

Latina y el Caribe. Barcelona: Editora Blücher.
Maldonado, T. (1975) El diseño industrial reconsiderado, Barcelona, Editorial Gustavo Gilli.
Salinas Flores, O. (1999) Historia del diseño Industrial, México: Ed. Trillas.

Abstract: Mexican design experienced a unique opportunity during the 20th century. A prolonged Second World War brought unimagined support to the national industry, new companies were created and with this the demand for professionals increased. This moment of bonanza for the industry and, of course, for national design. It was relatively short, but it paid off, especially when we observe objects produced during this period.

Keywords: Industrial design - Mexico - World War II - Modernization.

Resumo: O projeto mexicano experimentou uma oportunidade única durante o século XX. Uma prolongada Segunda Guerra Mundial trouxe um apoio inimaginável à indústria nacional, novas empresas foram criadas e com isso a demanda por profissionais aumentou. Este momento de bonança para a indústria e, naturalmente, para o design nacional. Foi relativamente curto, mas deu frutos, especialmente quando olhamos para os objetos produzidos durante o período.

Palavras chave: Desenho industrial - México - Segunda Guerra

Mundial - Modernização.

(* **Luis Alberto Alvarado**, estudió la licenciatura en Diseño en Comunicación Visual en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de la Plata. En la misma institución hizo estudios de Artes Plásticas con orientación en pintura. Es Maestro en la línea de Pintura por la Academia de San Carlos de la UNAM. Tiene publicaciones sobre diseño, cine y color. Es profesor de Tiempo Completo Asociado "A" desde 2008. Desde su ingreso a la UAM-A ha impartido los cursos de color e historia del diseño gráfico en México, historia del color, en temas selectivos ha impartido la UEA Color para diseñadores.

María Esther Sánchez Martínez, estudió la licenciatura en Diseño Industrial y la Maestría y Doctorado en Diseño en la línea de Estudios Urbanos ambas por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco. Es profesora de Tiempo Completo Asociada "C" desde 2008. En la actualidad se desempeña como integrante del Área de Estudios Urbanos del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo de la División de CyAD. Desde 2005 imparte los cursos de Cultura y Diseño 1 y 2 del Tronco Común, Lenguaje Básico.

Generación de una narrativa de incidencia del diseño en la cultura socio digital

Fernando Nava La Corte (*)
Universidad Autónoma del Estado de México

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 292-295. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: marzo 2022
Versión final: octubre 2022

Resumen: El tema de la comunicación es un asunto que hoy nos interesa a todos, y más ahora, por los cambios en la vida de los seres humanos, los nuevos paradigmas laborales y las relaciones socio digitales. Los procesos del diseño deben estar a la par de estas nuevas formas de comunicación y organización humana en beneficio de los entornos dígito culturales que acontecen, pues demanda a las personas a mirarse y ubicarse de una forma globalizada y tecnológica con la premisa de estar en concomitancia con estas formas de vida que ya prevalecen también en los campos del conocimiento y la academia. Se tomará en consideración para hacer este análisis algunas precisiones cotidianas de la comunicación en el diseño, mismas que revelan la complejidad que abarca, pero sobre todo la importancia de que sea comprendida por los alumnos; en esta cultura digital sin duda existe un intercambio eficaz de información a través de memes, tweets, imágenes o stickers por parte del colectivo, visibilizar este flujo de influencias de información como un proceso repetitivo sugiere reconocer subjetividades de una nueva cultura algorítmica que se reconfigura permanentemente, al precisar esta comprensión, se pugnará por buscar la creación de nuevas líneas de acción investigativa que coadyuven en las problemáticas diseñísticas y necesidades del entorno.

Palabras Clave: Narrativas – Incidencia – Comunicación – Diseño – Cultura digital.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 294]

Acerca de los entornos del Diseño

El diseño al ser una disciplina holística se relaciona con diferentes culturas, percepciones y formas digitales y ocupa una posición particular al interactuar con los demás agentes con los que tiene asociación, las características específicas de las personas, sus formas de acumulación de capital cultural o la posición que ocupan en determinado espacio son parte del crisol en el que el diseño encuentra sus fuentes primigenias. Bourdieu (2002) señala que el *habitus* es principio causante de prácticas diferentes y distintivas, señala también que son esquemas clasificatorios, aficiones, principios de visión y división, para establecer lo bueno de lo malo o entre lo que es sofisticado y vulgar, dicho lo cual, el diseño también están conformado por agentes sociales que comparten un *habitus*, lo que se traduce en el establecimiento de asociaciones diseñísticas que marcan una determinada tendencia y funcionamiento de la misma en un contexto dado. Por su parte, Gillam (1990) sustenta que el diseño es toda acción creadora que cumple una finalidad y esta creación no existe en un vacío, sino que forma parte de un esquema cultural, personal o intelectual. De manera paralela Irigoyen (2008) ahonda en las fuentes originarias del diseño y antecedentes hasta llegar a la palabra «designio» que es la idea generadora que antecede al objeto. Es conveniente entonces recalcar a estas alturas que el diseño transita en una especie de bucles diferentes y repetidos, invocando con esto al reensamble de contextos y realidades diseñísticas diferentes. Una pista al respecto la da Deleuze (2002) el cual destaca que suele asociarse a la diferencia a lo nuevo en positivo, y a la desigualdad en negativo «cuando nos encontramos frente a las repeticiones más mecánicas, más estereotipadas, fuera y dentro de nosotros, no dejamos de extraer en ellas pequeñas diferencias, variantes y modificaciones». (Deleuze, 2002, p.16). Entonces, imaginar al diseño consiste en hacer coexistir todas las repeticiones en un entorno donde se distribuye la diferencia para de esta manera lograr la singularidad. El interesante punto de diferencia y repetición en el quehacer del diseño actual se vislumbra con el hecho de que un diseño es influenciado (puede ser tecnológicamente) por una parte del mundo, lo asimila, y con esa misma influencia afectará otro diseño. Visibilizar este flujo de atribuciones de un diseño a otro como un proceso repetitivo sugiere reconocer subjetividades de una disciplina que se reconfigura en esta trama digito-social con el fin de fortalecer también la llamada interdisciplinariedad.

Siguiendo con esta estela, todos los diseños son diferentes, pero no todos son legítimamente diferentes. Casi toda la tendencia diseñística, aunque única por sí misma, se promedia hoy en perfiles, gustos y preferencias bastantes semejantes gracias a la tecnología, las redes sociales y conforme a unos pocos modelos artificiales de autenticidad. Por otra parte, la originalidad de los objetos de diseño en realidad no es muy distinta del promedio (pues tienen un aspecto de *déjà vu*) y paradójicamente en los medios de comunicación nos invitan a adquirir lo original. Es así que a partir de este trazado múltiple se va reconfigurando la noción de «no-diseño», pues como se observa es una larga sumatoria de «re-diseños» que nos aproximan a un

sentimiento de repeticiones y retroalimentaciones permanentes, cabe resaltar que este trabajo no pretende mostrar una aversión a tal dinámica de rediseños sino más bien tomar al concepto de «no-diseño» como una reflexión entre un diseño sofisticado y uno ascético. Chaves (2011) señala que podemos reconocer la identidad de una determinada realidad más por el aspecto negativo que por lo positivo, es decir la reconocemos más por lo que no es, que por lo que pretende ser, para tratar de acceder a estas vicisitudes que inquietan al diseño se muestra en este trabajo un modelo de acción diseñístico apegado a esta realidad, no con el fin de ser una suerte de metodología, sino como una noción multiescalar de un gran engranaje pragmático. En un análisis profundo Irigoyen (2008) llega a la conclusión de que el diseño es una serie de experiencias enlazadas que pasan consecutivamente por un crisol cognitivo y lo visualiza en cuatro etapas de producción que son: Prefiguración, figuración, configuración, modelización. Considerando lo anterior, seguir conociendo en el diseño es el acto de rediseñar permanentemente, para tales efectos de este trabajo se retoma esta secuencia de Irigoyen para formular nuevos ensambles.

Modelos de complejidad del diseño y no-diseño

- Las relaciones del diseño con el entorno:

Prefiguración.

Lectura de particularidades y generalidades para el planteamiento de un posible problema a partir de la ciencia. (Idea).

Figuración.

Traslado del dato al lenguaje de la disciplina. (Texto)

Configuración

Construcción y ensamble de propuestas de respuesta a las condiciones problematizadas. (Argumento)

Reconfiguración

Se establecen nuevos ensambles para continuar validando un nuevo argumento. (Actualización)

Desconfiguración

Como punto serendípico o de incongruencia inherente a los acontecimientos diseñísticos y el intento por someterlos a una nueva estructura. (Incidencia)

Breve recorrido y análisis sobre las formas de comunicación digitales: El meme.

El incremento de las recientes formas de comunicación digital constituye un marco de referencia pertinente para el análisis de estas expresiones diseñísticas en la sociedad actual, este fenómeno presenta actualmente múltiples aristas y un fenómeno cultural complejo que esencialmente implica un entramado de incidencias, para destacar este valor holístico es menester precisar algunos

de los procesos específicos que le dan consistencia empírica. Según Shifman (2013) el meme tiene variedad de formas y generalmente combina una frase con una imagen o fotografía y tiene la capacidad de edificar comunidades enteras en torno suyo. Dicho lo anterior, la fuerza que han tomado en el ámbito digital es inquietante por la capacidad de reproducción y repetición que tienen, basta dar un *click* para confirmar que su cultura es imparable, son un fenómeno global exponencial.

Este nivel de interacción del diseño con las personas en la cotidianidad refleja en pequeña escala lo que viene sucediendo a nivel macro, pues los bucles o incidencias, invocan el flujo y reflujo de un diseño o situación dada, al mismo tiempo el acomodo de los elementos principales en el meme o imagen sugiere un grado (i)limitado de progresión discursiva y originalidad y a medida que el elemento principal se repite basta una simple alternancia en el texto u otro elemento para convertirlo en un nuevo clímax dentro de la misma incidencia.

A manera de corolario

A la luz de lo mencionado anteriormente, es posible plantear que la incidencia y las prácticas del diseño en torno al tema de un sospechado «tedio» o por otros llamado síndrome de la hoja en blanco, constituye un espacio predilecto para llevar a cabo un ejercicio de interrogación crítica sobre la exposición de tales síntomas en las comunicaciones del diseño, explorar estas vicisitudes sugiere entonces potencializar las características cognoscitivas afectivas y volitivas que toda persona involucrada en el diseño debe lograr. Chul Han (2012) señala que la abundancia de impulsos, estímulos e informaciones altera radicalmente la estructura y forma de atención en las personas. En consecuencia a esta alteración, la percepción queda desarticulada, ambigua y a merced de un vacío y angustia existencial. Es así que, estas «islas digitales» acceden a cierta alienación del «yo» y es resultado de un efecto boomerang, la tarea y el logos del diseño actual será entonces poder intercambiar una construcción sistemática del mismo por una sistémica reutilizada desde la singularidad, hacerla autoevidente, además de imprimirle una alternancia de elementos que lleve implícita una resolución, así pues, la incidencia del diseño a partir del contexto socio digital contribuirá por un lado a la creación de nuevos espacios de participación diseñística y por otro reanimará la comprensibilidad de temas complejos a partir de una narrativa concisa que promueva e invite a la acción desde la conciencia y la pasión.

Referencias bibliográficas

- Bourdieu, P. (2002) *Campo de poder, campo intelectual*. Buenos Aires, Ed. Montessor Jungla Simbólica.
- Chaves, N. (2011) *La Marca País en América Latina*. La crujía ediciones. Argentina.
- Chul Han, B. (2012) *La sociedad del cansancio*. Barcelona, España. Ed. Herder.
- Deleuze, G. (2002) *Diferencia y repetición*. Argentina. Ed. Buenos Aires, Amorrortu

- Gillam, R. (1990). *Fundamentos del Diseño*. México DF: Limusa.
- Irigoyen, F. (2008). *Filosofía y diseño: una aproximación epistemológica*. 2nd ed. México DF: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Shifman, L. (2013). *Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker*

Abstract: The issue of communication is an issue that interests us all today, and more so now, due to the changes in the lives of human beings, the new labor paradigms and socio-digital relationships. The design processes must be at the same time as these new forms of communication and human organization for the benefit of the digital cultural environments that occur, since it demands people to look at themselves and locate themselves in a globalized and technological way with the premise of being in concomitance with these ways of life that already prevail also in the fields of knowledge and academia. In order to carry out this analysis, some everyday details of communication in design will be taken into consideration, which reveal the complexity it encompasses, but above all the importance of its being understood by the students; In this digital culture there is undoubtedly an effective exchange of information through memes, tweets, images or stickers by the collective, making this flow of information influences visible as a repetitive process suggests recognizing subjectivities of a new algorithmic culture that is permanently reconfigured. By specifying this understanding, it will strive to seek the creation of new lines of investigative action that contribute to the design problems and needs of the environment.

Keywords: Narratives – Incidence – Communication – Design – Digital culture.

Resumo: O tema da comunicação é uma questão que nos interessa a todos hoje, e mais ainda, devido às mudanças na vida do ser humano, aos novos paradigmas de trabalho e às relações sócio-digitais. Os processos de design devem ser concomitantemente a essas novas formas de comunicação e organização humana em benefício dos ambientes culturais digitais que ocorrem, pois exige que as pessoas se olhem e se localizem de forma globalizada e tecnológica com a premissa de estar em concomitância com esses modos de vida que já prevalecem também nos campos do conhecimento e da academia.

Para a realização desta análise, serão tidos em consideração alguns detalhes do cotidiano da comunicação em design, que revelam a complexidade que encerra, mas sobretudo a importância de ser compreendido pelos alunos; Nessa cultura digital há, sem dúvida, uma troca efetiva de informações por meio de memes, tweets, imagens ou adesivos pelo coletivo, tornando visível esse fluxo de influências informacionais à medida que um processo repetitivo sugere o reconhecimento de subjetividades de uma nova cultura algorítmica que é permanentemente reconfigurada. compreensão, se empenhará em buscar a criação de novas linhas de ação investigativa que contribuam para os problemas de projeto e necessidades do ambiente.

Palavras chave: Narrativas – Incidência – Comunicação – Design – Cultura digital.

(*) **Fernando Nava La Corte:** Doctor en Diseño. Universidad Autónoma del Estado de México. México. Derivado de los estudios de doctorado trabajé con el cuerpo académico titulado contexto

sociocultural del Diseño en la UAEMéx, esta línea de investigación se pre(ocupa) por la cultura, sociedad, comunicación estratégica, cuerpo y tecnologías en el marco de esta nueva cultura socio-digital global. La tesis obtenida pugna por reflexionar, proponer y teorizar avances en el estudio de la comunicación, el cuerpo (natural y como dispositivo de la tecnología) y en extraer un importante análisis de los lugares turísticos y no-turísticos, que, marcados por improntas vivenciales, memorísticas y metafóricas de los actores, contribuyen a generar metodologías críticas e innovadoras para el cambio social y bienestar. Actualmente trabajo dentro del programa cátedras COME-CYT del Estado de México para realizar actividades de docencia e investigación científica y/o tecnológica en la Facultad de Ciencias

Políticas y Sociales de la UAEMéx, con el cuerpo académico de instituciones y espacios de participación social en México y América Latina. Cuento con artículos publicados de los cuales recientemente destaca un capítulo de libro en la Universidad de Medellín UDEM (2020) acerca de lugares marcados con improntas vivenciales, memorísticas y metafóricas con el fin de desarrollar desde el diseño metodologías innovadoras para el cambio social y bienestar en las ciudades. Cuento con la aceptación para publicación de artículo (2021) en la revista de Ciencias Sociales y Educación de la Universidad de Medellín Col, con el texto intitulado: "Reensamblar la ciudad o como los estudios sociales y turísticos pueden influir la narrativa geo-socio-antropológica".

Transferencia del concepto de sostenibilidad a los TFG del Grado en Diseño de Producto

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 295-298. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: marzo 2022
Versión final: octubre 2022

Francisco Javier Serón Torrecilla (*)
Escuela Superior de Diseño de Aragón

Resumen: Los elementos que configuran el paraguas de la sostenibilidad, se han convertido en la última década en un principio inalienable en el hecho de diseñar. A pesar de esta circunstancia, desde la Escuela de Diseño hace ya más de un lustro que se advirtieron las carencias que presentaban los estudiantes de nuevo ingreso de las distintas especialidades, introduciendo cambios curriculares para tratar de subsanar dichas carencias. Tras cinco años se analiza en estos momentos la capacidad de transferencia que presentan nuestros estudiantes, a partir del análisis de las memorias de sus trabajos de fin de grado.

Palabras Clave: Sostenibilidad – trabajos de fin de grado – currículum académico.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 298]

Introducción

La sostenibilidad es un concepto paraguas que recoge multitud de principios, estrategias e incluso convenciones, cuya finalidad es presentar un marco de referencia para distintas acciones relacionadas con buenas prácticas (sociales y/o medioambientales y/o económicas). Por ejemplo, movilidad sostenible nos remite a planes, estrategias o recursos que cumplen estos principios. Aunque, en general, el discurso atiende al concepto de sostenibilidad medioambiental, dejando que la parte social y económica queden a un lado.

A su vez, el concepto de sostenible viene antecedido, desde que se acuñó en 1987 por el informe Brundtland, de la palabra, desarrollo, desarrollo sostenible como aquel que permite el presente, sin comprometer el futuro de la humanidad. Este apelativo, en muchas ocasiones, es sustituido por otros conceptos, educación sostenible, economía sostenible, diseño sostenible.

El diseño, que se realizaría bajo los principios del propio concepto de sostenibilidad (Brezet, 1997; Manzini y

Vezzoli; Bhamra, y Hernández, 2021) teniendo en cuenta que, los recursos, el impacto social, y la viabilidad económica implicada en los procesos de proyectación, no comprometen en esa viabilidad de futuro, tiene un largo recorrido (McAloon y Pigosso, 2017) Un término que por otro lado ya está presente en el discurso de Victor Papanek durante los años 70 en su ya icónica publicación, *Diseñando para un Mundo Real*.

Se trata, por tanto, de un intervalo temporal de entre 40 y 50 años, durante los cuales la sociedad, y las políticas, han ido adaptándose a las emergencias planetarias, incidiendo en algunos casos en cambios de carácter curricular al incluir, por ejemplo, citando como ejemplo el concepto de educación medioambiental en las escuelas.

En el estado español, el ministerio de medio ambiente publicó en 1999 el denominado Libro Blanco de la Educación ambiental con el fin de promover acciones entre individuos y grupos sociales para hacer una sociedad sostenible: escuela, ocio y comunidad como principales destinatarios.