

Método Exitus para gestionar el diseño en el sistema de la moda

Actas de Diseño (2019, julio),
Vol. 28 pp. 130-134. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2014
Fecha de aceptación: mayo 2016
Versión final: julio 2019

Karina Santiago Santiago y Oscar Domínguez Pérez (*)

Resumen: La industria de la moda es un sistema complejo. Su complejidad, hace inevitable la necesidad de modelos de gestión del diseño para su funcionamiento eficaz. La pauta de ideas y formas interrelacionadas requieren de procedimientos que garanticen una conexión armoniosa y ordenada. En este trabajo tomando el enfoque de sistemas se propone el método *Exitus* para gestionar el diseño en el sistema de la moda, orientado a resolver problemas complejos que surgen en el proceso de diseño. El método permite el buen funcionamiento de sus elementos, como consecuencia adquiere el éxito empresarial. Su aplicación puede abarcar otros campos del diseño.

Palabras clave: Exitus - Método - Sistema - Gestión - Diseño de modas.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 134]

1. Introducción

El ser humano es un sistema, las empresas y las organizaciones son sistemas, el mundo en el que vivimos es un complejo gigante que trabaja y funciona como un sistema; y en esta complejidad, el diseño se manifiesta en una multiplicidad de formas, distintos elementos pueden combinarse en formas funcionalmente relacionadas, o en estructuras coherentes de elementos compatibles capaces de hacer del sistema una organización flexible. Benévolo (1982), señala al diseño como la forma de conocer y modificar el conjunto de objetos materiales que hacen más sencilla o complicada nuestra vida cotidiana, nos ayudan o nos estorban en lo que realizamos. Bunge (2003), describe:

Diseño es el bosquejo deliberado e inteligente de una cosa o proceso artificial... es el núcleo de la tecnología y un concepto praxiológico clave. Típicamente, la tarea del diseñador es plantearse o resolver un problema inverso: dado un desempeño deseado, imaginar lo que pudiera lograrlo.

La implicación del diseño en la estructura de sistemas permite alcanzar su buen funcionamiento. El hombre como diseñador puede crear artefactos físicos que satisfagan propósitos definidos particulares. Diseñar para satisfacer esas necesidades requiere la coordinación de numerosos: medios, signos, espacios, vehículos y sonidos; de manera que permita a los usuarios resolver fácilmente cualquier complejidad (Heskett, 2008). Estudiar el diseño desde un enfoque sistémico, no solo se trata del concepto en sus detalles, sino de ideas y principios muy generales.

La complejidad de los sistemas se deriva del funcionamiento entre sus partes, y sus relaciones con otros sistemas. Existen situaciones complejas que no se pueden definir dadas sus características objetivas y subjetivas. El enfoque de sistemas nos ayuda a abordar problemas complejos y proponer soluciones viables. El sistema de la moda funciona como un sistema complejo, un problema genera otro problema, las influencias a las que están ex-

puestas con el paso del tiempo modifican su percepción. Su complejidad se deriva de una débil integración de los procesos productivos en bienes de alto valor agregado, baja capacidad para desarrollar productos diferenciados con moda y calidad, deficiencia en el uso de las nuevas tecnologías, debilidad para evolucionar de la maquila de productos básicos a productos competitivos, resistencia al cambio, bajo nivel educativo y cultural del personal (Saviolo, 2007).

Las aportaciones científicas sobre la gestión de la moda no son muy amplias, y cada vez se hace necesario profundizar en el tema. En este trabajo tomando el enfoque de sistemas se propone el Método *Exitus* para gestionar con éxito el sistema de la moda, el cual está orientado a resolver problemas complejos que surgen en el proceso de diseño de prendas de vestir. Derivado de la fusión de dos modelos: Metodología de Sistemas Suaves (MSS) y el Modelo de Gestión del Diseño (MGD).

2. Teoría

2.1. Sistemas y enfoque de sistemas

Ferrater-Mora (1979) define sistema como el conjunto de elementos relacionados entre sí funcionalmente, de modo que cada elemento del sistema es función de algún otro elemento, no habiendo ningún elemento aislado. Algunos ejemplos de sistemas son: un átomo es un sistema físico compuesto por protones, neutrones y electrones; una célula es un sistema biológico compuesto de subsistemas; una empresa comercial es un sistema social compuesto de administradores, empleados y artefactos; los enteros forman un sistema reunido por la suma y la multiplicación; y un lenguaje es un sistema de signos que se mantienen unidos por la concatenación y el significado (Bunge, 2007).

De acuerdo a Daellenbach y McNickle (2005), un sistema se compone de: 1) elemento o componente, 2) relación, 3) objetivo, 4) entrada, 5) salida y 6) ambiente. El elemento o

componente es la parte integrante de una cosa o porción de un todo. Tiene características particulares que afectan o se ven expresadas en las características del sistema en su totalidad, al mismo tiempo las características del sistema afectan directamente en las características de los elementos. La relación también denominada unión, conexión, interacción o enlace, se refiere a la situación que se da entre dos cosas, ideas o hechos cuando por alguna circunstancia están unidas de manera real o imaginaria. Los objetivos permiten relacionar todos los aspectos entorno al sistema. La entrada es todo aquello que el sistema recibe o importa de su mundo exterior. El sistema recibe entradas para operar sobre ellas, procesarlas y transformarlas en salida. Una salida es el resultado final de la operación o procesamiento de un sistema. Los flujos de salida le permiten al sistema exportar el resultado de sus operaciones al medio ambiente. Y el ambiente, es el medio que rodea externamente al sistema, es una fuente de recursos y de amenazas. La supervivencia de un sistema depende de su capacidad para adaptarse, cambiar y responder a las exigencias y demandas del medio ambiente externo. Debido a que el ambiente está cambiando continuamente, el proceso de adaptación del sistema es dinámico y sensible.

El enfoque de sistemas implica razonar acerca del mundo que hay fuera de nosotros, el observador, se basa en la percepción del mundo real en términos de totalidades, para su análisis, comprensión y accionar (Checkland, 2009). Es una manera de enfrentar a un problema, considerando una amplia visión, que trata de tomar en cuenta todos los aspectos, que se concentran en interacciones entre las diferentes partes del problema (Bunge, 2007).

2.2. Metodología de Sistemas Suaves

La Metodología de Sistemas Suaves (MSS) o Metodología Sistémica se centra en situaciones problemáticas poco estructuradas. Un problema poco estructurado es una situación relacionada con las manifestaciones del mundo real de los sistemas de actividad humana, es una condición, caracterizada por un sentido de desajuste, que alude la definición precisa, entre lo que se percibe como la realidad y lo que se percibe que podría ser en efecto la realidad (Checkland, 2009, p. 180). Surge en el diario vivir, donde distintas personas pueden percibir el problema de manera distinta. Tales estructuras problemáticas, aunque “identificables”, no se pueden definir, los contenidos de los sistemas de actividad humana son multivariados y las influencias a las que están sujetos con el paso del tiempo modifican la percepción del problema (Checkland, 2009). La MSS está conformada por siete etapas, divididas en dos actividades: a) actividades del mundo real (comprende las etapas 1, 2, 5, 6, y 7), y b) actividades del pensamiento de sistemas (etapas 3 y 4).

Etapas 1. Investigar el problema no estructurado. Se trata de encontrar hechos de la situación del problema. Para así lograr una descripción en donde existe dicho problema, y sin darle ninguna estructura.

Etapas 2. Expresar la situación del problema. Una vez encontrados los hechos de la situación del problema derivado de lo que las personas sospechan y para la que exponen una posibilidad de mejora. La información se

recoge, se clasifica y se expone a través de un cuadro pictográfico en donde se mostrarán los límites, la estructura, los flujos de información, los canales de comunicación, y principalmente se muestra la actividad humana que será relevante en la definición del problema.

Etapas 3. Seleccionar una visión de la situación y producir una definición raíz: El propósito de la definición de la raíz es expresar la función central del sistema de actividad, esta raíz se expresa como un proceso de transformación que toma una entidad como entrada de información, transformándola para producir una nueva entidad como salida de información.

Etapas 4. Confección y verificación de modelos conceptuales: Partiendo de los verbos de acción presentes en las definiciones raíz, se elaboran modelos conceptuales que representen, idealmente, las actividades que, según la definición raíz en cuestión, se deben realizar en el sistema. Entonces los modelos conceptuales representan el “cómo” se podría llevar a cabo el proceso de transformación planteado en la definición básica.

Etapas 5. Comparación de los modelos conceptuales con la realidad: Se comparan los modelos conceptuales con la situación actual del sistema expresada, es decir la etapa 4 y la etapa 2; dicha comparación pretende hacer notar las diferencias existentes entre lo descrito en los modelos conceptuales y lo que existe en la actualidad en el sistema.

Etapas 6. Diseño de cambios deseables, viables y factibles: De las diferencias que surgen entre la situación actual y los modelos conceptuales, se proponen cambios para mejorar el sistema, dichos cambios deben ser evaluados y aprobados por las personas que conforman el sistema de actividad, para garantizar que sean deseables, viables y factibles.

Etapas 7. Acciones para mejorar la situación del problema: Finalmente esta etapa comprende la puesta en marcha de los cambios diseñados en la etapa 6, destinados a solucionar la situación del problema y el control de los mismos. Esta etapa no representa el fin de la metodología, pues en su aplicación se transforma en un ciclo de continua conceptualización y habilitación de cambios, siempre tendiendo a mejorar la situación.

2.3. Modelo de Gestión del diseño

El Modelo de Gestión del Diseño (MGD) de Montaña y Moll (2008), es una adaptación del Modelo de Gestión de la Innovación de Tidd, Bessant y Pavitt (1997). Éste determina el diagnóstico del proceso de gestión del diseño y propone planes de mejora para optimizarlo, seguido el éxito económico, la calidad y el uso apropiado de los recursos del diseño. El MGD comprende cinco etapas: Cultura corporativa y orientación al diseño, generación de conceptos, estrategia de diseño, recursos, implementación y resultados.

Etapas I. Cultura corporativa y orientación al diseño. Esta fase se considera básica y enmarca todas las demás. Trata de verificar ¿qué tanta importancia le da la dirección y la propiedad de la empresa al diseño?

Etapas II. Generación de conceptos. Trata de ver cómo el diseño interviene en la generación de ideas, en la definición de conceptos de producto, en la relación del diseño

con *marketing*, en la captación de oportunidades, en la relación con los otros departamentos de la empresa, y en el aprovechamiento de las capacidades internas.

Etapa III. Estrategia de diseño. Se ha definido esta actividad dentro de las actividades de gestión del diseño como la contribución del diseño a los objetivos de la empresa. En síntesis, se trata de ver qué papel tiene el diseño en la estrategia empresarial, cuál es la estrategia de desarrollo de nuevos productos, cuál es la estrategia de la marca, cómo interviene el diseño en los diferentes instrumentos para la creación de marca y cómo se planifica el proceso de diseño.

Etapa IV. Recursos. Con este título genérico se ha definido la gestión de los recursos de diseño y trata de cómo se utilizan los equipos internos y externos de diseño, qué necesidades hay en la empresa para el desarrollo del equipo humano, cómo es la creación de conocimiento y la formación de los diseñadores.

Etapa V. Implementación y resultados. Es la ejecución del proceso de diseño, qué grado de novedad y de innovación tiene el diseño en la empresa, cómo se relacionan los diferentes procesos de diseño, cómo se evalúa el diseño y cuáles son los resultados finales para la empresa.

3. Desarrollo

Desde el enfoque de sistemas se propone el método *Exitus* derivado de la fusión de dos modelos: Metodología de Sistemas Suaves y el Modelo de Gestión del Diseño. El término *EXITUS* está escrito en latín, en español éxito. La Real Academia Española (RAE, 2013) lo define como: 1. m. Resultado feliz de un negocio, actuación, etc., 2. m. Buena aceptación que tiene alguien o algo. El nombre de este modelo surge del análisis de un trabajo de investigación realizado por Montaña y Moll (2008) en su libro titulado *Éxito empresarial y diseño*, en el propone acciones que permite marcar líneas de propuestas para optimizar el proceso de gestión del diseño en las PYMES españolas, acumulando recursos técnicos, conocimientos y habilidades de gestión con procesos estructurados para el desarrollo del diseño. Inicialmente se pretendió trabajar únicamente con la MSS para llevar a cabo esta investigación, sin embargo en sus primeras etapas de desarrollo, la recopilación y clasificación de los datos se hizo muy compleja. Por lo que se recurrió a utilizar un segundo método con características afines al sector y que pudiera complementarse con la MSS. Para ello se utilizó el MGD, el cual proporcionó las herramientas necesarias, para la recopilación y clasificación de los datos y las estrategias de mejora.

La construcción del modelo se realizó en cuatro fases:

Fase 1. Construcción

Se identificó en qué etapa del modelo de la MSS se generaba la problemática para manipular la información. Una vez detectados (etapa 1, 2, 3 y 4), se procedió a buscar un instrumento que pudiera organizar y clasificar la información desde el enfoque de sistemas. El MGD proporcionó no solo una herramienta si toda una filosofía para buscar, identificar problemas complejos y

alternativas de solución en el campo del diseño. Además de los instrumentos que ofrece la MSS en las etapas 6 y 7 se agregaron otros instrumentos para identificar la causa raíz de los problemas.

Fase 2. Operabilidad

Se inicia con una pregunta planteada por los involucrados en el sistema de actividad humana como resultado de una o varias anomalías en el funcionamiento del sistema, se buscan hechos y situaciones del problema, se define el problema, se describe la función central de la actividad y se proponen alternativas de solución con el propósito de mejorar el funcionamiento del sistema. Posteriormente, se compara la propuesta de solución con la definición del problema, se diseñan cambios deseables, viables, factibles y se realizan las acciones para mejorar la situación del problema como se explica en la Fase 3.

Fase 3. Experimentación

Etapa 1. Investigar el problema

Parte de la pregunta que surge de una situación compleja que afecta el funcionamiento del sistema. Como ejemplo citamos el caso real de una empresa fabricante de prendas de vestir en México: *¿Por qué no se utilizan en su totalidad los sistemas CAD en el proceso de diseño de prendas de vestir?*

Utilizando la herramienta de diagnóstico empresarial del MGD se procede a buscar situaciones o hechos que se ven involucrados en el problema. Las preguntas que se plantean para buscar estos hechos son:

Cultura corporativa y orientación al diseño. ¿Qué papel juega el diseño en la planificación estratégica? ¿Cómo se gestiona el diseño? ¿Cómo se comunica el diseño? ¿Se gestiona el riesgo?, ¿Cómo se hace?

Generación de conceptos. ¿Qué fuentes de información y de creación de ideas se utilizan? ¿Se definen los conceptos de producto?, ¿Cómo se hace? ¿Cuál es la relación entre diseño y marketing? ¿Qué relación existe entre diseño y otras funciones de la empresa?

Estrategia de diseño. ¿En la estrategia de la empresa se contempla el diseño? ¿Existe estrategia de nuevos productos?, ¿Está definida? ¿Existe una estrategia integral de diseño? ¿El proceso de diseño, está planificado?

Recursos. ¿Cuál es el grado de novedad de los proyectos de diseño? ¿Son los resultados del diseño consistentes con el resto de productos y con la imagen de la empresa? ¿Cómo se podría evaluar el diseño? ¿Cuál es el resultado final de los nuevos diseños?

Implementación y resultados. ¿Cuál es el grado de novedad de los proyectos de diseño?

¿Son los resultados del diseño consistentes con el resto de productos y con la imagen de la empresa? ¿Cómo se podría evaluar el diseño? ¿Cuál es el resultado final de los nuevos diseños? ¿Grado de novedad de los proyectos de diseño? ¿Son los resultados del diseño consistentes con el resto de productos y con la imagen de la empresa? ¿Cómo se podría evaluar el diseño? ¿Cuál es el resultado final de los nuevos diseños?

Etapas 2. Describir del problema

Los datos se recopilan, se ordenan y clasifican. Con ello se construye un cuadro pictográfico que representa el problema no estructurado en el sistema de actividad y posteriormente se describe en forma declarativa. La descripción del problema que aquí se plantea corresponde a la pregunta planteada de la etapa 1:

Los programas de diseño asistido por computadora (CAD) no se manejan en su totalidad debido a que el departamento de diseño no contempla un programa de formación. El personal que opera el programa carece de habilidades y tiempo para practicar, sus conocimientos son implícitos y no están documentados, consideran que diseñar es copiar prendas de marcas reconocidas, así el diseño de sus prendas y patrones resultan básicos como consecuencia no se utilizan todas las funciones que ofrece los sistemas CAD.

Etapas 3. Producir la definición raíz

Utilizando la herramienta CATWOE (Checkland (2009) de la MSS se construye la definición raíz para expresar la función central del sistema de actividad humana, donde se encuentra inmersa la situación del problema. La definición raíz que corresponde a la pregunta planteada inicialmente en la Etapa 1, sugiere que:

El personal de marketing, el diseñador de moda, el diseñador gráfico y el técnico patronista de la empresa, manejarán en su totalidad los sistemas CAD para transformar la mayor parte del proceso de diseño a mano al proceso de diseño asistido por computadora en base al diseño y su gestión, de tal manera que las respuestas a las exigencias de las tiendas comerciales sean las solicitadas.

Etapas 4. Confeccionar y verificar el modelo conceptual

A partir del verbo de acción (manejarán) de la definición raíz construidos en la etapa 3, se elaboran los modelos conceptuales. Estos modelos representan el "cómo". El modelo conceptual que corresponde a la definición raíz de la etapa 3 se describe:

1. Establecer un programa de capacitación para cada uno de los miembros del equipo de diseño específicamente con los técnicos patronistas.
2. Dotar de sistemas informáticos que faciliten el tratamiento y transmisión del conocimiento de diseño, que debe ser accesible a todos. Registrar todos los diseños.
3. El objetivo del diseño debe ser innovar prendas de vestir que ayuden a la empresa a diferenciarse.

Etapas 5. Comparar el modelo conceptual con la realidad

Se compara la etapa 2 con la etapa 4, con el propósito de identificar las diferencias. A continuación se describen las diferencias encontradas:

- La operación de los equipos
- Formación y capacitación del personal
- Técnicas de patronaje
- Diseño de las prendas

Etapas 6 y 7. Diseñar cambios deseables, viables y factibles y acciones para mejorar la situación del problema

De las diferencias emergidas entre la situación actual y los modelos conceptuales, se proponen cambios para

mejorar el sistema, que deben ser evaluados y aprobados por las personas que intervienen en el proceso de diseño para garantizar que sean deseables, viables y factibles. Finalmente, las acciones forman parte de la mejora continua del proceso.

Fase 4. Análisis de los resultados

Los resultados se analizan y se comparan con los supuestos planteados antes de aplicar el método *Exitus*. Este análisis se hace desde un enfoque de sistemas, los resultados que aportan cada una de las etapas del modelo permiten visualizar con claridad el problema.

4. Conclusiones

El método *Exitus*, es un modelo que nace de la interrelación de la MSS y el MGD. Es una manera de abordar situaciones difíciles de describir por sus características objetivas y subjetivas, considerando una amplia visión, que trata de tomar en cuenta todos los aspectos, que se concentran en interacciones entre las diferentes partes del problema. El modelo está orientado a identificar, y resolver problemas que surgen en el proceso de diseño de prendas de vestir proponiendo alternativas de solución. El MGD hace una importante aportación a *Exitus*, ya que este determina el diagnóstico del proceso de gestión del diseño y propone planes de mejora para optimizarlo, seguido del éxito económico, la calidad y el uso apropiado de los recursos de diseño. El MGD ha sido avalado por la Federación Española de Entidades de Promoción al Diseño (FEEPD) a 31 empresas de los sectores: mobiliario, electrónica y turismo, consideradas por su diseño y por sus resultados económicos.

Por otra parte, el MSS permite analizar el funcionamiento del sistema desde el enfoque de sistemas, no solo sus elementos de manera independiente si no sus relaciones con otros elementos, considerando todos los aspectos que se involucran de manera interna y externa. El método ayuda a tener una amplia visión del problema.

5. Resultados

Los resultados sugieren que el Modelo *Exitus* es una metodología útil para que empresas fabricantes de prendas de vestir gestionen el diseño de manera exitosa, al buscar e identificar los problemas complejos que surgen en el proceso de diseño de prendas de vestir y proponer alternativas de mejora. Dada sus características es aplicable a otros campos del diseño, como arquitectura, gráfico, textil, muebles, etc.

Referencias

- Benévolo, L. (1989). *Historia de la arquitectura moderna*. Madrid, España: Gustavo Gili.
- Bunge, M. (2007). *Diccionario de Filosofía*. México, D.F.: Siglo XXI editores.

- Checkland, P. (2009). *Pensamiento de sistemas, práctica de sistemas*. México, D.F.: Limusa.
- Heskett J. (2008). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Montaña, J., & Moll, I. (2008). *Éxito empresarial y diseño*. Madrid: FEEPD.
- Daellenbach H.G. & McNickle D.C (2005). *Management Science*. New York: Palgrave MacMillan.
- Ferrater-Mora, J. *Diccionario de Filosofía* [6ª edición]. Madrid: Alianza Editorial.
- Patlán, J., & Delgado, D. (2008). *La Industria del Vestido en México*. México: ITAM.
- Saviolo, S. y Testa, S. (2007). *La gestión de las empresas de la moda*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tidd, J.; Bessant, J. & Pavitt, K. (2005). *Managing Innovation*. England: John Wiley & Sons, Ltd.

Abstract: The fashion industry is a complex system. Its complexity inevitably makes it necessary for design management models to function effectively. The pattern of interrelated ideas and forms require procedures that ensure a harmonious and orderly connection. In this work taking the systems approach the Exitus method is proposed to manage the design in the fashion system, oriented to solve complex problems that arise in the design process. The method allows the proper functioning of its elements, as a consequence acquires business success. Your application can cover other fields of design.

Keywords: Exitus - Method - System - Management - Fashion design.

Resumo: A indústria da moda é um sistema complexo. Sua complexidade inevitavelmente torna necessário que os modelos de gerenciamento do design funcionem efetivamente. O padrão de ideias e formas inter-relacionadas requer procedimentos que garantam uma conexão harmoniosa e ordenada. Neste trabalho, tomando a abordagem dos sistemas, o método *Exitus* é proposto para gerenciar o design no sistema de moda, orientado para resolver problemas complexos que surgem no processo de design. O método permite o bom funcionamento de seus elementos, como consequência adquire sucesso comercial. Sua aplicação pode cobrir outros campos de design.

Palavras chave: Exitus - Método - Sistema - Gerenciamento - Design de moda.

(*) **Karina Santiago Santiago**. Diseñadora de Modas, realizó sus estudios de Maestría y Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana en CDMX, realizó una estancia en el ETSID de la Universidad Politécnica de Valencia en España. Actualmente trabaja como Profesor Investigador en la Universidad Tecnológica Emiliano Zapata del Estado de Morelos. Ha dirigido reportes de estadía de nivel TSU e Ingeniería y tesis de maestría. Pertenece al SEI, es Perfil Deseable del PRODEP y responsable del CA de Ciencias y Artes para el Diseño. Actualmente trabaja en el desarrollo de Nanofibras electrohiladas para aplicaciones Textiles. **Oscar Domínguez Pérez**. Realizó sus estudios de posgrado en el CENIDET. Es Profesor Investigador y director de la DAMI de la Universidad Tecnológica Emiliano Zapata del Estado de Morelos. Ha dirigido reportes de estadía de TSU e Ingeniería en Diseño. Ha publicado en revistas indexadas y dirigido proyectos de desarrollo tecnológico.

¡Eureka! o cómo surge la creatividad

Mónica Schvartzapel (*)

Actas de Diseño (2019, julio),
Vol. 28, pp. 134-137. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2014
Fecha de aceptación: enero 2016
Versión final: julio 2019

Resumen: Los avances en neurociencia para la comprensión del funcionamiento cerebral cognitivo, afectivo y creativo nos aportan elementos para desarrollar nuevas posibilidades a nivel didáctico. El pensamiento complejo, lo dialógico entre disciplinas, los estímulos adecuados para desarrollar habilidades y destrezas en el alumnado y en el docente forman parte de esta presentación. Se ligarán estos temas al proceso creativo individual y su estímulo y reforzamiento en estrategias áulicas.

Palabras clave: Neurociencia - Creatividad - Intuición - Inconsciente - Eureka.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 137]

Casi se podría creer que la mitad de nuestro pensar tiene lugar inconscientemente... Me he familiarizado con los datos objetivos de un problema teórico o práctico; no vuelvo a pensar en él, pero tras unos días la respuesta al problema suele venirme a la cabeza por sí sola: no obstante, la operación que la ha producido sigue siendo para mí tan misteriosa como el de una

maquina de sumar; lo que ha ocurrido es, de nuevo, una cavilación inconsciente (Arthur Schopenhauer).

Hablar de diseño y comunicación, es hablar de dos disciplinas distintas pero que tienen como referentes primordiales comunes: al Otro, el vínculo, la transmisión de una idea, de un afecto, de una intencionalidad.