza la relación entre las dimensiones e indicadores y la identidad con los factores de diseño y los requisitos de diseño respectivamente.

Cada uno de los participantes actuó en el rol de evaluador, para lo cual fue necesario el establecimiento de una relación dialógica entre todos los participantes, la cooperación interactiva y la toma de decisiones colectivas.

Cada equipo preparó la defensa oral (comunicación de los resultados), como habilidad necesaria en el desempeño exitoso del rol de evaluación.

TALLER NO. 6

INFORME DE LOS RESULTADOS DE UNA EVALUACIÓN.

⁴ MSc. Yamilét Pino Nicot. Directora de Evaluación de la Oficina Nacional de Diseño. Conferencia sobre El sistema de Evaluación de la Calidad de Diseño. Maestría en Gestión de Diseño. ISDi. 8 de marzo de 2016.

Este encuentro se utilizó para que cada grupo o equipo presentara los resultados del trabajo realizado, para la evaluación del objeto seleccionado.

En todos los casos se presentó y defendió oralmente el informe del grupo, se explicaron las variables, dimensiones, indicadores y los métodos de evaluación utilizados.

La comunidad de aprendizaje formuló preguntas y participó de un debate abierto con propuestas para perfeccionar los trabajos presentados, considerando sus valores, aportaciones y potencialidades.

La **OBSERVACIÓN PARTICIPANTE** se realizó en cada taller, a partir de la guía elaborada al efecto. (Anexo No. 2)

El **ANÁLISIS DEL PRODUCTO DE LA ACTIVIDAD** se desarrolló a partir del objeto de evaluación seleccionado por cada equipo o pequeño grupo de trabajo.

VALIDACIÓN PRELIMINAR DE LA EXPERIENCIA DOCENTE-INVESTIGATIVA.

A los efectos de realizar una validación preliminar de esta experiencia docente –investigativa se aplicó un cuestionario para determinar el índice de satisfacción de los participantes (Anexo No. 3), utilizando el Cuadrado Lógico de Yadov.

Cuadrado lógico de Yadov

Este instrumento permite obtener de manera rápida y precisa una información sobre el estado de las relaciones entre los miembros de un grupo a partir del estado de satisfacción y de las experiencias de interacción expresadas por cada uno de manera independiente, así como de las perspectivas de desarrollo. En este caso fue utilizado para valorar la satisfacción con la experiencia realizada.

El resultado de la aplicación del test se expresa en un índice de satisfacción que varía entre 0 – 1, según la escala siguiente:

ESCALA

	VALOR
1- Satisfecho	1
2-Más satisfechos que insatisfechos	0.5
3 y 6- No definido o contradictorio	0
4-Más insatisfecho que satisfecho	-0.5
5-Insatisfecho	-1

(Tabla 2. Abajo) Cuadrado lógico de Yadov.

- a. satisfecho
- b. Más satisfecho que insatisfecho
- c. No definido
- d. Más insatisfecho que satisfecho.
- e. Insatisfecho.
- f. Contradictorio

PREGUNTAS	POSIBLES RESPUESTAS Y NIVELES DE SATISFACCIÓN								
	No	No sé	Sí						
1									
3	Sí	No Sé	No	Sí	No Sé	No	Sí	No Sé	No
5.a	1	2	6	2	2	6	6	6	6
5.b	2	3	3	2	3	3	6	3	6
5.c	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5.d	6	3	6	3	4	4	3	4	4
5.e	6	6	6	6	4	4	6	4	5
5.f	2	3	6	3	3	3	6	3	4

$$\text{Fórmula: ISG} = \frac{a(1) + b(0.5) + c(0) + d(-0.5) + e(-1)}{N}$$

N= Número de encuestados.

Resultados

N=

Con 1 - Satisfechos.

Con 2- Más satisfechos que insatisfechos.

Con 3 - No definidos

Con 6 - Contradictorios

ISG =

Se realizó el **ANÁLISIS DOCUMENTAL** de:

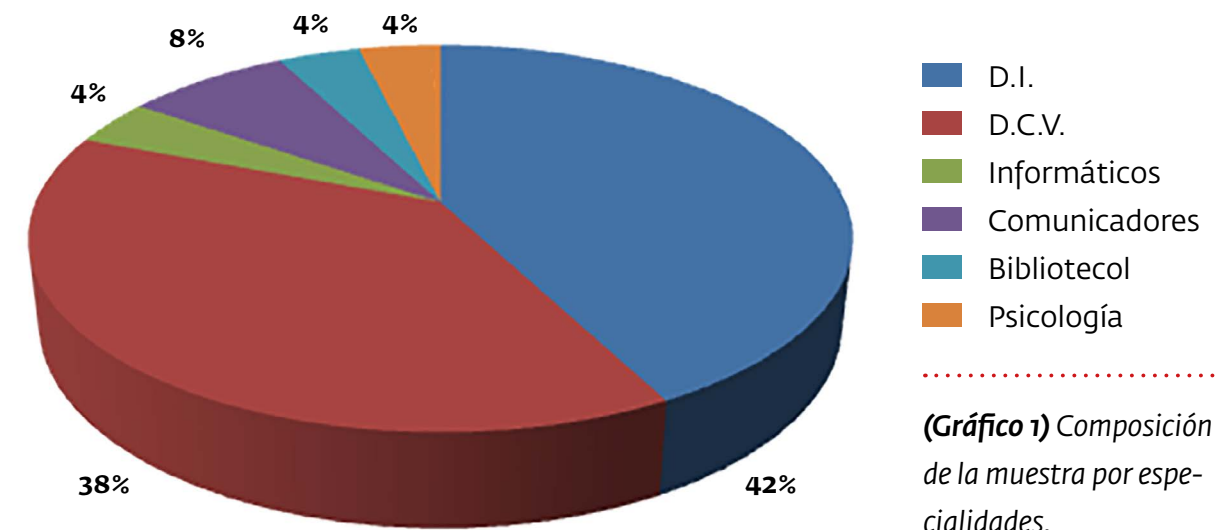
- Planes de Estudio de las carreras de Diseño Industrial y Comunicación Visual.
- Sistema Nacional de Evaluación de la Calidad del Diseño. ONDi 2015. Cuba.

b) Población y muestra.

La población está integrada por 26 profesionales directamente vinculados al diseño, todos cursan la Maestría en Gestión de Diseño, están constituidos en una comunidad de práctica con más de un año de trabajo conjunto y aceptaron su participación en la experiencia para constituirse en una comunidad de aprendizaje.

De los 26 participantes, 11 diseñadores Industriales, 10 diseñadores de comunicación Visual, 1 psicólogo,

1 informático, 1 bibliotecólogo y 2 comunicadores sociales., constituyéndose en una muestra de carácter intencional.



(Gráfico 1) Composición de la muestra por especialidades.

De modo que 21 de los 26 tienen una formación de tercer nivel (pregrado) como diseñadores y 5 son formados en otras profesiones. Atendiendo a su actividad profesional, todos trabajan vinculados a la actividad del diseño, tanto en la universidad (ISDi), como en otras entidades.

Todos participan en el programa de Maestría en Gestión de Diseño, lo que implica una fuerte motivación por el tema que se ha trabajado.

ORGANIZACIÓN (ENTIDADES)	TOTAL EN LAS MUESTRA	ESPECIALIDAD (EN QUE SE GRADUÓ)	Ocupación
ISDi	17(9 C.V. / 8 D.I.)	Diseño	Profesores/ Diseñadores
CONTRALORÍA GENERAL DE LA REPÚBLICA	1	Informática	Auditora (Gestora de Diseño)
ESICUBA (MFP)	1	Diseño Industrial	Gestor de Diseño.
LABIOFAM	1	Comunicación Social	Jefe de grupo de mercadotecnia. (Gestor de Diseño)
BIOCUBAFARMA	1	Diseñador Industrial	Diseñador Industrial
CIMEX	1	Diseño de Comunicación Visual	Gerente de comercial (Gestor de diseño)
ICRT	1	Comunicación social	Especialista principal (Gestor de diseño)
OHLH	1	Diseño Industrial	Diseñadora

(Tabla 1) Tabla
de especificaciones.

Resultados

Los resultados principales se pueden resumir como sigue:

1. Diagnóstico de las necesidades de aprendizaje sobre evaluación de una muestra de profesionales formados como diseñadores y profesiones afines que realizan trabajo vinculados a la profesión del diseño y se forman como Máster en Gestión de Diseño.

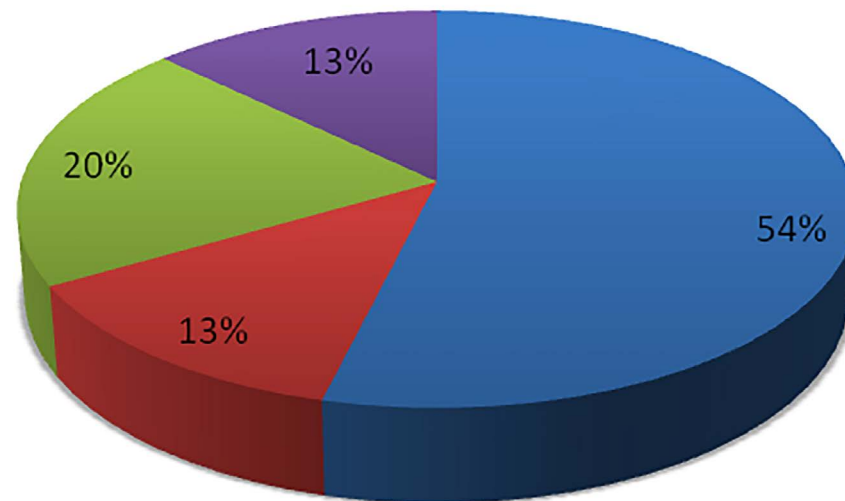
1.1. En el 100% de los diseñadores participantes (21), que constituyen el 81% de la muestra, se evidenció la necesidad de unificar “códigos” al aprovechar las potencialidades del proceso de diseño para evaluar, dado respuestas a las necesidades

de tal naturaleza, ya que por ejemplo, existe una relación entre las subdimenciones de una variable a evaluar y la correspondencia con los factores de diseño, así como entre indicadores de evaluación y los requisitos de diseño. Los formados en otras profesiones (5), para un 19% de la muestra, comparten esta percepción y aportan otros elementos, no menos importantes al respecto, tales como considerar aspectos afectivos, motivacionales y éticos.

1.2. El 100% de los participantes diseñadores (21) y no diseñadores (5) evidencian explícitamente la necesidad insatisfecha de dominar, definiciones, fines, modelos, tipos, funciones y efectos de la evaluación, como base para desplegar este modo de actuación.

1.3. El total de los participantes (26), sólo el 23% (6), pudieron definir el modo de actuación evaluación, los 20 restantes, para un 76 % tienen insuficiente dominio de los aspectos constitutivos de la caracterización del modo de actuación evaluación, referidos a la definición de este concepto (Establecer las características necesarias y suficientes, el contenido, así como extensión), al análisis de sus componentes (cognitivos, instrumentales y axiológicos) y el establecimientos de relaciones internas (entre modelos, tipos, fines, funciones y efectos) y externas (relaciones con los otros modos de actuación y con otras etapas del proceso de gestión.

Necesidad de unificar códigos
 Incluir aspectos efectivos y éticos
 Pueden caracterizar el modo de actuación
 Ejemplificación de diseño



(Gráfico 2) Resumen del diagnóstico.

2. Determinación de fortalezas de la formación y del ejercicio de la profesión para desarrollar el modo de actuación evaluación.

2.1. El 100% de los participantes, diseñadores y no diseñadores conocen que la formación de tercer nivel (pregrado) de los diseñadores está concebida fundamentalmente en función del modo de actuación para la realización de proyectos, quedando el modo de actuación evaluación previsto para la superación y formación posgraduada, sin embargo, los Diseñadores (21) reconocen que el propio proceso de diseño evidencia necesidades y potencialidades relacionadas con el modo de actuación evaluación.

3. Identificación de los modelos y tipos de evaluación más utilizados por los diseñadores.

3.1. Los Modelos de evaluación. Se tomaron como referencia 13 modelos de evaluación:

Modelo CIPP (D. Stufflebeam)
 Modelo de logro de objetivos.
 Modelo libre de metas.
 Modelo basado en el método científico.
 Modelo de análisis de sistemas.
 Modelo orientado hacia la toma de decisiones.
 Modelo EFQM
 Modelo de acreditación o de la reseña profesional.
 Modelo de la crítica de arte.
 Modelo de juicio antagónico.
 Modelo de R. Stake.
 Modelo iluminativo.
 Modelo Deming-Prize

Se pudo apreciar la capacidad de los participantes para incluirse en el análisis de los distintos modelos. De ellos los identificados como de aplicación factible en diseño son:

Modelo CIPP (D. Stufflebeam)
 Modelo centrado en el cliente (R. Stake.)
 Modelo EFQM (European Foundation for Quality Management)
 Modelo Deming-Prize

El 100% de los participantes realizaron una tarea de sistematización relacionando: Modelos – componentes del modelo – características – aplicaciones en diseño (su opinión)

En relación con las aplicaciones en diseño expresaron opiniones como las siguientes⁵, que son resulta-

⁵ Se recoge aquí los criterios de uno de los diseñadores participantes, por ser representativa de las vertidas por el resto de los participantes.

do del estudio de diversas fuentes consultadas por los participantes.

Modelo CIPP (D. Stufflebeam)

“Este modelo tiene mucha relación con el proceso de diseño, ya que propone la evaluación del proceso a través de cuatro elementos que están muy vinculados a lo que se conoce en el proceso de diseño como Factores de Diseño: Contexto, Uso, Función, Tecnología y Mercado. Sería muy útil no solo para organizar el proceso, sino también para validar la necesidad que da pie al diseño y evaluar la pertinencia de las decisiones que se van tomando durante el proceso acorde a los objetivos del mismo”.

“Un punto muy importante es la evaluación del producto al recopilar descripciones y juicios acerca de los resultados, pues esto permitirá conocer los aciertos y desaciertos”.

Modelo de R. Stake.

“Este modelo se pudiera aplicar primeramente en la Gestión de Diseño para conocer las intenciones del público meta, en aras de lograr un producto que lo satisfaga.

Este modelo también está muy vinculado al proceso ya que la toma de decisiones tiene que estar muy vinculada con el criterio del cliente y el público. Evaluando esto antes, durante y después”.

Modelo EFQM

“Es más aplicado a la gestión, donde se analicen las políticas y estrategias a llevar a cabo en dependencia de la necesidad a satisfacer, el grado de expectación de los usuarios, la organización, la factibilidad de realización y los posibles impactos”.

Modelo Deming-Prize

“Este modelo permite a través de sus criterios de evaluación, realizar una autoevaluación del diseño propuesto, apostando por el Control de la Calidad Total.

La utilización de este modelo permite también la evaluación del producto final con la necesidad y el encargo que le dio origen, en aras de ver la efectividad de este”.

3.2. Los tipos de evaluación. Determinación de los tipos de evaluación presentes en el diseño. El 100% de los participantes consideró que en el diseño están presentes los cuatro tipos fundamentales, considerado el momento de realización y su finalidad, sin embargo, sólo 8 de ellos para un 30% fueron capaces de poner ejemplos de diseño en cada uno de ellos.

A modo de ejemplo se reproduce lo planteado por uno de los participantes, que sintetiza los criterios analizados por la comunidad de aprendizaje⁶.

.....
⁶ Se recoge aquí los criterios de uno de los diseñadores participantes, por ser representativa de las vertidas por el resto de los participantes.

• Ex ante (diagnóstico)

“Constituye el primer acercamiento a la necesidad detectada o expuesta por el personal que realiza el encargo. Permite, a partir del diagnóstico institucional, la validación de la necesidad según parámetros de sustentabilidad, economía y humanismo, la definición del problema y la definición de los objetivos y tareas del proyecto.

Se aplica principalmente en la etapa de necesidad dentro del modo de actuación gestión. Se evalúa la necesidad del cliente e incluso necesidades coexistentes para validarla o invalidarla y saber si es pertinente desarrollar el proyecto de diseño o si debería ser un programa de diseño”.

• In itinere (proceso)

“Consiste en la estructuración adecuada de la información obtenida a través de la investigación de todos los factores que influyen en el diseño (uso, función, contexto, mercado, tecnología), quedando establecidos los requisitos a cumplir por la solución final a conseguir. Se definirá mediante que prácticas u algoritmo se cumplirán con eficacia los requisitos ya determinados y se conduce hacia garantizar eficiencia desde la propuesta”.

“Durante el proyecto de diseño a cada paso se evalúan y validan las decisiones que se van tomando durante el proceso. Cada paso conlleva una decisión y por

supuesto antes de esto una evaluación que permita tener un criterio de selección entre las diferentes variantes o alternativas que se pueden generar para resolver un mismo subproblema”.

• Post facto (producto)

“Retoma todas y cada una de las etapas del proceso de diseño (en prospectiva y/o retrospectiva) para comprobar que no se hayan incumplido con ciertas indicaciones o pautas, que la comunicación en el producto, tanto denotativa como connotativa, sea de óptimo reconocimiento por el futuro usuario y contemple la satisfacción tanto estética como funcional del cliente.

Esta evaluación la puede realizar el propio proyectista para determinar si el proyecto está terminado o necesita algún ajuste. De igual forma se realiza para validar la calidad del proyecto y puede hacerla el cliente, el usuario final o un evaluador”.

• Ex post facto (impacto)

“Luego de la implementación de un proyecto, el producto deberá ser sometido a pruebas regulares de calidad y satisfacción de la demanda del usuario final, para ser contemplado en el proceso de perfeccionamiento y ser sucedido por uno aún más pertinente para suplir la necesidad detectada, o, por el contrario, retirarle de circulación antes de que suponga problemas de cualquier índole social.

Este tipo de evaluación se realiza casi siempre con el objetivo de conocer los aciertos y errores del proyecto una vez implementado y que se pueda constatar que existe una experiencia de uso que valide los criterios de la evaluación. Es fundamental porque es el tipo de evaluación que define si el proyecto cumplió eficientemente con la necesidad que le dio lugar”.

4. Índice de Satisfacción

Determinación del índice de satisfacción de los diseñadores en relación con una comunidad de aprendizaje para desarrollar el modo de actuación evaluación. De los 26 participantes, 20 entregaron el cuestionario solicitado (Anexo 4), para un 76,9 %, con índice general de satisfacción de 0.85.

Resultados del ISG aplicado al grupo (Los que entregaron el cuestionario)

N= 20

Con 1= 12 Satisfechos

Con 2= 5 Más satisfechos que insatisfechos

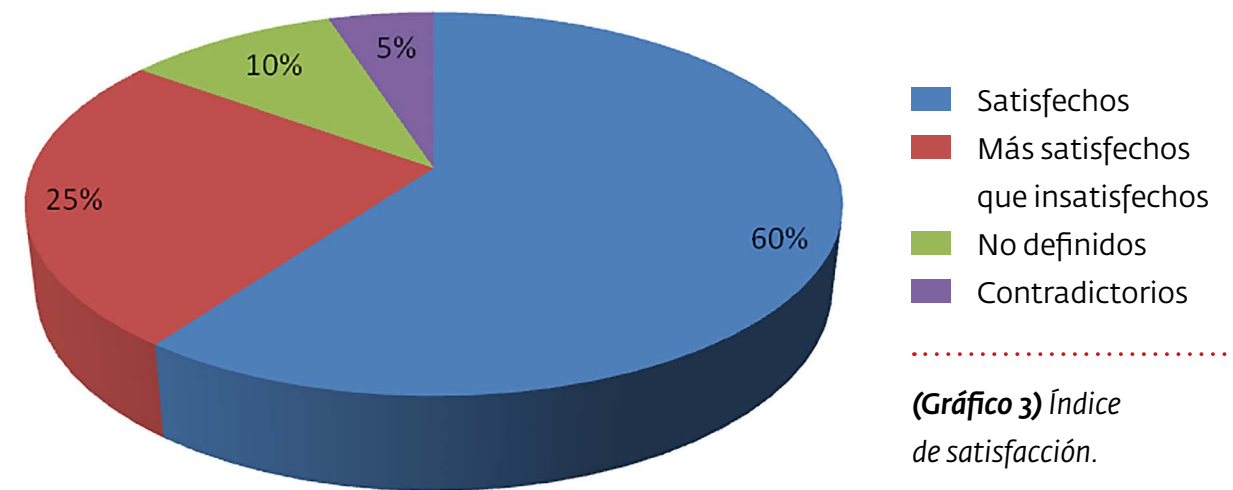
Con 3= 2 No definidos

Con 6= 1 Contradictorios

IGS= 0.85/1

Como se puede apreciar el índice de satisfacción es 0.85 lo que indica una elevada satisfacción de los participantes en la experiencia y el interés evidenciado por los diseñadores en el desarrollo del tema evaluación como modo de actuación profesional. Aun considerando los

6 participantes que no entregaron la planilla, el índice general de satisfacción sería 0.65, evidenciando así mismo estar más satisfechos que insatisfechos.



(Gráfico 3) Índice de satisfacción.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La experiencia docente investigativa realizada propone la búsqueda del conocimiento sobre el modo de actuación evaluación desde los saberes colectivos, desde la coconstrucción de dichos saberes, desde las potencialidades, las vivencias positivas individuales compartidas, para lograr la caracterización de la evaluación como modo de actuación de los diseñadores.

La evaluación en diseño implica, necesariamente tanto en los aspectos cognitivos, como instrumentales y axiológicos.

El conjunto de relaciones evaluativas que se establecen y manifiestan en el proceso de diseño determinan

que la evaluación sea un modo de actuación del diseñador y por tanto un objeto de conocimiento durante su proceso de formación de pregrado y postgrado.

La evaluación no puede ser unilateral, discursiva, lineal, unívoca, es por naturaleza dialógica, en su aspecto relacional, en tanto, interacción comunicativa y por la naturaleza dialéctica de dicha relación.

El diagnóstico de las necesidades de aprendizaje sobre evaluación en la muestra intencionada de profesionales vinculados al diseño, reveló la necesidad de “unificar los códigos”, la terminología utilizada en evaluación y en diseño, evitando las incomprensiones, repeticiones o incoherencias al evaluar en diseño. La necesidad de dominar conceptos claves de la teoría evaluativa, tales como modelos, tipos, formas, funciones y efectos.

La caracterización del modo de actuación evaluación implica: la definición de este concepto, establecer las características necesarias y suficiente así como el contenido y extensión, al análisis de sus componentes y el establecimientos de relaciones internas y externas.

Estos resultados se corroboran y son coherentes con la teoría propuesta por el MSc. Sergio L. Peña Martínez, según los criterios de ese autor, en la práctica profesional del Diseño conviven diferentes formas de evaluación, que derivan tanto del objeto a evaluar como de la tipología del problema y el nivel

en que opera la acción. Propone tres niveles: - Evaluar proyectos: *procesos de diseño, resultados parciales y soluciones finales*. - Evaluar productos: *en las tres esferas de actuación: Maquinaria, Espacio y Objeto*. - Evaluar la gestión de diseño: *en proyectos, programas y estrategias de Diseño*.

Según este autor, evaluar es un proceder común, frecuente y generalizado en el diseño, en el cual el diseñador evalúa el desempeño visto en sus resultados parciales y la solución efecto, así como de los productos (calidad, adecuación a las necesidades y su aceptación e impacto). Señala que la evaluación está presente a nivel de la gestión, para validar y diagnosticar estrategias de inserción del diseño en diversos contextos.

Por su parte el Sistema Nacional de la Evaluación de la Calidad del Diseño, desarrollado por la Oficina Nacional de Diseño de Cuba, parte de los presupuestos teóricos del autor antes referenciado, aporta los criterios, dimensiones e indicadores a evaluar en las diferentes esferas de actuación e incluye además un subsistema orientado a la evaluación del diseño en los procesos inversionistas.

Otros autores como Norberto Chaves y Raúl Bellucia, se refieren al accionar del diseñador como evaluador considerando indicadores de calidad tomando esencialmente en cuenta el concepto de pertinencia, plantean catorce parámetros del alto rendimiento para diseñar un Identificador Visual.

Cuando el prestigioso diseñador, Joan Costa⁷, se refiere a “...las reglas fundamentales para la evaluación del nombre de una marca: brevedad, eufonía, pronunciabilidad, recordación, sugestión y originalidad (aspecto creativo)...” está asumiendo el modo de actuación evaluación, se está refiriendo a dimensiones de la variable: nombre de la marca y la operacionalización de sus indicadores.

Según Bruno Murani, lo proyectado, debe ser sometido necesariamente a verificaciones de todo tipo para controlar su validez, reconoce aquí uno de los requisitos clásicos de la evaluación, que han sido ampliamente tratados en la bibliografía especializada en evaluación, que incluyen además la confiabilidad y la objetividad y la sistematicidad.

Resulta necesario tener en cuenta otros requisitos tales como: equidad, transparencia, pluralidad y participación, conducente a una evaluación más democrática, en el sentido humanista del término⁸.

Los criterios de Jorge Frascara⁹ sobre evaluación apuntan hacia la evaluación como oportunidad de perfeccionamiento del diseño, a lo que cabría agregar que debe ser también una oportunidad para aprender sobre diseño y sobre la propia evaluación¹⁰.

Existen otros muchos ejemplos de aportaciones de los diseñadores a la teoría y la práctica evaluativa en el diseño, sobre todo durante el proceso de realización y post facto, las que requieren una mayor sistematización teórica.

Resulta necesario precisar que la experiencia docente – investigativa tiene como limitación el breve tiempo en que se realizó, lo que no permitió una plena comunidad de aprendizaje, dado que se realizó en un contexto y tiempo predeterminado por el programa de la Maestría en Gestión de Diseño.

El Diseño es un área del conocimiento transdisciplinar, de carácter complejo, por lo que su evaluación trasciende necesariamente las posiciones pragmático – positivistas, por lo que resulta necesario investigar desde otros paradigmas más cualitativos. La investigación acción – participativa, que ha superado las inconsistencias empíricas de su etapa emergente, se consolida con vía para alcanzar el conocimiento científico.

La adopción consciente de nuevos paradigmas de investigación, desde lo positivo, lo potencial, desde lo que provoca satisfacción cognitiva y afectiva, en los planos individual, grupal y organizacional, permite partir de una comunidad de práctica, en el sentido referido en el presente trabajo y avanzar (mediante aproximaciones sucesivas) hacia una comunidad de aprendizaje.

No existe una teoría generalizadora, consolidada sobre diseño, la que se encuentra en un proceso de construcción, nutriéndose de los estudios de casos, análisis de las normativas y estándares, de la modelación por analogías, la creación de teorías fundamentadas y otras vías de construcción de los saberes.

⁷ COSTA, JOAN. (2001) *Identidad corporativa*. Edit. Trillas. México. Pág. 65.

⁸ CASTRO PIMIENTA, OY LÓPEZ, C.L. (2009) *Evaluación Educativa. Los nuevos retos*. Edit. CODEU. Quito.

⁹ FRASCARA, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Edit. Infinito. Buenos Aires.

¹⁰ CASTRO PIMIENTA, O. (2014) *Evaluación educativa. ¿Instancia de poder u oportunidad de aprendizaje? Un análisis desde la complejidad*. Revista IPLAC. No. 1. Enero – febrero. ISSN: 1993 – 6850. La Habana. Pág. 217 – 223.

En los autores especializados en diseño, no se aprecian teorías generales, ni sustantivas, sino proposiciones teóricas, avaladas por las regularidades empíricas, de los fenómenos observables, lo cual se corresponde con el nivel de desarrollo del diseño como disciplina científico – tecnológica.

En el caso que nos ocupa, el modo de actuación evaluación, se evidencia con énfasis el escenario descrito, lo que se hace más complejo por la falta de preparación de los diseñadores en cuanto a las concepciones, modelos y herramientas de la evaluación como categoría compleja y polisémica.

El modo de actuación evaluación es el quehacer del profesional, que permite valorar, justipreciar una acción sobre la base de ciertos criterios, parámetro e indicadores. Proceso mediante el cual, de forma sistemática y rigurosa se procede a la contratación de la actuación de un sujeto, del comportamiento de un fenómeno, proceso, proyecto, producto, programa o estrategia, identificado como objeto de evaluación. Resulta del análisis cualitativo y cuantitativo, comparación de los logros, resultados, productos o servicios con un referente que sirve de modelo o pauta.

La evaluación del diseño desarrollada en la práctica puede ser, como se ha demostrado en esta experiencia docente – investigativa realizada, contrastada con la teoría de evaluación, lo que mediante un razonamiento analógico, permite identificar puntos comunes entre la instrumentación de la evaluación

y el proceso de diseño, entre los aspectos teóricos de la evaluación y las teorías aplicadas en diseño.

Los participantes en la experiencia docente investigativa, por separado y desde sus saberes individuales no estaban en capacidad de conceptualizar este modo de actuación, sin embargo con el proceder descrito se pudo lograr una aproximación a la caracterización del modo de actuación evaluación por los propios diseñadores y profesionales vinculados al diseño, constituidos en una comunidad de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ DE ZAYAS, CARLOS M. (1994): La escuela en la vida. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.

AYALA PÉREZ, J.L. (2013) Universidad de Puerto Rico, Carolina. Medir la creatividad. En diseño gráfico. Gráfica. Documentos de Diseño gráfico. ISSN 2014-9298.

BEDOLLA, D., GIL, J, RUIZ, A. (2009). El ARS en el estudio y evaluación de metodología para el diseño de productos industriales: Aplicación y perspectiva. REDES- Revista hispana para el análisis de redes sociales. Vol.17, #9.

BELLUCCIA, R. (2007) El Diseño Gráfico y su enseñanza, Ilusiones y desengaños. Editorial. Paidós. Buenos Aires.

CASTRO PIMIENTA, O. (2014) Evaluación Integral. Del paradigma a la práctica. 2da. Edición. Edit. Pueblo y Educación. La Habana.

_____ (2013) Evaluación educativa. ¿Instancia de poder u oportunidad de aprendizaje? Un análisis desde la complejidad. Revista IPLAC. No. 1. Enero – febrero. ISSN: 1993 – 6850. La Habana.

_____ (2016) La modelación de la evaluación desde un enfoque complejo. En Modelos clave para el Diseñador ante los escenarios de cambio. UNAM. Azcapotzalco. ISBN: 9786072806825. México.

_____ y LÓPEZ, C.L. (2009) Evaluación Educativa. Los nuevos retos. Edit. CODEU. Quito.

CHAVES, N. Y BELLUCCIA, R. (2003) La marca corporativa. Gestión de símbolos y logotipos. Paidós, Ed. Buenos Aires.

COSTA, JOAN. (2001) Identidad corporativa. Edit. Trillas. México. Pág. 65.

FRASCARA, J. (2006). El diseño de comunicación. Edit. Infinito. Buenos Aires.

MURANI, B. (2004) ¿Cómo nacen los sueños? Apuntes para una metodología proyectual. 10ma. Reimpresión. Editorial Gustavo Gilí, SA, Barcelona.

NÚÑEZ JOVER, Jorge (2001): “La interdisciplinariedad en la escuela: de la utopía a la realidad”. Cur-

so 01. Evento Internacional de Pedagogía 2001, La Habana.

PEÑA. SERGIO L. (2007). Modelo de Gestión de las Competencias profesionales del Diseño en Cuba. Tesis de Maestría, ISDi. La Habana.

PEÑA MARTÍNEZ, S.L. Y PÉREZ PÉREZ, M. (2014) La Utopía del diseño. El Diseño en Cuba. Historia y Realidad. Barbacena. Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais.

PEREZ, PÉREZ, M Y PEÑA MARTÍNEZ, S.L. (2014) Diseño: Una definición integradora. Revista A3MANOS. No.1. Edit. ISDi. Versión On-line ISSN: 2412-5105. Pág. 21-37.

PEREZ, PÉREZ, M Y PEÑA MARTÍNEZ, S.L. (2015) DISEÑO. El Objeto de la profesión. Revista A3MANOS. No.2. Edit. ISDi. Versión On-line ISSN: 2412-510. Pág. 5 – 26.

PÉREZ PÉREZ, M. Y OTROS. (2014) Plan de Estudios (D) de la Carrera de Diseño Industrial. Facultad de Diseño Industrial. Instituto Superior de Diseño. La Habana, Cuba. 2014.

PINO NICÓT, Y. OJEDA HERNÁNDEZ, A. (2014) La evaluación del diseño. Rigor y necesidad. Revista A3MANOS. Edit. ISDi. Versión On-line ISSN: 2412-5105. Pág. 1110-119.

RODRÍGUEZ – MENA, M., CORRAL, R. LÓPEZ, C.L. (2013) Aprender a manejar conflictos a través de las prácticas dialógicas en comunidades de aprendizaje. En Caudales. CIPS. La Habana.

RODRÍGUEZ – MENA, LÓPEZ, C.L., CORRAL, R y otros (2015) La comunidad de aprendizaje “Madiba”. Memorias de un viaje. Ediciones Acuario. La Habana.

TENA PARERA, D. (2008). La investigación en comunicación gráfica. Santa Eulàlia de Ronsana, Barcelona.

VARELA Y MORALES, F. (2001) Obras, Biblioteca de Clásicos Cubanos, No.1 Ediciones Imagen contemporánea, La Habana, 2001, vol. I, pág.90.

WENGER, E. (2001) Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad. Paidós. Barcelona.

ZAPATA, L. (2013). Joan Costa, Gurú de la comunicación corporativa. Rev. Imagen y Comunicación. No. 39. Lima. Pág. 14 -18

(Imagen 1) Taller 3 de la maestría.



(Imagen 2) Taller 3 de la maestría.



ANEXO NO. 1. ENTREVISTA CON GRUPO FOCAL.

CÓDIGO GENERAL INSTRUMENTO No.

1 2 3 4 5 6 7 10

ENTREVISTA CON GRUPO FOCAL

Objetivos: Complementar la información sobre los criterios de los participantes, respecto a la evaluación como modo de actuación del diseñador.

Aspectos a tratar:

Qué contenidos de evaluación recibió durante la carrera.

Cuáles son los factores y requisitos de diseño que se manifiestan en el modo de actuación evaluación.

Cómo operacionalizar variables de evaluación.

Cuáles son los modelos de evaluación aplicados al diseño.

Cómo se manifiestan los tipos de evaluación en diseño.

ANEXO NO. 2. GUÍA DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE.

CÓDIGO GENERAL INSTRUMENTO No. 2

1 2 3 4 5 6 7 9

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Datos Generales:

1. Fecha: 2. Observador: 3. Matrícula:

Asistencia: %:

INDICADORES**ESCALA**

1. Apreciación de la planificación de la actividad	1	2	3	4	5
2. Organización de la actividad	1	2	3	4	5
3. Determinación del nivel de partida	1	2	3	4	5
4. Motivación lograda	1	2	3	4	5
5. Orientación hacia los objetivos	1	2	3	4	5
6. Formas metódicas básicas	1	2	3	4	5
7. Activación del taller	1	2	3	4	5
7.1. Estimulación de la participación	1	2	3	4	5
7.2. Participación	1	2	3	4	5
8. Contenido de la clase	1	2	3	4	5
8.1. Nivel científico	1	2	3	4	5
8.2. Fundamentalización del contenido	1	2	3	4	5
8.3. Profesionalización del contenido	1	2	3	4	5
8.4. Contribución al desarrollo de habilidades específicas	1	2	3	4	5
8.5. Contribución al conocimiento colectivo	1	2	3	4	5
8.7. Contribución a la caracterización del modo de actuación evaluación	1	2	3	4	5
9. Aspectos más significativos de lo observado:					

ANEXO NO. 3. TEST DE SATISFACCIÓN

CÓDIGO GENERAL

INSTRUMENTO No.

1 2 3 4 5 6 7 10

TEST DE SATISFACCIÓN

Estimado compañero(a):

Este cuestionario está encaminado a mejorar la calidad de la gestión que realiza el ISDi.. Es importante que se responda con la mayor sinceridad y responsabilidad. Le agradecemos que en cada pregunta marque una sola respuesta.

Datos Generales:

1. Edad: 2. Sexo: 2.1. F 2.2 . M

I INDICACIONES

Marque con equis (X) su respuesta:

II ASPECTOS

1. ¿Quisiera haber recibido un curso de evaluación diferente al que se te ha ofrecido?

1.1. Si 1.2. No 1.3. No se

2. ¿Qué otro contenido le gustaría incluir en el curso de evaluación?

3. ¿Si este curso fuese electivo lo seleccionarías?

3.1 Si: 3.2. No: 3.3.No se:

4. ¿Te gusta lo que has aprendido en este curso?

4.1. Me gusta mucho:

4.2. Me gusta más de lo que me disgusta

4.3. Me es indiferente

4.4. Me disgusta más de lo que me gusta

4.5. No me gusta

4.6. No puedo decir

5. ¿Se ha tenido en cuenta su opinión para la realización del curso?

Siempre: Casi siempre: Nunca:

ANEXO NO. 4. REALIZADO EN UNO DE LOS GRUPOS DE TRABAJO (FRAGMENTO)

Esfera de actuación
Objeto

Objeto de evaluación

Mobiliario doméstico que soporta el cuerpo en posición sedente (silla, sofá, butaca, sillón)

Tipos de evaluación a realizar

Ex Antes
Durante
Post Facto
Ex Post Facto



Tipo de evaluación: Ex Antes				
Variable	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Métodos
Situación problemática	Pertinencia de la necesidad		Validación de la situación problemática Determinación del público meta	Observación estructurada Encuesta al público Entrevista a expertos
Tipo de evaluación: Durante				
Variable	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Métodos
Contexto	Contexto físico		Adecuada convivencia funcional objeto-espacio Exposición a agentes externos Compatibilidad espacial	Observación estructurada Consulta bibliográfica
	Contexto social		Ajuste al entorno social-cultural	
Producción	Tecnología	Tipo de tecnología	Ajuste a la tecnología disponible (nacional o importada) Calidad de acabado del producto Aprovechamiento de los recursos Dinámica de productividad Nivel de estandarización en la producción Adecuación de la tecnología existente con los materiales y resultado final deseado	Entrevista a expertos Consulta bibliográfica
		Equipamiento	Ajuste al nivel de actualización o obsolescencia de equipos y procesos	
	Proceso productivo	Organización del proceso	Estudio del método de producción mediante el cual se producirá el objeto Relaciones productivas con el tipo de sistema	

ANEXO NO. 5. REALIZADO EN OTRO DE LOS GRUPOS DE TRABAJO (FRAGMENTO)

MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL DISEÑO | CURSO EVALUACIÓN DEL DISEÑO

Comunidad de aprendizaje_Tarea No. 2

D.I. Laura Suárez Villada

MODELO DE EVALUACIÓN	COMPONENTES	CARACTERÍSTICAS	APLICABILIDAD EN DISEÑO (SU OPINIÓN)
MODELO DEMING – PRIZE	Políticas – Productos – Mantenimiento – Dirección – Análisis – Desarrollo RRHH.	Proceso de mejora continua basado en los 4 pasos estratégicos: Planificar – Hacer – Verificar – Actuar. Instrumento de autoevaluación para las organizaciones. Propicia la identificación de áreas fuertes y débiles.	Su aplicación es natural en la gestión del diseño como actividad regida por políticas, encaminada a la creación de productos, para lo cual la dirección y la gestión de los RRHH juegan un rol fundamental. El diseño como actividad proyectual, es un proceso de mejora continua, donde se evalúan constantemente los resultados y se proponen nuevas soluciones.
MODELO CIPP	Contexto – Insumo – Proceso – Producto.		
MODELO STAKE	Evaluación cualitativa a partir de estudios de caso como técnica para la investigación. Aplicable a organizaciones, comunidades, sociedades, grupos e individuos.	Centrado en el cliente	La evaluación cualitativa a partir de los estudios de casos aporta al diseño, o en este caso, al diseñador, elementos esenciales que pudiesen quedar desapercibidos con otros métodos de investigación y evaluación. Dentro del proceso de diseño se debe hacer evaluación cualitativa mediante el estudio de casos al hacer un diagnóstico institucional, al hacer análisis de usuarios y/o públicos (Factor uso) y al hacer análisis social-contextual (factor contexto).
MODELO EFQM	Liderazgo – RRHH – Proceso – Productos.	Aplicación de los principios de la <u>administración de la calidad total</u> en los procesos de negocios y en las relaciones con empleados, clientes, accionistas y comunidades donde operan las organizaciones.	Se aplica en la gestión de diseño que, a su vez, tiene como tareas la gestión, la evaluación y los proyectos. En cada una de estas intervienen empleados, clientes, comunidades, etc.

BIBLIOGRAFÍA

http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A9dulo_de_Deminghttp://es.wikipedia.org/wiki/Robert_E._Stakehttp://es.wikipedia.org/wiki/Fundaci%C3%B3n_Europea_para_la_Gesti%C3%B3n_de_la_Calidad

ANEXO NO. 5. REALIZADO EN OTRO DE LOS GRUPOS DE TRABAJO (FRAGMENTO)

MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL DISEÑO

CURSO EVALUACIÓN DEL DISEÑO Comunidad de aprendizaje Tarea No. 4

Periodo (Fechas aproximadas)	Definición de evaluación	Características (Aspecto que se introducen)	Autores	Área del conocimiento
1988 - 2016	Evaluar la eficacia de la solución desarrollada.	Evaluación como oportunidad de perfeccionamiento	Jorge Frascara	Diseño
2007 - 2016	Vinculada a los procesos de diseños	La evaluación vinculada a los modos de actuación del diseño.	Norberto Chávez	Diseño
2007 -2016	Relaciona la evaluación de los productos con las diferentes emociones	La dimensión emocional se debe tener en cuenta la evaluación de un producto. Trabaja comunicación, pero también el diseño industrial siempre teniendo en cuenta los grupos focales como técnica psicológica.	McDonagh -Philp D	Comunicación
2007- 2016	Define las diferentes esferas de actuación del diseño y las competencias del diseñador como profesional.	Evaluación como modo de actuación del diseñador	Sergio L. Peña	Diseño
2000- 2016	Se vincula la evaluación a la calidad y a la gestión	Patrones o pautas de calidad	Normas ISO. 9004	Metrología
2000- 2016	Se vincula la evaluación a la calidad y a la gestión	Patrones o pautas de calidad	Normas cubanas	Metrología

.....

**Impacto social del diseño en la gestión
de proyectos internacionales vinculados
al medioambiente**

*Social impact of design in international project's
management related to the environment*

.....

MSc. RAÚL BEJERANO BEJERANO
Lic. MARIELA CUEVAS SERRANO

Impacto social del diseño en la gestión de proyectos internacionales vinculados al medioambiente

Social impact of design in international project's management related to the environment

RESUMEN

La investigación presenta un estudio sobre las fortalezas del diseño en la obtención de resultados eficientes en la gestión de proyectos internacionales cuyo alcance fundamental está orientado a la protección y cuidado del medioambiente.

Se realizó el estudio a través del análisis detallado de dos proyectos internacionales: “Conectando paisajes”, un enfoque paisajístico para conservar ecosistemas montañosos amenazados y “Manglar Vivo”, una barrera natural para inundaciones costeras”.

Se aplicaron métodos empíricos y teóricos, fundamentalmente la observación y la experimentación, como técnicas asociadas la entrevista y el análisis documental. La sistematización de la observación se mantuvo durante todo el período de investigación.

Los resultados muestran el impacto social del diseño en el desarrollo de conocimientos, hábitos, habilidades, capacidades, actitudes y valores en las comunidades humanas vinculadas directa e indirectamente, incidiendo en la disminución de las vulnerabilidades de la diversidad biológica mediante la propia labor educativa inducida y diseñada de manera intencionada y profesional para lograr la participación activa de estas comunidades humanas.

MsC. RAÚL BEJERANO BEJERANO

Lic. MARIELA CUEVAS SERRANO

ABSTRACT

The research presents a study on the design strengths in obtaining efficient results in international project's management, whose main scope is aimed at the protection and care of the environment.

The study was conducted through detailed analysis of two international projects: “Connecting landscapes”, a landscape approach to preserve mountain ecosystems threatened, and “Manglar Vivo”, a natural barrier to coastal inundation.

Empirical and theoretical methods were applied, mainly observation and experimentation. Interview and document analysis were used as associated techniques. The systematization of observation was kept through the investigation period.

The results show the social impact of design on the development of knowledge, customs, skills, abilities, attitudes and values in human communities linked directly and indirectly, focusing on reducing vulnerability of biodiversity by induced educational work itself, and intentionally and professionally designed to ensure the active participation of these human communities.

Palabras Claves

Diseño, Proyecto internacional, Eco diseño, medioambiente, Identidad visual, Impacto

Keywords

Design, International Project, Eco design, environment, Visual identity, Impact

INTRODUCCIÓN

EL DESARROLLO CIENTÍFICO Y TECNOLÓGICO ES UNO DE los factores más influyentes de la sociedad contemporánea. El fenómeno de la globalización, polarizadora de la riqueza y el poder, sería impensable sin el avance de las fuerzas productivas, la ciencia y la tecnología.

Por su condición bio-psico-cogno-tecno-social existen varias formas de relaciones hombre-naturaleza, se trata de las biológicas, prácticas, cognoscitivas, axiológicas y comunicativas. Las últimas cuatro se refieren a las dimensiones de la actividad humana.

Mucho se ha estudiado sobre los efectos que se producen sobre el medioambiente principalmente sobre la flora, fauna, clima y la producción de energía, pero poco se ha logrado en los cambios de actitud del hombre. La educación ambiental y su vínculo con el diseño como profesión se conoce como Ecodiseño.

El diseño tiene como fortaleza la comunicación y la transmisión de mensajes, lo que permite educar a la sociedad, las comunidades, los individuos en una cultura medioambiental. No se trata sólo de un diseño identitario, económico, bello, práctico, razonable y razonado, no solo reducido a imágenes de cuidado y protección de la naturaleza y sus recursos, es también diseñar objetos y cosas desde otro concepto, con un valor de uso alto y con el objetivo fundamental de la satisfacción de las necesidades de cualquier grupo etario pero con una perspectiva ambientalista.

La demanda del diseño ha crecido en los últimos tiempos, y Cuba con la actualización de su modelo económico y en medio del proceso de implementación de los lineamientos económicos y sociales del Partido y la Revolución, forma parte activa de esta demanda. Se requiere un diseño ecológico que deje de ser un conjunto de recomendaciones y se integre estructuralmente en el desarrollo de los productos.

Los Proyectos de Cooperación Internacional para el Desarrollo devienen en el conjunto de acciones de cooperación planificadas con sus objetivos bien definidos para resolver una necesidad, utilizando una serie de recursos; para lograr transformaciones en la realidad, en un tiempo definido. Uno de los objetivos fundamentales de los proyectos internacionales es fomentar acciones concretas para la protección del medio ambiente.

Entre los principales indicadores que demuestran el resultado de un proyecto internacional se encuentra el impacto en la concientización y educación de la comunidad seleccionada, lo cual es imposible sin una adecuada estrategia de comunicación, que es elaborada desde la etapa inicial del proyecto y que cuando es ejecutada con una activa e intencionada participación del diseño, ha demostrado resultados cuantitativos y cualitativos superiores.

La investigación estuvo dirigida a los proyectos internacionales que se realizan en el Instituto Superior de Diseño, a través de la evaluación de dos proyectos de corte medioambiental, “Conectando Paisajes”,

un enfoque paisajístico para conservar ecosistemas montañosos amenazados y “Manglar Vivo”, una barrera natural para inundaciones costeras”.

El objetivo general de la presente investigación es analizar la evolución y desarrollo del diseño en la ejecución de proyectos internacionales, para el fomento de una cultura ecológica en ecosistemas y zonas afectadas.

Para cumplir con el objetivo anterior se ejecutaron las siguientes tareas de investigación: Caracterizar los proyectos internacionales objeto de estudio, en los escenarios sociales en que tienen lugar; valorar el impacto social del diseño en la gestión de proyectos internacionales relacionados con la protección del medio ambiente.

El desarrollo de esta investigación se ha realizado dentro del marco de las transformaciones económicas y sociales que tienen lugar dentro de la actualización del modelo económico cubano, un mayor reconocimiento del diseño como parte activa de dichas transformaciones, la existencia de mayor número de proyectos internacionales con financiamiento del fondo de naciones unidas para el desarrollo y el aprovechamiento por parte del ISDi de las potencialidades intrínsecas de estos proyectos para mostrar a través del diseño el impacto de los mismos en el cuidado y protección del medio ambiente.

La gestión territorial ha tenido un cambio favorable hacia la asimilación e integración de los diferentes

actores asociados a la ejecución de los proyectos internacionales y al diseño como parte de ellos.

RESULTADOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

A partir del análisis documental se obtuvo un conjunto de resultados teóricos que constituyen antecedentes de esta investigación que se muestran a continuación por temáticas asociadas al tema central.

ECODISEÑO Y DESARROLLO SOSTENIBLE

Durante el transcurso de la década de los 60 las preocupaciones ambientales comenzaron a revelarse con mayor intensidad, y se inició el desarrollo de una creciente sensibilidad ante estos problemas por parte de todos los sectores de la sociedad.

La Conferencia de las Naciones Unidas para el Desarrollo Sostenible y el Medio Ambiente, que tuvo lugar en junio de 1992 en Río de Janeiro, ha constituido el foro internacional más importante realizado hasta el momento, desde la presentación del Informe de los Límites del Crecimiento realizado por el Club de Roma. Un total de 179 estados se dieron cita para tratar el tema ambiental y su problemática.

Uno de los resultados de esta conferencia es la elaboración de la denominada Agenda 21 que constituye un plano de actuación que incluye un programa de medidas integradas destinadas a frenar y revertir los efectos de la degradación ambiental y a fomentar un

tipo de desarrollo compatible con el medio ambiente y sostenible en todos los países.

Este programa destaca, del mismo modo, el concepto de **DESARROLLO SOSTENIBLE**, entendido como «un reflejo de una política y de un desarrollo continuo que no vaya en detrimento del medio, ni de los recursos naturales», basándose en el informe de la Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo (Informe Brundtland), que lo define como el desarrollo que satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras.

Otra definición de desarrollo sostenible es la del informe de la Comisión Brundtland. La señora **BRUNDTLANDT** es la primera ministra de Noruega y el año 1990 recibió el encargo de la ONU de redactar un primer informe para preparar la Cumbre de la Tierra de Río de Janeiro dos años más tarde. Denominó **DESARROLLO SOSTENIBLE** aquél desarrollo que es capaz de satisfacer las necesidades actuales sin comprometer los recursos y posibilidades de las futuras generaciones.

El Comandante en Jefe Fidel Castro refiere al respecto: *“Aplíquese un orden económico internacional justo, utilícese toda la ciencia necesaria para su desarrollo sostenible, sin contaminación, páguese la deuda ecológica y no la deuda externa, Desaparezca el hambre y no el hombre”* Discurso pronunciado en Río de Janeiro por el Comandante en Jefe en la Conferencia de Naciones Unidas sobre medio ambiente y desarrollo, el 12 de junio de 1992.

La escuela alemana Hochschule für Gestaltung (HfG, Escuela Superior de Proyección o Escuela de Ulm) que ha influido en buena medida en el diseño industrial europeo, formuló hace ya alrededor de cuarenta años, la siguiente premisa: «El objetivo es fabricar productos de larga vida, aumentar su valor de uso y reducir el derroche.» Ésta sería la fórmula inicial de lo que en la actualidad se engloba bajo el concepto de eco diseño.

Según los autores, esta importante contribución de la escuela alemana está a tono con un enfoque sostenible del diseño y con un diseño ecológico pues los productos de larga duración no sólo desestimulan el consumismo sino también ayudan a la protección del medio ambiente al eliminar un alto por ciento de chatarra y desechos que se vierten a diario (fenómeno actualmente conocido como - problema de la basura) destruyendo de forma acelerada el medio ambiente. El ecodiseño, sería entonces el que contemple tanto el producto en sí como los procesos y las tecnologías necesarias para minimizar el impacto ambiental en todo su ciclo de vida.

Entre otras definiciones consultadas se tienen las siguientes:

El ecodiseño es la metodología para el diseño de productos industriales en que el Medio ambiente es tenido en cuenta durante el proceso de desarrollo del producto como un factor adicional a los que tradicionalmente se utilizan para la toma de decisiones:

.....
¹ Retail: venta al detalle

diseño estético, coste, calidad entre otros. (Ecolam centro de ingeniería ambiental)

El ecodiseño implica diseñar para el medio ambiente, puede definirse como las acciones orientadas a la mejora ambiental del producto en la etapa inicial de diseño, mediante la mejora de la función, selección de materiales menos impactantes, aplicación de procesos alternativos, mejora en el transporte y en el uso, y minimización de los impactos en la etapa final de tratamiento. (Rieradevally Vinyets. 2000)

El principal objetivo del diseño sostenible es promover el desarrollo ambiental de productos con responsabilidad social, lo que implica mejorar el rendimiento medioambiental de los productos a lo largo de su ciclo de vida (selección y utilización de la materia prima; fabricación; embalaje, transporte y distribución; instalación y mantenimiento; uso; y fin de vida).

ASPECTOS QUE MARCAN LA NECESIDAD DE UN DISEÑO SOSTENIBLE

1. El aumento del consumo a nivel global es exponencial.
2. Aumenta la variedad de productos y servicios.
3. La innovación crea constantemente nuevos tipos de productos
4. A mayor número de productos, mayor consumo energético en la fase de uso.
5. Los productos se comercializan en todo el mundo.

6. Los productos se hacen cada vez más complejos.

En el libro *From Eco-Citiesto Living Machines Principles of Ecological Design*, de John & Nancy Todd, se ofrecen los siguientes principios de diseño, que marcan un hito en la estrategia medioambiental que requiere el diseño y con los cuales el autor se identifica totalmente:

- Que el mundo vivo sea la matriz de cualquier diseño.
- Que el diseño siga las leyes de la vida en lugar de oponerse a ellas.
- Que el diseño esté determinado por la equidad biológica.
- Que el diseño refleje las características de la bio-región.
- Que los proyectos estén basados en las fuentes energéticas renovables.
- Que el diseño sea sostenible a través de la integración de sistemas vivos.
- Que el diseño sea co-evolutivo con el mundo natural.
- Que construir y diseñar ayuden a sanar el planeta.
- Que el diseño siga una "ecología sagrada".

Víctor Papanek (1984), quién cuestionó el rol del diseñador complaciente en la producción de productos que estimulan el consumismo, advierte que: *"el diseño debe convertirse en una herramienta altamente innovadora, creativa, multidisciplinaria, responsable de satisfacer necesidades verdaderas del ser humano"*.

IDENTIDAD VISUAL

La identidad visual se considera como la traducción simbólica de la identidad corporativa de una organización, que se concreta con un programa que marca normas de uso para aplicarla correctamente.

La identidad corporativa es la identidad de una organización, es la percepción que se tiene sobre ella misma, en base a su historial, creencias, filosofía, valores éticos y culturales, trabajadores y dirigentes, aspectos visuales. Representa la esencia de la empresa, lo que ella es y la hace diferente a las demás, con una personalidad, un concepto o un estilo definido y propio. Es el conjunto de aspectos visuales que le dan a una empresa una identidad, una personalidad, un concepto o un estilo definido y propio. Puede comunicarse y proyectarse, pero es muy difícil cambiarla: constituye el verdadero eje sobre el que gira la existencia de la organización. Los programas de identidad corporativa deben considerarse evolutivos; las ideas y la filosofía no cambian de la noche a la mañana. Incluso ante un trauma corporativo, del que se pueden derivar cambios muy profundos, la identidad tarda años en cambiar. (EcuRed, Enciclopedia colaborativa en la red cubana)

Un programa de identidad visual es un sistema de signos que conlleva un código combinatorio y un conjunto de criterios que son estructurantes de la propia identidad. Esto implica la formalización de una normativa precisa para la aplicación del progra-

ma en los muy diferentes soportes de comunicación. La estructura de la Identidad Corporativa tiene dos grandes niveles:

1. El nivel de la organización de los signos simples de identidad - Logotipo, imagotipo, gama cromática - constituyendo un todo indisoluble e identificativo.
2. El nivel de los elementos complementarios de la identidad - concepto gráfico, formatos, tipografías, ilustraciones -. Ambas se extienden al conjunto de los mensajes emitidos y contribuyen a definir el estilo visual de la empresa. (Joan Costa)

Una Identidad Visual debe comunicar eficientemente los valores y filosofía de esa entidad a la que representa.

Esta comunicación visual se garantiza a partir de la definición de los atributos a comunicar. Estos, a su vez, deberán ser traducidos a rasgos de estilo (recursos formales) que se articulan en la marca permitiendo que los signos generados sean portadores de los atributos identitarios que le dieron origen.

La definición consciente de atributos y rasgos de estilo es el punto de partida conceptual y estratégico para la proyección gráfica de la Identidad Visual del proyecto, constituyendo así su Discurso de Identidad Visual.

Un Manual de Identidad Visual es el documento rector de las comunicaciones visuales de un proyecto. El

mismo parte de la concepción de los signos de identidad que representan la esencia del proyecto en cuestión, que garantizará su posicionamiento en la mente del público, para continuar con la sistematización de todas las normas gráficas que permitirán el buen uso y funcionamiento de la marca. En el manual se pautan además las principales aplicaciones de la identidad para los medios más recurrentes y prácticos.

PROYECTOS DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL. PROGRAMA DE NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO

Las referencias con que nació la cooperación internacional para el desarrollo, han cambiado y en la época actual se encuentra en un momento de profundas transformaciones debido a:

Los cambios que se producen en el escenario internacional:

- El aumento de la pobreza y la desigualdad,
- La destrucción del medioambiente,
- La ideología de la globalización neoliberal.

En el siglo XXI, este esquema ya no es idóneo para enfrentar los nuevos problemas que se presentan, no funciona para la aparición de los nuevos agentes e instituciones y no es efectiva para los nuevos espacios que se crean. Por ello es que el actual proceso de globalización neoliberal obliga a definir prioridades para enfrentar los nuevos problemas, establecer nuevas relaciones, que funcionen entre los nuevos

agentes: empresas transnacionales, sociedad civil internacional, países emergentes, nueva configuración del tercer mundo, nuevas instituciones internacionales, diseñar diferentes instrumentos para los nuevos espacios en los mercados globales, adoptar una nueva visión del orden internacional ante la crisis del multilateralismo, las nuevas amenazas a la seguridad y las nuevas exigencias a los gobiernos.

Ante esta realidad, los autores consideran que el papel del diseño en la ejecución de proyectos de cooperación internacional para el desarrollo debe reforzarse, por la capacidad que posee de poder lograr cambios en la cultura de los hombres, sobre todo desde el punto de vista medioambiental, el diseño comunica y tiene como una de sus características la pregnancia (capacidad de quedar) y esta puede aprovecharse para que los hombres cambien el sentido del diseño y del consumo con vistas a garantizar el cumplimiento de los objetivos y lograr las transformaciones de la realidad previstas desde la conceptualización del proyecto, en el plazo de tiempo planificado así como el cumplimiento de los indicadores de visibilidad proyectados.

Un proyecto de cooperación se gestiona mediante la aplicación de conocimientos, habilidades, herramientas y técnicas a las actividades de un proyecto para lograr sus objetivos. Las técnicas pueden ser talleres participativos, encuestas, entrevistas, investigación documental, observación. En la medida en que la gestión alcance una mayor eficiencia, efectividad y eficacia y se demuestre transparencia en las

² Souvenirs: Es un recuerdo que se entrega, como visita o por fechas especiales con datos de la empresa.

rendiciones de cuentas periódicas que se realizan para la contraparte extranjera que financia el proyecto, se está en mejores condiciones de ampliar y fortalecer la Cooperación Internacional para el Desarrollo.

La eficiencia de un proyecto se mide por la relación que existe entre los insumos que se utilizan y los resultados que se alcanzan; se trata de lograr los resultados del proyecto con el mínimo de recursos posibles. La efectividad del Proyecto se evalúa por la relación que existe entre las acciones que emprende el proyecto y los objetivos y resultados que se alcanzan; es lograr los resultados con las acciones que se proponen. Y finalmente la Eficacia del Proyecto se valora por la capacidad de lograr el efecto que se espera tras la realización del proyecto.

El Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) es el principal órgano coordinador de las actividades de la Organización de Naciones Unidas (ONU) en la esfera del desarrollo. Una de sus principales publicaciones es el Informe sobre el Desarrollo Humano. Está regido por una junta ejecutiva de 36 miembros, en los que están representados tanto los donantes como los receptores de sus recursos. Está presente en 176 países. Posee un presupuesto propio superior a los mil millones de dólares anuales, pero recibe y administra una cifra muy superior proveniente de otras fuentes para apoyar a los países en los objetivos y prioridades de desarrollo que éstos determinen.

CARACTERIZACIÓN DE LOS PROYECTOS INTERNACIONALES OBJETO DE ESTUDIO

PROYECTO INTERNACIONAL “CONECTANDO PAISAJES”, UN ENFOQUE PAISAJÍSTICO PARA CONSERVAR ECOSISTEMAS MONTAÑOSOS AMENAZADOS

Este proyecto propone un cambio de paradigma en la conservación de la biodiversidad y la gestión de áreas protegidas en Cuba, desde un enfoque de sitio específico a un enfoque de paisaje que integre las áreas protegidas y sus áreas de influencia.

El proyecto plantea el manejo práctico e integral de los mosaicos de hábitat, a nivel de paisajes completos, ya sean hábitats naturales o intervenidos por el ser humano e implica la aceptación intrínseca del ser humano como componente del paisaje. Las áreas de intervención son los ecosistemas montañosos amenazados de los principales macizos montañosos: el macizo de Guaniguanico, el macizo de Guamuha-ya, las Montañas de Bamburanao y el macizo Nipe-Sagua-Baracoa.

Los corredores biológicos (CB) son espacios del territorio en los que se recupera la conectividad ecológica al manejar integralmente el mosaico de diferentes tipos de uso del suelo. Su fin es conectar fragmentos de ecosistemas naturales a través del paisaje, incorporando actividades productivas sostenibles y armónicas con la conservación de la biodiversidad.

Estrategia de educación ambiental y comunicación del proyecto:

Visión del proyecto: Comunidades humanas de las áreas involucradas sensibles, conscientes, y capaces de establecer relaciones armónicas con el paisaje.

Objetivo del proyecto: Desarrollar conocimientos, hábitos, habilidades, capacidades, actitudes y valores en las comunidades humanas, para disminuir la vulnerabilidad de la diversidad biológica y establecer relaciones armónicas con el paisaje, desde la participación activa de las comunidades humanas.

PROYECTO MANGLAR VIVO, UNA BARRERA NATURAL CONTRA INUNDACIONES COSTERAS

El proyecto contempla acciones dirigidas a prioridades identificadas para la rehabilitación de áreas de manglar en uno de los tramos más afectados y más amenazados por el aumento del nivel medio mar por cambio climático y las inundaciones por huracanes y otros eventos meteorológicos, que es el sur de las provincias Artemisa y Mayabeque.

Las inundaciones costeras por eventos hidro meteorológicos extremos y la sobre elevación progresiva del nivel del mar es uno de los principales peligros para el archipiélago cubano y constituye una preocupación del más alto nivel de nuestro país.

Visión del proyecto: Comunidades humanas de las áreas involucradas sensibles, conscientes, y capaces de establecer relaciones armónicas con el mantenimiento de las zonas costeras.

Objetivo del proyecto: Desarrollar conocimientos, hábitos, habilidades, capacidades, actitudes y valores en las comunidades humanas, para la rehabilitación de áreas de manglar amenazadas por el aumento del nivel medio mar por cambio climático, desde la participación activa de estas comunidades humanas.

RESULTADOS PRÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN

IMPACTO SOCIAL DEL DISEÑO EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS INTERNACIONALES

El diseño es un proceso de trabajo estructurado para crear objetos, imágenes o espacios, que también se utiliza con éxito para crear servicios y, más aún, para crear estrategias empresariales innovadoras. Es uno de los elementos claves para la innovación y la diferenciación tanto de productos como de servicios y, por tanto, un aliado imprescindible para la gestión eficiente de empresas y proyectos integrales.

El diseño es directamente responsable de los productos, de su éxito, de los costos de producción, del valor añadido que generan, del desarrollo de las gamas de productos, de la comunicación interna y externa de la empresa o proyecto, así como de su imagen y de sus productos.

El alcance del diseño en los proyectos internacionales objeto de estudio ha sido fundamentalmente vinculado a la realización de Manuales de Identidad, carpetas institucionales, sueltos promocionales, spot publicitarios para diversos usos, campañas promocionales, stand para ferias y eventos, folletos, gigantografías, señalética general entre otros.

El Manual de Identidad constituyó el documento contentivo de las exigencias y requerimientos técnicos necesarios para la correcta implementación de la imagen visual de ambos proyectos, por lo que las pautas y normativas ofrecidas en el mismo deberán ser respetadas en aras de lograr la coherencia requerida entre todos los elementos del sistema, evitando improvisaciones que comprometan el logro de la imagen visual.

En la investigación realizada se demostró que la gestión integral de un proyecto internacional es más eficiente si se inicia con la elaboración de su Manual de Identidad Visual. En las entrevistas realizadas al personal involucrado directamente en la administración de ambos proyectos y al PNUD se expresó que los niveles de visibilidad para los públicos previstos en esta etapa de los proyectos objeto de estudio, superaron el 75 %, y señalaron como positivo el alto nivel de calidad en la realización de todas las actividades promocionales y las campañas de comunicación, resaltando la coherencia en cada una de las acciones realizadas.

Se ha reconocido públicamente el papel del Diseño y de la Academia en la gestión de los proyectos inter-

nacionales con impacto medioambiental y el importante rol en la educación de los públicos a los que van dirigidas las acciones de estos proyectos.

Como parte de esta investigación los autores constataron que el diseño permitió una mejor gestión de los proyectos internacionales, facilitó la medición de los indicadores de eficiencia a partir de establecer pautas comunicativas, campañas promocionales, exploración de necesidades identificadas o no, cambios de actitud y estados de opinión.

La participación de los equipos de diseño junto a los gestores del proyecto desde las etapas de inicio y concepción de éstos, permitió obtener resultados superiores en la implementación.

Otro impacto social del diseño que incide en la gestión de estos proyectos está dado en que facilitó, mejoró y flexibilizó la capacitación de los actores y públicos meta para promover una cultura ambiental compatible con los objetivos de estos proyectos, permitiendo la socialización de las mejores experiencias fundamentalmente mediante el uso de los medios de comunicación masiva.

IMPACTOS COLATERALES

La presencia de diseñadores profesionales en la gestión de los proyectos tuvo efectos positivos indirectos motivados por las características específicas de la propia profesión. Entre ellos se destacaron los siguientes:

- Buena coordinación con los equipos de especialistas integrantes de cada uno de los proyectos, lo que ha sido clave para realizar una buena ejecución del diseño.
- Los diseñadores han logrado transmitir su buena capacidad creativa a los especialistas y directivos vinculados a los proyectos.
- Al ser detallistas y por tanto atender los pequeños detalles al mismo tiempo que los grandes aspectos, se ha logrado una buena calidad de los trabajos, reconocida por los propios clientes, y se ha logrado una mejora continua de los productos.
- El método de trabajo empleado por los diseñadores, con un estilo participativo, ha fortalecido el proceso de innovación en la propia gestión de los proyectos.

Con estas acciones, se ha demostrado que el diseño, además de crear productos comerciales y publicitarios, puede también generar opinión y aportar sobre temas que lo cuestionan y cuestionen al público meta, definir o recomendar el espacio público que deberá ser intervenido, como es el caso de la propia participación en proyectos internacionales que fomentan el cuidado del medioambiente y que no van en su detrimento, y de este modo llevar al diseño a otros espacios fuera de lo comercial.

Todas estas manifestaciones permiten permear al público de nuevas líneas, formas, colores y conceptos

que le brindan al diseño formas de difusión y reconocimiento por la sociedad, desde una óptica social.

Partiendo del análisis realizado hasta aquí, los autores consideraron que el impacto del diseño en estos proyectos ha cumplido las siguientes funciones:

- Educativa
- Sensibilizadora
- Colaborativa
- Innovadora

Esto permitió mejorar la convivencia y la calidad de vida de las comunidades intervenidas desde diferentes ángulos, ampliando así el impacto en la comunidad. Se evidenció entonces una función social, ya que permitió trabajar mejorando y ayudando a otros desde el diseño.

De igual forma ha quedado demostrado que el diseño de comunicación visual puede aportar una gráfica sustentable, descontaminada, compatible con la práctica del ecodiseño, utilizando diferentes métodos y herramientas que fomentan el cuidado y conservación del medio ambiente, con una efectividad estética comunicativa, todo lo cual es base para la creación de una cultura sustentable.

CONCLUSIONES

El impacto del diseño en un proyecto internacional de este tipo se concentra fundamentalmente en el

desarrollo de conocimientos, hábitos, habilidades, capacidades, actitudes y valores en las comunidades humanas vinculadas directa e indirectamente.

El diseño, a través de su capacidad comunicativa, incide en la disminución de las vulnerabilidades de la diversidad biológica mediante la propia labor educativa inducida y diseñada de manera intencionada y profesional para lograr la participación activa de las comunidades humanas abarcadas por los proyectos internacionales referidos en esta investigación.

El estudio de la evolución y desarrollo del diseño en la ejecución de proyectos internacionales vinculados a la protección del medio ambiente, condiciona el nivel, profundidad e integralidad de los productos comunicativos para los públicos meta, y permite modelar el impacto esperado en las comunidades humanas abarcadas.

El conocimiento de las prioridades del sistema de naciones unidas en Cuba, y de los proyectos que se ejecutan, permite impulsar un diseño cada vez más responsable, sostenible, comprometido y menos consumista.

Los productos comunicativos generados para los proyectos internacionales de corte medioambiental fomentan el desarrollo de una cultura ecológica en la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

CEPYME Aragón. (2007). *Guía práctica para la aplicación de Ecodiseño*. España. Editorial CEPYME ARAGON.

Conferencias de la ONU sobre el medio ambiente. (s.d.). (2010). Naciones Unidas. Centro de Información. México, Cuba y República Dominicana.

Costa, J. (2007). *Diseñar para los ojos*. Madrid, España. Editorial Design.

Costa, J. (2003). *Identidad Corporativa*. México. Editorial Trillas.

Cumbre de la Tierra de Río de Janeiro. (1992).

Charter, M. (1998). *Sustainable value: a discussion paper on sustainable product development and design*, The Center for Sustainable Design. UK.

Instituto de Ecología y Sistemática. CITMA. (Marzo 2015). *Materiales y documentos para la estrategia nacional de Biodiversidad 2010 – 2015*.

Instituto de Ecología y sistemática. CITMA. (Febrero 2015). *Materiales y documentos para el Taller de Inicio del proyecto internacional conectando paisajes*.

Papanek, V. (1984). *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*. London. Edited by Academy Chicago Publishers.

Rieradevall J., Vinyets J. (2000). *Ecodiseño y ecoproductos*. Barcelona. España. Editorial RUBES.

Rieradevall Pons, J y colectivo de autores. *Ecodiseño. Aplicaciones, metodología, Estudio de casos en envases*. Instituto de Medio Ambiente, Ciencia y Tecnología. Universidad Autónoma de Barcelona. Editorial UPV.

Todd, N. (1993) *From Eco-Cities to Living Machines Principles of Ecological Design*. Berkeley, California. Edited by North Atlantic Books.

www.ecolaningenieria.com. *Conceptos sobre ecodiseño*. Consultada en Enero 2016.

www.palermo.edu/dyc/encuentro. Exposición: María Eugenia Moreno. *Diseño sustentable en el tiempo*. Consultada en Marzo de 2016.

.....



(Imagen 1) Proyecto Conectando Paisajes.



(Imagen 2) Proyecto Manglar Vivo.

.....
**Procesos de trabajo o resultados.
¿Qué es más importante en la formación
básica de diseñadores?**

Process of work or results.

What is more important in the basic training of designers?
.....

MSC.ARQ. MIRIAM ABREU ORAMAS

Procesos de trabajo o resultados. ¿Qué es más importante en la formación básica de diseñadores?

Process of work or results.

What is more important in the basic training of designers?

RESUMEN

Es común que quienes se inician en las carreras de Diseño nunca antes hayan creado formas, del mismo modo que los diseñadores, devenidos docentes, no han sido especialmente formados para “acompañar” a los principiantes en la creación de buenas formas. Aparece entonces una contradicción, “los primeros” se enfrentan a un problema “enorme” y necesitan entenderlo poco a poco, “los segundos”, piensan: “es tan sencillo generar las primeras formas que sobra hablar de procesos”, lo esencial es el resultado.

El presente trabajo muestra, a través de un ejercicio docente, un buen resultado formal, consecuencia de una buena conducción y el correcto desarrollo de un conjunto de pequeños procesos de trabajo, integrados y teóricamente fundamentados. Ha sido tan importante el proceso de trabajo como los resultados alcanzados.

MsC.ARQ. MIRIAM ABREU ORAMAS

ABSTRACT

Mostly people who begin studies related to design never before have created shapes. In the same way designers becoming teachers had not been specially trained to support learners/beginners in the creation of good shapes.

This issue seems contradictory. On one hand learners/students/beginners face a huge inconvenience which needs time to be comprehensible. On the other hand, teachers usually think 'it is very simple to develop first shapes. Therefore it is not necessary to explain about the process itself. The most important thing is the result.

The essay you have in your hands is the resultant work of an educational exercise. The optimal quality of the obtained shapes was driven by two interwoven things: the theory taught combined with practice work. The process of work has been so important as the reached results.

Palabras Claves

diseño básico, formación básica, color, analogía, contraste, armonía, tinte, claridad, saturación.

Keywords

basic design, basic training, color, analogy, contrast, harmony, hue, brightness, saturation.

INTRODUCCIÓN

“ACOMPañAR” ES LA RELACIÓN QUE DEBE CARACTERIZAR al docente con sus alumnos en la formación básica de los diseñadores, para “mostrarle” a los estudiantes, activa y convincentemente un sustento teórico básico, propio o tomado de otras disciplinas; un conjunto de habilidades también básicas, y un proceso de integración consciente de todo ese contenido, en un modo de hacer. Se trata de llegar entre todos, “paso a paso”, en un período corto de tiempo, a resultados de elevada calidad y en ocasiones sorprendentes, sin dejar de aprender todos de todos.

Lo anterior no pasa de ser una opinión muy personal, resultado de haber “modelado” sistemáticamente la interacción con alumnos de 1er año en su primer encuentro con las asignaturas de Diseño, durante no pocos años.

El presente trabajo tiene la intención de compartir una experiencia derivada de esta forma de interacción a través del desarrollo y resultados de la primera parte del ejercicio integrador de la asignatura Diseño Básico I, perteneciente al primer semestre del primer año, común a las carreras de Diseño de Comunicación Visual (DCV) y Diseño Industrial (DI) del ISDi.

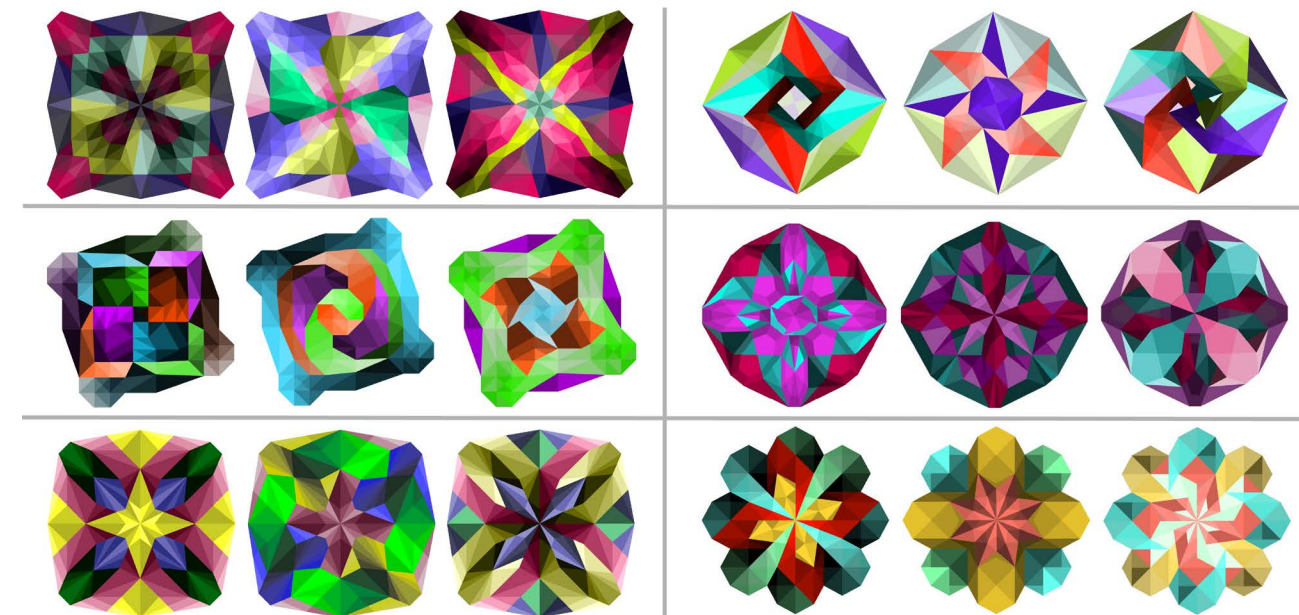
¿Qué ha sido más importante en esta experiencia práctica de estudiantes y docentes, el resultado final individual y colectivo o los procesos de trabajo para llegar a esos resultados?

DESARROLLO

EJERCICIO INTEGRADOR DE DISEÑO BÁSICO I (PRIMERA PARTE)

Los objetivos del ejercicio fueron crear tres estructuras formales perceptivamente diferentes sobre una misma retícula de referencia, y enfatizar dichas diferencias con el recurso color, esencialmente.

Se plantearon como restricciones: no utilizar retículas isométricas y trabajar con un mínimo de tres tintes, los mismos para todas las formas creadas. A continuación una pequeña muestra del resultado, cada grupo de tres corresponde a un alumno.



(Imagen 1) Ejemplos de resultados finales del ejercicio de Integración. Alumnos: Adriana Toyos, Julio Montesino, Yoan Leyva, Eric Cuesta, Daylín Miranda, Ernesto Cubas.

El ejercicio fue desarrollado por 149 alumnos, con un buen resultado. Se alcanzó el mayor promedio de calificaciones de los ocho ejercicios desarrollados durante el semestre (4,26/5,00) lo que evidencia masividad de respuestas de alta calidad.

¿CÓMO SE LLEGÓ A ESTA CALIDAD EN LAS RESPUESTAS?

En el proceso de trabajo se le dio una importancia decisiva a las reglas segunda y tercera del Método Cartesiano:

Segunda: Dividir cada una de las dificultades que examinare en cuantas partes fuere posible y en cuantas requiriese su mejor solución.

Tercera: Conducir ordenadamente mis pensamientos, empezando por los objetos más simples y más fáciles de conocer, para ir ascendiendo poco a poco, gradualmente, hasta el conocimiento de los más compuestos, e incluso suponiendo un orden entre los que no se preceden naturalmente. (Descartes, 2010, p. 48)

Vale señalar que dichas reglas fueron relacionadas con la acción de diseñar por Munari (2004) desde el comienzo mismo de su libro ¿Cómo nacen los objetos?

En consecuencia con los objetivos y las reglas de Descartes el proceso de trabajo fue dividido en tres etapas: generación de la retícula de referencia, fraccionamiento en partes de dicha retícula identificando las diferencias perceptivas marcadas, y acentuación

de las diferencias perceptivas de las formas seleccionadas con el recurso color. A su vez cada etapa fue dividida en tantas sub etapas como se necesitaran en busca de respuesta a cada nueva dificultad, hasta llegar a la solución idónea, la mejor posible para el momento en el que se desarrolló el trabajo en consideración a los contenidos aprendidos y las condiciones materiales disponibles.

Tanto entre las etapas como en las sub etapas se mantuvo un orden lógico de precedencia.

La estrategia organizativa le fue comunicada a los alumnos a través de una pauta digital que sirvió como estructura general del proceso, con independencia del punto de partida y del camino que cada quien hubiese elegido, lo esencial fue recoger en la pauta un **MODO DE HACER**, para encauzar en cada momento el proceso de trabajo, comenzando desde el primer año a “enseñar el oficio” (Belluccia, 2007, p. 80)

Este ejercicio no solo integró los contenidos de la disciplina Diseño durante el 1er semestre de las carreras de Diseño sino también los de la disciplina Representación para igual nivel, razón por lo que en lo adelante se hará referencia a ambas disciplinas en esencia práctica- teóricas.

ETAPA 1. GENERACIÓN DE LA RETÍCULA DE REFERENCIA.

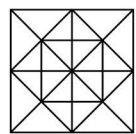
Cada alumno partió de una forma creada en un ejercicio docente anterior y le realizó los ajustes dimen-

sionales correspondientes para asumirla como motivo. A partir del motivo, sucesivas transformaciones y la aplicación de operaciones de simetría, generó diversas alternativas de tramas de entre las que seleccionó la que consideró idónea, por identificar en la misma, por simple observación, posibilidades de lograr mayor diversidad perceptiva al aplicar colores a las superficies poligonales de la trama.

Contenidos fundamentales requeridos de la disciplina Diseño para aplicar en la etapa: Diseño o ajuste de motivo, generación de muestras y posteriormente de retículas mediante la integración y variación de relaciones entre: órganos de simetría, períodos y operaciones de simetría. Especial énfasis en la catametría, simetría “inferior” como indican Wolf y Kuhn (1959, P. 12), no por ser considerada de menor valor, sino porque,

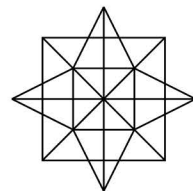
aunque garantiza el orden del resultado, la ley de generación seguida es poco o nada evidente. Como quiera que el empleo de la teoría de la simetría está encaminado a garantizar el orden y no la calidad formal del resultado (en la que intervienen otros factores), fue muy pertinente emplear la catametría en el ejercicio, ya que impuso al alumno un grado de complejidad superior para garantizar la buena calidad formal del resultado y propició la elevada diversidad de soluciones en un grupo estudiantil numeroso.

Contenidos fundamentales requeridos de la disciplina Representación para aplicar en la etapa: Trazados y regularidades geométricas de polígonos, relaciones geométricas entre polígonos y transformaciones geométricas de polígonos. En esta disciplina, que corre de forma paralela a Diseño, durante el primer

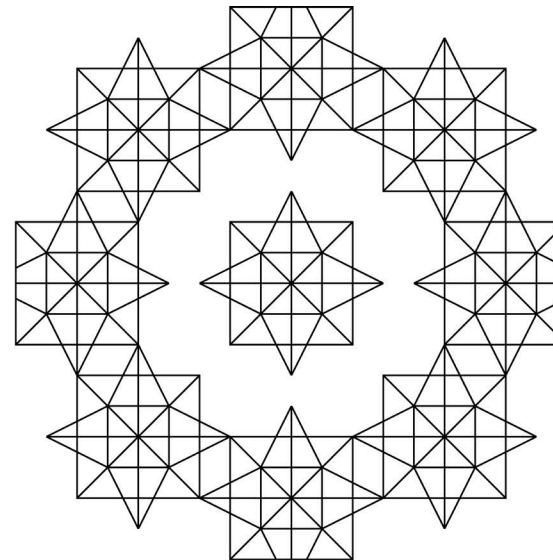


Paso 1

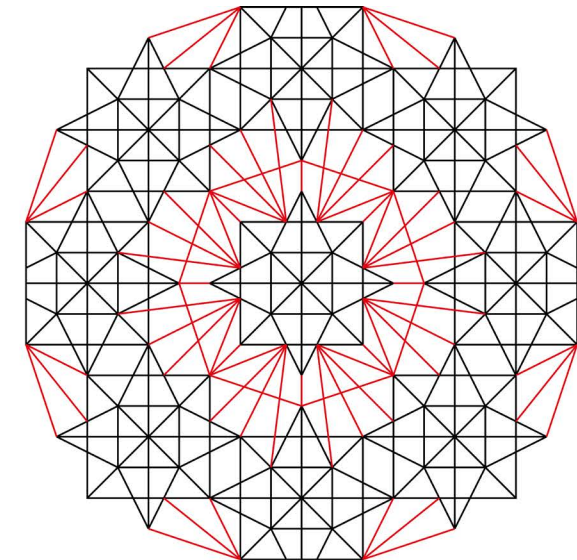
(Imagen 2) Generación de la retícula seleccionada.



Paso 2



Paso 3



Paso 4

semestre se hace énfasis en polígonos y poliedros para posteriormente tomarlos como “contenedores” de transformaciones de mayor complejidad. Por esa razón las retículas en esta etapa siempre estuvieron formadas por polígonos.

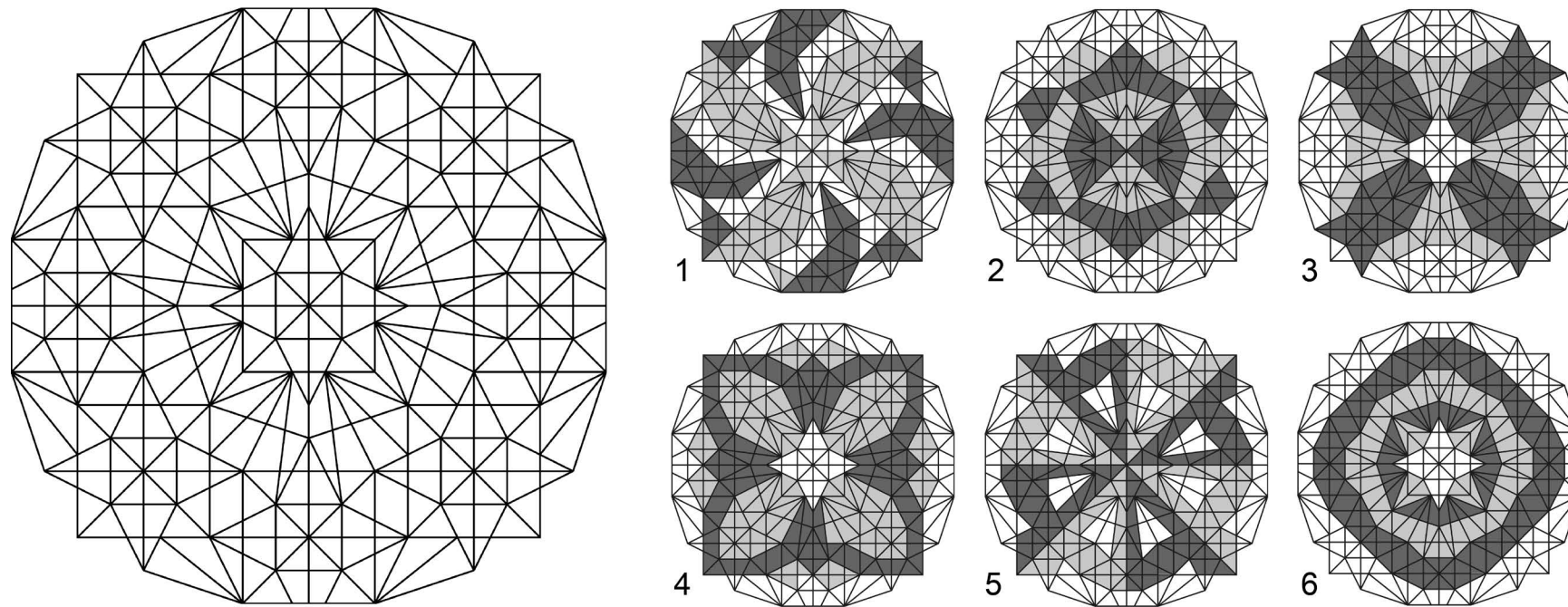
Cada alumno generó no menos de tres retículas a partir de un mismo motivo, mostró los pasos seguidos en cada una y seleccionó la retícula que consideró idónea para pasar a la etapa 2. Además fundamentó cada toma de decisión para llegar a la selección.

La explicación del proceso se realizará a través de las partes fundamentales del trabajo del alumno de primer año Roberto Lumpuy de la Facultad de Diseño de Comunicación Visual durante el curso 2015- 2016.

Fundamentaciones brindadas por el alumno en relación con la retícula seleccionada: “La trama fue seleccionada porque en ella se evidencian el orden y el equilibrio en la distribución del motivo a través de los distintos ejes de simetría axial. La unidad y la depuración están presentes en la continuidad de las formas que se cierran en la estructura, las cuales son variadas debido al elevado nivel de articulación de la trama, factor que también se vuelve determinante para lograr efectos de subdivisión...”

ETAPA 2. FRACCIONAMIENTO PERCEPTIVO DE LA RETÍCULA DE REFERENCIA O FRACCIONAMIENTO DEL “TODO” EN “PARTES”.

De la observación minuciosa de la retícula seleccionada cada alumno identificó formas consistentes



(Imagen 3) Fraccionamiento en partes de la retícula seleccionada.

(conocidas y cuyas imágenes se recuerdan fácilmente) que le posibilitaron el fraccionamiento del todo en partes diferentes y con ello la diversificación perceptiva desde la propia morfología, aún sin utilizar el color. Éste fue un momento clave para la generación de alternativas, acción recurrente en diferentes etapas de cualquier proceso de diseño y en ocasiones limitado por la carencia de un proceso efectivo para la búsqueda de la diversidad formal.

Contenidos fundamentales requeridos de la disciplina Diseño para aplicar en la etapa: habilidad para percibir en el “todo” aquellas “partes” o “conjuntos de partes” que sean lo suficientemente consistentes como para caracterizar alternativas formales diversas; entendido el todo como: “conjunto de partes interrelacionadas que conserva en mayor o menor grado la evidencia de las partes que le dieron origen” y parte: “sección del todo que es posible distinguir de lo que la circunda por su coherente estructura organizativa” (Abreu, 2003)

La caracterización incluyó no solo los recursos visuales: punto, línea, superficie, dirección, ubicación, escala, etc; sino también y especialmente los efectos perceptivos: cierre, movimiento, profundidad, superposición, figura fondo, es decir los definidos como recursos visuales y perceptivos por Abreu (2003).

Fraccionamientos en partes seleccionados: 1, 3 y 5. *Fundamentaciones brindadas por el alumno:* ...“el primer fraccionamiento presenta equilibrio radial, se extiende hasta los

extremos de la retícula y en él se produce el cierre de hélices con profundidad; el tercero y el quinto tienen equilibrio axial, abarcan áreas distintas en la retícula y no presentan formas que los analoguen entre sí o con el primero”.

ETAPA 3. ACENTUACIÓN DE LAS DIFERENCIAS PERCEPTIVAS DE LAS FORMAS SELECCIONADAS CON EL RECURSO COLOR.

En la tercera etapa cada alumno realizó el estudio de color con la intención de acentuar las características morfológicas de los fraccionamientos previamente seleccionados, elaboró variantes y eligió las idóneas. Es preciso aclarar que el color constituye el tema central de este Ejercicio de Integración, es la primera vez en la carrera que el alumno trabaja con este recurso por lo que no solo tuvo que identificarse rigurosamente con su teoría sino también aplicarla consecuentemente en la práctica.

Contenidos fundamentales requeridos de la disciplina Diseño para aplicar en la etapa: Definiciones de los conceptos: color, tinte, claridad y saturación. Especial atención se les brinda a las siguientes precisiones:

Distinción entre color y tinte, entendido el tinte como una de las tres cualidades del color, y el color como el “todo” que integra las tres cualidades.

Exclusión del término “tono” del vocabulario empleado en el tema color, por considerarse ambigua su utilización en literatura reconocida sobre el tema, un ejemplo de ello: se identifica el tono con la cro-

ma, se definen los colores acromáticos como los que carecen de tono y paralelamente se habla de transiciones tonales en colores acromáticos (Wong, 1999). La ambigüedad abre la posibilidad de caer en contradicciones conceptuales.

En este espíritu, se hace énfasis en los conceptos de “armonía” y “contraste”. Es común en la literatura especializada encontrar la relación “armonía y contraste” como conceptos antagónicos, a pesar de que en una de sus reglas de armonías (Munsell, 1929) recomienda que sean elegidos colores análogos o contrastantes (es decir claramente definidos). Cuando se acepta la antagonía entre armonía y contraste, no solo se contradicen las reglas de Munsell, se está obviando que el color es un recurso que se multiplica por tres a través de las cualidades, de modo que en la búsqueda de la armonía varios colores podrían ser análogos por una cualidad y contrastantes por otras, en dependencia de los requerimientos perceptivos de la morfología a la que se están integrando. El objetivo es buscar la armonía en el todo, del cual el color es un recurso más, poderoso al triplicarse en las cualidades, que podrán ser relacionadas de forma independiente, tanto por analogías si se requieren agrupamientos o por contrastes si se requieren subdivisiones. Consecuentemente, desde el punto de vista del color, habrá armonía si existe una correcta integración a los requerimientos perceptivos del “todo” con independencia de que las relaciones entre las cualidades de los colores seleccionados se manifiesten por analogías o por contrastes, al punto de

que es posible llegar a dos armonías diferentes para percepciones muy semejantes de un mismo “todo”, por cambios de relaciones entre las cualidades de los colores. Ésta es una estrategia más, en este proceso de trabajo, que tributa positivamente a la búsqueda de alternativas formales.

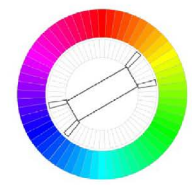
Con independencia de que la relación entre colores es un hecho perceptivo pues los mismos interactúan, no se puede obviar las posibilidades que brindan las tecnologías de repetir con exactitud los colores, sobre todo cuando se trabaja con valores precisos. Nos apropiamos de la experiencia, atemperada a los tiempos, que desarrolló en su momento (Albers, 2013), cuando prefería trabajar con papeles coloreados para experimentar con sus alumnos los fenómenos de interacción entre colores, evitando así la variación introducida en las muestras al trabajar con las pinturas y sus diferentes concentraciones. La tecnología tiene la gran ventaja de poder ajustar con precisión las relaciones perceptivas entre las cualidades cuando se cuenta con valores rigurosamente ajustados a los conceptos, información con la que lamentablemente Albers no contó y tampoco nos la están brindando hoy los modelos informáticos empleados para el trabajo con colores. Con la finalidad de corregir errores conceptuales presentes en el HSB y hacer más preciso el trabajo con la tecnología, se dotó a los estudiantes de información numérica tanto para la claridad (B) como para la saturación (S), de un total de 5951 colores RGB, correspondientes a una circunferencia

cromática de 60 tintes, una matriz monocromática, para cada tinte, de 100 colores cromáticos (incluyendo al color puro), y 11 colores acromáticos. (La información entregada a los alumnos es parte de una investigación que realiza actualmente la autora de este artículo, sobre colores para pantallas, en proceso de validación)

Contenidos fundamentales requeridos de la disciplina Representación para aplicar en la etapa: La Geometría Descriptiva requerida para interpretar la ubicación espacial del color y sus relaciones.

SUB-ETAPA 3.A. SELECCIÓN DE LOS TINTES.

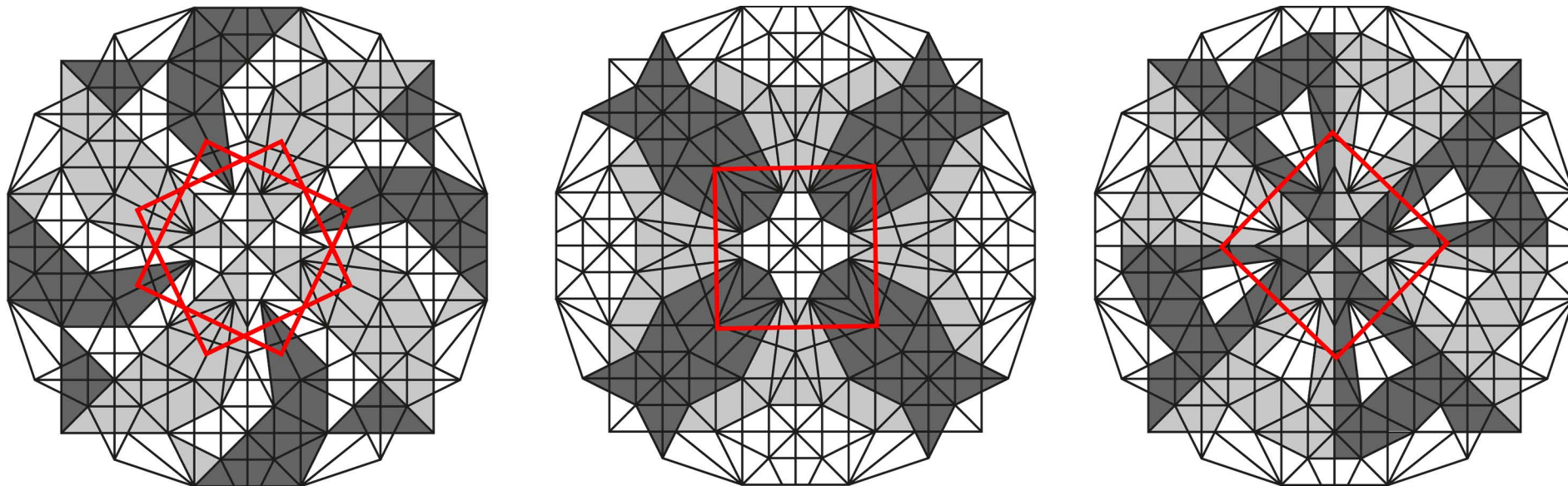
Para elegir el número de tintes los alumnos asumieron la restricción de tres tintes como mínimo y analizaron en la organización de los fraccionamientos

	R	G	B	claridad	croma	esquema de ubicación de tintes
	255	179	0	82%	Rg	
	179	255	0	69%	Gr	
	0	77	255	31%	Bg	
	77	0	255	18%	Br	

(Tabla 1) Selección de tintes.

por croma	analogía entre dominantes y entre subordinados		
	analogía entre dominantes		
	analogía entre dominante y subordinados		
	contrastantes		
	complementarios		
por claridad	idénticos		
	análogos		
	contrastantes		

(Tabla 2) Resumen de relaciones entre tintes, por croma y por claridades.



(Imagen 4) Relación estructura- fraccionamiento- cantidad de tintes.

elegidos la cantidad de partes que podrían ser trabajadas con tintes diversos.

Decisión tomada por el alumno: Las alternativas pueden ser generadas con dos, cuatro u ocho tintes, cumpliendo con la restricción mínima de tres tintes, se elegirán cuatro tintes. Los mismos serán análogos entre sí dos a dos, tanto por tintes como por claridades y tendrán relaciones de contrastes entre parejas opuestas.

Esta información la sintetizó cada alumno en las tablas 1 y 2 y constituyeron referentes durante la búsqueda de alternativas.

El estudiante estuvo aprendiendo la teoría del color a través de la práctica, de ahí la importancia del

“paso a paso” y el respeto por las definiciones teóricas Munsell (1929). En la selección de tintes fue fundamental que el alumno visualizara (por simple observación) que cada tinte tiene su propia claridad, en contraposición con los valores que brinda el HSB en el que todos los tintes tienen la misma claridad. Se fueron formando en una postura crítica a partir un conocimiento teórico sólido y su contraste a través de la observación constante durante la práctica.

SUB-ETAPA 3.B. SELECCIÓN DE COLORES PARA CADA ALTERNATIVA.

Los alumnos recibieron 60 matrices monocromáticas, una por tinte o color puro. Se le proporcionaron

(Imagen 5) Matriz de claridades para colores derivados del color puro (77, 0, 255).

100	92	84	75	67	59	51	43	34	26	18
90	83	75	68	60	53	46	38	31	24	16
80	73	67	60	54	47	41	34	28	21	14
70	64	59	53	47	41	36	30	24	18	13
60	55	50	45	40	35	30	26	21	16	11
50	46	42	38	34	30	25	21	17	13	9
40	37	33	30	27	24	20	17	14	10	7
30	28	25	23	20	18	15	13	10	8	5
20	18	17	15	13	12	10	9	7	5	4
10	9	8	8	7	6	5	4	3	3	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(Imagen 6) Matriz de saturaciones para cada uno de los 60 colores de la circunferencia cromática utilizada.

los valores precisos de claridad y saturación de cada color de las 60 matrices.

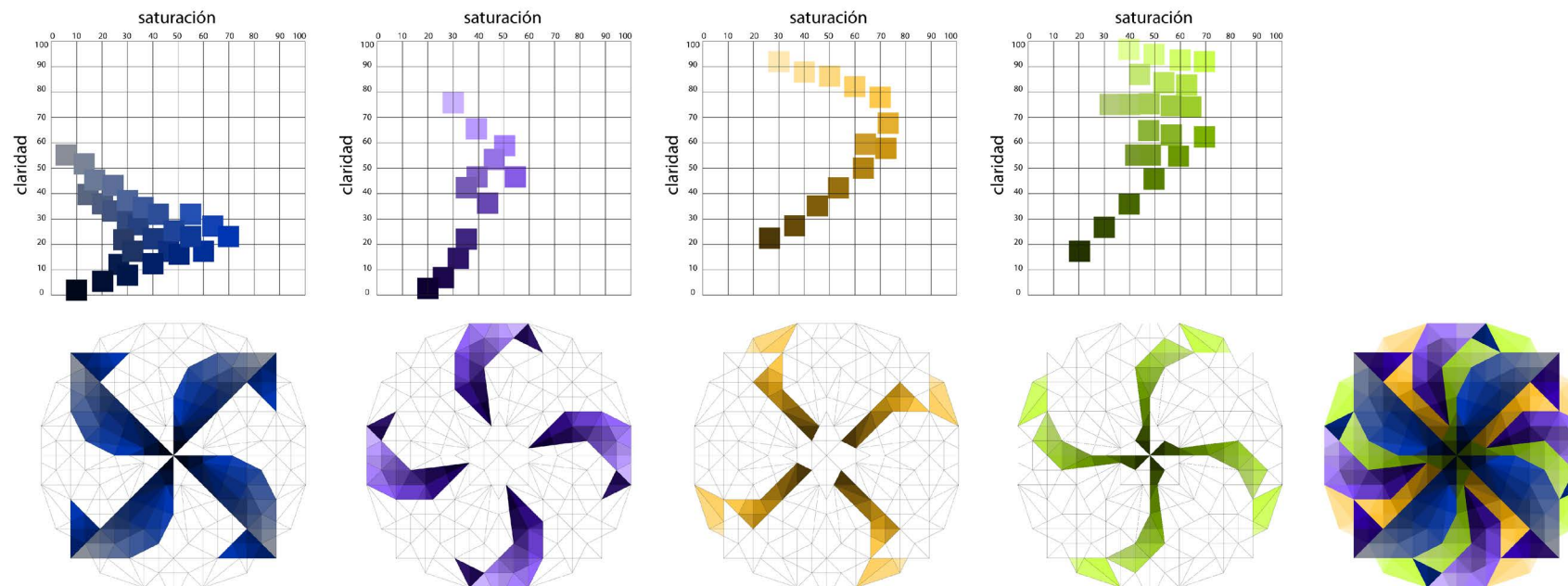
Con esta información fueron seleccionados los colores a emplear derivados de los tintes antes elegidos, con total dominio de las cualidades, aún para relacionar colores de diferentes tintes, tanto por claridades como por saturaciones y trazar las estrategias para agrupar y/o subdividir partes en un todo así como acentuar o desvirtuar efectos perceptivos. Se abrió, nuevamente, la posibilidad de generar alternativas de solución.

Las relaciones entre las claridades y las saturaciones pudieron ser graficadas en forma matricial dado que se trabajó con valores precisos, lo que fue de gran utilidad para visualizar y depurar relaciones entre cua-

lidades durante los estudios de color. Actualmente no se conoce que existan programas dedicados a estudios del color que brinden esta posibilidad.

A continuación se muestran las tres alternativas seleccionadas como soluciones definitivas.

En la figura 7 se aprecian analogías por claridades entre los azules y violetas las que contribuyen a enfatizar preceptivamente las hélices como figura, que destacan sobre un fondo amarillo y verde, agrupado por analogía de claridades y saturaciones. A pesar del contraste entre las parejas de tintes, se perciben figuras concéntricas en el “todo”, por analogías de claridades y saturaciones, a modo de nuevas “partes”, muy coherentes con el equilibrio radial de la estruc-



(Imagen 7) Relaciones entre claridades y saturaciones en la solución 1.

tura. Este detalle incrementa el interés perceptivo de la forma resultante y contribuye con su correcta estructuración.

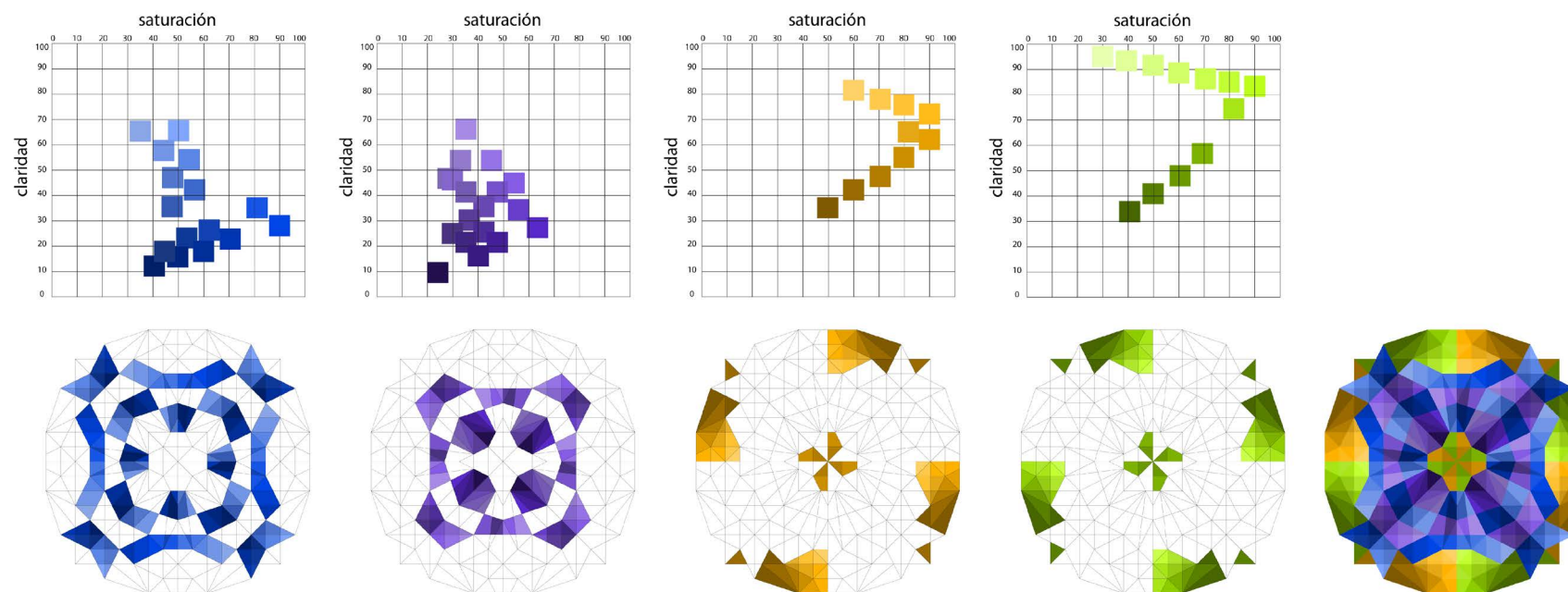
En la figura 8 se aprecia, a través de los esquemas matriciales, una marcada analogía por claridades y saturaciones entre azules y violetas, y entre amarillos y verdes; a la vez un marcado contraste entre ambas agrupaciones de colores, lo que ha contribuido con el efecto de tridimensión por superposición, haciéndose más notable la misma por las zonas de alta claridad localizadas en direcciones fundamentales del fondo amarillo y verde.

Los esquemas matriciales de la figura 9 reflejan, por el contrario a los anteriores, analogías por claridades

y saturaciones entre todos los tintes. Ha sido aprovechado el fraccionamiento perceptivo para restarle protagonismo al fondo ya de por sí muy coherente y poder regodearse en la riqueza de una figura que permite en sí misma efectos de tridimensión por superposiciones, acentuados por las claridades polares tanto de amarillos como de verdes.

Los alumnos realizaron un proceso en el que transitaron de un motivo a líneas a un sistema de formas generalmente bien estructuradas en las que se aprecian efectos perceptivos diversos que fueron conceptualmente modelados y enfatizados con el color (ver figura 10).

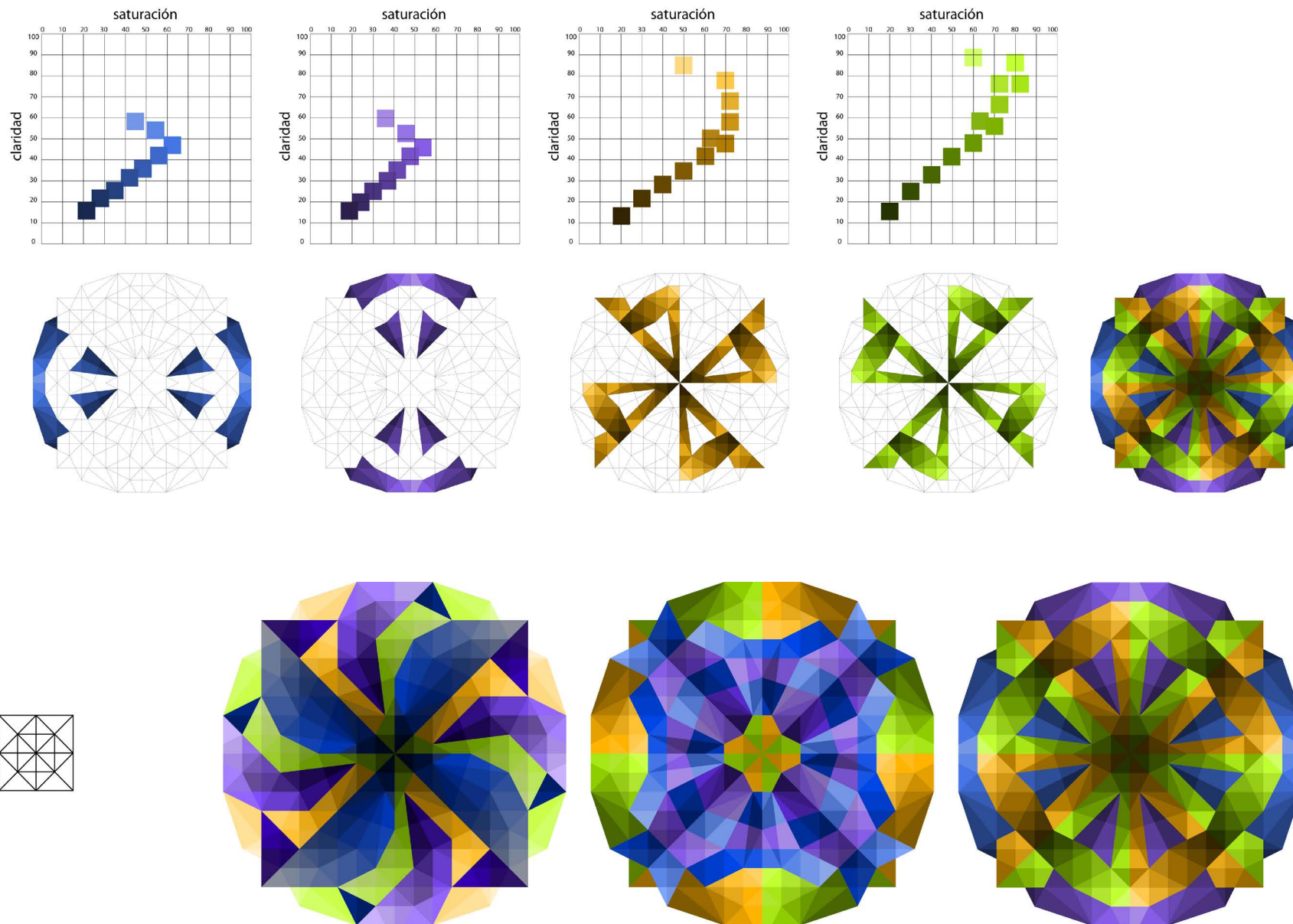
Se llegó al final a través de un “paso a paso”. En cada momento hubo un respaldo teórico para apoyar la



(Imagen 8) Relaciones entre claridades y saturaciones en la solución 2.

práctica. La integración de contenidos se realizó de forma consciente y sistemática, no solo crecieron las habilidades prácticas sino que se produjo una apropiación casi espontánea de la teoría por la necesidad decidir y fundamentar las decisiones, que siempre

culminaron en el hacer como forma de comprobación práctica. Se aplicó, humildemente, lo que genialmente hizo notar Descartes, en aras de evitar “que los resultados sean adecuados solo por casualidad” (Belluccia, 2007, p. 110).



(Imagen 9) Relaciones entre claridades y saturaciones en la solución 3.

(Imagen 10) Comparación entre comienzo y resultados a través de un proceso.

¿Se habría llegado a igual el resultado si cada alumno hubiera ido directamente al final de cada una de las tres etapas para encontrar las soluciones?

CONCLUSIONES

En la formación básica de diseñadores, procesos y resultados tienen igual importancia.

Un proceso de trabajo, en el que se ha ido llegando paulatina y coherentemente a adecuadas decisiones, debe conducir a buenos resultados. Si no fuera así es porque algo ha fallado durante el proceso.

Si el fallo no ha sido identificado, podría decirse que el docente no ha desempeñado a cabalidad su papel de “acompañante” en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuando se otorga una evaluación a un resultado formal desatendiendo el proceso, no se está ayudando al alumno a identificar, ni sus insuficiencias ni sus aciertos, tan importantes ambas para ganar independencia y autoconducir el proceso de creación.

El Diseño Básico no es un fin sino un medio para que el alumno se apropie de un modo de hacer durante el proceso de creación de formas. Es justamente por esta causa que no basta con ser un buen diseñador para ser un buen profesor de diseño, el diseñador puede haber interiorizado los procesos y aparentemente no piensa en ellos; el docente por el contrario, los de-

be tener muy presentes y cada crítica de diseño tiene que partir en primer lugar de los procesos que han llevado a los alumnos a tomar las decisiones que están siendo criticadas.

BIBLIOGRAFÍA

Abreu, M. (2003, a). *Recursos básicos para el diseño de estructuras formales multimedia*. La Habana: Forma.

Abreu, M. (2003, b). *Recursos básicos para el diseño de estructuras formales multimedia*. La Habana: Forma.

Albers, J. (2013) *Interacción del color*. Madrid: Alianza Editorial

Belluccia, R. (2007, a). *El diseño gráfico y su enseñanza*. Buenos Aires: Paidós

Belluccia, R. (2007,b). *El diseño gráfico y su enseñanza*. Buenos Aires: Paidós

Descartes, R. (2010 traducción). *El discurso del método*. Madrid: Colección Austral

Munari, B. (2004). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili

Munsell, A. (1929, a). *Munsell book of color*. Baltimore: MD

Munsell, A. (1929, b). *Munsell book of color*. Baltimore: MD

Wolf y Kuhn. (1959) *Forma y simetría*. Buenos Aires: Editorial Universitaria

Wong, W. (1999). *Principios del diseño en color*. Barcelona: Gustavo Gili

Abreu, M. (2011) *Aproximación crítica al color en Adobe, desde una visión profesional*. La Habana: CITMATEL

Abreu, M. (2013) *La importancia del control del intervalo de las cualidades de los colores para diseñar. Una fisura de Adobe*. La Habana: CITMATEL

Zimmermann, I. *Programas para Diseñar*. Tipográfica, 70, 26

.....

**Clara Porset, una mujer
en tiempos del Movimiento Moderno**

*Clara Porset, a Woman in the Times
of the Modern Movement.*

D.I. DANAY HERNÁNDEZ PERDOMO

Clara Porset, una mujer en tiempos del Movimiento Moderno

*Clara Porset, a Woman in the Times
of the Modern Movement.*

D.I. DANAY HERNÁNDEZ PERDOMO

RESUMEN

El Movimiento Moderno se reconoce como la nueva forma de proyectar de la arquitectura y el diseño en oposición a la ornamentación del siglo XIX. Marcado por un racionalismo en función del uso, su historia fue pautaada por un discurso en materia de género esencialmente masculino y su alcance desde una visión eurocentrista y estadounidense. Donde una obra como la de Clara Porset abre el camino al diseño latinoamericano.

Conociendo su trayectoria profesional se puede visionar a una mujer que tuvo la audacia y sobre todo la firmeza de superar a su tiempo. Clara Porset Dumas fue una diseñadora cubana vanguardista, no sólo por sus contribuciones al diseño y a la enseñanza del mismo, sino porque en su condición de mujer logró ser reconocida en una historia protagonizada en su mayoría por hombres.

ABSTRACT

The Modern Movement is recognized as the new way of projecting architecture and design, opposed to the ornamentation of the nineteenth century. Marked by rationalism based on usage, its history has been punctuated, essentially, by male figures and its range by an American and Eurocentric vision. In this context Clara Porset, opened the path for Latin American design.

Studying her professional work, it is possible to appreciate a woman that had the audacity and, especially, the strength to overcome her time. Clara Porset Dumas was an important Cuban avant-garde designer, recognized not only because of her contributions to design and the way she taught it, but mostly because as a woman, she was acknowledged in a history mainly dominated by men.

Palabras Claves

Clara Porset, diseño latinoamericano, movimiento moderno

Keywords

Clara Porset, Latin America design, modern movement

“LA OBRA DE CLARITA SE ENMARCA DENTRO DEL PROPIO CONTEXTO QUE LE TOCÓ VIVIR: CONTEMPORÁNEO CON SU ÉPOCA SIN RENUNCIAR A LAS INFLUENCIAS MÁS NOTABLES DE NUESTRO PASADO”.¹

El Movimiento Moderno se reconoce como la nueva forma de proyectar de la arquitectura y el diseño en el siglo XX, opuesta a la ornamentación del siglo XIX. Marcado por un racionalismo en función del uso, su historia fue pautada por un discurso en materia de género esencialmente masculino y su alcance desde una visión eurocentrista y estadounidense. Donde una obra como la de **CLARA PORSET** abre el camino al **DISEÑO LATINOAMERICANO**.

Dentro de este movimiento que fue muy revolucionario en la proyección y definición de la función del diseño, la labor de la mujer no fue reconocida desde la profesionalidad. En épocas donde la supremacía profesional masculina era un genuino legitimador del valor, las mujeres quedaban relegadas a este discurso así como sus respectivas creaciones.

¿Quién no reconoce en la historia del Movimiento Moderno a Walter Gropius, Marcel Breuer y Ludwig Mies van der Rohe? Sin duda estos fueron grandes diseñadores y arquitectos que se destacaron por la vanguardia de todas sus obras. Pero ¿qué sucede con los nombres de Eileen Gray, Anni Albers, Gunta Stölzl, Marianne Brandt, Lilly Reich, Lucía Moholy y Charlotte Perriand entre otras? Ellas en sus carreras

profesionales tuvieron que enfrentar un camino difícil y con obstáculos impuestos por las diferencias de géneros en el ámbito del diseño y, en general, de la vida en los tiempos del Movimiento Moderno.

Clara Porset Dumas fue una diseñadora cubana vanguardista, no sólo por sus contribuciones al diseño y a la enseñanza del mismo, sino porque en su condición de mujer logró ser reconocida en una historia protagonizada en su mayoría por hombres.

Nacida en el seno de una familia próspera tuvo la posibilidad, pero sobre todo la audacia de superar a su tiempo. Su posición de vanguardia la lleva a negar el destino de la mayoría de las jóvenes cubanas de su época y decide poner todo su esfuerzo e intelecto en la superación personal para la profesión que le apasionaba.

Con el afán de perfeccionarse en una vocación que la distingue, cursó estudios de arte, estética, diseño de muebles y arquitectura en Nueva York y París durante los años 30. Y durante su exilio, alrededor de 1932, se gradúa del Vorkurs, curso de diseño que impartía Josef Alberts, reconocido ex profesor de la Bauhaus, en el Black Mountain College de Carolina del Norte.

Su legado teórico queda recogido en las distintas publicaciones para las que colaboró, como la revista Social, en los años de 1931 a 1932. Donde defiende su ideario en contenidos tan novedosos para la época como el diseño de interiores, el funcionalismo y la estandarización, ligados a las nuevas tendencias.

¹ Tomado de: Simón Sol, Gabriel (2013). “Clarita Porset (1895-1981) y la influencia de la segunda modernidad en el diseño industrial en México”, pdf.

Estos artículos la ubican como pionera en términos teóricos del diseño en América Latina.

Su compromiso con la profesión se vio reflejado en una ponencia que leyó el 22 de mayo de 1931 en el Auditorium de La Habana titulada *"La decoración interior contemporánea su adaptación al trópico"*. En ella se manifestaba contra el término "decoración interior" ya que no estaba acorde con el alcance profesional del Diseño y proponía cambiarlo por "diseño de interiores", pues en la actividad no hay nada de decorativo sino una *"cuestión de perfección de formas y de relación de masas"* ²

En 1936 se establece en México y se relaciona con la vanguardia intelectual que en ese momento vivía una intensa reforma cultural. Para 1940 conoce al que sería su compañero de vida, Xavier Guerrero, pintor muralista mexicano y juntos aprendieron a valorar la excelencia de la artesanía popular mexicana.

Durante su carrera profesional fue premiada y reconocida, en 1941 con uno de los cinco premios continentales otorgados por el Museo de Arte Moderno de Nueva York, en el concurso Organic Design. El segundo concurso en el que participó en los Estados Unidos fue Prize Design for Modern Furniture en 1948, también organizado por el MoMA. En esta ocasión, la diseñadora presentó una silla con varilla de hierro y asiento tejido en mimbre, que a pesar de no haber sido premiada, apareció en el catálogo. En 1957

obtuvo la medalla de plata en la Trienal De Milán, con mobiliario realizado para el hotel Pierre Marqués de Acapulco.

Pero su compromiso social con la profesión queda demostrado en la primera exposición de diseño en América Latina, *"El arte en la vida diaria"*, que organiza en 1952. Esta muestra visualizó lo mejor del diseño artesanal mexicano en diálogo con el diseño industrial. Clara lo expresó de este modo: *"El diseño artesanal y el industrial son llamados a desarrollar la potencialidad plástica de nuestro pueblo -que se deriva de la mezcla que éste tiene de sensibilidad profunda y herencia de las viejas culturas- pero es el diseño industrial el que permitirá, por su producción en serie a más bajo costo, que el arte esté a diario en la vida de todos."* ³

De vuelta a su génesis y dispuesta a formar parte del proceso revolucionario cubano, se incorpora bajo el pedido de Fidel al diseño y construcción del mobiliario para la Ciudad Escolar Camilo Cienfuegos en la Sierra Maestra. También participa en otros proyectos como el mobiliario para la Escuela Nacional de Arte. Además con su infatigable preocupación por la enseñanza en 1961 realiza la primera propuesta de una escuela de diseño y durante el año 1963 funda y dirige este proyecto en La Habana.

Al volver a México y habiendo logrado la fundación de un instituto de diseño en su país natal, se esfuerza por impulsar esta propuesta desde sus nue-

² Tomado de: Simón Sol, Gabriel (2013). *"Clarita Porset (1895-1981) y la influencia de la segunda modernidad en el diseño industrial en México"*, pdf.

³ Tomado de: Salinas Flores, Oscar (2001). *"Clarita Porset, una vida inquietada, una obra sin igual"*. México: Ed. Universidad Autónoma de México.

vos horizontes. En 1965 es invitada a presentar en la Escuela Nacional de Arquitectura de la UNAM su proyecto. Estos primeros intentos desembocaron en la constitución de la carrera de Diseño Industrial en 1969, junto a su fundador Horacio Durán otro de los notables pioneros del diseño mexicano. Se incorpora a la docencia en la Universidad Nacional Autónoma de México desde esta fecha y su labor como docente rindió frutos hasta su fallecimiento.

En 1974 muere Xavier Guerrero, su compañero de vida y profesión, y Clara deja su práctica profesional como diseñadora para dedicarse por entero a la docencia hasta su muerte en 1981. Atendiendo a su voluntad, su archivo y biblioteca se convierten en patrimonio universitario de la UNAM y se crea el *Premio Beca Nacional de Diseño Industrial Clara Porset* para impulsar a jóvenes mujeres diseñadoras a continuar sus estudios.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Clara fue sin dudas una vanguardista del diseño en América Latina, porque logra un producto representativo de la identidad nacional, dentro del discurso de la modernidad. Sus propuestas son muestra de la capacidad de compaginar líneas tradicionales con el

principio de “más con menos” heredado del canon del Movimiento Moderno.

Una muestra de su mobiliario pudo ser vista por primera vez en Cuba, dentro de las exposiciones que participaron en la 1ª Bienal del Diseño en La Habana, que tuvo lugar del 18 al 20 de Mayo del 2016, en la galería Factoría Habana bajo el nombre de “Clara Porset... el eterno retorno”.

BIBLIOGRAFÍA

Bermúdez, J. R. (2005) . *Clara Porset diseño y cultura*. La Habana: Ed Letras Cubanas.

Salinas, O. (2001). *Clara Porset, una vida inquieta, una obra sin igual*. México: Ed. Universidad Autónoma de México.

Salinas, O. (2012). *Historia del diseño industrial*. México: Ed. Trillas.

Salinas, O. “Las pioneras del diseño en Latinoamérica. Clara Porset y Lina Bo Bardi”, pdf.

Simón, G. (2013). “Clarita Porset (1895-1981) y la influencia de la segundamodernidad en el diseño industrial en México”, pdf.

Fotos tomadas en la exposición: Clara Porset...
el eterno retorno.

Fotos: Carlos Enrique Sutil Álvarez

La muestra formó parte de la Primera Bienal de Diseño de La Habana. Fue inaugurada el domingo 15 de mayo en la galería Factoría Habana, de la capital.

(Imagen 1) Sillón Miguelito.

Madera Tropical con cuero.
59x72x75 cm.

Butaque pequeño.

Madera Tropical con cuero.
43x65x68 cm.



El Butaque fue traído tras la conquista por los españoles, pero por su carácter de asiento común fue adoptado como parte de la cultura popular mexicana. Clara encontró en el butaque una fuente de inspiración y experimentación constante.

Su propuesta consistió, por un lado, en depurar las líneas del mueble sin perder el concepto de su estética original, por otro, mejorar las características ergonómicas del confort propio de un asiento desde la estructura y los materiales. Porset consiguió concebir un mobiliario que a la vez que mexicano fuera también moderno.



(Imagen 2, 3 y 4) Mecedoras Reina Ana. Madera de caoba y rejilla.
55x54x98 cm. Colección Luis César Juan López.



(Imagen 5) Mecedora
50x50x75 cm. Colección Clara Luz Cabañín Roque.



(Imagen 6) Butaca
60x50x80 cm. Colección Clara Luz Cabañín Roque.



(Imagen 7) Mesa baja 118x48x37 cm.
Colección Clara Luz Cabañín Roque.



(Imagen 8) Silla de comedor.
Colección Clara Luz Cabañín
Roque. 44x47x82 cm.



(Imagen 9) Butaca de madera tropical. Asiento y respaldo con rejilla. 53x49, 5x86, 5 cm



(Imagen 10) Silla de madera de caoba con acabado de barniz natural tapizado en tejido de loneta. 41x47x85 cm.



(Imagen 11) Butaca de madera de caoba con acabado de barniz natural tapizado en tejido de loneta



(Imagen 12) Banqueta de madera de caoba. Asiento tejido en mimbre. 46, 5x31x70, 5 cm.



(Imagen 13) Mesa de madera tropical.
130x120x77,5 cm.



(Imagen 14) Silla de madera tropical. Asiento y respaldo con bandas. 45x45x75 cm.



(Imagen 15) Mesa de madera tropical.
Sobre de mármol gris. 150x90x75 cm.
Butaca pequeña de madera tropical. 45x45x90 cm.

.....

**Enfoques contemporáneos de la Teoría
Gestalt. Clásicos y nuevos principios
de agrupamiento perceptivo.**

*A contemporary approach to the Gestalt Theory.
Classical and new grouping principles.*

.....

D.I. MARTHA R. LLORENTE FERNÁNDEZ
D.I. ALICIA FERNÁNDEZ FERRERAS
DRC. MIGUEL ÁNGEL ÁLVAREZ GONZÁLEZ

Enfoques contemporáneos de la Teoría Gestalt. Clásicos y nuevos principios de agrupamiento perceptivo.

*A contemporary approach to the Gestalt Theory.
Classical and new grouping principles.*

D.I. MARTHA R. LLORENTE FERNÁNDEZ
D.I. ALICIA FERNÁNDEZ FERRERAS
DRC. MIGUEL ÁNGEL ÁLVAREZ GONZÁLEZ

RESUMEN

Parte considerable de los conocimientos pertenecientes a la Teoría del Diseño actual –ej: recursos formales– se sustentan por entero en concepciones gestálticas del pasado siglo. Evidentemente existe un desfase entre los conjuntos Teoría Gestalt y Teoría del Diseño y, por tanto, se requiere una reconsideración del enfoque gestáltico tradicional, sus bases conceptuales y principales postulados. Con esto en mente, el presente trabajo parte de repasar los principales fundamentos teóricos del movimiento gestáltico tradicional, también llamado Escuela de Berlín. Luego, aborda los problemas empíricos y conceptuales que fueron gestándose como consecuencia de los nuevos paradigmas científicos en el campo de la percepción visual. Finalmente, estudia cómo algunos de estos problemas se redirigen y solucionan en investigaciones contemporáneas de agrupamiento perceptivo. El presente ensayo resume los principales aportes realizados hasta la fecha en lo concerniente al agrupamiento perceptivo, sus principios clásicos y nuevas inclusiones.

ABSTRACT

An important part of the knowledges that integrate the current Design's Theory -e.g. resources of the Form- are completely supported on Gestalt conceptions from the past century. There is an obvious disarrangement among the sets Gestalt Theory and Design's Theory. Therefore, it is required a reconsideration of the traditional Gestalt approach, its conceptual basis and major postulates. With this in mind, the present work begins with a review of the key findings and ideas in the Berlin School of Gestalt Psychology. Next, we discuss its empirical and conceptual problems, and indicate how they are addressed in contemporary research on perceptual grouping. Finally, we conclude with a list of the currently active grouping principles. The present article summarizes the main contributions about perceptual grouping, its classical laws and new inclusions.

Palabras Claves

Gestalt, principios de agrupamiento, simplicidad, relaciones parte-todo

Keywords

Gestalt, grouping principles, simplicity, whole-parts relationships

INTRODUCCIÓN

LA PERCEPCIÓN ES UNO DE LOS TEMAS INAUGURALES de la psicología como ciencia y ha sido objeto de diferentes intentos de explicación. Existe consenso científico en considerar a la Teoría Gestalt como uno de los esfuerzos más sistemáticos y fecundos en la producción de sus principios explicativos. La Teoría Gestalt es un paradigma surgido en Alemania a principios del siglo XX, cuyos principales exponentes fueron Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin. Su legado cumbre son las **LEYES DE LA PERCEPCIÓN**, encargadas de describir los criterios con base en los cuales el aparato perceptual selecciona información relevante, la agrupa dentro de la mayor armonía posible y genera representaciones mentales. Dentro del proceso, destaca la importancia del **AGRUPAMIENTO PERCEPTUAL**, como nexo entre la información captada del estímulo y su traducción en representaciones mentales.

Las leyes de la percepción (especialmente, los denominados principios de **AGRUPAMIENTO PERCEPTUAL**) son hoy empleadas por diversas disciplinas, en ámbitos variados, como la arquitectura, la sociología, el marketing y el diseño. En las escuelas de diseño, estas leyes y los principios que las componen, son contenidos esenciales del plan de estudio. El ISDi no es una excepción, tanto es así, que el primer año académico se sustenta, casi por entero, en conocimientos derivados de la Teoría Gestalt. Los diseñadores aprenden y emplean una serie de normas generales

para la creación de “buenas formas”, sin embargo, estas se sustentan en explicaciones y paradigmas experimentales del pasado siglo, no del todo coherentes con el panorama científico actual.

Considerables avances científicos y teóricos han contribuido a la actualización y contemporización del paradigma gestáltico, a partir de descubrimientos en el campo de la percepción visual y demás ramas de las neurociencias. Por ejemplo, el trabajo psicofisiológico con potenciales relacionados a eventos constituye hoy una herramienta eficaz y viable para estos fines. Las perspectivas en este sentido son ascendentes: cada vez más estudios se dedicarán a la temática, incluso, muchas investigaciones ya publicadas han prometido una inminente secuela. Particularmente abismales han sido los avances en el campo de los principios del agrupamiento perceptivo, elemento clave de la teoría gestáltica y de gran aplicación en el área del diseño. Se han realizado aclaraciones a los clásicos principios de agrupamiento (proximidad, similitud, destino común, buena continuidad, cierre, simetría, paralelismo) y se han planteado nuevos principios: destino común generalizado, sincronía, región común, conectividad uniforme y de elementos. A todas estas aportaciones se dedicará el presente trabajo.

1. ACERCA DE LA TEORÍA GESTALT. SURGIMIENTO Y PRINCIPALES CONCEPCIONES:

El término Gestalt se introdujo por vez primera en la psicología en el año 1890, gracias al ensayo "On Ges-

talt qualities", de Christian von Ehrenfels. Basado en la observación de que las personas reconocen dos melodías como idénticas, aun cuando dos de las notas correspondientes entre ellas no tienen la misma frecuencia, von Ehrenfels sostuvo que dichas melodías debían poseer una cualidad gestáltica. Este autor define cualidad gestáltica o gestalt quality como una característica inmediatamente otorgada, junto con las sensaciones elementales que le sirven de base; una característica que depende de sus objetos constituyentes (partes) pero que los sobrepasa.

En 1912, Max Wertheimer publicó su artículo acerca del phi motion -un caso especial de movimiento aparente- ampliamente reconocido como el inicio de la Psicología Gestalt. La definición convencional del movimiento aparente plantea que el ser humano ve un objeto en varias posiciones sucesivas y "añade" el movimiento subjetivamente. De acuerdo con esta definición, se requieren, al menos, dos posiciones (la inicial y la final) para que se perciba movimiento.

Esta condición no se mantiene en el caso del phi motion. En el experimento de Wertheimer, a partir de una tira blanca en un fondo oscuro, los observadores eran capaces de percibir movimiento sin que el objeto se moviera en lo absoluto, pues la tira blanca aparecía siempre en la misma posición. A esto, Wertheimer le llamó fenómeno puro o phi motion: "(...) el movimiento puro puede percibirse sin la necesidad de ver un objeto moviéndose" (Wertheimer, 1912). Esta manifestación es también conocida como fenómeno phi y,

en otras palabras, es una ilusión óptica del cerebro humano que hace percibir movimiento continuo en donde hay una sucesión de imágenes. En los experimentos de Wertheimer, el movimiento percibido no se agregó subjetivamente después del registro sensorial de dos acontecimientos espacio-temporales, sino que este tenía sus propias características fenomenológicas y su propio estado ontológico.

A partir de este descubrimiento, Wertheimer comenzó a defender una dependencia recíproca entre el todo y las partes. *"A menudo el todo es captado aun antes de que las partes individuales se perciban conscientemente. Los contenidos de nuestra conciencia no son aditivos, sino que po-seen una coherencia característica. Hay estructuras que sobresalen del contexto y, con respecto a las mismas, las otras partes son relacionadas jerárquicamente. Tales estructuras o Gestalten (...) provienen de procesos globales continuos en el cerebro, en lugar de derivarse de excitaciones elementales."* (Wertheimer, 1912)

Con estas afirmaciones, Wertheimer se separó del gestaltismo de la escuela de Graz, representado por Alexius Meinong, Christian von Ehrenfels, y Vittorio Benussi. Ellos mantenían una distinción entre sensación y percepción, siendo la última producida sobre la base de la primera. La escuela de Berlín, representada por Max Wertheimer, Kurt Koffka, y Wolfgang Köhler, consideró a un Gestalt como un todo en sí mismo. En su visión, la percepción no es el producto de la suma de sensaciones combinadas, sino que se forma a través de procesos físicos y diná-

micos en el cerebro. El concepto de la escuela de Berlín superó a su homólogo de Graz y trascendió como la clásica Teoría Psicológica Gestalt.

La esencia del pensamiento gestáltico se resume en los siguientes postulados:

- La experiencia fenomenal consta de estructuras parte-todo, configuraciones o Gestalten.
- Los Gestalten se perciben directa e inmediatamente mediante procesos auto-organizativos en el cerebro. Son "(...) los todos integrados y estructurados cuyas propiedades no se derivan de sus partes individuales o de su simple suma y dentro del cual las partes integrantes están en interrelaciones dinámicas; tanto así, que las funciones específicas y las propiedades de las partes sólo pueden estar definidas en relación al todo." (Wertheimer, 1912)
- "Los Gestalts son el resultado de fuerzas de campo globales que conducen a la organización más simple posible, o la solución mínima, dada la estimulación disponible" (Wertheimer, 1912). Esta simplicidad o este principio mínimo es también conocido como la ley de la Pregnancia. La ley de la Pregnancia (law of Prägnanz) no es más que "(...) la tendencia del cerebro de ser atraído hacia los estados más simples de organización, dada la estimulación disponible." (Wertheimer, 1912). El término pregnancia es usado para abarcar una gran variedad de preferencias organizativas gestálticas referentes a la armonía, coherencia, o simplicidad.

- La experiencia perceptual se sustenta en cuatro estructuras teórico-conceptuales generales: el holismo, el surgimiento, la dinámica y la simplicidad.

Wertheimer (1923) definió el holismo como la "fórmula fundamental" del gestaltismo tradicional: "Un todo sensorial específico es cualitativamente diferente de lo que se podría predecir considerando sólo sus partes individuales, y la calidad de una parte depende del Todo en el cual esta parte está incrustada." La proposición más característica del gestaltismo es: el todo es más que la suma de sus partes. "Esta expresión es inexacta. Es más correcto decir: **EL TODO ES ALGO MÁS QUE LA SUMA DE SUS PARTES.**" El todo no es más o menos, es, simplemente, diferente de la suma de las partes.

Para continuar dilucidando la esencia del pensamiento gestáltico, es preciso delimitar sus dos mayores aportaciones: la noción del Gestalten físico, introducida por Wolfgang Köhler en 1920 y las Leyes gestálticas de la organización perceptual, propuestas por Wertheimer en 1923.

En 1920 Wolfgang Köhler postuló un isomorfismo entre la realidad psicológica y los acontecimientos del cerebro, incursionando en las bases neurales de los fenómenos Gestálticos. Los experimentos para establecer estas conexiones eran imposibles de realizar en el momento, pero, décadas más tarde, Köhler retomó su investigación. Por su parte, las principales nociones de la organización perceptual de Wer-

Wertheimer aparecieron por vez primera en el Volumen 1 de *Psycho-logische Forschung*, en 1922: *"El campo perceptual no se aparece ante nosotros como una co-lección de sensaciones aisladas, sino que posee una organización particular de objetos espon-táneamente combinados y segregados."* (Wertheimer, 1922). En la organización perceptual intervienen dos fenómenos organizativos: el agrupamiento y la organización figura-fondo. En general, el agrupamiento determina cuáles son los elementos cualitativos de la percepción, mientras que la organización figura-fondo determina la interpretación de esos elementos en términos de sus formas y sus posiciones relativas en el mundo 3D.

En 1923, Wertheimer publicó un artículo con el fin de dilucidar los principios básicos del agrupamiento perceptivo. El principio más general fue la ya mencionada Ley de la Pregnancia. Otros principios específicos que determinan la organización perceptual, según Wertheimer, son: proximidad, similitud, densidad uniforme, destino común, buena continuación y "propiedades del Todo" o "*Ganzeigenschaften*", tales como el cierre y la simetría. Más adelante, se pormenizarán cada uno de estos principios.

2. CRISIS. PROBLEMAS EMPÍRICOS Y CONCEPTUALES DE LA TEORÍA GESTALT:

En la primera mitad del siglo 20, el gestaltismo se enfrentó a varios problemas fundacionales provenientes de vaguedades en el plano investigativo: la incapacidad de definir concretamente términos co-

mo surgimiento y pregnancia, la incapacidad de cuantificar el principio mínimo y de hacer predicciones específicas acerca de su comportamiento, la falta de herramientas metodológicas para operacionalizar estas nociones y las dificultades para articular teorías testables o modelos de los mecanismos neurales subyacentes. Todas estas limitaciones condujeron al creciente descontento con el programa gestáltico, en los 1950s y 1960s, y al consecuente declive de su impacto en las investigaciones de percepción y en el campo de la psicología en general.

Las condicionantes históricas se unieron a los contratiempos. El auge del Régimen Nazi en Alemania, desde el año 1933 hasta la Segunda Guerra Mundial, fue devastador para la Teoría Gestalt. Muchos de los profesores de psicología de universidades alemanas emigraron a Estados Unidos. La labor de los psicólogos que se quedaron, por ejemplo, la monografía de Edwin Rausch acerca de los conceptos aditivos y no aditivos (1937) y el libro de texto de psicología de Wolfgang Metzger (1941), fueron ampliamente ignorados fuera de Alemania.

A pesar de signos de respeto bien merecidos (dígase, la presidencia de la APA de Köhler, en 1957 y la Medalla Wilhelm Wundt, entregada póstumamente a Wertheimer, en 1983) las ideas de los gestaltistas no fueron completamente bienvenidas en el panorama extranjero. Pese a que se reconocían sus aportaciones, comparado con el rigor de la psicofisiología y el conductismo, el Gestaltismo fue gravemente criticado por ofrecer meras demostraciones, usando es-

tímulos muy simples o muy ambiguos, formulando leyes con poca precisión y agregando nuevas "leyes" para cada factor que influyera remotamente en la organización perceptual.

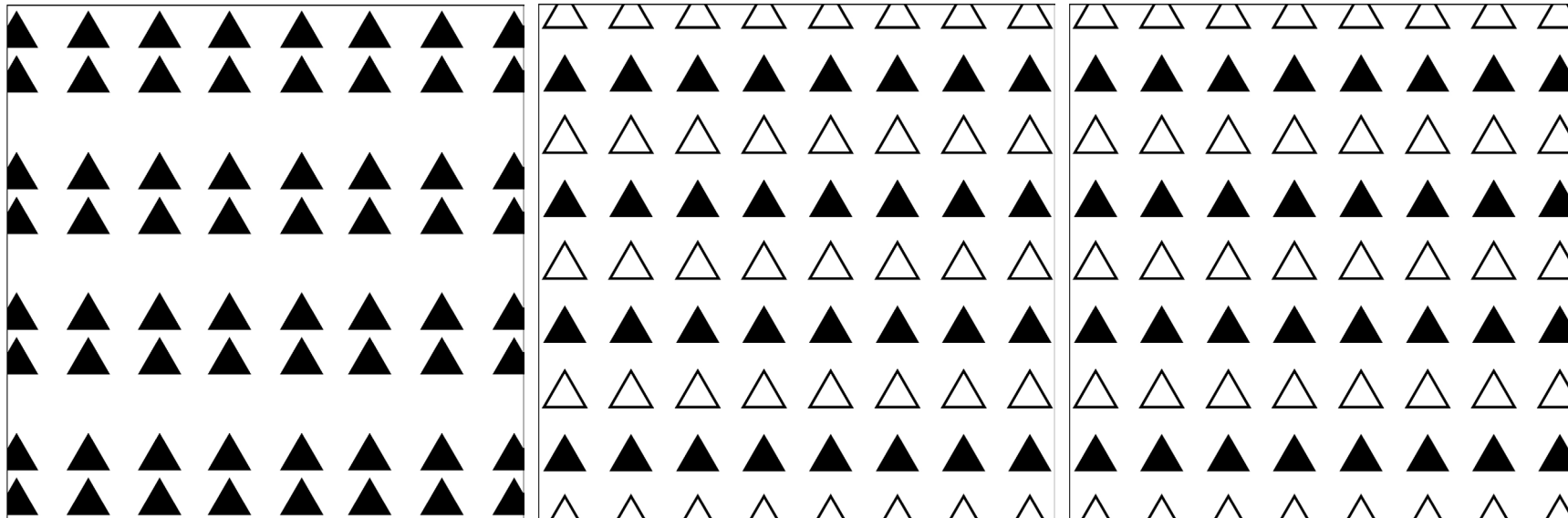
No obstante, el pensamiento Gestalt no desapareció completamente. En el campo de la percepción visual, la influencia de la Gestalt ha sido ampliamente reconocida. En las últimas dos o tres décadas, el agrupamiento perceptual y la organización figura-fondo, los temas centrales de escuela gestáltica de Berlín, han regresado al foco de estudio (véase Kimchi, Behrmann, y Olson, 2003).

Nuestro entendimiento de los mecanismos neurales subyacentes de la percepción ha evolucionado desde la época de Wertheimer y su seminal contribución.

La investigación de las últimas dos o tres décadas ha redirigido (y parcialmente solucionado) algunos de los principales problemas conceptuales y metodológicos de la clásica Teoría Gestalt. Por ejemplo, el artículo "A Century of Gestalt psychology in Visual Perception I. Perceptual Grouping and Figure-Ground Organization" (2012), por Johan Wagemans y colaboradores, demuestra que algunas limitaciones ya han sido solucionadas en investigaciones contemporáneas de agrupamiento perceptivo.

3. AGRUPAMIENTO PERCEPTIVO. NOCIONES GESTÁLTICAS CLÁSICAS:

Históricamente, el fenómeno más estrechamente asociado a la organización perceptiva es el agrupamiento: el hecho de que los observadores perciban



(Imagen 1) Agrupamiento por Proximidad.

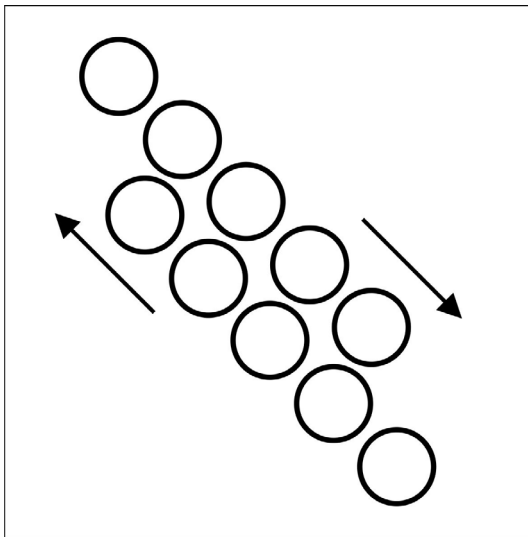
(Imagen 2) a. Agrupamiento Semejanza por color / b. Agrupamiento Semejanza por forma.

algunos elementos del campo visual como "agrupados" más fuertemente que otros. En su publicación de 1923, Wertheimer notó que, cuando se alteraba el espaciado entre puntos adyacentes, de modo que algunos puntos quedaban más cercanos que otros, los más cercanos se agrupaban fuertemente en pares. Este factor de distancia relativa, al cual Wertheimer llamó **PROXIMIDAD** (fig.1), constituyó la primera de sus famosas leyes o principios de agrupamiento.

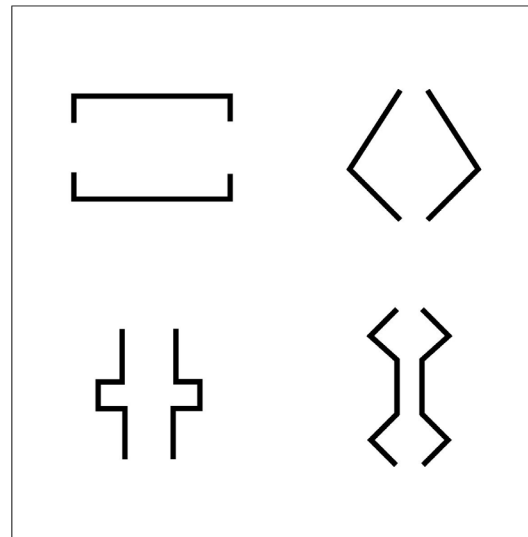
Wertheimer ilustró otros principios de agrupamiento, como el principio general de **SIMILITUD** o **SEMEJANZA** (fig.2): "Todo lo demás siendo igual, los elementos más similares (en color, tamaño, orientación...) tienden a ser agrupados entre sí." (Wertheimer, 1923). Otro poderoso principio de agrupamiento es **DESTINO COMÚN** (fig.3): "Todo lo demás siendo

igual, los elementos que se mueven de la misma manera tienden a ser agrupados entre sí (...) El agrupamiento por destino común es la tendencia de percibir como entidades unitarias a aquellos elementos que se mueven juntos." (Wertheimer, 1923). Nótese que, tanto destino común como proximidad, pueden considerarse casos especiales de agrupamiento por similitud, siendo el criterio de agrupamiento la velocidad y la posición, respectivamente.

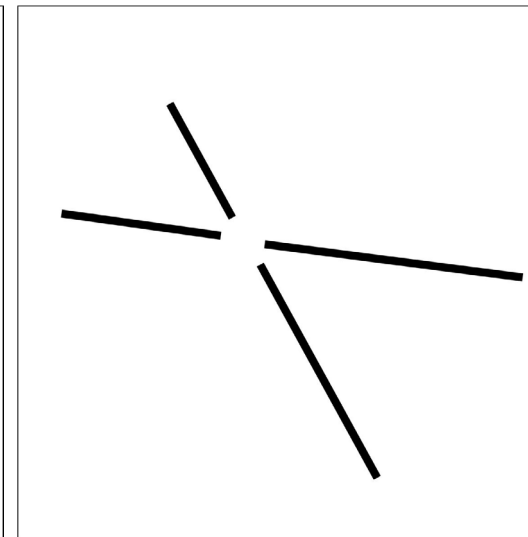
Otros factores influyen en el agrupamiento de elementos más complejos: **SIMETRÍA** (fig.4), **PARALELISMO** y **CONTINUIDAD** (fig.5) o "buena continuación" (como la bautizara Wertheimer), así como el **CIERRE** (fig.6): "Todo lo demás siendo igual, los elementos que forman una figura cerrada tienden a ser agrupados entre sí." (Wertheimer, 1923).



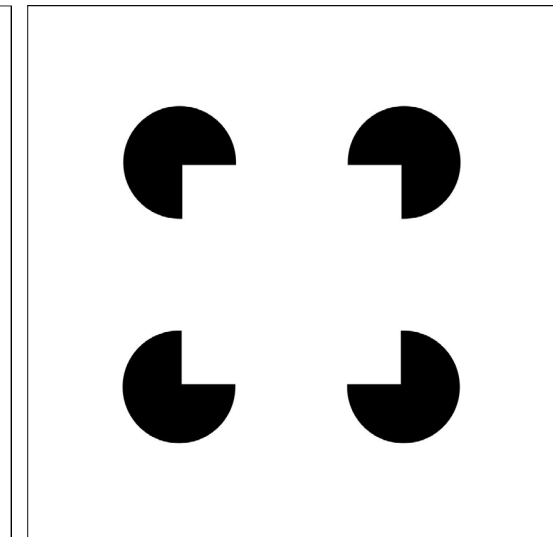
(Imagen 3) Agrupamiento por Destino común.



(Imagen 4) Agrupamiento por Simetría.



(Imagen 5) Continuidad. Se agrupan las líneas que tienen la misma dirección, se perciben dos líneas continuas.



(Imagen 6) Cierre. Se agrupan las cuatro figuras para conformar el cierre perceptivo del cuadrado.

Algunos de los postulados tradicionales en las temáticas de agrupamiento perceptual y organización figura-fondo se han confirmado científicamente, mientras que muchos otros han sido reformulados o refutados; incluso han llegado a añadirse nuevos postulados. Específicamente, se ha demostrado que el trabajo psico-fisiológico y computacional, usando estímulos cuidadosamente contruidos, permite la cuantificación de los denominados principios de agrupamiento. No obstante, experimentos con estímulos más complejos revelaron nuevos principios de agrupamiento y de figura-fondo, así como sus interacciones con otros aspectos del procesamiento visual como la atención y la percepción de la forma. En adición, se ha demostrado cómo el agrupamiento y la organización figura-fondo podrían estar relacionados con principios computacionales, estadísticas ecológicas, y mecanismos neurales.

4. NUEVOS PRINCIPIOS DE AGRUPAMIENTO PERCEPTIVO:

Desde los días tempraneros del gestaltismo se ha hecho un progreso considerable a partir de tres resultados: el descubrimiento de nuevos principios de agrupamiento perceptivo (1), la medida experimental de la fuerza de los factores de agrupamiento y el desarrollo de leyes cuantitativas (2) y los nuevos enfoques en el nivel de procesamiento donde ocurre el agrupamiento (3). En este artículo se hará especial alusión a los nuevos principios de agrupamiento, por su repercusión en las restantes áreas.

4.1. DESTINO COMÚN GENERALIZADO:

En esta línea, Sekuler & Bennett (2001) presentaron una extensión del destino común hacia el agrupamiento por cambios comunes de luminosidad. Demostraron que cuando los elementos de una escena visual se iluminan u oscurecen simultáneamente, incluso si tienen entre sí diferentes luminosidades, los observadores tienden a agrupar dichos elementos perceptivamente. El principio de destino común funciona no sólo para el movimiento común de elementos a través del espacio, sino también para la luminosidad (brillo) común de los elementos en el espacio. La base estructural para el destino común generalizado es clara: Es otro ejemplo de agrupamiento por similitud, pero basado en la similitud de los cambios en los valores de los rasgos (por ejemplo: luminosidad o posición), en vez de en la similitud de los rasgos en sí mismos.

4.2. SINCRONÍA:

“La sincronía es la tendencia a agrupar aquellos elementos que cambian simultáneamente” (Alais; Blake & Lee, 1998). Un campo aleatorio de puntos negros y blancos cuyas luminosidades cambian de polaridad al azar con el paso del tiempo, sobre un fondo de gris, se segregará en dos regiones distintas si los puntos en un área cambian sincrónicamente en vez de al azar. El agrupamiento por sincronía puede ser considerado como una forma aún más general de destino común en el cual los cambios simultáneos no tienen que in-

volucrar ni movimiento, como en el destino común clásico, ni la dirección común de cambio, como en el destino común generalizado.

4.3. REGIÓN COMÚN: (FIG.7)

"La región común es la tendencia de agrupar perceptivamente aquellos elementos que se encuentran dentro de la misma área o región" (Palmer, 1992). La base estructural para el agrupamiento por región común es que todos los elementos dentro de una región dada comparten la propiedad topológica de estar "dentro de" o "contenido por" algún contorno circundante mayor. La región común también parece tener una base ecológica, es decir, se fundamenta en comportamientos de la realidad. Así, cuando una región definida engloba un número de elementos de imagen, estos tienden a ser elementos de un solo objeto, como las manchas de un leopardo o los rasgos de una cara, en vez de objetos independientes que solo accidentalmente yacen dentro de un mismo contorno.

Existe evidencia experimental de la existencia del agrupamiento por región común proviene, proporcionada por estudios que han empleado el método de repetición-discriminación o RDT -Repetition Discrimination Time- (véase Palmer & Beck, 2007).

4.4. CONECTIVIDAD DE ELEMENTOS: (FIG.8)

"La conectividad de elementos es la tendencia a agrupar aquellos elementos distintos que comparten un borde común. La base es-

tructural importante para esta forma de agrupamiento es la propiedad topológica de conectividad" (Palmer & Rock, 1994). El fundamento más convincente del agrupamiento por conectividad de elementos proviene de la realidad: los pedazos de materia que están físicamente conectados son los candidatos primarios para ser partes del mismo objeto, mayormente porque tienden a comportarse como una sola unidad. Las cerdas, la banda metálica, y el mango de una brocha, por ejemplo, constituyen un solo objeto, en gran parte, por su conectividad.

La efectividad del agrupamiento por conectividad del elemento fue demostrada igualmente mediante experimentos de comportamiento empleando el método RDT y mediante estudios neurofisiológicos (Humphreys & Riddoch, 1993).

4.5. CONECTIVIDAD UNIFORME:

"La conectividad uniforme (UC), es el principio por el cual el sistema visual inicialmente divide una imagen en un set de regiones mutuamente conectadas, cada una con propiedades



(Imagen 7) Agrupamiento por Región común.



(Imagen 8) Agrupamiento por Conectividad de elementos.

uniformes (o sutilmente cambiantes), como luminosidad, color, textura, movimiento, y profundidad" (Palmer & Rock, 1994). La justificación teórica de que algún proceso organizativo como el UC debe contribuir a crear un set de potenciales unidades perceptivas, en las cuales el posterior agrupamiento puede operar, se alza actualmente como una propuesta plausible.

Aunque las explicaciones anteriores proveen predicciones acerca de qué elementos en un sistema visual tienden a ser agrupados, estas no revelan cuán fuerte es cada uno de los principios de agrupamiento. Pueden formularse dos preguntas importantes acerca del agrupamiento perceptual. Primera: cuando varias orientaciones se perciben mediante el agrupamiento por proximidad en un área determinada, ¿qué agrupación se percibe con preponderancia? ¿Esta preferencia está determinada solo por la distancia relativa o también por el ángulo entre las distintas agrupaciones? En segundo lugar: cuando el agrupamiento por proximidad y el agrupamiento por similitud concurren en el mismo patrón, ¿qué regla gobierna su aplicación conjunta? ¿Son estos dos principios combinados aditivamente o no? Precisamente esta jerarquía entre los principios de agrupamiento (clásicos y nuevos) ha sido el foco de muchas otras investigaciones y estudios publicados, cuya principal diferenciación consiste en el empleo de estímulos estáticos o dinámicos.

Usando entramados de puntos, Kubovy & Wagemans (1995) y Kubovy, Holcombe, & Wagemans

(1998) demostraron que el agrupamiento por proximidad puede entenderse como el resultado de una competición probabilística entre organizaciones perceptuales potenciales. La idea básica es simple. Si las distancias entre puntos son iguales en dos orientaciones de la cuadrícula, entonces las probabilidades de percibir una orientación u otra, son también iguales. Si una distancia se vuelve mayor que la otra, entonces la probabilidad relativa de percibir esa orientación decrece. Si la proporción entre el vector más largo y el vector más corto es mayor de 1.5, el agrupamiento en esa orientación casi nunca se percibe. De esta manera, queda acotado que el agrupamiento por proximidad depende sólo de la distancia relativa entre los puntos, no de la configuración global del entramado. Este resultado se denominó Ley de Pura Distancia y da respuesta a la primera pregunta enunciada anteriormente.

Respecto a la acción simultánea de varios principios de agrupamiento, Kubovy & van den Berg (2008), demostraron que los efectos conjuntos de los principios de proximidad y similitud son aditivos. Claessens & Wagemans (2005) arribaron a conclusiones similares acerca de la proximidad y la colinealidad. Estos y otros resultados responden, parcialmente, la segunda interrogante planteada. La mayoría de los estudios actuales en agrupamiento perceptivo, así como los estudios venideros, se dedicarán a solucionar ambas incógnitas y cuestiones a estas asociadas.

CONCLUSIONES

Las nociones tradicionales de la Gestalt están siendo rescatadas, reformuladas y ampliadas; han recibido nuevo impulso y una columna vertebral sólida, a partir de métodos experimentales e innovadores paradigmas de investigación. El presente artículo resume los principales aportes realizados hasta la fecha en lo concerniente al agrupamiento perceptivo, sus principios clásicos y nuevas inclusiones, concluyendo que los diez vigentes principios de agrupamiento son:

- proximidad
- similitud/ semejanza
- destino común (generalizado)
- simetría
- cierre
- continuidad
- paralelismo
- sincronía
- región común
- conectividad

Se incluyen algunas sub-clasificaciones dentro de los principios básicos anteriores. Por ejemplo, dentro del agrupamiento por similitud/ semejanza se incluyen especificaciones como: agrupamiento por semejanza de forma, agrupamiento por semejanza de color, agrupamiento por semejanza de tamaño, etc. Dentro del agrupamiento por conectividad, puede existir la conectividad de elementos o la conectividad uniforme.

Finalmente, es importante apuntar que el avance científico no se reduce al plano del agrupamiento. Del mismo modo, han tenido lugar descubrimientos sustanciales en las restantes áreas de la teoría Gestalt: organización figura-fondo, superioridad configuracional, precedencia global, y movimiento aparente, por solo mencionar ejemplos.

Sin dudas, las famosas leyes planteadas en 1912 y vigentes en 1930/40, han evolucionado gradual y fraccionadamente, de acuerdo con los nuevos descubrimientos en campos del conocimiento como las neurociencias y la informática. Es preciso aunar los avances, hoy dispersos, y estudiar su extrapolación en recursos proyectuales. De esta manera, la aún incipiente Teoría del Diseño, podrá enriquecerse con conocimientos científicos concretos y no se anclará en adaptaciones desactualizadas.

BIBLIOGRAFÍA

Alais D, Blake R, Lee SH. (1998). *Visual features that vary together over time group together over space. Nature Neuroscience*; 1:160–164. [PubMed]

Claessens PME, Wagemans J. (2005). *Perceptual grouping in Gabor lattices: Proximity and alignment. Perception & Psychophysics*; 67:1446–1459. [PubMed]

Gepshtein S, Kubovy M. (2007). *The lawful perception of apparent motion. Journal of Vision*; 7(8):9, 1–15. [PubMed]

- Humphreys GW, Riddoch MJ. (1993). *Interactions between object and space systems revealed through neuropsychology*. In: Meyer DE, Kornblum S, editors. *Attention and Performance*. Vol. 24. Cambridge, MA: MIT Press; pp. 183–218.
- Kimchi R, Behrman M, Olson CR. (2003). *Perceptual organization in vision. Behavioral and neural perspectives*. Mahwah, NJ: Erlbaum.
- King DB, Wertheimer M [Michael]. (2005). *Max Wertheimer & Gestalt theory*. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- Koffka K. (1935). *Principles of Gestalt psychology*. Londres, G.B.: Lund Humphries.
- Köhler W. (1920). *Die physischen Gestalten in Ruhe und im stationären Zustand. Eine natur-philosophische Untersuchung*. Braunschweig. Alemania: Friedr. Vieweg und Sohn. (Traducido y reimpreso como “Physical Gestalten”. En W. D. Ellis (Ed.), (1938). *A source book of Gestalt psychology* (pp. 17–54). (Londres, G. B.: Routledge & Kegan Paul Ltd.)
- Kubovy M, Holcombe AO, Wagemans J. (1998). *On the lawfulness of grouping by proximity*. *Cognitive Psychology*; 35:71–98. [PubMed]
- Kubovy M, van den Berg M. (2008). *The whole is equal to the sum of its parts: A probabilistic model of grouping by proximity and similarity in regular patterns*. *Psychological Review*; 115:131–154. [PubMed]
- Kubovy M, Wagemans J. (1995). *Grouping by proximity and multistability in dot lattices: A quantitative gestalt theory*. *Psychological Science*; 6:225–234.
- Metzger W. (1936). *Gesetze des Sehens*. Frankfurt am Main, Germany: Kramer; (Traducido y reimpreso como “Laws of seeing” (L. Spillmann, M. Wertheimer, & S. Lehar, Trans.) (2006). Cambridge, MA: MIT Press)
- Palmer SE, Beck D. (2007). *The repetition discrimination task: An objective method for studying perceptual grouping*. *Attention, Perception, & Psychophysics*; 69:68–78. [PubMed]
- Palmer SE. (1936). *Common region: A new principle of perceptual organization*. *Cognitive Psychology*; 24:436–447. [PubMed]
- Palmer SE, Rock I. (1994). *Rethinking perceptual organization: The role of uniform connectedness*. *Psychonomic Bulletin & Review*; 1:29–55.
- Sekuler AB, Bennett PJ. (2001). *Generalized common fate: Grouping by common luminance changes*. *Psychological Science*; 12:437–444. [PubMed]
- Sekuler R. (1996). *Motion perception: A modern view of Wertheimer’s 1912 monograph*. *Perception*. ;25:1243–1258. [PubMed]

Steinman RM, Pizlo Z, Pizlo FJ. (2000). *Phi is not beta, and why Wertheimer's discovery launched the Gestalt revolution*. Vision Research;40:2257-2264. [PubMed]

von Ehrenfels C. (1890). *Über "Gestaltqualitäten"*. Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Philosophie.;14:224-292. (Traducido y reimpreso como "On 'Gestalt qualities'". En B. Smith (Ed. & Trans.), (1988). Foundations of Gestalt theory (pp. 82-117). Munich, Alemania/Viena, Austria: Philosophia Verlag.)

Wagemans J, Elder J, Kubovy M, Palmer S, Peterson M, Singh M, von der Heydt R. A. (2012). *Century of Gestalt psychology in Visual Perception I. Perceptual Grouping and Figure-Ground Organization*. Psychol Bull. 138(6): 1172-1217.

Wagemans J, Feldman J, Gepshtein S, Kimchi R, Pomerantz J, van der Helm P, van Leeuwen C. (2012). *A Century of Gestalt Psychology in Visual Perception II. Conceptual and Theoretical Foundations*. Psychol Bull; 138(6): 1218-1252.

Wertheimer M. (1912). *Experimentelle Studien über das Sehen von Bewegung*. Zeitschrift für Psychologie;61:161-265.

(Traducido y reimpreso como "Experimental studies on the seeing of motion". En T. Shipley (Ed.), (1961). Classics in psychology (pp. 1032-1089). Nueva York, NY: Philosophical Library.)

_____. (1922). *Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt, I: Prinzipielle Bemerkungen*. Psychologische Forschung; 1:47-58. (Traducido y reimpreso como "The general theoretical situation". En W. D. Ellis (Ed.), (1938). A source book of Gestalt psychology (pp. 12-16). Londres, G. B.: Routledge & Kegan Paul Ltd.)

_____. (1923). *Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt, II. Psychologische Forschung*; 4:301-350. (Traducido y reimpreso como "Laws of organization in perceptual forms." En W. D. Ellis (Ed.), (1938). A source book of Gestalt psychology (pp. 71-94). Londres, G. B.: Routledge & Kegan Paul Ltd.)

Westheimer G. (1999). *Gestalt theory reconfigured: Max Wertheimer's anticipation of recent developments on visual neuroscience*. Perception; 28:5-15. [PubMed].

.....

**RELACIÓN DE AUTORES
EN EL PRESENTE NÚMERO**

.....

RELACIÓN DE AUTORES EN EL PRESENTE NÚMERO



D.I. DANAY HERNÁNDEZ PERDOMO
hdanay69@gmail.com

Graduada como Diseñadora de Vestuario en el Instituto Superior de Diseño (ISDi) en 1992. Profesora de Historia del Diseño en el ISDi desde el 2011. Se ha desempeñado como diseñadora gráfica en CUBANACAN y la Editorial de la Mujer. En el proyecto ARTEYLLA es diseñadora de vestuario y textil. Ha participado como ponente en eventos internacionales de Diseño en Cuba y como conferencista invitada en Colegio de Arquitectos de Bilbao, España y en la Casa de las Américas.

PUBLICACIONES EN ESTE NÚMERO:

Historia del Diseño: mito o realidad.
La historia social del diseño.

Clara Porset, una mujer
en tiempos del Movimiento Moderno.

LIC. OMARA ISABEL RUIZ URQUIOLA
omara@isdi.co.cu



Historiadora de Arte. Como profesora ha estado asociada a centros de enseñanza artística y diseño desde el 1997, es autora de varios Programas Docentes y Cursos de Postgrado y ha fungido como conferencista dentro y fuera de Cuba. Ha participado como ponente y panelista en numerosos eventos sobre Diseño (Diseño básico, Diseño de vestuario, Historia del diseño escénico en Cuba, Diseño de interiores), Arquitectura y Patrimonio (Arquitectura y movimiento moderno, Ciudad histórica, espacio interior y dinámicas contemporáneas, Patrimonio, museo y diseño interior). Ha publicado en disímiles revistas especializadas y sitios webs, así como realizó la compilación para el texto Indumentaria decimonónica publicado por la Editorial Adagio. Posee experiencia como curadora y museóloga. Desde el 2014 trabaja en la museología de la Sala de Ambiente Interior y Sala de los Viajeros y las Viajeras del Palacio del Segundo Cabo: Centro para la Interpretación de las Relaciones Culturales Cuba-Europa, adscripto a Oficina del Historiador de La Habana.

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

Diseño museográfico y recursos virtuales.
Conexión al patrimonio.



LIC. YAINET RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ
yainet@patrimonio.ohc.cu

Es licenciada en Historia del Arte. Actualmente es investigadora y especialista en promoción del Centro para la Interpretación de las Relaciones Culturales Cuba-Europa. Fue especialista en artes visuales del proyecto de arte contemporáneo Factoría Habana. Textos suyos pueden consultarse en medios especializados como Noticias de Arte Cubano y OPUS Habana, así como en los sitios webs de Art On Cuba, CNAP y Haz Link.

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

Diseño museográfico y recursos virtuales.
Conexión al patrimonio.

D.I. SULUMI SÁNCHEZ HERRERA
valdeshung@cubarte.cult.cu



Diseñadora Industrial y profesora de diseño del Instituto Superior de Diseño (ISDI). 2001-2008. Presidente de la comisión de Control de la Calidad de la Calificación a los exámenes de actitud para el ingreso al ISDI. Resolución No 03/2006 del Ministerio de Economía y Planificación. Miembro del jurado de diseño organizado por la Oficina Nacional de Diseño (ONDI), Feria Internacional de la Habana, de forma ininterrumpida desde el 2001 hasta el 2008. Miembro del grupo constituido por la ONDI, para la elaboración del Diagnóstico de Imagen Institucional a los Ministerios del Azúcar y de Educación Superior. 2002-2004. Miembro de los controles gubernamentales al Ministerio de Industria Ligera y al Ministerio del Turismo, convocados por el Ministerio de Economía y Planificación y la ONDI. 2007-2008. Colaboradora del grupo Proyecto Espacios desde el 2002, integrante del grupo desde el 2008. Proyectista General del estudio SUMADiseño (diseño y producciones integrales) del 2008 hasta la actualidad.

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

Diseño museográfico y recursos virtuales.
Conexión al patrimonio.



DrC. ORESTES D. CASTRO PIMIENTO

ocastro51@gmail.com / opimienta@isdi.co.cu

Dr. en Ciencias Pedagógicas. Graduado del Instituto Superior Pedagógico, Universidad de la Habana, 1980. Profesor Titular del ISDi y el INSTEC. Profesor de Programas de Maestría en el ISDi y universidades pedagógicas cubanas, así como Profesor invitado en universidades de Ecuador y México. Miembro de la WACRA (World Association for Case Method Research & Application); de la SEAP, Cuba. Secretario del Consejo Científico del ISDI, miembro del Tribunal de Categorías Docentes Superiores, Actualmente es Asesor – Metodólogo en la Vicerrectoría de Investigación y Postgrados del Instituto Superior de Diseño. Es autor o coautor de libros, programas docentes de pregrado y postgrado, así como de artículos científicos sobre temas de educación.

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

La evaluación como modo de actuación profesional de los diseñadores. Una experiencia docente – investigativa.

MSc. RAÚL BEJERANO BEJERANO

raulb@isdi.co.cu



Graduado de Ingeniero Industrial (1988) en la Universidad de Matanzas, Máster en Organización de la Producción (1996) en el Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría. Ha trabajado durante más de 25 años en el sector de la electrónica, la informática, la automatización y las comunicaciones, en las actividades de ingeniería, organización y negocios internacionales. Ha estado vinculado a la docencia universitaria por más de 10 años. Ha recibido reconocimientos por su trabajo profesional vinculado a la gestión y a la ingeniería industrial a lo largo de su vida laboral. Actualmente se desempeña como Profesor Asistente y Director de Relaciones Internacionales y Negocios del ISDi.

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

Impacto social del diseño en la gestión de proyectos internacionales vinculados al medioambiente.



LIC. MARIELA CUEVAS SERRANO

marielac@isdi.co.cu

Graduada de Psicología en la Universidad de la Habana (2012). Durante veinte años trabajó en el mundo empresarial (Gerente Comercial). Actualmente se desempeña como profesora de Psicología en el Instituto Superior de Diseño y como Gestora del departamento de Proyecto y desarrollo del ISDi, perteneciente a la dirección de relaciones internacionales del propio instituto, cursa una maestría en Gestión de Diseño y está llevando a cabo una investigación sobre el papel del diseño en los proyectos internacionales de corte medioambiental.

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

Impacto social del diseño en la gestión de proyectos internacionales vinculados al medioambiente.

MSc. ARQ. MIRIAM ABREU ORAMAS

miriama@isdi.co.cu / abreu.miriam@gmail.com



Graduada de Arquitectura (1974) en la Universidad de la Habana, Master en Diseño (2008) en el Instituto Superior de Diseño, ambos de Cuba. Se ha dedicado durante más de 45 años a la Formación Básica de Arquitectos y Diseñadores, específicamente a la organización y dirección de un Curso Básico Integrador para el Diseño. Ha recibido premios como arquitecta y diseñadora. Especializada en el tema del color, trabaja en la actualidad en un programa para el perfeccionamiento del trabajo profesional con el color digital. Integra los Jurados de los Premios ONDi de Diseño y recientemente integró el Jurado de la Bienal de Diseño de la Habana. Actualmente es Profesora Consultante del ISDi.

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

Procesos de trabajo o resultados.

¿Qué es más importante en la formación básica de diseñadores?



D.I. MARTHA R. LLORENTE FERNÁNDEZ

mrllorente@isdi.co.cu

Diseñadora Industrial titulada por el Instituto Superior de Diseño (ISDi), en el curso 2013-2014. Desde su graduación se desempeña como profesora en la misma institución. Pertenece al grupo Neurociencias&Diseño, equipo investigativo involucrado en el desarrollo del macro-proyecto “Interfaces Cerebro-Computadora para poblaciones vulnerables”, en cuya línea desarrolla, actualmente, su tesis de maestría. Participó en el Evento FORMA (junio, 2015) con la ponencia “Mapa Conceptual de la comunicación en los productos de diseño industrial”. En noviembre de 2015 intervino en el III Coloquio Cubano sobre Estudios Semióticos con las ponencias “La Semiótica del Diseño Industrial: tipos de signo en los productos industriales” y “Mapa Conceptual de la comunicación en los productos de Diseño Industrial”. Recibió un Premio ONDi de Diseño por el proyecto: “ONBIKE, alternativa ecológica para el transporte” y la categoría de Mención por “Motocultor para organopónicos” (ambos en el año 2014).

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

Enfoques contemporáneos de la Teoría Gestalt.
Clásicos y nuevos principios de agrupamiento perceptivo.

D.I. ALICIA FERNÁNDEZ FERRERAS

afernandezf@isdi.co.cu



Graduada del ISDi, con Título de Oro. Se ha formado como diseñadora de amplio perfil, con resultados destacables. Premio Ondi de Diseño 2014 en la categoría estudiante. Desarrolló como trabajo de diploma: una investigación sobre la comunicación en los objetos de diseño industrial. Actualmente se encuentra cumpliendo su Servicio Social como profesora de Diseño Básico III y IV y Ergonomía I (Ergonomía Cognitiva) en la Facultad de Diseño Industrial del Instituto Superior de Diseño (ISDi). Pertenece al grupo Neurociencias&Diseño, equipo investigativo involucrado en el desarrollo del macro-proyecto “Interfaces Cerebro-Computadora para poblaciones vulnerables”, en cuya línea desarrolla, actualmente, su tesis de maestría. Se desarrolla, además, en áreas afines al Diseño de Comunicación Visual (WEB principalmente).

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

Enfoques contemporáneos de la Teoría Gestalt.
Clásicos y nuevos principios de agrupamiento perceptivo.



DrC. MIGUEL ÁNGEL ÁLVAREZ GONZÁLEZ
miguel@isdi.co.cu

Dr. En Ciencias Psicológicas. Profesor titular del ISDI. Investigador Titular invitado del Instituto de Neurología y Neurocirugía. Investigador externo de la Universidad Complutense de Madrid. Ha publicado artículos científicos y libros en el tema de las neurociencias

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

Enfoques contemporáneos de la Teoría Gestalt.
Clásicos y nuevos principios de agrupamiento perceptivo.

MSc. D.I. SERGIO LUIS PEÑA MARTÍNEZ
sergio@isdi.co.cu



Graduado con título de oro en 1989 en el Instituto Superior de Diseño (ISDi) de la Habana Cuba. Master en Gestión e Innovación de Diseño y Desarrollo de nuevos productos. Actualmente Cursa Doctorado de Diseño en la Universidad Politécnica de Valencia, España. Desde 1989 ha sido docente en diferentes asignaturas de Diseño en el ISDi. Profesor de cursos, talleres y seminarios internacionales de Diseño en diferentes instituciones, universidades y empresas en Cuba, Argentina, Brasil, México, Colombia, Ecuador, España y Venezuela. Director de la Carrera de Diseño Industrial 1995 al 2001. Vicerrector Primero del ISDi del 2001 al 2011. Actualmente es Rector del ISDI. Miembro y presidente del jurado en diversos Eventos, Ferias y Concursos de Diseño, nacionales e internacionales. Ha desarrollado proyectos de Diseño de productos, interiores e imagen integral para importantes empresas y organizaciones y recibido tres Premios Anuales de Diseño de la Oficina Nacional de Diseño en Cuba.

PUBLICACIÓN EN ESTE NÚMERO:

Editorial: Bienal de Creación

ARBITRARON EL PRESENTE NÚMERO

DR. ALESSANDRO BIAMONTI (ITALIA)

Team Coordinator - Design Dept. of Politecnico di Milano

<http://labirinteam.wordpress.com>

alessandro.biamonti@polimi.it

DRC. CARMEN LUZ LÓPEZ MIARI (CUBA)

Profesora Titular. Investigadora Auxiliar.

Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas (CIPS)

Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente (CITMA)

carmenluzcips@ceniai.inf.cu

DR. RICHARD FRICK (SUIZA)

Diseñador Profesor de tipografía de la Universidad de Basilea.

Coleccionista de carteles, investigador y autor de libros sobre diseño gráfico.

rifri.typo@bluewin.ch

DRA. CONCEPCIÓN OTERO NARANJO (CUBA)

Profesora Titular de la Facultad de Artes y Letras

de la Universidad de La Habana. Miembro de la Comisión

Nacional de Carrera. Investigadora y autora de artículos

y libros.

conchita@fayl.uh.cu

DR. OSCAR SALINAS FLORES (MÉXICO)

Profesor Investigador. Universidad Autónoma Metropolitana.

Investigador y autor de artículos y libros.

osalinas@unam.mx

DRA. ILEANA DOMÍNGUEZ GARCÍA (CUBA)

Dirección de Tecnología Educativa. Universidad de Ciencias

Pedagógicas "Enrique José Varona"

ileanadg@ucpejv.rimed.cu

PROF. DRA. REGINA ÁLVARES DIAS (BRASIL)

Universidade do Estado Minas Gerais

regina.alvares@gmail.com



1RA BIENAL
DE DISEÑO
LA HABANA

A3manos

REVISTA DE LA UNIVERSIDAD
CUBANA DE DISEÑO

