

Referencias bibliográficas

- Berger Peter, L. y Luckman, T. (1968). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Bok, D. (2002). *Más allá de la Torre de Marfil. La responsabilidad social de la universidad moderna*. London
- Deal, E. y Lorenzo, N. (1998). *El trato, la conducción, los corrales. Diseños para construir*. Montevideo.
- DERES (2015). *Prácticas de responsabilidad social*. Montevideo.
- Expósito, M. (2003). *Diagnóstico Rural Participativo*. Rep. Dominicana: Centro Cultural Poveda.
- Ministerio de Ganadería Agricultura y Pesca de Uruguay (2013). *Clima de cambios, nuevos desafíos de adaptación en Uruguay*.
- Nebel, J. P. y Porcile, J. F. (2006). *La contaminación del bosque nativo por especies arbóreas y arbustos exóticos*. Montevideo.
- Piñeiro, D. (1991). *La agricultura familiar, el fin de una época*. Montevideo: Ed. Banda Oriental/CIESU.
- Toffer, A. (1992). *El cambio del poder*. Barcelona: Plaza y Janes Editores S.A.

Abstract: Modern university must open their doors to society demands, breaking old traditions that used to generate only knowledge in the classroom. UDE, following the design line for all and integrality of university functions, incorporates the work of teachers and students in the search for solutions for small rural producers that because of changes in markets had to transform their productive matrix, with the need to adapt their installations design to low cost (recycled materials), and training.

Key words: Small rural producers - design line for all - social responsibility - new rurality - participatory research - design with reused waste materials.

Resumo: A universidade moderna deve abrir suas portas às demandas da sociedade, rompendo com as velhas tradições de gerar somente conhecimento na sala de aula. UDE seguindo a linha do design para todos e a integralidade de funções, incorpora o trabalho de docentes e estudantes na procura de soluções a pequenos produtores rurais que, devido às mudanças que se dão nos mercados, deveram transformar sua matriz produtiva, necessitando adaptar o design de suas instalações a baixo custo (materiais reciclados) e capacitação.

Palavras chave: pequenos produtores familiares rurais - design para todos - responsabilidade social - nova ruralidade - investigação participativa - design com materiais de descarte reutilizado.

(*) **Juan Manuel Castro Falero.** Licenciado en Sociología, Posgraduado en Sociología Urbana, Metodología de la investigación y Marketing. Mag. en Educación. Docente universitario, integrante del Claustro Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Autor de diversas publicaciones. Miembro de la Comisión Latinoamericana de Posgrado en Diseño y Comunicación. Miembro de la Asociación de Carreras de Diseño de Modas en Latinoamérica. Miembro del Comité Académico del VI, VII y VIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño UP. Miembro del Comité Evaluador de RSE - DERES Uruguay.

¿Tendencias contemporáneas del Diseño?: *styling* contra método

Luz del Carmen Vilchis Esquivel (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 34, pp. 47-51. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2017
Fecha de aceptación: julio 2018
Versión final: julio 2021

Resumen: Aquí se presenta una introspección acerca de dos grandes vertientes tanto en la enseñanza como en la práctica profesional del diseño, extremos de una línea de comprensión de la disciplina inclinada hacia uno de estos polos, perdiendo el apego por el conocimiento y privilegiando el pragmatismo. Esta propensión se manifiesta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en las prácticas profesionales y en la investigación acerca del diseño. Las preguntas que actualmente se hacen a la disciplina se orientan a la gestión, el emprendimiento y el aprecio del diseño como una mercancía más que hay que vender al mejor postor, tornando el proceso y el acto de pensar el diseño como una inversión de impacto. En esta presentación se ponderan las diferencias entre las denominadas tendencias del diseño, meras expresiones técnicas y las teorías contemporáneas, hitos metodológicos que pugnan por concebir lo diseñado como resultado de la cavilación y el estudio.

Palabras clave: Diseño - tendencias - moda - teorías - ética.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 51]

Introducción

Antes de describir algunas de las corrientes que han impactado internacionalmente en el diseño, es importante

hacer una reflexión acerca del concepto de tendencia. Más allá de que se entiende como sinónimo de todo aquello que está en boga, la tendencia es una idea aplicada en

el análisis técnico de series temporales en los mercados, principalmente los financieros. El concepto se ha trasladado hacia otros ámbitos, entendido como un patrón de comportamiento en un contexto particular, considerado, entre otras cosas, breve y perecedero.

Es así como tendencia poco a poco ha sustituido el término que los más importantes teóricos del diseño calificaron como *styling*, diseño efímero y superficial, centrado exclusivamente en la apariencia externa y ligado a la moda. Motivo por el cual se ha considerado como parodia del diseño, ya que si se le considerara diseño en sentido estricto, sería necesario redefinir el diseño como objeto de estudio y como disciplina, porque hace sospechoso el concepto mismo de forma. Lo anterior se vincula ampliamente con el posmodernismo.

Parámetros teóricos

El posmodernismo en definitiva anula toda posibilidad de filiación social, ya que, aseguran teóricos como Lipovetsky, Bauman y Hall, el actual ritmo de la civilización, además de transformarla en un elemento acuoso que no se puede detener, ha generado sujetos en constante cambio. Los seres humanos, desde esta visión, no tienen una identidad estable. Esta se encuentra en constante devenir (Hall, 1992), dependiente de los sistemas culturales y, por ende, no hay forma de definir sus modos. Bauman afirma:

Pensamos en la identidad cuando no estamos seguros del lugar al que pertenecemos, es decir, cuando no estamos seguros de cómo situarnos en la evidente variedad de estilos o pautas de comportamiento y hacer que la gente que nos rodea acepte esa situación como correcta y apropiada, a fin de que ambas partes sepan cómo actuar en presencia de la otra. "Identidad" es un nombre dado a la búsqueda de salida de esa incertidumbre (Bauman, 2011, p. 41).

En definitiva aquí nos encontramos con uno de los grandes fundamentos tanto del neoliberalismo, como de la globalización. Si no tenemos identidad, luego entonces deambulamos en el mundo y estamos a merced de las determinaciones dictadas por las grandes economías. Decretar que no existe la personalidad de una disciplina significa rebasar al colonialismo y el imperialismo que buscaban el territorio y el capital para abrir las puertas al mundo globalizado, ese de la monocultura en el que hay que seguir los dictados de las cúpulas de poder.

En esta disertación, se toma como sustento el concepto tradicional, recio y determinante, aquél en el que, según Giddens (1990) los grupos humanos se constituyen en sociedades identificadas por el origen y el pasado en común, por valores, usos y tradiciones que prolongan las costumbres y lecciones aprendidas generación tras generación. La idea que se retoma, rebasa el instante nihilista, regresando a la fusión de pasado, presente y futuro como la alternativa de los pueblos de dar forma a sus vidas con prácticas sociales que los hacen únicos e irrepetibles.

Tendencias del diseño

En una clasificación de las tendencias contemporáneas del diseño, S. Pinilla Hurtado (2007), en la Universidad de Palermo, ha realizado la siguiente taxonomía:

- **Preferencia europea.** Dirigida a personas que no les gusta leer, a través de un gran impacto visual, con un diseño sencillo, una fotografía y un titular. Se caracteriza por las formas elementales y la búsqueda de profundidad en el concepto. Basada en la fotografía y la escasez de texto.

- **Etiquetado.** Se deriva del estilo europeo y busca, a través de los planos del diseño, cautivar al espectador, concentrando su vista en un punto focal, llamado etiqueta o contenedor del mensaje, ubicada en cualquier lugar del diseño. También toma como recursos la fotografía y la tipografía en un titular sobresaliente con fuentes simples, sin patines.

- **Tecno-impresionismo.** Movimiento generado por las influencias de los recursos digitales que, aprovechando los efectos permitidos por el *software*, empezó copiando escuelas de vanguardia como el constructivismo, y ha derivado en tres ramificaciones recientes:

- **Nouveau Digital:** Toma elementos del *Art Nouveau* y los adapta con el diseño digital, modernizando los esquemas formales, cromáticos y tipográficos. Aplica formas orgánicas, naturales, ornamentos y cierta saturación visual. Su connotación es femenina.

- **Pop 2000:** Compila lo más obvio del *Pop Art* y lo digitaliza, para redibujarlo en forma vectorial o con efectos de mapas de bits. Se basa en tonos planos, sobresaturados y brillantes. En algunos casos el estilo es similar a una historieta, porque utiliza globos de texto, siluetas y elementos fluorescentes. El círculo es un elemento de diagramación o de organización, lo que deviene en diseños dinámicos, con una connotación juvenil y en ocasiones *naif* o infantil.

- **Diseño Urbano:** Basado en las influencias del *New Wave* y el *Grunge*. Se toman elementos del arte callejero, graffiti o estencil, se inclina por la saturación visual (preferiblemente cosas y objetos de la misma ciudad: señales de tránsito, edificios, automóviles, ladrillos, etc.) y esquemas cromáticos sucios, es decir, con bajo nivel de saturación y brillantez. El diseño tiene una connotación de rudeza, suele estar dirigido a jóvenes, que presentan rasgos de rebeldía, irreverencia o que gustan de las imágenes alternativas.

- **Tendencia de Mercado.** También procede de la tendencia europea. El objetivo es que el mensaje del diseño sea comprendido solamente por las personas que forman parte del segmento al que se dirige, aunque forme evocaciones en el resto de la población. Es así que impacta al grupo objetivo y genera curiosidad en el resto de la sociedad. Busca ideas innovadoras, aunque sean absurdas, destaca alguna en particular y elude el texto por los problemas de lectura en la sociedad actual.

- **Tendencia Diseño de Línea.** Se sustenta en el dibujo a mano alzada, casual o libre. Es una respuesta cultural al diseño digital, que da lugar a diseños sencillos. A pesar

de que en ocasiones está realizado en computadora, el diseño parece crayón, gis, marcador o lápiz de grafito. En ocasiones, se hacen fusiones con foto-diseño, involucrando al dibujo con la imagen.

Es sencillo percatarse de que en estos casos hay un pensamiento pragmático de fondo. Se da prioridad a la técnica y pasan como simples recetas para diseñar.

Teorías contemporáneas del diseño

Por otro lado, nos encontramos con las corrientes contemporáneas de pensamiento sobre el diseño, basadas en teorías que a la fecha son vigentes y que, ante el pragmatismo de las tendencias, se muestran renovadas en postulados metodológicos que buscan las relaciones con otras disciplinas y el diseño colaborativo para dar respuestas a las necesidades de la profesión. Surgen ideas de Víctor Papanek, Tomás Maldonado, Christopher Alexander y André Ricard, entre otros. Entre ellas han destacado, por sus alternativas basadas en la epistemología y los procesos proyectuales o de desarrollo, las siguientes opciones:

Las Teorías de cognición e interpretación, que a pesar de que parecen surgidas de la hermenéutica, presentan modelos metodológicos fundamentados, destacando los Modelos *SRK* y *Endsleys*. Surgen de preguntas elementales como ¿Cuántas personas estarían dispuestas a embarcar en un avión sin piloto a bordo, aun sabiendo que la tecnología ha avanzado tanto que es capaz de hacer volar un avión de forma completamente automática? ¿Es posible confiar tanto en la tecnología como para admitir también que las centrales nucleares o los procesos industriales complejos funcionen sin la presencia de operadores? Más que apartar al ser humano del proceso, la idea es aprovechar plenamente sus capacidades y fortalezas, integrándolo mejor en el diseño de conjunto. A esto se conoce como teoría del conocimiento de la situación.

Rasmussen (1983) ha desarrollado un modelo para ayudar a los diseñadores a combinar requisitos de información de un sistema con diversos aspectos de la cognición humana. También conocido como modelo *SRK* (*Skills-Rules-Knowledge*), describe tres niveles del comportamiento humano: destrezas, reglas y conocimientos, integrados en el diseño de conjunto. A esto se le conoce como teoría de la situación, en la cual el diseñador es corresponsable con el cliente, el proveedor y quienes pertenezcan al sistema de información, que integra aspectos como identificación, reconocimiento, planificación y toma consciente de decisiones.

El modelo *Endsley* describe el modo en que las personas que tratan sistemas complejos y dinámicos –como, por ejemplo, un proceso industrial– buscan e interpretan activamente información específica y cómo toman decisiones basándose en esta información. Comprende tres niveles:

- Percepción de elementos en el entorno dado espacial y temporalmente (describe cómo el ser humano percibe información en un entorno que se desvía de la situación original o representa un estado que contribuye a la “imagen” de la situación actual).

- Comprensión del significado de estos elementos (la persona adquiere un conocimiento más profundo de la situación actual aunque busca activamente información adicional y complementaria y su proyección en un futuro próximo).

- Proyección de este estado en un futuro próximo (el operador humano utiliza su modelo mental del proceso industrial para simular posibles acciones basadas en la información percibida, así como en la interpretación y conocimiento actual de información específica).

Una vez encontrada la solución que resuelve el problema de diseño, se decide qué acciones se deben emprender. *Design Thinking*, pensar el diseño, descrito como una forma más humana de innovar y diseñar, basado en el libro *A whole new mind*, que sitúa el futuro en manos de diseñadores, inventores, maestros y narradores de historias. Las aptitudes de la mente son: función basada en diseño, concepto basado en historia, especialización basada en sintonía, lógica basada en empatía, seriedad basada en juego y acumulación basada en significado.

Con base en lo anterior se define el diseño expandido (diseño de productos, diseño de servicios, diseño social, diseño de modelos de negocios y diseño de organizaciones), cuyos profesionales trabajan con una metodología antropológica, que suma al pensamiento y la acción innovadora, la antropología humanista y el diseño interdisciplinario. Este modelo demanda participación afectiva, intuición, emociones, observación e imaginación y sus fases implican: empatía, definición, pensamiento y generación de ideas, acercamiento a la solución, retroalimentación y evaluación.

También encontramos la Teoría del Diseño basado en la Administración de Proyectos o Gestión estratégica del Diseño. La identificación y análisis de las ventajas estratégicas y competitivas de las buenas prácticas de diseño basado en de la Administración de Proyectos, lo vincula con la práctica profesional y la importancia de la actualización y profesionalización en dichas áreas, así como la intervención estratégica en proyectos para alcanzar mejores resultados en sus organizaciones. Esta teoría se relaciona con las expectativas de una organización y el trabajo en equipo, dirigido por un administrador de proyectos.

En todo proyecto, de acuerdo a este modelo, se llevan a cabo tareas de diagnóstico y gestión de recursos humanos, comunicación, costos, tiempo y riesgos, desde un pensamiento integral. Las características del modelo, además de enfocarse al logro de las metas, integran responsabilidad social, flexibilidad, innovación, calidad y liderazgo. La misión es asistir a los clientes en atender una ventaja competitiva que lleve a la entrega de servicios de calidad y gran valor.

Por otro lado, el Diseño centrado en el usuario o Diseño Integrador propone sumar al proceso de diseño la Filosofía, para reflexionar desde la abstracción, las necesidades, requisitos y limitaciones del usuario final. Se focaliza en las percepciones, motivaciones y emociones del usuario, lo cual le da un carácter intersubjetivo.

Reflexionar sobre la delimitación de la base epistemológica del Diseño Integral y sus fundamentos, sea cual

fuere la especialización u objeto de diseño, implica transdisciplinariedad como forma de investigación integradora, ya que esta comprende una familia de métodos para relacionar el conocimiento científico, los procesos empíricos y la práctica de resolución de problemas. El principio más importante de esta teoría es la afirmación de que el diseño, sea urbano, arquitectónico, de interiores, industrial, gráfico, de indumentaria, etc., es expresión de cultura e indicador del desarrollo tecnológico de un país, de una región en un momento determinado, siendo una actividad inherente al hombre transformar el hábitat para mejorar su calidad de vida. El diseño tiene como ejes fundamentales la presencia del ser humano y el espacio: el conocimiento del hombre en todos sus aspectos, tanto ergonómicos como sociales y culturales, síntesis de su tiempo y de su hábitat. Diseñar, así, es una actividad que se ocupa de otorgar significación y sentido a la expresión bidimensional o tridimensional, para dar origen a la cultura material, e incluye una actividad de servicio a la comunidad que responsabiliza al diseñador desde el análisis de las necesidades, demandas y deseos hasta el proceso productivo y más allá de este. El diseño apunta al mejoramiento de la calidad de vida del hombre en todos sus aspectos y, por lo tanto, debe respetar el equilibrio ecológico; debe respetar la cultura, tradiciones, patrimonio histórico, riquezas naturales, materiales regionales, paisaje natural, paisaje urbano, y técnicas de la región a la que se le brinda el servicio. El diseño como actividad de servicio a la comunidad tiene además la impronta creativa del diseñador, al decodificar las demandas de la comunidad y generar la solución al problema. Por lo tanto, además de tener un compromiso social y ético, es una expresión artística.

Con respecto a la Teoría del diseño paramétrico y Diseño Abierto, el jueves 17 de mayo de 2012 a las 20:00 horas, se presentó *Layer Chair*, una original silla de diseño paramétrico. *Layer Chair* es un proyecto artístico en proceso con el que Jens Dyvik investiga conceptos de diseño paramétrico, fabricación digital y *open design*. El término parámetro significa en probabilidad y estadística una función definida sobre valores numéricos que caracteriza una población o un modelo; en informática y programación es una variable que forma parte de los lenguajes de programación. En Matemáticas es la constante o variable de una expresión matemática, cuyos distintos valores dan lugar a casos diferentes en un problema. La parametrización se representa mediante una curva o superficie con valores arbitrarios o con una constante, llamada parámetro.

La idea de diseñar con base en constantes o parámetros es que el diseño se pueda producir en cualquier sitio. El diseño se distribuye con licencia *Creative Commons Attribution-Non Commercial - Share Alike*. Cualquiera puede descargar de los archivos y fabricarse su propia versión, incorporando mejoras o variaciones, siempre que no sea con fines comerciales. La base del diseño es la generación de geometría a partir de la definición de una familia de parámetros iniciales y la programación de las relaciones formales que guardan entre ellos. *Open design* quiere decir que el diseño puede descargarse de la web y ser adaptado por cualquier persona interesada para su fabricación, siempre que lo haga sin fines comerciales.

Por último, el diseño gráfico sustentable, el cual propone que se debe diseñar para establecer un código de comportamiento social y político que tienda a la liberación y el perfeccionamiento del individuo, reconociendo las singularidades y especificidades de la cultura.

Desde esta perspectiva, se satisfacen necesidades reales, dejando a un lado las modas o las necesidades impuestas por los mercados. Aquí el diseñador es responsable del acto de diseñar y consciente de las repercusiones en los otros y en la naturaleza.

Las consecuencias de las acciones responsables llevarán a disminuir la huella ecológica que hereda el uso de materiales, la realización y la vida del objeto diseñado. Conlleva la reducción del consumo indiscriminado de energía y agua, junto a la instrumentación de cualquier acción que contribuya al calentamiento global o la emisión de gases tóxicos al ambiente, fomentando entre otras acciones la separación tanto de los materiales como de los componentes del diseño de tal forma que, al final de su ciclo de vida sean reciclables o reutilizables. Reflexionar de punto a punto sobre el ciclo de vida de lo diseñado propicia la eficiencia de recursos y la reducción del daño ecológico. Educar al cliente y al receptor con los beneficios de la comunicación visual implica excluir el uso de sustancias tóxicas o peligrosas para los seres humanos u otras formas de vida. Asimismo, supone buscar insumos y materiales locales evitando la importación y con ello la elevación de costos de producción y gastos de energía por transporte. En otro orden de ideas, se implica el logro del bien común a través de los mensajes, evitando las comunicaciones erróneas a receptores en estado de indefensión o menores de edad. Tomar en cuenta aspectos culturales, sociales, económicos y ambientales que implica el proceso de todo diseño, supone comunicar el respeto a los derechos y la naturaleza como propiedad del género humano.

El diseño sustentable plantea la necesidad de reconciliación entre la razón y la moral, de manera que los ciudadanos alcancen un nuevo estadio de conciencia. La ética del diseño gráfico sustentable está orientada hacia una nueva visión de la economía, la sociedad y el ser humano, lo que supone modificar las estrategias de concepción, generación y enseñanza del conocimiento.

Conclusiones

Ante este enfrentamiento entre tendencias y teorías, lo que queda como denominador común y factor de decisión es el sentido ético y la responsabilidad social de los diseñadores. Tras la reflexión, no hay que olvidar que la grandeza de las profesiones se logra a través de los principios, las convicciones y los hábitos del hacer, es el *ethos* adquirido durante la formación universitaria y asumido de forma natural.

Los diseñadores transforman las rutinas, es decir, la repetición de actos similares, en costumbres, y estas en sustento o principio intrínseco tanto de los actos como de sus resultados. Así se justifican y argumentan todas las variantes de la práctica de la profesión, sin caer en cuenta de que hay procesos de diseño que no son tales porque no se ajustan a la recta razón, siguen la moda, lo que está en boga: el estilo y la novedad.

La apropiación de conductas, como raíz del modo de ser y hacer en diseño, es la unidad fundamental de la concepción del diseño y de la imagen que los diseñadores construyen y proyectan de sí mismos. El diseño es constitutivamente ético, porque el diseñador toma decisiones durante toda su vida profesional. El ejercicio del diseño, a pesar de ser una disciplina práctica, debe buscar en el conocimiento los argumentos para cimentar cada uno de los proyectos: solo así se logrará la tan ansiada consolidación del diseño como pensamiento y su consecuencia, la investigación y generación de saber para entender.

Referencias bibliográficas

- Bauman, Z. (2011). De peregrino a turista, o una breve historia de la identidad, en Hall, S.; du Gay, Paul (Comps.) *Cuestiones de identidad cultural*, pp. 40-68. Buenos Aires: Amorrortu.
- Endsley, M. R. (1995). Towards a Theory of Situation Awareness in Dynamic Systems. *Human Factors*, 37 (1), pp. 32-64.
- Giddens, A. (1990). *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Pinilla Hurtado, S. (2007). Tendencias contemporáneas del Diseño Gráfico. Presentado en *Encuentro Latinoamericano de Diseño*, en la Universidad de Palermo. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseño/articulos_pdf/A6040.pdf
- Rasmussen, J. (1983). Skill, Rules, and Knowledge; Signals, Signs, and Symbols, and Other Distinctions. En *Human Performance Models. IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics*, 13 (3), pp. 257-266.
- Bibliografía**
- Estupiñán García, C. A. (2005). Diseño interdisciplinario: rol y perfil del diseñador gestor. *Escritos de la Facultad No. 1* (1), pp. 14-18. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Fraile, M. (2012). *El nuevo paradigma contemporáneo del diseño paramétrico o la morfogénesis digital*. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Argentina: Universidad de Buenos Aires. Disponible en: https://www.academia.edu/2146376/El_nuevo_paradigma_contempor%C3%A1neo._Del_dise%C3%B1o_param%C3%A9trico_a_la_morfog%C3%A9nesis_digital
- Galeano, R. (2008). Diseño centrado en el usuario en *Revista Educación Comunicación Tecnología*, 2(4). Medellín, Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado de: <http://revistaq.upb.edu.co>
- Salvo de Mendoza, L. (2010). Reflexión conceptual para un modelo disciplinar de Diseño Integral. *Actas de Diseño*, 8, pp. 134-138. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- González, F. (s.f.). *Mini guía: una introducción al Design Thinking*. USA: Hasso Plattner / Institute of Design at Stanford
- Skorupe, C. y Pretlove, J. (2007). Métodos de diseño. Para integrar al ser humano en el proceso. *Revista ABB 1*, pp. 30-33. Oslo Noruega: ABB Strategic R&D Group.

Van Knippenberg, D. (1999). Social Identity and Persuasion. En Abrams D., Hogg, M. (Eds.) *Social Identity and social cognition*. USA: Blackwell Publishing.

Vilchis Esquivel, L. C. (2012). *Variables de la sustentabilidad en el ámbito del Diseño Gráfico*. México, Universidad Autónoma del Estado de México.

Abstract: Here we present introspection about two great aspects in both teaching and professional practice of design, the extremes of a line of understanding of discipline inclined towards one of these poles, losing the attachment to knowledge and privileging pragmatism. This propensity is manifested in the teaching-learning process in professional practices and research on design. The questions that are currently made to the discipline are oriented to the management, the entrepreneurship and the appreciation of the design as another commodity that must be sold to the highest bidder, making the process and the act of thinking the design an investment of impact. In this presentation we discuss the differences between the so-called design trends, mere technical expressions and contemporary theories, methodological milestones that attempt to conceive what was designed as a result of the worrying and the study.

Keywords: Design - trends - fashion - theories - ethics.

Resumo: O trabalho apresenta uma introspecção sobre duas grandes vertentes tanto no ensino como na prática profissional do design, extremos de uma linha de compreensão da disciplina inclinada até um destes polos, perdendo o apego por o conhecimento e privilegiando o pragmatismo. Esta propensão se manifesta no processo de ensino-aprendizagem, nas práticas profissionais e na pesquisa sobre o design. As perguntas que atualmente se fazem à disciplina orientam-se à gestão, empreendimento e o aprecio do design como uma mercancia mais que tem que vender ao a que oferece melhor preço, tornando o processo e o ato de pensar o design como uma inversão de impacto. Nesta apresentação se ponderam as diferenças entre as denominadas tendências do design, meras expressões técnicas e as teorias contemporâneas, destaques metodológicos que lutam por conceber o desenhado como resultado da cavilação e o estudo.

Palavras chave: Design - tendências - moda - teorias - ética.

(*) **Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel.** Catedrática de la UNAM desde 1976 y miembro del Sistema Nacional de Investigadores nivel II. Su formación incluye: Licenciaturas en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; Maestría en Comunicación y Diseño Gráfico; Doctorados en Bellas Artes, Filosofía, Docencia y Filosofía Educativa. Autora de 30 libros, 34 capítulos, 110 artículos y manuales especializados. Directora de más de 200 tesis, ha dictado 87 cursos y 182 conferencias en 34 países. Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM de 2002 a 2006. Diseñadora profesional y artista visual. Reconocida con premios internacionales por su labor académica y de investigación.