

¿Qué es la intertextualidad? Es un importante fenómeno actual de la praxis discursiva que caracteriza la cultura de la imagen, que da una solución ingeniosa al abordaje del todo por la parte, desde la concepción empírica de la asociación, anclada en el imaginario colectivo. Por ende, plantea ingeniosos vínculos con la globalización. Esta práctica discursiva recurrente propone una comunicación y circulación de los objetos de valor que recupera la posibilidad de “retorno”, sin disminuir la carga de identidad / representatividad con respecto al contexto de producción. Es una práctica participativa que propone la inclusión en vez de la exclusión, y el acercamiento de la cultura de uno a la cultura del otro, a través del uso de las prácticas analógicas. Se consigue de este modo la extensión de la red de interacciones de la imagen, acompañada de otros efectos; la ampliación del semantismo, a través de la integración de tiempos, espacios, identidades en la propuesta generada por un yo / aquí / ahora; el estrechamiento de la originalidad de la imagen, pero, al mismo tiempo, la reducción de su dependencia exclusiva del aquí / ahora.

La intertextualidad entabla operaciones de: Asociación y establecimiento de redes; contacto e identificación; vinculación semántica y formal; interacción pragmática por parte del sujeto observador.

Observaremos el modo de acción de la intertextualidad en la práctica actual de la imagen gráfica en sus diferentes realizaciones: Editorial, publicitaria, multimedia. Las referencias teóricas van desde I Fontanille y C. Zilberberg (los conceptos de intensidad y extensidad) hasta M. A. K. Halliday, U. Eco, Sebeck, Pierce.

El interés por la intertextualidad no se basa sólo en la necesidad de comprender su frecuencia sino también en la posibilidad de ejercer un mayor control sobre la inferencia que el observador hace a partir de la interpretación de una situación de lectura instalada en la imagen. Se trata de explorar en la problemática de los medios que pueden utilizarse en una comunidad cultural para conseguir inferencias. Por otro lado, las inferencias son importantes no sólo como procedimiento de lectura interpretativa de la imagen por parte del lector (función referencial) sino también como fuentes generadoras de valores (función contextual).

\* Filóloga.

## Investigación y libro Diseñar desde el pensamiento analógico por modelos (P.A.M.) (a061)

Desarrollo de la creatividad

Mauricio Sánchez Valencia\*, Julio Suárez Otálora\*\*, Ariel Ladino Velásquez\*<sup>3</sup> y Germán Tarquino Tapiero\*<sup>4</sup>.

“...y lo he llenado del Espíritu de Dios, en sabiduría y en inteligencia y en ciencia y en todo artificio, para inventar diseños...”

Éxodo 31: 1

Esta investigación tiene su origen hace varios años en las aulas de las universidades donde desarrollamos nuestra actividad docente, cuando a través de ciertos análisis escultóricos fue posible visualizar las enormes alternativas analógicas que otros campos de proyección y conocimiento podían aportar a la actividad del diseño.

En el desarrollo de proyectos de diseño es importante tener en cuenta que el carácter creativo y sus respuestas de innovación son una exigencia demandada por el cambio continuado de los valores, conocimientos y direcciones culturales. Dicho carácter creativo es además, una facultad para dar nuevas soluciones a proyectos con la posibilidad de descubrir oportunidades donde otras personas no las perciben, razón por la cual es una capacidad que se puede desarrollar y perfeccionar.

Por esta razón, el marco de esta investigación pretende evidenciar una perspectiva donde la creatividad es más un proceso de desarrollo investigativo sensible que uno casual. En consecuencia, invita al proyectista a visionar los acontecimientos de su actividad desde el pensamiento analógico, lo insta a adquirir sensibilidad con los entornos o universos cotidianos que lo rodean para que los considere fuentes inagotables de creación, los cuales a través de un proceso de transferencia por analogía, reestructuración del lenguaje y abstracción a la vez, se estructuran como nuevos conceptos de morfogénesis de productos. Un análisis sobre estos universos o entornos cotidianos a través de una intención analógica al proyecto tiene que ser al mismo tiempo un análisis a un proceso de diseño particular, cimentado totalmente en una condición previa: Considerar que el acto de crear espacialmente, es la vez en su unidad, una dialéctica inseparable entre el concepto y su representación morfológica, ya que cuando se aíslan corren el inminente riesgo de caer en la idoneidad de otras profesiones diferentes al campo del pensamiento tridimensional.

Pensamiento analógico por modelos (P.A.M.) propone la estructuración de conceptos de diseño por medio de analogías con principios de comportamiento existentes en la cultura cotidiana, es decir, que el pensamiento analógico por modelos es aquel proceso de construcción conceptual-proyectiva consistente en leer, comprender, cuestionar y proponer nuevos e innovadores proyectos de diseño desde modelos localizados en los entornos o universos naturales, artificiales y culturales. Universos que deben ser escudriñados desde un enfoque de pensamiento asociativo, profundo y, especialmente, sensible, donde se tenga en cuenta factores físicos, significativos, morfológicos y relacionales. Se discurre así sobre el desarrollo de la creatividad desde el pensamiento abstracto por analogías. Precisamente como se basa en la analogía entre un modelo de análisis y el proyecto de diseño, es necesario comprender que el proceso de transferencia analógica exige la construcción de un patrón más complejo que la sola asociación directa de atributos, este patrón se establece en estrecha conexión con el contexto en el que se elabora la analogía, delimitando el mensaje desde la intencionalidad con la que se propone comunicar. El Pensamiento analógico por modelos es, pues, un adiestramiento en asociaciones

mentales, tanto de conceptos como de imágenes, para producir una idea nueva utilizando como base de funcionamiento la analogía con otros referentes.

#### Contenido del libro

Así, pues, la investigación y el texto que compendia sus resultados se estructuró en tres capítulos: El primero, aborda livianamente el proceso creativo en el diseño, su tendencia al agotamiento y la necesidad de postular marcos, como el investigado, que desarrollen o adiestren la creatividad. El segundo, plantea el Pensamiento Analógico por Modelos, nombramiento que explica todo el marco propuesto por la investigación. El tercero, plasma matrices teórico-fácticas que sirven para aplicar lo planteado a los proyectos, pues considera que existe un equilibrio si lo teorizado se proyecta realmente al producto.

#### Instrumentos teóricos

La investigación se estructuró a través de: Teoría general de sistemas, teoría del diseño y del objeto, teoría del conocimiento, teoría sobre creatividad, teoría sobre el cerebro, teoría de la información, ontología, semiología, estética, tecnología y praxiología, entre otras.

#### Metodología

La investigación se llevó a cabo mediante un modelo teórico-fáctico.

Co-investigación con aplicaciones y comprobaciones académicas y profesionales que utilizó un modelo no científico mixto (académico y empresarial) que ya concluyó en un libro de próximo lanzamiento. La metodología someramente se basó en la construcción de un árbol o esqueleto teórico que orientó todo el proceso y cuyos módulos se fueron desarrollando por pertinencia de modo teórico-práctico tanto en proyectos académicos como en profesionales. Toda la información y el proceso iban quedando minuciosamente registrados.

#### Resultados académicos

- 1 Tesis.
- Aproximadamente unos 40 proyectos de grado.
- Más de 70 proyectos en los talleres de diseño de otros semestres.
- Libro: El texto que compendia y divulga los resultados de esta investigación se concluyó en noviembre del año pasado, fue sometido posteriormente al comité editorial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano quien lo aprobó sin inconvenientes para ser editado como un libro a full color de la colección de Diseño Industrial bajo el nombre de "Diseñar desde el Pensamiento analógico por modelos". Según el cronograma de la editorial el lanzamiento se hará a comienzos de abril de este año.

Igualmente está en el proceso de indexación y se hará paralelamente una edición digital que distribuirá la empresa Epígrafe.com.

#### Resultados profesionales

- Su enfoque y matrices sirvieron como base total en el diseño de los productos de la empresa Línea Makana Ltda.

- Su enfoque, y especialmente sus matrices, sirvieron para apoyar la investigación y diseño de las 10 colecciones de mueble étnico contemporáneo de la empresa Casa Étnika Ltda. que diseña, produce y comercializa mobiliario étnico contemporáneo.

www.casaetnika.com

- Apoyó las investigaciones sobre producto cultural de la empresa No Name: Design Ltda.

www.bodegabyte.com/nonamedesign

#### Objetivos

- Desarrollar una herramienta investigativa y proyectiva que permita relacionar variados contenidos de conocimiento e información con los proyectos de diseño, permitiendo que esta disciplina se actualice a partir de las posibilidades de asociación con otras bases de conocimiento.
- Plantear y desarrollar el marco teórico, conceptual, proyectivo y prospectivo del pensamiento analógico por modelos como una ruta del desarrollo de la creatividad.
- Producir una cultura de proyecto para la creación de productos con innovación.

\* Diseñador Industrial, Facultad de Diseño industrial, Docente e investigador Universidad Jorge Tadeo Lozano. Socio y diseñador de las empresas No Name: Design Ltda. y Casa Etnika Ltda.

\*\* Diseñador Industrial, Facultad de Diseño industrial, Docente e investigador Universidad Jorge Tadeo Lozano. Socio y diseñador de las empresas No Name: Design Ltda. y Casa Etnika Ltda.

\*<sup>3</sup> Diseñador Industrial. Ex alumno de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

\*<sup>4</sup> Diseñador Industrial, Docente e investigador de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Diseñador de producto para las empresas Praxis, Diseño de objetos Ltda. y Línea Makana Ltda.

## Investigación y libro "Morfogénesis del objeto de uso" (a062)

La forma como hecho social de convivencia

Mauricio Sánchez Valencia\* y Julio Suárez Otálora\*\*

"EL principio de la sabiduría es el temor de Dios"  
Proverbios 1:7

El propósito de esta investigación consiste, más que concluir, en postular algunas hipótesis desde donde se podría originar la forma del objeto y algunos de sus campos significativos, de ninguna manera pretenden ser posiciones absolutas ni únicas, sino sencillamente alternativas y puntos de partida discutibles y susceptibles de ser investigados profundamente. Un análisis hipotético del origen de la forma y algunos de sus campos tiene que ser al mismo tiempo un análisis del objeto de uso, basado absolutamente en una condición previa: La superación de una perspectiva espontánea y en el mejor de los casos