

## Diseño y archivos

Álvaro Ricardo Herrera (\*)

Actas de Diseño (2018, marzo),  
Vol. 24, pp. 232-238. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2014  
Fecha de aceptación: septiembre 2015  
Versión final: agosto 2017

**Resumen:** En distintos frentes teóricos se ha discutido el papel que juegan las prácticas de archivo y su pertinencia como espacios de investigación, memoria y aprendizaje para las disciplinas relacionadas con la creación. Este escrito busca indagar algunos aspectos en relación a los archivos dentro del diseño actual así como validar su importancia en la formación del estudiante, del investigador y del profesional. Algunas preguntas al respecto serían: ¿Cuáles son y dónde están los archivos del diseño? ¿Cómo pueden usarse en la consolidación teórica y práctica de la disciplina? ¿Cuál es su relación con la enseñanza, dentro y fuera del aula?

**Palabras clave:** Archivo - Diseño - Enseñanza - Memoria - Investigación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 238]

### Introducción

Los archivos son más que un compendio, son producto de una política en torno a una disciplina y son en sí mismos poseedores y productores de un discurso que perpetúa y apoya a la misma disciplina que los origina. Uno de los principales teóricos sobre el archivo es Jacques Derrida (1996), quién en su texto *Mal de Archivo*, pone en reflexión el origen mismo de la palabra, hasta su aplicación en disciplinas como el psicoanálisis mostrando su carácter como constructor de discursos. Es justamente Derrida uno de los referentes, que desde el arte, se ha trabajado para continuar una indagación en la pertinencia de las prácticas de archivo, y en las políticas que estos ayudan a configurar. Dentro de esta línea cabe destacar también a la teórica brasileña, Suely Rolnik (2010), quien siguiendo al filósofo francés, titula su ensayo al respecto: *Furor de Archivo*, en donde desde el título mismo se intuye la pertinencia y la actualidad de este tema, en el campo de la cultura contemporánea, específicamente en las artes y extrapolable a las demás disciplinas creativas. Parte de los objetivos de esta ponencia es justamente encontrar puntos de contacto entre lo reflexionado sobre los archivos en otros campos y su aplicación dentro del diseño. Seguiré a los autores arriba mencionados para relacionarlos con las reflexiones de la argentina Andrea Giunta (2010), quien nos propone el archivo como un sitio de construcción del conocimiento.

Para responder la pregunta sobre ¿Cuáles son los lugares del archivo en el diseño? Propongo un esquema de cuatro sitios de indagación, en donde se incluyen los museos, las revistas o libros especializados, los portafolios y las bases de datos. En todos los casos se incluye la posibilidad de lo real y de lo virtual, permitiéndonos pensar que una página de Internet es en sí misma un cierto tipo de archivo de diseño, como lo puede ser la colección de un museo de objetos. Dicho esquema es una aproximación inicial al campo, y se expondrá con ejemplos y casos puntuales, desde lo latinoamericano principalmente.

Dentro de esos casos anotaré y utilizaré la revista *Actas de Diseño*, editada de forma constante desde hace más de 7 años por la Universidad de Palermo, y la cual es el medio archivístico por excelencia de las memorias de este Con-

greso y del Encuentro latinoamericano de Diseño. En ella miraremos que funciona como un archivo conformado por diversos tipos de informaciones: textos de ponencias, memorias de eventos, listado de universidades, nombres de académicos, compendio de embajadas e instituciones auspiciantes, entre otros. Se concluirá con unas reflexiones puntuales sobre los usos, importancia y utilidad de estos diversos tipos de archivos, para el estudiante y el profesional, el investigador, buscando en todo esto una aplicación real y concreta en la enseñanza del diseño.

### Los archivos y su pertinencia actual

El término archivo reúne en su origen dos significados igualmente importantes: refiere por una parte a lo primero, lo principal y lo primitivo, mientras que contiene también un mandato. El "Arkehion", era la casa de los magistrados superiores donde se depositaban los documentos oficiales, era el lugar de reunión de la ley. Para Derrida (1996), "Los archivos tienen lugar", poseían un domicilio, se les tenía asignada una residencia. Hoy en día es claro que esa consideración geográfica es un asunto que puede entenderse desde una expansión del territorio real al territorio virtual. El archivador que antes tenía varios cajones de documentos y se le identificaba con un mueble grande y pesado, hoy en día es un sitio informático, con múltiples carpetas de datos, ubicado en un computador o en una nube que es difícil considerar como un espacio físico, pero que en todo caso, si posee una dirección.

El archivo, sigue teniendo un domicilio y es un domicilio privilegiado, poderoso, digno de preservar y defender. En él se reúnen distintos poderes, el de unificación, el de identificación y el de consignación. Los archivos reúnen signos, "todo archivo es instituyente y conservador... revolucionario y tradicional" (Derrida, 1996). Estos lugares son los espacios de la inscripción, allí la cultura se decanta pero de cierta manera se detiene. El archivo ayuda entonces a memorizar, pero a la vez bloquea los productos. Ésta también es una de las críticas más fuertes que se le han hecho a los museos, los cuales son trata-

dos como mausoleos de la cultura, como monumentos a obras pasadas, estáticas, y por lo tanto de cierta forma muertas. Para Derrida, es inevitable relacionar el archivo con la pulsión de muerte y de allí, su “Mal de archivo”. Psicoanalíticamente hablando, los archivos responden a una pulsión consciente, pero cargan una intención reprimida, inconsciente (Derrida, 1996). Uno es el discurso leído desde el afuera y otro puede ser el que está en juego en las entrelíneas de lo almacenado.

Las “actas/actos” pueden designar a la vez el contenido de lo que hay que archivar y el archivo mismo, lo archivable y lo archivante del archivo, lo impreso y lo impresor de la imprenta” según Jacques Derrida. Esa relación permite que todo campo esté determinado por un estado de las técnicas de comunicación y archivación de su conocimiento. Lo archivable y el poder archivante son inseparables, el archivo por lo tanto no es solo un lugar para guardar cosas del pasado, “la estructura técnica del archivo archivante determina asimismo la estructura del contenido archivable en su surgir mismo y en su relación con el porvenir” (Derrida, 1996). La archivación entonces produce y registra, almacena acontecimientos, pero fundamentalmente los construye y los ubica dentro de un discurso, que a la larga puede ser el fundador de toda una disciplina. El Psicoanálisis, en el caso de Freud, que es el citado por Derrida, pero también de otras, como el arte y su relación con y los archivos que ayudaron a constituir su historia, como libros, museos, catálogos de exposiciones, reseñas de críticos, etc., o como el caso de la disciplina del diseño mismo, desde líneas muy similares a estas últimas, en un campo de fuerzas que se expondrá más adelante.

Para Andrea Giunta, Doctora en Filosofía y letras de la Universidad de Buenos Aires, y fundadora y primera directora del Centro de Documentación, Investigación y Publicaciones del Centro Cultural Recoleta (CeDIP), el asunto de los archivos ha adquirido una gran importancia, a diferencia de años atrás. Hoy en día se habla de teorizar la noción misma de archivo, de “abrir los acervos para que los usen los creadores y los investigadores” en una variedad amplia de rutas de democratización e idea expandida de archivo que ha desatado “una auténtica fiebre” (Giunta, 2010). En esas rutas de exploración el archivo se sacraliza pero también se pone en cuestión, se desordena poniendo en jaque las instituciones y las historias anteriormente construidas desde ellos. En su artículo, *Archivos. Políticas del conocimiento en el arte de América Latina* (2010), expone principalmente cómo los archivos son producto de una serie de políticas de conservación, de memorización de acontecimientos pero que principalmente son por eso mismo productores de conocimiento. Su indagación usa referentes desde el arte contemporáneo latinoamericano, que a su vez son paradigma en otras latitudes y fuente de estudio en textos como *Performing the Archive: The transformation of the Archive in Contemporary Art from Repository of Documents to Art Medium* de Simone Osthoff. La idea de pensar las prácticas de archivo como un nuevo medio, que no solo consiste en indagar en documentos existentes sino en producir y constituir nuevos archivos, siguiendo investigaciones relacionadas con la creación, es uno de los puntos importantes de estudio actual, tanto que es

“el sitio clave de indagación en campos tales como Antropología, teoría crítica, historia y especialmente en el arte reciente” (Osthoff, 2009).

Esta ponencia propone que el archivo puede ser también para el diseño, y sus distintas ramas, un sitio conceptual y real, de indagación productiva, desde el que se pueden estudiar varias particularidades disciplinares y otra serie de ideas relacionales. Si, “los archivos adquirieron un nuevo estatuto y abrieron campos de investigación en el arte” (Giunta, 2010), es posible pensar que esto mismo puede suceder en el diseño, desde el estudio de los mismos.

En *Furor de Archivo* de Suely Rolnik (2010), quien es psicoanalista, ensayista, crítica cultural y curadora de San Pablo, la importancia del archivo actual y sus prácticas creativas, radica en la posibilidad de pensar el asunto desde la constante relación entre micro política y macro política y cómo estas están en permanente lucha dentro de la definición geopolítica del arte. ¿Quién, cómo, para qué, desde donde, cuando?, son entonces preguntas que nos ayudan a definir “la cartografía cultural de la sociedad globalizada” (Rolnik, 2010). El furor por el archivo puede contribuir a reanudar las fuerzas creativas del presente y ayudar en el despertar de la “anestesia”. Desde el estudio del archivo puede ser posible “trazar otra(s) historias...otra cartografía cultural del presente” donde ya no seamos las víctimas y realmente sí se cambie de escenario (Rolnik, 2010). La apuesta es por una micro política del archivo, en donde se logren desenterrar esas historias y esas ideas que ayuden a construir el futuro desde el pasado. Un futuro producto de un remapeo creativo y poético, que bien puede hacerse en el arte como en el diseño.

### Los archivos en el diseño

¿Qué se archiva y porqué en el diseño? Podemos pensar que es posible archivar una gran variedad de productos y procesos, que van desde los primeros bocetos de un proyecto hasta los grandes logros de la historia del diseño. Lo archivable es de distinta índole, objetos materiales como desarrollos virtuales, elementos bidimensionales, tridimensionales, documentos, ideas e incluso actos fallidos. El tamaño del archivo puede variar también desde una memoria USB a un gran edificio de múltiples salones, bodegas, recintos y usos. Pueden ser estos archivos tanto públicos como privados, mantenidos con gran recelo o de libre exploración. También los hay efímeros y en constante cambio, así como perdurables e inmodificables. Este es por lo tanto un amplio panorama que merece un orden, una hoja de ruta para entrar en él y sobre todo para poderlo comprender y usar.

Hasta este momento he encontrado pocas indagaciones, o artículos que inicien ese recorrido, o que por lo menos mencionen los tipos de archivos en el diseño. Existen reseñas sobre archivos especiales, sobre puntos específicos en ese campo que resultan antecedentes de esta investigación. En esta búsqueda de los archivos del diseño, le he propuesto a mis estudiantes de las asignaturas de investigación, que me acompañen desde sus intereses particulares, en el sondeo de aquello que se archiva, donde y cómo se hacen estos procesos, sus pertinencias

y también sus fallas. Parte del esquema, que presento a continuación, ha sido alimentado por ellos en un diálogo que cumple un semestre y que espero siga proyectándose como proyecto del grupo de investigación DICART, de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina en Pereira, Colombia.

La propuesta de esta ponencia, es pensar los lugares de los archivos del diseño, desde el siguiente esquema:

1. Los museos como coleccionadores de objetos, en su dimensión tanto real como virtual.
2. Los libros y las revistas especializadas como compiladores de documentos, tanto de la historia de la disciplina como de la conformación actual de su teoría.
3. Los portafolios como recopiladores de procesos y resultados, desde el nivel del estudiante hasta los profesionales y las agencias de diseño.
4. Las bases de datos, públicas y privadas, como listados de clientes, proveedores, instituciones auspiciantes, o incluso público en general interesado en el diseño.

Para entender sus particularidades y sus potencialidades resulta necesario utilizar una serie de ejemplos que muestren también el estado actual de algunos de los campos del esquema. Cada sitio del amplio campo de los archivos implicaría una investigación independiente, que supera en este momento el tiempo y alcance de esta aproximación inicial. Mi objetivo aquí es marcar unos itinerarios que han comenzado a seguirse en las aulas y en el grupo de investigación antes mencionado, pero que constituye un trabajo a largo plazo, del que se derivarán posters, artículos, metodologías para el aula y productos creativos.

1. Los museos se han convertido en las instituciones encargadas de cuidar los productos que de una u otra forma se han constituido como parte de una historia disciplinar y cultural. En el campo del arte tienen una larga historia que se remonta a las galerías italianas del siglo XVII, momento en el cual las colecciones privadas inician su tránsito a convertirse en objetos que se exponen para los ojos de un público más amplio. Allí comienza a configurarse la estructura tradicional de oficinas, salas, bodegas, colecciones, acervos, museología, curaduría y demás características, que en el último siglo han tenido que enfrentar una serie de cuestionamientos, desde la visión de Theodor W. Adorno, hasta la crítica norteamericana de los ochentas, con escritos como *Sobre las ruinas del museo* de Douglas Crimp (1988).

A pesar de dichos ataques, algo en lo que coincidiría Crimp y antes Foucault, es que el museo y la disciplina de la historia del arte, “constituyen las condiciones previas para el discurso que conocemos como arte moderno” (Crimp, 1988). El museo es entonces un tipo muy particular de archivo, un contenedor arquitectónico de obras que merecen, por alguna determinada política, ser conservadas, protegidas, aun bajo el ya conocido riesgo de momificarlas, y de cierto modo de impedir su participación viva en otros frentes de la cultura. Hoy los museos, conscientes de todos los ataques, se hibridan con otro tipo de instituciones y ofrecen una amplia serie

de experiencias, que van desde la educativa, la lúdica, la comercial y la de consumo de cultura asociada a su propia colección y programación.

Quiero mencionar tres casos de museos de diseño en Latinoamérica, específicamente en Ciudad de México. El *Museo Franz Mayer*, el *Mumedi* y el *Modo*. Cada uno de los anteriores tiene un cierto tipo particular de aproximarse a la idea de archivar objetos de diseño. El primero fue creado a partir de la colección de propiedad de su fundador y guarda una serie de objetos de una larga historia que van desde la platería, los muebles, los tapices del siglo XVI hasta objetos del siglo XIX. Su condición fundamental es la de articulador de unas tradiciones que inician en el artesanado y que se van configurando como artes decorativas y finalmente diseño. En su programación y exposiciones temporales, se incluye la revisión de otros aspectos de sus colecciones, como el archivo fotográfico de su mentor hasta, la obra de representantes del diseño contemporáneo latinoamericano como los objetos de los hermanos Campana de Brasil, desde 1989 a 2009. Este es un tipo de museo que sigue la estructura tradicional del museo de arte, con una colección permanente, expuesta al público, otra gran parte en sus bodegas, una programación cultural anexa y la respectiva tienda librería. Su objetivo es la conservación de piezas exclusivas, y hoy en día rodeadas de un aura que se acerca a lo único e invaluable. Su visión es mostrar al espectador general, aquello que es digno de ser conservado y cómo cada pieza de diseño, habla de un tiempo, de un contexto histórico, geográfico y del propio estado de su arte.

El *Mumedi*, Museo Mexicano del Diseño, es un espacio de experiencias combinadas, allí tiene igual peso la tienda, el restaurante, el hotel la librería o las salas de exhibiciones. En su política es claro el objetivo de apoyar el diseño mexicano contemporáneo, no solo desde las distintas oportunidades que le dan a las empresas creativas, de comercializar sus productos en su tienda, sino en la idea total de uso de productos de empresas de diseño local, en el restaurante, el hotel, y demás lugares de sus instalaciones. El *Mumedi*, es entonces un museo de objetos y experiencias de diseño actual, un espacio de fomento y apoyo a la cultura mexicana del diseño, y más recientemente, un espacio para la enseñanza y la divulgación cultural. Constituye por lo tanto el nuevo tipo de institución, que no solo archiva reliquias, sino que genera la conciencia de comprar diseño para que otras en sus casas lo archiven y lo usen también. Su potencialidad radica en acercar al novato a un diseño asequible y ampliar la gama de opciones distinguidas, para aquel que ya es iniciado en el tema.

El *Modo*, Museo del Objeto del Objeto, le apunta a ser una institución cultural que guarda objetos de los últimos dos siglos, que aun no poseen una transcendencia histórica tan grande como los objetos del *Franz Mayer*, ya que pertenecen al cotidiano del diseño y la comunicación, pero que sin duda son hitos del diseño popular, como empaques, etiquetas, afiches, tapas, entre otros. De tal manera, que se puedan constituir como puntos de referencia e investigación para los profesionales e interesados en la historia reciente del diseño y su relación con nuestra cultura del consumo. No es el museo de la experiencia total, ni de la gran historia, es más bien un museo tipo

biblioteca. Es el más reciente de los tres y el que seguramente está en proceso de generar espacios culturales que atraigan cada vez más público. En su página oficial de Internet, es interesante el enlace dedicado a los coleccionistas, con los que se fomenta establecer un vínculo que permita cruzar colecciones similares. Con esto último se constituye en un archivo en busca de otros archivos. Con estos tres ejemplos latinoamericanos, localizados en un mismo contexto quiero mostrar cómo la categoría de museo como lugar de los archivos del diseño, no es del todo monolítica, al igual que las demás categorías, todas tienen ciertos matices que hacen cada vez más rico el campo de exploración. El museo, a pesar de sus declives, sus reinventaciones y en muchos casos, sus carencias presupuestales, sigue su curso y sin duda es pieza clave para difundir los logros de la disciplina del diseño. La asociación con la investigación, con la historia o con el mercado, nos muestra que estos le apuntan a un uso de sus archivos que no se queda solo en guardar y atesorar, sino que estos sean archivos activos, asociados a la política cultural del momento, constructores de una ideología que busca una identidad y un reconocimiento a la par de cualquier otra del mundo. Estos tres museos, buscan entonces, desde su labor, ser la cabeza visible de un pasado, de un presente y de un futuro del diseño propio, con sabor local. El museo como un archivo, se proyecta a nuevos mercados, permitiendo el estudio de la disciplina desde su memoria histórica, pero también el disfrute y la experiencia de su actualidad desde una vivencia presente en el cuerpo de quien los visita.

2. Los libros y las revistas especializadas en diseño son en general uno de los espacios más tradicionales de archivación del conocimiento de la disciplina. Ellos van de la mano del archivo que a su vez los conserva y los difunde, la biblioteca. Son el espacio de la inscripción, del recopilar sistemático del que hacer investigativo y de la historia misma de la práctica decantada en el tiempo. En este último aspecto se asemejan al proceder museal, contienen las fotografías de objetos y productos, permitiendo su observación y reseña, pero no son el objeto, son una representación estática de éste. Esto no les impide cumplir un papel fundamental en la enseñanza de los logros de los diseñadores y ser fuentes de referencia en distintas investigaciones.

Las revistas y sus artículos constituyen el escalón más reciente, con indagaciones que aun están en proceso o que son motivadoras para que otros continúen el camino hasta configurar un conjunto más amplio que pueda convertirse quizás en un libro. Son el archivo de las ideas teóricas donde aun cabe la contradicción, los múltiples puntos de vista, los riesgos y la innovación metodológica y también estilística. Están abiertas a todos los niveles de la profesión, desde la divulgación de los logros de semilleros de investigación, hasta las disertaciones doctorales. Al respecto es importante mencionar una publicación como *Actas de Diseño*, de la Universidad de Palermo, la cual a la fecha cuenta con 17 volúmenes publicados desde 2006 hasta el 2014. Desde el primer número, su interés fue el constituirse como el órgano recopilador de la memoria del Encuentro Latinoamericano de Diseño y posteriormente del Congreso de Enseñanza, realizados

con regularidad de un año, en la misma institución. *Actas* publica dos números cada año, revisando los sucesos de los eventos y permitiendo que los ponentes y demás investigadores - escritores aporten a la discusión teórica en los distintos ejes que marcan las comisiones, los foros, las plenarias y los grupos de diseño participantes en los eventos mencionados.

*Actas* en sus números pares archiva las agendas completas, constituyéndose un material de memoria amplio para aquel que no pudo asistir o para el que participó y necesita revisar alguna información muy puntual. Reúne conclusiones de los grupos de discusión, generando un compendio importante del estado del arte mismo de la teoría del diseño latinoamericano, desde todos los ángulos que se convocan, especialmente desde el campo de la enseñanza del diseño. A su vez, en las primeras páginas, contiene un archivo visual y luego textual de las instituciones que auspician el diseño, de las universidades y de las embajadas involucradas, para luego continuar con una extensa base de datos de personas, país por país, también de interés para quien adelante investigaciones sobre las conexiones, redes, distribuciones y geografías culturales de la disciplina del diseño en nuestro continente e incluso, incluyendo algunos países de Europa. Esta publicación es entonces un archivador de memorias, de datos y de escritos temáticos. Cada uno de estos materiales archivados en forma de revista física y digital, descargable de forma gratuita en cualquier lugar del mundo, puede ser un insumo clave en la investigación del campo del diseño y por supuesto, un referente que puede ser usado en las aulas mismas, para introducir a los estudiantes en algún tema, para explicar los resultados de investigaciones realizadas por sus pares en otros lugares y para entender cual es el momento actual de varias discusiones, que son muy pertinentes en la conformación de la disciplina. Esta última apreciación va de la mano de la realizada por Roberto Cagnoli al referirse a la biblioteca y la publicación de *Actas de Diseño* como poseedoras de “un rol similar que es contribuir a la organización del conocimiento y a la transferencia del mismo, lo que las une en pos de un objetivo dominante: la consolidación de la disciplina del diseño” (Cagnoli, 2011).

Aunque en ocasiones la información puede resultar muy extensa, y abrumadora para el ojo no acostumbrado a la publicaciones de este tipo, considero que allí aun hay varios campos de indagación que están por ser visualizados, una cosa es la lectura textual de un tema particular, desde una ponencia específica y otra el usar los archivos de *Actas*, para establecer unos marcos del movimiento y la “cartografía cultural” en torno al diseño. Desde lo cualitativo, lo cuantitativo y desde la creación misma, la información de estos archivos está lista para que de allí, como lo menciona Suely Rolnik (2010), sea posible liberar esos “futuros enterrados”, que nos permitan entendernos en nuestras similitudes y diferencias, observar nuestras contradicciones y recurrencias, para al final trazar itinerarios comunes desde las fuerzas creativas.

3. En cuanto a los portafolios, podemos incluir en este sitio de los archivos del diseño, dos términos más, de uso en momentos particulares del estudio y el hacer del profesional: La bitácora (propia del estudiante) y el

catálogo de productos (de uso de la agencias de diseño). El portafolio puede ser entendido como el espacio físico o virtual de reunión de una serie de proyectos, que pueden ser realizados por una misma persona o por un grupo de personas. Su configuración ha cambiado muy recientemente a diferencia de los aspectos antes mencionados del museo y las publicaciones, los cuales a pesar de su clara actualización tecnológica, por ejemplo, aun conservan sus raíces en lo tradicional. Hoy en día, la forma y las posibilidades archivísticas que se le presentan al estudiante o profesional para reunir su trabajo y mostrarlo a quien le interese, se han expandido radicalmente con el uso de las tecnologías y de Internet. La idea de un portafolio en papel, con fotografías impresas, es apenas concebible para casos muy específicos, pero ya no es el medio más cómodo, económico y de amplio alcance.

Las bitácoras de clase, esos libros o carpetas donde el estudiante va almacenando sus bocetos, ideas, trabajos de semestre, aun tiene una aplicación práctica en la enseñanza, sobre todo porque muestran la importancia misma de guardar procesos y resultados. Es entonces un archivo básico, primario, con el que el novato en la profesión comienza a dar sus primeros pasos en la conservación de su hacer. Se espera que la enseñanza de la importancia del archivar, también se esté dirigiendo a la consideración de bitácoras de tipo tecnológico, como por ejemplo aquellas que se almacenan en soportes tipo tablet o que su condición propia sean los medios audiovisuales, y se actualicen, por ejemplo, desde el video capturado por teléfonos celulares. Al respecto de los portafolios multimediales es destacable la experiencia en la Universidad de Palermo, encontrada al indagar en *Actas de Diseño #13*, donde se propone “explorar el portafolio como herramienta de diagnóstico y evaluación en educación”, de acuerdo al artículo de Nicolás Sorrivias (2012).

Los portafolios en las agencias de diseño también ocupan un punto fundamental, esta vez en la difusión y comercialización del diseño. Una carpeta de productos, es clave para proponer al cliente distintas soluciones a partir de lo que se le resolvió a otro cliente similar. Estos archivos se viven retroalimentando en la medida en que ellos cumplen con la función de generar la oportunidad de producir un nuevo desarrollo en la respectiva agencia. Un portafolio o catálogo de diseños, es la carta de presentación básica de cualquier tipo de empresa, desde las grandes agencias, hasta las incipientes industrias culturales de autogestión, tan importantes ahora para los jóvenes diseñadores emprendedores.

El portafolio, bien sea de productos, de procesos o de proyectos, es la memoria que resume las evidencias, que sustentan un proceso educativo, profesional o comercial. Este es sin duda un campo que nos demuestra tanto como los otros, la pertinencia y la importancia de las operaciones rigurosas de archivo en el día a día del diseño. No olvidemos lo que Derrida (1996) nos anota en cuanto a que “el campo está determinado por un estado de las técnicas de comunicación y archivación”, aquí resulta claro que el aumento de las opciones tecnológicas, de divulgación, de alcance de estos archivos, ha contribuido desde varios puntos de vista, a la consolidación de un territorio cada vez más amplio del diseño, uno donde es factible estudiar sin mayores dificultades, la propuesta

creativa de un diseñador en Hong Kong y a las pocos minutos, mirar la resolución de un problema de diseño desde las ideas de un colectivo en Brasil, así como el poder contactar un cliente en Panamá y ofrecerle un producto desde India.

Para cerrar este punto del esquema, quiero mencionar cuatro espacios en Internet, que se han constituido como algunos de los referentes para mantener activo un portafolio de diseño. Seguramente en cada región y país existe uno u otro de mayor asimilación, por lo que este constituye apenas un panorama introductorio si consideramos la amplia oferta existente.

- *Behance* ([www.behance.net](http://www.behance.net)), “Online portfolios”. Contiene una serie de ítems de búsqueda populares: diseño gráfico, fotografía, diseño de interacción, dirección de arte, ilustración. El filtro por países y ciudades resulta interesante ya que permite rastrear puntualmente diseñadores en su ubicación geográfica específica. Es muy popular tanto a nivel de jóvenes diseñadores, como de estudiantes en formación. Su versión introductoria no tiene ningún costo, permite seguir, opinar, comentar, y crear una red personal de diseñadores preferidos, así como rastrear la acogida del trabajo personal.

- *Dribbble* ([www.dribbble.com](http://www.dribbble.com)), “Show and tell for designers”. Según sus propias palabras, ayudan a los talentos del diseño del mundo a compartir sus creaciones y a ser contratados. Dribbble funciona principalmente como un lugar para descubrir y conectar con diseñadores en todo el mundo. Existen filtros interesantes, como la función de búsqueda por gamas de color. Para refinar las búsquedas, se requiere una inscripción con costo. Es un gran archivo de diseños, y diseñadores que se pueden rastrear por imágenes específicas o por categorías de interés directamente ajustadas a un perfil profesional. En este último sentido, la búsqueda de trabajo funciona de manera inversa a la tradicional, en donde el diseñador era el que llevaba el portafolio a la empresa, aquí es la empresa que busca diseñadores, la que escoge el portafolio que quiere ver.

- *Coroflot* ([www.coroflot.com](http://www.coroflot.com)), “Design Jobs and portfolios”. Este sitio funciona en un nivel superior a los anteriores. La inscripción aun es gratuita y es uno de los preferidos por diseñadores de mediana trayectoria. Su objetivo es el reclutamiento laboral de diseñadores por empresas de diseño especializadas, para esto se apoyan en redes mundiales de empleo. Se pueden rastrear proyectos de todas las áreas del diseño, con una serie de filtros y estadísticas útiles, como los promedios salariales en determinado campo creativo.

- *Dexigner* ([www.dexigner.com](http://www.dexigner.com)), “Completa base de datos de firmas de diseño, estudios, museos, organizaciones y recursos relacionados”. Contiene enlaces a portafolios personales, principalmente de profesionales en Europa y Estados Unidos, solo se encuentran dos accesos en Latinoamérica. La página funciona como un portafolio de portafolios, permite el acceso a conexiones con museos de diseño, entre ellos el *Mumedi*, además es una útil base de datos de recursos de interés, como concursos, eventos y noticias.

4. En varios de los puntos anteriores, el asunto de las bases de datos, se ha venido incluyendo, desde los distintos caminos que algunas de las páginas de Internet tanto de museos como de portafolios nos ofrecen. La página del *Mumedi* contiene una serie de enlaces a todos los proveedores que participaron desde la fachada hasta la cocina del restaurante, ésta constituye entonces, un listado rastreable de proveedores de diseño y materiales arquitectónicos hasta de insumos de hotelería. Son entonces contactos empresariales, que se promocionan dentro del museo, siendo esto coherente con su idea rectora de totalidad de conexiones dentro de su experiencia diseñada, real y virtual. En algunas de las páginas de portafolios, como *Coroflot*, el listado de contactos viene desde el lado empresarial y de agencias de empleo, lo que constituye sin duda un recurso muy importante para el profesional que quiere ser contratado.

Los dos ejemplos citados son listas de datos públicas, por lo tanto de libre acceso, pero una parte muy importante de los archivos de datos del diseño, son privados y así se deben resguardar, por su valor como capital de trabajo. Me refiero a los listados de clientes, a los contactos personales con ejecutivos en firmas que contratan diseño. Estos archivos que pueden limitarse a un nombre, una dirección o a un teléfono, son sin duda de vital importancia tanto para el trabajo de agencia como para el diseñador independiente. Ellos hacen parte de los aprendizajes a lo largo de los procesos laborales, pueden funcionar como clientes en repetidas ocasiones o como avaladores del trabajo previamente realizado.

*Actas de Diseño* también contiene archivos tipo base de datos, con un carácter público, allí se pueden ver en sus primeras páginas, los logos de las instituciones que auspician el diseño en Palermo, aunque no son el fuerte documental de toda la revista, si incluyen información interesante e importante sobre a quiénes les interesa el tema y sobre la posibilidad de generar nuevas redes sobre las redes ya existentes. Podemos rastrear a qué países les ha interesado más el Encuentro y el Congreso, de dónde vienen más académicos, si son en mayor medida las entidades privadas o la públicas las que se han interesado, y así podríamos continuar con una serie de preguntas que pueden ser respondidas desde la observación dirigida, la tabulación, la comparación de dichas primeras páginas entre una revista y otra, entre un Encuentro y Congreso de Diseño y el otro, año tras año.

## Movilizando el diseño desde sus archivos.

### Conclusiones

A lo largo de este escrito he mencionado algunos de los puntos que considero importantes para tratar como un tema de investigación y como sustento de toda investigación, el estudio y usos del archivo y sus prácticas, en relación al diseño. Aquí quiero recapitular algunos y mencionar otros, siguiendo la pregunta: ¿De qué le sirven los archivos a las disciplinas del diseño? Como respuesta podemos decir que sus usos son múltiples y no se limitan a un cierto nivel en la carrera, funcionan para el estudiantes, el profesional, la empresa, el investigador, el docente, y hasta para el público no especializado que

quiere conocer un poco más al respecto. Son fundamentales en la sistematización de la información y por lo tanto, facilitan el desarrollo laboral, educativo y de construcción teórica. Son la pieza clave en la recuperación de la memoria dada su asociación con la historia y con las políticas de conservación de documentos y objetos. Un buen archivo trae nuevos clientes, genera buenas notas en los talleres formativos, puede permitir posicionarse en un mejor trabajo y posibilitaría la construcción de una identidad nacional, a partir de la comprensión de los desarrollos locales en diseño. Son útiles en el mercado económico de las industrias culturales y en el desarrollo de la conciencia colectiva sobre la disciplina y sus logros. Pueden facilitar el emprendimiento, son requisito para presentarse a becas y concursos. Son la carta de presentación y a su vez, el material de consulta primordial en el propio proceso creativo.

En cuanto a la enseñanza del diseño no es difícil encontrar varias relaciones. Los portafolios son requisitos para el proceso de graduación, son elemento de evaluación de talleres y son en sí mismos espacios de construcción creativa del estudiante. Con ellos podemos medir el desarrollo de una asignatura y es posible establecer unos grados de calidad y aprovechamiento de los temas de una clase. Los archivos que se crean en las aulas, son el laboratorio perfecto para motivar el rigor que le será luego útil al profesional.

Hoy en día con los portafolios en Internet, las bases documentales y visuales en la red y sus posibilidades de archivación, las opciones investigativas han crecido ampliamente, tanto para el estudiante como para el investigador especialista. Por ejemplo, para desarrollar parte de esta ponencia fue necesario rastrear el archivo de *Actas de Diseño* desde unos intereses puntuales, pero es posible pensar en muchas investigaciones que pueden ser concretadas en un estado inicial, desde el solo rastreo de los documentos archivados en esa revista. El poder del archivo para la investigación siempre ha sido invaluable y hoy en día las tecnologías nos facilitan parte de esa labor de rastreo. Investigación y archivos, siempre tendrán una relación recíproca, investigamos en archivos y al concretar la investigación se generan más documentos para otros nuevos archivos.

Podemos pensar en un futuro con nuevas técnicas de archivación, cada vez más amplias y muchas de ellas pensadas más allá del texto e incluso superando la visualidad bidimensional. Podemos ya disfrutar de archivos de permanente acceso desde los dispositivos móviles y sus aplicaciones. La memorización de información y el transporte de la misma se ha miniaturizado, desmaterializado y se ha vuelto omnipresente. Es inevitable que todo esto no cambie el estado mismo del campo del diseño. Esta ponencia, las fotos que nos han tomado, sus propios apuntes, todo se archivará en algún lugar para luego ser transferido a otro lugar o medio. Nos queda a nosotros los docentes e investigadores, seguir motivando y movilizándolo éste y otros archivos, siempre en busca de nuevos caminos y relaciones, hacia nuevos públicos y espacios, y por supuesto dentro de nuestras aulas con los estudiantes.

## Bibliografía

- Actas de Diseño de la Universidad de Palermo.* (2006-2014). Números 1-17.
- Cagnoli, R. (2011). Las Actas de Diseño y la Biblioteca dos recursos, un solo objetivo: la consolidación de la disciplina diseño. *Actas de Diseño*, (11), 251-252.
- Crimp, D. (1988). Sobre las ruinas del museo. En Foster, H. (ed.). *La Posmodernidad*. (pp 75-91). México: Kairós.
- Derrida, J. (1996). *Mal de Archivo. Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta.
- Giunta, A. (2010). Archivos. Políticas del conocimiento en el arte de América latina. *Revista ERRATA #*, (1), 20-37.
- Osthoff, S. (2009). *Performing the Archive: The Transformation of the Archive in Contemporary Art from Repository of Documents to Art Medium*. Switzerland: Atropos Press.
- Rolnik, S. (2010). Furor de Archivo. *Revista ERRATA #*, (1), 38-53.
- Sorriwas, N. (2012). El portfolio Multimedia como herramienta de diagnóstico en educación. *Actas de Diseño*, (13), 124-129.
- <http://www.behance.net>
- <http://www.coroflot.com>
- <http://www.designer.com>
- <http://www.dribbble.com>
- <http://www.elmodo.mx>
- <http://www.franzmayer.org.mx>
- <http://www.jacquederrida.com.ar/textos/mal+de+archivo.htm>
- <http://www.mumedi.org>

**Abstract:** In different theoretical fronts, the role of archival practices and their relevance as research spaces, memory and learning related

disciplines for creation has been discussed. This paper seeks to investigate some aspects related to the files within the current design and validate its importance in the formation of student, researcher and professional. Some questions about are: What are and where the design files are? How can they be used in the theoretical and practical consolidation of discipline? What is your relationship with education, inside and outside the classroom?

**Key words:** Archive - Design - Teaching - Memory - Research.

**Resumo:** Em diferentes frentes teóricas discutiu-se o papel que jogam as práticas de arquivo e sua pertinência como espaços de pesquisa, memória e aprendizagem para as disciplinas relacionadas com a criação. Este escrito procura indagar alguns aspectos em relação aos arquivos dentro do design atual bem como validar sua importância na formação do estudante, do pesquisador e do profissional. Algumas perguntas a o respeito seriam: ¿Quais são e onde estão os arquivos do design? ¿Como podem ser usado na consolidação teórica e prática da disciplina? ¿Qual é sua relação com o ensino, dentro e fora do sala de aula?

**Palavras chave:** Arquivo - Design - Ensino - Memória - Pesquisa.

(\* **Alvaro Ricardo Herrera.** Maestro en Artes Plásticas, Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. Maestro en Artes Visuales, UNAM, México DF. Maestro Interdisciplinar en Teatro y Artes Vivas, Universidad Nacional de Colombia. Docente y director del grupo de investigación DICART. Fundación Universitaria del Área Andina. Pereira. Colombia.

## A análise de imagens como método de pesquisa e recurso didático

Ana Paola dos Reis (\*)

Actas de Diseño (2018, marzo),  
Vol. 24, pp. 238-241. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2014  
Fecha de aceptación: septiembre 2015  
Versión final: agosto 2017

**Resumen:** El análisis de la imagen es un procedimiento metodológico que establece la imagen como fuente de conocimientos teóricos. Se toma, como parámetro de discusión, la experiencia docente desarrollada en el curso de diseño de moda de la FAV-UFG, en cuanto al análisis de las imágenes en las que el cuestionamiento y la relación con otras fuentes de investigación unen el proceso de aprendizaje. El artículo presenta las particularidades metodológicas a tener en cuenta al tomar la imagen como fuente de investigación, a la luz de autores como Jules Prown, Lou Taylor y Gillin Rose.

**Palabras clave:** Imagen - Metodología - Conocimiento - Sentidos - Aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 241]

O exercício de análise de imagens se mostra uma atividade de grande relevância no processo construção e estabelecimento de conhecimento. Didi-Huberman sugere que a imagem seja feita não só de sentidos, mas também de sintomas (uma ruptura dentro do saber) e conhecimento (ruptura dentro do caos) (*apud.* Entler,

2012, p. 134), levando a inquietações do pensamento. A presente comunicação apresenta uma experiência didática possibilitada pelo estágio obrigatório realizado pela então mestranda Ana Paola dos Reis, como exigência das atividades do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual nível Mestrado da Faculdade de Artes