

Educación, resistencia y sistema modular

Actas de Diseño (2015, Julio),
Vol. 19, pp. 190-196. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: abril 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2014

Diana Guzmán López y Jorge Castillo Morquecho (*)

Resumen: Programa que se lleva a cabo en el segundo trimestre: Interacción contexto-diseño, de los alumnos de Tronco Divisional en la Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, (carreras de arquitectura, diseño gráfico, diseño industrial y planeación territorial). Ésta es una propuesta de contenidos del programa del módulo. Explica la relación que guarda el Diseño con el arte, el contexto, vidas y profesión. La importancia de conocer acerca de la filosofía, la sociología, la historia, la creatividad, el psicoanálisis, la teoría de la complejidad, la teoría de los diseños, entre otras cosas. Comprende una propuesta de Morin acerca de lo que podemos hacer en nuestro desarrollo como futuros diseñadores. Marca la diferencia entre un diseño que informa, comunica, entretiene, somete, a lo que nosotros llamamos un Diseño de resistencia y su relación con el arte. Al final, no se trata de hacer correctamente las cosas, sino de hacer bien las cosas correctas.

Palabras clave: Educación - Diseño - Arte - Resistencia - Complejidad.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 196]

Tronco Divisional I. Interacción Contexto - Diseño en las áreas de Teoría/Taller de Diseño). Primera Clase

Para entender la relación que guarda el Diseño con nuestro contexto, vidas y profesión, será necesario revisar y apoyarnos en algunas áreas del conocimiento, relacionadas íntimamente con el Diseño, como son: el arte, la filosofía, la sociología, la historia, la creatividad, el psicoanálisis, la teoría de la complejidad, la teoría de los diseños, entre otras muchas cosas.

Como verán resolver el concepto de Diseño y su relación con su/nuestro contexto, es un problema complejo, no es un problema lineal, para esto veremos una serie de contenidos que nos llevarán entre otras cosas a diferenciar lo que es un Diseño que informa, comunica, entretiene, somete, a lo que nosotros llamamos un Diseño de Resistencia y su relación con el Arte.

Nuestro programa para este trimestre no incluye palabras como, recuperar, democracia, juntar, proponer, compromiso, coyuntura, analizar, trabajar, no incluye conceptos como, todos somos iguales, "la justicia es ciega, la prensa es libre, tu voto decide, las empresas son honestas, los buenos siempre ganan, la policía está de tu parte, dios te vigila, tu nivel de vida nunca disminuye, y ¡todo va a salir bien!"¹. Incluye ideas de Dylan, Amparo Ochoa, las canciones "te quiero, solo le pido a Dios", Mercedes Sosa y Lady Gaga, Deleuze y Cantinflas, *I am the Walrus*, Oasis y el himno a la alegría, Les Luthiers y Bach, una troje y el Burj Alarab.

Nuestro programa pretende dilucidar alguna verdad sobre algunas palabras gastada de tanto manoseo: amor, paz, felicidad, arte, diseño.

Este programa incluye un coro de muchos proyectos.

Nuestro programa no pretende sólo llegar a la cima, sino tener la cordura de regresar con aliento al refugio, pensar que la muerte es el sentido que nos da vida, que no hay nada que recuperar, se trata de crear, gritar que el silencio es música, que los sentimientos son el motor de la creación y el retorno a ella, que sin obscuridad no hay

crecimiento, que las flores resplandecen gracias a la raíz, que un árbol sin hojas puede ser el prelude de plenitud, que el nacimiento de un niño, sigue significando un rayo de esperanza.

Es mejor odiar que ser hipócritas, el conocimiento al pragmatismo, el amor al puritanismo.

Algo es verdad cuando sus partes se sostienen y hay coherencia entre ellas, y lo importante es llegar a tener una idea. Necesitamos saber que necesitamos, para poder pedir y pedir lo justo. Identificar a la justicia como un bien común y no sólo personal y que no tienen porque faltarnos recursos, ni porqué sobramos.

Éste es un mundo paradójico y el reconocerlo nos puede dar una manera plena de vivir, amar y trabajar. El reto es encontrar el justo equilibrio entre los extremos, no es uno u otro, es la perfecta armonía entre las partes sin excluir a ninguna, lo que puede dar paso a otras posibilidades, de vida creativa.

Es necesario que sepamos que el cerebro tiene entre otras cosas un lado izquierdo, que es donde se encuentra la zona metódica, principalmente verbal, lo preciso, lo seguro, lo analítico, lo lógico, lo lineal, y un hemisferio derecho, dónde se encuentra lo no verbal lo filosófico lo holístico, lo musical, lo espacial, la creatividad, la intuición, el arte, la fe, la esperanza y el amor.

Nuestra psique está dividida en una parte consciente y una inconsciente, y el diseñador compañeros necesita trabajar con el cerebro y su psique completa, tener un pié en los cielos y otro en la tierra.

La arrogancia es sinónimo de estupidez y el liderazgo se puede vincular con actos y actitudes perversas, cuyo interés es someter a una o un grupo de personas, a tomar y adquirir, ideas o formas de ser y actuar del líder o líderes en cuestión, es por eso que Nietzsche dice, que debemos pensar en personas que nos representen, representantes, y no líderes.

Pensar en el diseño no como líder sino como representante de nuestra sociedad.

Los celos, la envidia y la angustia, son motores necesarios para vivir, cuando logramos una represión adecuada de la envidia, nos permite desear al otro, lo que el otro tiene, es y quiere, conformándolo como parte de nuestro ideal del yo², tener modelos que nos permitan conformarnos, ser, subjetivándonos. Los celos y la envidia nos permiten ver al otro, reconocerlo, reconocer que aunque somos únicos, no somos los únicos. Competir de forma sana, competir contra nosotros mismos, para lograr lo mejor, de acuerdo a las pautas que otros han marcado y crear las propias. El exceso de celos y envidia, nos paralizan, nos matan, los celos y la envidia destruyen.

La ausencia de celos y envidia, nos convierten en seres amorfos, pusilánimes, o narcisistas y arrogantes.

Saber que el equilibrio entre la ausencia y el exceso nos mueven a pensar en nosotros y en el otro.

Será necesario atrevernos a trabajar con la incertidumbre, con la fe, con la posibilidad de abrir brechas para los nuevos descubrimientos y hacer lo que nos dicen que no se puede o debe hacer, lo podemos tomar como una exhortación para desarrollar la creatividad.

El camino es difícil y solitario porque no hay tal, hay que construirlo, no hay vuelta atrás, y está lleno de asombros, maravillas, indiferencias, extrañezas, desconciertos, confusiones, estupores, sobresaltos, consternaciones, golpes, turbaciones, conmociones, descubrimientos, trampas, en tres palabras: de vida plena.

Tenemos pues que actuar con creatividad, esto es no dudar de nada; porque el que duda es semejante a la onda del mar, que es arrastrada por el viento y echada de una parte a otra. (Santiago 1:6, paráfrasis)

Trabajar solo con uno de los extremos, es perversión, es cerrar las posibilidades de crear, someternos a repetir el camino hecho, trabajar con supuestos básicos que nos limitan, que nos dejan girando en un círculo vicioso a expensas de la arrogante aspiración del liderazgo.

Somos hijos de predicadores, poetas, artistas visuales, viajeros, músicos, padre y madre, constructores, esposos, hermanos, somos la maza, el jubileo, la morsa, maestros, compañeros, amigos y enemigos de algunos, también, tenemos nuestra porción de odio, envidia, celos, perversión, sometimiento, somos personas de fe, de muchas ideas, que por instantes hemos llegado al éxtasis, la felicidad, la tragedia y dolores muy intensos, sin haber llegado a perder un hijo nacido. Hemos tocado contradicciones absurdas en las cuales vivimos, perdonado (no todo ni a todos) y sido perdonados, aunque no olvidamos, esto con la intención de no volver a caer en el mismo hoyo. Disfrutamos de la soledad, reconociendo que necesitamos la compañía de los demás, queremos ser libres y por lo tanto nos sometemos y nos reprimimos, aunque esto además de no ser fácil casi nunca lo logramos, como dice el apóstol Pablo “eso que no quiero hacer, eso hago”. Tenemos alas y amamos al objeto de nuestros deseos. A veces como dice Serrat “me despierto sentado en la banqueta, sin saber que”, sin embargo, hemos sido testigo presenciales del milagro de la voluntad férrea y la recuperación de Diana (doble infarto cerebral) y como canta Andrés Calamaro “Gracias le doy a la vida, gracias le doy al Señor, porque entre tanto rigor y habiendo perdido tanto, no perdí mi amor al canto, ni mi voz como cantor” (paráfrasis).

Nos hubiera gustado, jugar más con nuestros hijos, y bailar, no pretender ser el deseo de los demás, haber viajado más por una espiral virtuosa, que por círculos viciosos, obedecer menos a nuestros padres, no tenerle miedo a la enfermedad, ser amo y esclavo a la vez, sentir tan solo por un instante, el terror de la nada, el vacío.

Nuestra propuesta es sencilla y compleja, difícil de llevar a cabo tal vez, se trata de llegar a saber quienes somos, que queremos, para recrear la capacidad de trabajar, de amar y de aprender a volver a pensar³. “En lugar de qué mundo vamos a dejar a nuestros hijos, debemos preguntarnos qué hijos vamos a dejar a este mundo”⁴. Saber que la confianza es la base de la creatividad y la intuición. Sólo entonces podremos hablar de compromiso, trabajo, voluntad, libre albedrío, ética, estética, filosofía, tecnología, ciencia, teología, arte, diseño, de matemáticas y geometría. Esto lo decimos como grupo de trabajo, porque “por sus frutos los conoceréis” (Mateo 7:15-20 RVR 1960), sé de muchos compañeros que lo han logrado y son fuente de inspiración y envidias en nuestra Universidad, de quienes incluso y sin permiso, hemos sacado algunas ideas para esta propuesta, lo cual confirma la máxima de que el todo es menos que las partes, la Universidad es menos que todos los que la conformamos, la Universidad somos cada uno de nosotros y que como tales somos más que una institución y los que la representan.

Con ustedes alumnos trabajar para sembrar, la necesidad de ser seres espirituales, esto es que puedan tener la necesidad de trascender, que puedan pensar así como del arte, en un diseño de resistencia. “No conformándonos a este siglo” (Romanos 12:2 RVR 1960).

“El arte y el Diseño son
De un pájaro las dos alas,
reciben flores o balas
sobre un mismo corazón”⁵.

¿Y que sería un Diseño de Resistencia? En palabras de Guilles Deleuze ¿Qué relación tiene la obra de arte con la comunicación? Ninguna, ninguna.

La obra de arte no es un instrumento de comunicación. La obra de arte no tiene nada que ver con la comunicación. La obra de arte no contiene se mire por donde se mire. La menor información. En cambio existe una afinidad fundamental entre la obra de arte y el acto de resistencia. Entonces sí. Tiene que ver algo con la información y la comunicación, sí, como acto de resistencia.

¿Cuál es esa relación misteriosa entre una obra de arte y un acto de resistencia? Mientras que los hombres resisten, no tienen tiempo, ni cultura necesaria a veces para tener la menor relación con el arte, no sé.

Malraux desarrolla un buen concepto filosófico. Malraux dice algo muy sencillo sobre el arte, dice: Es lo único que resiste a la muerte⁶.

Esto es compañeros, hacer un Diseño de Resistencia, que resista a la muerte, al dominio y la esclavitud, a lo vulgar, a lo ordinario, capaz de movilizar a la sociedad, el diseño como un bien comunitario, de bajo impacto sobre el medio. Un diseño que represente una realidad inicial para extraer de ella algo distinto: que ponga al descubierto la compleji-

dad de la sociedad y la complejidad del Ser. Que examine la conciencia perceptiva y a su vez expanda la conciencia del mundo que nos rodea. Un diseño que descifre y revitalice el camino de la humanidad: sus rupturas, aciertos y desaciertos, es decir, que tenga la capacidad de provocar y de expandir el mundo. Que da cuenta de la realidad compleja y fragmentada que camina por senderos diversos.

Un diseño que hable del ser humano, del medio ambiente, de la metrópoli, la sociedad, de las trasgresiones y los caminos por recorrer. El diseño como el lugar en el que, en la creación de objetos útiles y necesarios, y la contemplación de los mismos, sean medios para fortalecer nuestro espíritu, enfrentando nuestras emociones, simbolizando, pensando, creando lenguajes, signos, señales, a partir de nuestras pulsiones, aún las más primitivas, para entender nuestras realidades y vislumbrar el futuro.

Un diseño que corra el riesgo de errar, un diseño que sea la verdadera tolerancia que nos permita discernir y tomar decisiones para crear, un diseño que sea la esperanza contra el vacío, contra el aburrimiento, contra la nada; un diseño que sea la manufactura de nuestras percepciones. El diseño como una posibilidad de cuestionarnos quiénes somos, qué queremos y a dónde vamos.

Es fundamental que los diseñadores conozcamos la teoría de la complejidad, como herramientas que aviven nuestra capacidad creativa y crítica, para que sepamos que no solamente tenemos que ser “diseñadores”, sino que habremos de ser interdisciplinarios, transdisciplinarios, pluridisciplinarios y consecuentes para que nuestros diseños se optimicen y perfeccionen.

Reconocer que el diseño es un conocimiento que se apoya en la deducción y en la sabiduría interna. Ya son muchos los ejemplos que nos ha dado la historia del diseño que el tratar de formalizarlo y racionalizarlo, en vez fortalecerlo debilita la capacidad creadora e imaginativa. No existe una barrera entre la acción del diseñador de resistencia y el arte. Son disciplinas con cualidades y tácticas marcadas, de las que participan y cooperan entre sí. Aunque en la práctica profesional en ocasiones sea necesario marcar la diferencia, para entendimiento del mercado.

¿Qué le toca hacer a las nuevas generaciones de diseñadores? Edgar Morin da algunas pistas⁷:

...el objetivo ya no es ...el desarrollo de bienes materiales, la eficiencia, la rentabilidad y lo calculable, sino el retorno de cada uno a sus necesidades interiores, el gran regreso a la vida interior y a la primacía de la comprensión del prójimo, el amor y la amistad.

Lo espiritual es volver a reconocernos como seres conectados, complejos. Es tiempo de volver al pequeño taller a la producción de baja escala pero también de bajo impacto sobre el medio.

Regresar a verter nuestro ser interior en la producción de objetos que nos hacen sentir orgullosos y felices de existir. Haciendo una paráfrasis de Michael Onfray: “crear una Universidad-casa-fábrica-taller, en donde convivan en lo cotidiano, sueños e imágenes, una manufactura para las formas”⁸.

Son tantos y tan grandes los problemas que debe enfrentar el planeta tierra, que la única forma posible se es vernos en una “Nación Tierra”⁹. “Las armas nucleares, el dete-

rior ecológico y las economías en crisis de dimensiones planetarias”. “...la ampliación y aceleración de todos esos procesos pueden considerarse el desencadenante de un formidable *feedback* negativo, capaz de desintegrar irremediamente la tierra” (Morin). ¿Se debe esperar la catástrofe, detenerla, enfrentarla o superarla? Morin plantea que hay cinco razones claves para tener esperanza de mantener la vida a través de la metamorfosis planetaria: el surgimiento de lo improbable. Las virtudes generadoras-creadoras. Las virtudes de las crisis. Las virtudes del peligro. La aspiración multimilenaria de la humanidad hacia la armonía. En estas cinco razones se ubica el quehacer de los diseñadores del siglo XXI. El propósito de rescatar la dimensión espiritual del diseño es tener habilidades y capacidades (espirituales) para: Diseñar lo improbable. Dejarse guiar por las corazonadas del ser interior, no buscando la lógica y la estructura, sino la serendipia. Diseñar generando y creando. Dejar de imitar y atreverse regenerar el diseño recuperando las “células madres” que hay en las tradiciones artesanales de todo el mundo. El genio creativo despierta en la crisis. El ejercicio de las repentinas como eje temático de los nuevos modelos de enseñanza del diseño y no como una simple estrategia creativa. El diseño llevado al extremo, disfrutar de la adrenalina de crear soluciones fuera de la lógica, permitiendo arriesgar el todo por el todo. Reconocer en todos un diseñador, aun en los estudiantes o profesionistas poco exitosos, lo importante es la iniciativa personal y su integración colectiva, en proyectos sostenidos en la esperanza y el amor a la acción creadora. Así está el mundo, aquí y ahora nos toca ser diseñadores, luego entonces trabajar con lo que hay y echar andar el genio creador, llamar nuestra atención acerca del hecho de que, todo lo que nos rodea, que no es natural, fue diseñado. “La verdadera esperanza sabe que no es certeza. Es una esperanza no en el mejor de los mundos, sino en un mundo mejor. ‘El origen está delante de nosotros’ decía Heidegger. La metamorfosis sería, efectivamente, un nuevo origen”. (Morin)¹⁰

El hombre del SXXI se encuentra ahogado de productos “diseñados”. Ya sea porque los consumidores demandan o, porque el mercado los ofrece. No sabemos que fue primero: “el huevo o la gallina” pero se ha convertido en un círculo, mejor dicho, en una espiral de la que no somos capaces de mirar el fin. No podemos decir “a ciencia cierta” si es mejor o peor, en otras palabras, si los productos que nos rodean nos mejoran la vida o los tenemos que sufrir. El así llamado “progreso” nos está generando problemas, insatisfacción, pobreza, pobreza de espíritu, contaminación, calentamiento global, y muchos etcéteras. Y por otro lado se supone que nos facilita la vida.

El diseño de hoy, tiene que cumplir estándares, ser ergonómico, bello y sofisticado. Cada objeto cuenta una historia, cuando diseñamos siempre tenemos un contexto cultural propio, y si queremos diseñar para más personas y hacerlo universal tenemos que tomar en cuenta más cosas. Los Objetos cuentan historias, pero hay que saber leerlas. Para diseñar hay que atar extremos, por lo menos saber dónde están. En este tiempo, el diseño se hace a base de iteraciones, las nuevas tecnologías lo permiten, de hecho lo fomentan. Usemos el “buen diseño”, usémoslo bien. A nosotros nos toca diseñar el mundo, para que

vivamos en un mundo mejor. Estamos viviendo una época de arbitrariedad y falta de profundidad por lo que tenemos que actuar con responsabilidad. Nos llenamos de cosas innecesarias y luego no nos encargamos de su desecho, reciclaje o reutilización. Hay que hacerse amigo de la naturaleza y diseñar tomando en cuenta la sustentabilidad. El diseño depende de los materiales que lo forman. Para que los objetos tengan eficiencia y belleza hay que saber de muchas disciplinas. El diseño se hace para usarlo, es símbolo de cultura funcionalidad y energía emocional. El diseñador busca la forma, usa su imaginación para crear entornos en donde la gente se sienta bien y ayude a una mejor calidad de vida, usa su mente y su alma para crear cosas que no existían, desechables, reciclables, reutilizables o sustentables en busca de una conexión empática con el mundo. Otros además luchan por la humanización del diseño, lo tecno orgánico, retornar a los arquetipos que formaron al hombre, pensando o produciendo diseños que ayuden a conectar al mundo, democratizándolo. Diseños expresivos, que conocen y reconocen el contexto en el que fueron creados, autocontenidos y de bajo impacto ecológico. Diseñadores que actúen como público y espiritualicen lo industrial. ¿Queremos más cosas para comprar?, tenemos que reflexionar y ser críticos acerca de la obsolescencia programada y/o percibida del diseño, hay cosas que mejoran con el uso. Es necesario resistir al diseño perverso, que se impone a la sociedad en un estado patológico de voracidad, con el cual se pretende anular al otro para someterlo, hacer que el otro haga lo que uno quiere, penetrar al otro si consentimiento, negarlo, enajenarlo para fines egoístas y narcisistas, un diseño que es la paradoja de la creatividad para destruir, un diseño que no soluciona problemas sino los crea, que provoca pobreza en las personas, que nos lleva a pensar que si nos queremos salvar como raza humana, tendríamos como diseñadores que dejar de producir diseño y reconocer que no somos tan valientes como para dejar de hacerlo, gran paradoja. Reconocer que nuestra Universidad y el Sistema modular, promueven estas iniciativas:

- La enseñanza y el aprendizaje orientados a problemas de la realidad, buscando establecer nuevas relaciones entre los elementos fundamentales de la educación y las tareas universitarias.
- La enseñanza, el aprendizaje y la investigación, en una dinámica de interacción entre el docente y el alumno, en donde ambos buscan enfatizar el aprendizaje.
- La teoría, la práctica y el servicio, con una orientación para generar conocimiento, cuestionando críticamente y contestando preguntas o enfrentando problemas para ayudar a darles solución.
- El conocimiento y la toma de decisiones, en un proceso permanente que guía las acciones para incidir en el progreso y desarrollo, individual y social.
- Se reconoce que existen diversos métodos para alcanzar la verdad y otros más, para crear o diseñar nuevas alternativas
- Sistema, que expande su visión en la construcción de los cósmos; en la búsqueda del ideal de la verdad, relacionándola con el bien, la belleza y la plenitud, también como ideales.

- El conocimiento de la realidad: se da en función de cómo el individuo crea significados de sus experiencias, involucrando tanto negociación interna como social externa
- El conocimiento se va construyendo en el debatir consigo mismo sobre la interpretación correcta de la realidad, para luego negociar con otros, acerca del significado correcto de ideas o eventos.
- Sólo a través de la participación social; de una participación grupal sistémica, es como los diferentes puntos de vista de cada uno se integran en una mejor aproximación a la realidad.
- La universidad y su entorno, como generadores de procesos permanentes de desarrollo que beneficie a toda nuestra sociedad, contribuyendo a eliminar exclusiones y marginaciones, para tener una sociedad más justa.
- Lo individual y lo colectivo, buscando el concierto de ambos, como necesarios en todo proceso humano; desde el indagar hasta el actuar, en donde el trabajo grupal multi, inter y transdisciplinario, contribuyen a mejorar los procesos
- El trabajo integral en equipo, como célula fundamental de la formación y de los procesos de indagación para contestar preguntas, resolver problemas o enfrentar problemáticas, que promueve la participación sistémica.
- No se trata de hacer correctamente las cosas, sino de hacer bien las cosas correctas¹¹.

Es importante que sepan que son tan importantes sus necesidades como alumnos, como las necesidades de la sociedad, que la una sin la otra nos se sostienen.

Que es importante dejar de lado nuestra arrogancia, pensando que podemos destruir el mundo, o salvarlo, somos nosotros los que estamos en peligro, el mundo y el universo, con o sin nosotros va a continuar.

La pirámide de Maslow se ha invertido, ya que ahora después de la necesidades fisiológicas básicas, pasamos a las necesidades del Ego, pasando por alto las necesidades de seguridad, y las necesidades sociales, esto es, el narcisismo infantil, estancado, sin posibilidades de desarrollo, la auto realización va perdiendo sentido, hay que consumir diseño para *ser*, no *ser* para consumir, nuestras posibilidades para pensar se ven limitadas, “han comprado nuestro silencio con juguetitos” (G.C.), la falta de tolerancia a la frustración, nos hacer querer “Ser” de inmediato, aunque solo sea una fantasía, aunque para eso sea necesario robar, aunque sea solo en la virtualidad, y como esta muchas veces, ha venido a llenar ese vacío con más vacío, cambiar un riñón por un iPod. “Mira como sonríen, como cerdos en un chiquero, mira como gruñen. Estoy llorando”. (John Lennon, *I am the walrus*, 1967) Como docentes, nos interesa salir de la posición “del Sujeto supuesto Saber”¹², y hacer nuestra la frase “enseñanza aprendizaje”, fundamento del sistema modular, el mejor negocio, es en donde las dos partes salen ganando. Aprender a conocemos y dominar las nuevas tecnologías, de tal suerte que con eso produzcamos algo que valga la pena compartir, convertir bits en poesía, saber que queremos y que nos puede dar la máquina.

También poder crear con carboncillo y papel periódico, asperjar con la boca pigmento sobre nuestra mano y crear signos, símbolos, significados.

Aprender a escuchar sin juzgar.

“Tomar lo mejor y repartirlo entre todos, para que todos crezcan con mejores cosas”. (Steve Jobs, 1995)
 ¿Porque creemos que podríamos ser sus profesores? Porque como apunta Baglietto, “solo se trata de vivir esa es la historia, con un amor sin un amor, con la locura que florece a veces, a lo mejor resulta bien”.

Comenzamos

Programa del trimestre:

• Horario De 8:00 am. a 12:00 a.m. / 14:00 horas.

• Evaluación:

Teoría / Taller de Diseño / Proyecto 50%

Expresión / Taller de Diseño / Proyecto 50%

MB: 9.0 - 10

B: 7.6 - 8.9

S: 6.0 - 7.5

• Martes: Teoría, película

• Jueves: Procesos creativos, corrientes artísticas, taller de diseño

• Viernes: Visitas

• Durante todo el trimestre: hacer un diario

• Hacer 8 equipos para las 8 presentaciones aproximadamente 4 alumnos

• Evaluación de Teoría / Taller de Diseño: auto evaluación

• Se sugiere considerar:

1. Asistencia

2. Control de lecturas

3. Presentación de temas

4. Asistencia a las visitas sugeridas

Entregas finales:

• Punto y línea, aplicación

• Cubo, aplicación

• Cartel

• Dibujo

• Diario

* la fecha de evaluación trimestral será el día de la exposición final

Septiembre

Martes

• Sesión 1

Presentación del programa.

Introducción al curso

Película: El octavo día

Leer *Los pasos perdidos* de Alejo Carpentier (comprar libro)

Leer *Gog* o *El libro negro* de Giovanni Papinni (comprar libro)

• Sesión 2

Película: *Así en la tierra como en el cielo*

Lectura: La posmodernidad

• Sesión 3

Película: *Dogville*

Conferencia: Práctica profesional del diseño gráfico
 Lectura: revisión de *Los pasos perdidos* de Alejo Carpentier

• Sesión 4

Lectura: emociones 003

Taller de diseño: Punto y línea sobre el plano

Próxima semana leer: Punto y línea sobre el plano (Kandinski)

• Sesión 5

Lectura: entornos cualitativos

Corrientes artísticas: Dada (presentación de los alumnos)

Taller de diseño: entrega del primer ejercicio.

Explicar su trabajo según texto de Kandinski

Proyecto: explicar

• Sesión 6

Lectura: entornos cualitativos

Corrientes artísticas: pop art 60s (presentación de los alumnos)

Taller de diseño: entrega final de punto y línea sobre el plano

Explicar aplicación del ejercicio

Proyecto: propuestas y ejemplos

• Sesión 7

Película: *Auandar Anapu*

Conferencia: práctica profesional de diseño industrial

Lectura: revisión de Gog

¿Qué son las artesanías? (presentación de los alumnos)

• Sesión 8

Película: *Modigliani*

Lectura: arte y diseño

Conferencia: práctica profesional de arquitectura

¿Que es el arte? (presentación de los alumnos)

• Sesión 9

Película: *Historias de la cocina*

¿Que es el diseño? (presentación de los alumnos)

• Sesión 10

Película: *Death proof*

Lectura: La supremacía del diseño

Diferencias entre artesanías, arte y diseño (presentación de los alumnos)

• Sesión 11

Video

Jueves

• Sesión 1

Lectura: arte cultura y psicoanálisis

Corrientes artísticas: performance (presentación de los alumnos)

Taller de diseño: el cartel / dibujo, explicación

Proyecto: definir

• Sesión 2

Lectura: Genio y locura

Corrientes artísticas: instalación (presentación de los alumnos)
Taller de diseño: entrega bocetos de cartel / dibujo, entrega de ejercicios / explicación planos

• Sesión 3

Avances para el trabajo final del cartel / entrega dibujo en planos

• Sesión 4

Realización de original del cartel / entrega de pruebas para el dibujo final

• Sesión 5

Propuestas para trabajo final punto y línea
Video

• Sesión 6

Avances del trabajo final del punto y línea
Video

Película: *historias de la cocina*

¿Que es el diseño? (presentación de los alumnos)

• Sesión 7

Entrega del trabajo final punto y línea

Película: *Death proof*

Diferencias entre artesanías, arte y diseño (presentación de los alumnos)

• Sesión 8

Entrega final de cartel / realización del dibujo final

Lectura: genio y locura

Corrientes artísticas: instalación (presentación de los alumnos)

Taller de diseño: entrega bocetos de cartel / dibujo, entrega de ejercicios / explicación planos

• Sesión 9

El cubo / entrega final del dibujo

Lectura: Genio y locura

Corrientes artísticas: instalación (presentación de los alumnos)

Taller de diseño: entrega bocetos de cartel / dibujo, entrega de ejercicios / explicación planos

• Sesión 10

Primeras propuestas para el cubo

• Sesión 11

Realización del proyecto el cubo

• Sesión 12

Entrega final del cubo

Exposición de fin de trimestre/ evaluación final

Entrega de actas

Notas

1. Carlin, G. (2013). *Es malo para ti*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=X-2VFLnoj0s>

2. <http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Ideal-Yo.htm>

3. Volviendo a pensar (1966) Wilfred R. Bion, Horme-Paidós

4. Leopoldo Abadía. www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/leopoldo-abadia-entrevista-2196227

5. Paráfrasis de Lola Rodríguez de Tió, que aparece en su libro: *Mi libro de Cuba*. www.proyectosalohogar.com/escritores/Lola-Rodriguez.htm, cuando dice que Cuba y Puerto Rico: son de un pájaro las dos alas...)

6. Gilles Deleuze. ¿Qué es el acto de creación? <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks>

7. <http://espiritualidadypolitica.blogspot.com/2010/01/elogia-de-la-metamorfosis-por-edgar.html>. Recuperado el 3 de diciembre de 2010.

8. Michel Onfray: la comunidad filosófica: manifiesto por una Universidad popular. Gedisa, 2008.

9. Morin, Edgar, Febrero www.pagina12.com.ar/2001/01-04/01-04-09/pag15.htm

10. <http://espiritualidadypolitica.blogspot.com/2010/01/elogia-de-la-metamorfosis-por-edgar.html>. Recuperado el 3 de diciembre de 2010.

11. Lecturas básicas I (2004). El sistema modular, la UAM-X y la universidad pública. D.R. Universidad Autónoma Metropolitana México D. F.

12. Lacan Konvergencias, Filosofía y Culturas en Diálogo, Hernán fair - ISSN 1669-9092 - www.konvergencias.net/hernanfair167.pdf

Bibliografía

Adorno, Th. W. (2006). *Mínima Moralia, reflexiones desde la vida dañada*. Madrid: Akal /Básica de bolsillo.

Adorno, Th. W. (2003). *Consignas*. Madrid: Amorrortu Editores.

Archilés, A., Ruiz, J., Vilana, V. (2009). *Nietzsche. Crepúsculo de los ídolos*. Valencia: Diálogo.

Aicher, O. (2001). *Análogo y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.

Artaud, A. (2002). *El teatro y su doble*. México: Editorial tomo.

Baudrillard J. (1974). *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Barcelona: Ed. Plaza y Janés.

Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

Exupéry, de Saint A. (1996). *El Principito*. Fontamara: México.

Foucault, M. (1987). *Hermenéutica del sujeto*. Madrid: Ediciones de la Piqueta.

Freud, S. (2006). *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Jáidar, I. (2001). *Alma y psique / Del mito al método*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Lara, G. S. (2008). *La Mente*. México D. F: Perspectiva 2020.

Maslow, A. (1998). *El hombre autorrealizado: hacia una psicología del ser*. Barcelona: Kairós.

Morin, E. (2010). *Elogio de la metamorfosis*. <http://espiritualidadypolitica.blogspot.com/2010/01/elogia-de-la-metamorfosis-por-edgar.html>. Recuperado el 3 de diciembre de 2010.

Lipovetsky, G. (2000). *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama.

Nietzsche, F. (2003). *Notas de Tautenburg para Lou Von Salomé, Fragmentos póstumos* (Julio-Agosto 1882. Verano-otoño,1882). Madrid: Biblioteca nueva.

Onfray, M. (2008). *La comunidad filosófica. Manifiesto por una Universidad popular*. Barcelona: Gedisa.

Rozitchner, L. (2003). *Freud y los problemas del poder*. Argentina: Losada.

Valera, Valera. (2004). *La Biblia revisión 1960*. Corea: SBU.

Vásquez Rocca, A. (2007). *Baudrillard: Cultura, simulacro y régimen de mortandad en el Sistema de los objetos*. Madrid: Eikasía. Revista de Filosofía II (9)7389.

Abstract: Program carried out in the second quarter: Context-Interaction design, students Trunk Divisional at the Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, (careers in architecture, graphic design, industrial design and territorial planning). This is a proposal of contents of the module program. Explain the relationship of the design with art, context, life and profession and the importance of knowing about philosophy, sociology, history, creativity, psychoanalysis, complexity theory, the theory of designs, among other things.

Morin comprises a proposal about what we can do in our development as future designers. The difference between a design that informs, communicates, entertains, subjected to what we call a Design resistance and its relationship with art. In the end, it's not about doing things right, but doing the right things well.

Key words: Education - Design - Art - Resistance - Complexity.

Resumo: Programa que se leva a cabo no segundo trimestre: Interação contexto-design, dos alunos de Divisional na Universidade Autónoma Metropolitana-Xochimilco, (carreiras de arquitetura, design gráfico, design industrial e planejamento territorial). Esta é uma proposta de conteúdos do programa do módulo. Explica a relação que guarda o Design com a arte, o contexto, vidas e profissão. A importância de conhecer a respeito da filosofia, a sociologia, a história, a criatividade, o psicoanálisis, a teoria da complexidade, a teoria dos desenhos, entre outras coisas. Inclui uma proposta de Morin a respeito do que podemos fazer em nosso desenvolvimento como futuros designers. Marca a diferença entre um design que informa, comunicar, entreter, submete, ao que nós chamamos um Design de resistência e sua relação com a arte. Ao final, Não se trata de fazer corretamente as coisas, senão de fazer bem as coisas corretas.

Palavras chave: Educação - Design - Arte - Resistência - Complexidade.

(*) **Diana Guzmán López.** Licenciada en Biología por la UAM-Iztapalapa, Maestra en Ciencias de la Computación por la UNAM, Maestra y Doctora en Diseño por la UAM-Azcapotzalco, y tiene formación en ilustración y fotografía. Ha desarrollado proyectos sobre nuevas tecnologías y metodologías para la producción de imágenes, experimentación plástica con fotografía y fotopintura. Ha participado como ponente en 28 eventos nacionales e internacionales, ha recibido tres premios de pintura, ha publicado 6 artículos de investigación y su obra ha aparecido en libros, revistas y en catálogos nacionales e internacionales. Ha presentado más de quince exposiciones individuales, en galerías y Museos Nacionales y ha participado en más de cincuenta exposiciones colectivas dentro y fuera de su país, es miembro del Sistema Nacional de Investigadores del CONACYT. Es profesora-investigadora titular en la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana de la Ciudad de México hace 34 años. **Jorge Castillo Morquecho.** Licenciado en Artes Visuales (Universidad Nacional Autónoma de México), Maestro en Creatividad para el Diseño (Instituto Nacional de Bellas Artes), Maestro en Psicoterapia Psicoanalítica (Centro ELEIA). Tiene diplomados en vivienda, conservación y reutilización arquitectónica. Como investigador ha desarrollado proyectos sobre nuevas tecnologías y metodologías para la producción de imágenes, participó como ponente en más de veinte eventos especializados nacionales e internacionales, recibido dos premios nacionales, uno internacional de pintura, y uno de estampa, publicado artículos de investigación, presentado veinticinco exposiciones individuales y más de noventa exposiciones colectivas dentro y fuera de su país, su obra se ha publicado en numerosos catálogos nacionales e internacionales. Es profesor-investigador en la Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. Asume haber transitado de lo análogo a lo digital y de lo digital a lo análogo, ser un fanático de la imagen, y la no representación de Dios, pertinaz iconoclasta.

Pensamiento Proyectual en las conversaciones asíncronas del Taller de Diseño: estudio piloto

Eduardo Hamuy Pinto (*)

Actas de Diseño (2015, Julio),
Vol. 19, pp. 196-201. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: abril 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2014

Resumen: Si bien hoy la mayoría de los talleres proyectuales de diseño en América Latina, utilizan recursos Web, su rol y propósito en el aprendizaje requiere comprensión más profunda. En el taller prevalece el razonamiento práctico, se evalúa habitualmente centrándose en la representación del objeto de diseño, el proceso cognitivo se evalúa indirectamente. Esta investigación doctoral examina la comunicación asíncrona en línea durante un proyecto de taller como piloto de un trabajo de campo más extenso. Se buscan evidencias de construcción del conocimiento a través del marco de la Comunidad de Indagación en las comunicaciones asíncronas en una plataforma virtual.

Palabras clave: Taller proyectual - Diseño - Aprendizaje - Investigación - Comunicación - Virtualidad - Tecnología.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 201]