

# Resúmenes de Tesis del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo 2023-2024

Organizados por orden histórico de egreso

## 45. Rojas Zapata, Camilo Fabián

(Diseñador Gráfico / Fundación Universitaria del área Andina / Mg. en Territorio y Ciudad / Universidad de la Frontera)

*Fundamentos del diseño gráfico en los videojuegos: Interpretación del uso de los elementos del diseño gráfico en la lógica compositiva de la imagen, en los videojuegos de novena generación.*

### Resumen

Esta investigación se enmarcó en la reinterpretación de los fundamentos del diseño gráfico en torno a la composición de la imagen de los videojuegos, para ello, por un lado se realiza el análisis de las teorías y conceptos dados frente a los fundamentos del diseño gráfico y como estos se aplican en los videojuegos contemplando las especificaciones y la evolución técnica que estos han tenido. Y por otro lado, se verifican los conceptos teóricos a partir del ejercicio práctico a través de la producción de videojuegos en las clases de Diseño de videojuegos y Producción de videojuegos de las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Hipermidia de la Fundación Universitaria Los Libertadores, entre los años 2018 y 2022.

Analizando por un lado la evolución tecnológica para desarrollar, visualizar y jugar videojuegos, y por otro lado los conceptos teóricos dados sobre los elementos de diseño gráfico en relación a el diseño bi y tridimensional tanto análogo como digital. Para al final

Esta investigación surge con el fin de poder determinar aquellos aspectos teóricos, técnicos y prácticos que se deben tener en cuenta al momento de tomar las decisiones para establecer la línea gráfica de un videojuego.

El tema de esta investigación buscó relacionar los cambios en las marquesinas y en la cartelería en general de la ciudad de Tampico con las transformaciones culturales propias de una globalización asimétrica caracterizada por la hegemonía de Estados Unidos sobre el resto del mundo y de qué manera esto influyó en la imagen de las pequeñas ciudades, su infraestructura, su patrimonio cultural y la memoria colectiva.

### Conclusiones

El análisis del discurso arqueológico visibiliza cómo se transforma, se redefinen los enunciados, las imágenes y se materializan en diferentes soportes comunicativos. El archivo (Foucault, 1979) actúa como un sistema general de formación y transformación de los enunciados de manera dinámica según las reglas culturales que se ponen en acción en un momento dado por una práctica discursiva y que proporcionan la aparición, el manteni-

miento, y la desaparición o transformación de los enunciados. Las articulaciones con el diseño, el conjunto de enunciados y los materiales significantes que conforman el discurso científico presentan implicancias en la ciencia que conforman una puesta en escena en la construcción del discurso científico. [...] A su vez, la relación entre las imágenes y el texto funcionan de anclaje en el significado de la imagen. Y para dar cuenta de ello, esta investigación puede inferir que los elementos gráficos que estructuran la composición dan cuenta de la circulación de algunos fundamentos de los estudios de percepción visual, como los conceptos de equilibrio visual, la simetría por reflexión, la percepción de figura-fondo, y el concepto de superposición para determinar el comportamiento morfológico. [...] La investigación se propuso reconstruir el proceso discursivo científico en la construcción de las representaciones rupestres por parte de la ciencia arqueológica. Este tipo de análisis discursivo puso al objeto de estudio no en los discursos, sino en un sistema de relaciones que todo producto significativo mantiene con sus condiciones de generación por una parte, y con sus efectos por la otra. Para reconstruir el proceso de producción del discurso científico a través de las marcas contenidas en los textos de diseño, la investigación partió de la documentación arqueológica considerando al documento como una construcción teórica que revela un complejo sistema de enunciados con reglas que son puestas en acción en un momento dado por la práctica arqueológica garantizando así su subsistencia y la continua transformación discursiva.

### **Recorte temático**

El análisis de la diferenciación y constitución del campo disciplinar se hará desde la teoría de los campos de Pierre Bourdieu y las nociones de nomos, habitus e illusio y se abordará de qué manera se constituyó el campo disciplinar de la arquitectura en el Ecuador. Finalmente se hace un recorrido a través del surgimiento de la Arquitectura Moderna en algunos países latinoamericanos.

Se incluyen como antecedentes los procesos modernizadores del siglo XIX y en el impacto que significó para el desarrollo de la ciudad el Gran Incendio del 5 y 6 de octubre de 1896 y los posteriores procesos de reconstrucción. Un punto destacado se refiere a las propuestas de la Junta Patriótica del Centenario, con miras a la celebración del Primer Centenario de Independencia de Guayaquil, que iban desde proyectos de sanidad pública hasta otros de estética urbana, además de un recorrido por las modificaciones urbanas que se emprendieron en la ciudad entre las décadas de 1930 y 1950. Así se establecen las dimensiones en las que se ha configurado el discurso moderno en la arquitectura de Guayaquil: social, política, económica y cultural.

El abordaje será tanto histórico como historiográfico, desde la distinción que establece Marina Waisman [...] y es historiográfico en la medida en que atañe a la interpretación o caracterización del hecho histórico, que contienen un sentido crítico, y que compromete directamente la ideología del historiador, pues hacen a la selección de su objeto de estudio y de sus instrumentos críticos, a la definición de la estructura del texto historiográfico, a todo aquello, en fin, que le conducirá a la interpretación del significado de los hechos y, en definitiva, a la formulación de su propia versión del tema elegido (Waisman, 1990, p. 15). Para el abordaje histórico se identifican como objeto de estudio y fuentes primarias de la investigación al conjunto de edificios que pertenecen al período establecido, los cuales,

pueden ser leídos como un texto cultural con un significado simbólico socio-histórico. El abordaje historiográfico parte de la constatación del limitado desarrollo de la crítica y la escasa bibliografía sobre historia de la arquitectura que hay en el Ecuador. Conlleva también una complejidad mayor, ya que se ponen en cuestionamiento dos paradigmas: el primero de que la modernidad es desde una visión eurocéntrica, una continuidad orientada hacia el progreso que va desde la antigüedad clásica hasta nuestros días y que en América Latina se habría manifestado en un desarrollo tardío, reflejo de ese pensamiento irradiado desde la centralidad europea. El segundo paradigma en cuestionamiento es el de que la arquitectura moderna es un estilo, un marco con características formales claramente definidas reproducible en cualquier contexto geográfico o político, dentro del que las “anomalías” no tendrían cabida, tal como indica Goldhagen (2008).

El horizonte temporal de esta investigación se inicia en 1930 y abarca hasta 1948, período al que el historiador ecuatoriano Enrique Ayala Mora ha denominado “de la crisis, inestabilidad e irrupción de las masas” y al que lo describe “... bajo el signo de la recesión económica prolongada, una incipiente industrialización, la irrupción de las masas en la escena política y la creciente influencia del socialismo en la crítica ideológica y la cultura” (Ayala Mora, 2014, p. 134).

### **Pregunta Problema**

¿Por qué empezó a configurarse tempranamente la arquitectura moderna en Guayaquil en una sociedad con una incipiente modernización como la ecuatoriana de finales de la década de 1920? Además, surgen preguntas adicionales que deberán ser contestadas a lo largo de la investigación:

¿De qué manera se fue configurando el discurso moderno de la arquitectura de Guayaquil y cuáles fueron las relaciones con sus dimensiones social, cultural, política, económica, formal y técnica?

¿Cuáles fueron los procesos de modernización del país y de la ciudad de Guayaquil, desde la modernidad conservadora de finales del siglo XIX, la modernidad liberal de inicios del siglo XX hasta el desarrollismo de la década de 1950?

¿De qué manera la crisis mundial y local de la década de 1930 determinó cambios en lo espacial, técnico- constructivo y formal de la arquitectura?

¿De qué manera se reflejaron en la ciudad las ideas de modernidad?

¿Existió vinculación de los arquitectos del Guayaquil de la época con las vanguardias europeas y con la arquitectura moderna europea y latinoamericana?

### **Recorrido metodológico**

Un problema de diseño no existe per se; debe ser construido por el diseñador. Problematizar una situación en términos de diseño implica relacionar, en función de criterios reconocibles como pertenecientes al campo del diseño, distintas heterogeneidades tales como teorías, actores, materiales, artefactos técnicos, circunstancias y al mismo diseñador. Mediante la operación de diseño, la incompatibilidad inicial entre aquellas heterogeneidades deviene el motor organizador que impulsa a la misma operación.

Cuando un diseñador construye su problema de diseño, lo hace en función de una teoría y de sus respectivos modelos a los cuales referir su actividad. Esta teoría puede ser elegida

voluntariamente, o puede ser empleada de manera inconsciente, y acriticamente, por el mismo diseñador. La teoría, elegida en forma consciente o no, determina las definiciones y consecuentes concepciones de la operación de diseño, de los lugares que los actores y cosas ocupan en la misma, y de sus relaciones con lo que está siendo diseñado.

### **Hipótesis**

Es posible asumir al diseño en tanto una continuidad de la operación proyecto-construcción considerando a estas instancias como una unidad y no como estadios independientes. Entonces: ¿Cuáles son los cambios que se producen en la teoría de la operación de diseño y fabricación digital de objetos cuando se la refiere a distintos modelos ontológicos que sirven para dar cuenta de la individuación?

### **Objetivo General**

Confrontar analíticamente teorías provenientes de distintos modelos ontológicos en su concepción de la operación de diseño y fabricación de objetos, comparando aspectos que emerjan como notables o singulares en lo relativo al problema de la individuación, con el fin de arrojar luz sobre teorías que den cuenta de la organización de la operación de diseño y fabricación digital.

### **Objetivos Específicos**

Caracterizar teorías relevantes de la ontología que den cuenta del problema de la individuación, y que sirvan para explicar la organización de la operación de diseño y construcción de objetos. Analizar distintas definiciones de “diseño y construcción de objetos” en función del uso que se hace de la información, refiriéndolas a distintos modelos teóricos que han servido para explicarlos. Explorar modos de llevar a cabo la operación de diseño y construcción de objetos.

Otros aspectos metodológicos: Se organiza en tres enfoques, según el orden propuesto por Pontis (2009, pp. 2-3):

1. Investigación para el diseño (research into design): [...] enfoque puramente teórico-literario, donde toda la información es extraída de fuentes bibliográficas (libros, artículos, publicaciones) y contrastada entre los diferentes autores. [...] Dentro de este grupo pueden incluirse investigaciones [...] sobre diversas teorías del diseño.
2. Investigaciones a través del diseño (research through design): [...] podría definirse como una metodología mixta, que combina investigación teórica con acciones prácticas, constituyendo un ciclo de prueba-error. [...] Básicamente cuenta con tres etapas: búsqueda de materiales para la investigación (materia prima y antecedentes), desarrollo de trabajos (trabajos de campo), e investigación aplicada (corroboración de teorías).
3. Investigación por el diseño (research for design): [...] involucra la resolución de prototipos finales que aporten nuevos conocimientos a la disciplina. Es decir, los conocimientos adquiridos son presentados de forma visual además de escrita.

### **Desarrollo de la investigación**

El estudio cromático de una ciudad aborda la construcción y percepción de sus colores como elementos que la hacen única y la relacionan directamente con su patrimonio cultural e histórico. Dicha percepción contribuye a la reconstrucción de un sentido de pertenencia e identidad local, pero a la vez refleja la multiplicidad de sus habitantes y de los elementos de la cultura colectiva.

En el caso de una ciudad que además se consolida como destino turístico, se agrega como variable la percepción cromática que construyen los visitantes, por consiguiente, el color de una ciudad con estas características es un reflejo del tiempo vivido y de las relaciones que se establecen entre habitantes y visitantes, desde su pasado y proyección hacia el futuro. A través de un estudio cromático de la ciudad de Puerto Vallarta, Jalisco, México, se aborda al fenómeno del color como elemento de experiencia y construcción cultural urbana de un destino turístico.

Se parte del análisis de las relaciones entre los colores objetivos de la ciudad junto con las percepciones subjetivas entorno al color, desarrolladas por los nativos, habitantes y turistas.

Desde aquí se plantea como la paleta de colores de la ciudad incluye aspectos objetivos y subjetivos. Los efectos físicos de los colores en la ciudad forman la dimensión objetiva y sus efectos psicológicos están incluidos en la dimensión subjetiva. La perspectiva coloreada de la ciudad (dimensión tangible de la paleta 'color objetivo') puede desempeñar un papel fundamental en la formación de la imagen mental coloreada (dimensión intangible de la paleta 'color subjetivo') de la ciudad en la mente de las personas a través de su paleta coloreada.

El estudio se desarrolla desde la generación de paletas cromáticas objetivas, que incluyen el análisis de los colores de la imagen urbana, constituida por las fachadas, el mobiliario urbano y el contexto paisajístico, como escenario particular de un destino turístico hasta el estudio de las percepciones cromáticas subjetivas, expresadas también en paletas que ponen de manifiesto las construcciones culturales urbanas desarrolladas por los nativos, habitantes y turistas.

Para ello se toma como punto de partida los estudios desde la antropología urbana y las aportaciones que desde los imaginarios urbanos refieren al análisis del color de la ciudad ya mediado por la percepción de nativos, habitantes y turistas, con vistas a estudiar la configuración de paletas cromáticas subjetivas que surgen desde ciertos aspectos de la experiencia urbana y de la construcción cultural de una ciudad turística.

El planteo del estudio del color en este trabajo parte desde lo objetivo y lo subjetivo, y se relaciona con el estudio de los colores de la ciudad desde la perspectiva material e inmaterial. Desde aquí se plantean las relaciones entre los aspectos subjetivos del color que provienen de imágenes, experiencias o estímulos visuales y la realidad material percibida. Esta materialidad del color objetivo se convierte en el punto de partida para el estudio de los colores subjetivos como producto de la construcción cultural urbana de una ciudad turística.

Y es desde el estudio de estas relaciones entre la materialidad objetiva y la subjetividad construida del color, desde donde se propone ampliar el abordaje hacia las múltiples miradas, experiencias y percepciones como resultados de la experiencia urbana.

### Marco teórico

Sucede que autores que han publicado los resultados de sus estudios sobre la práctica del diseño en los últimos cinco años, refieren a textos publicados hace ya cinco décadas. Que se continúe referenciando a autores del pasado denota que el interés por la teoría que ellos expusieron está aún hoy vigente; es el caso de Herbert Simon, o de Donald Alan Schön. Esta es la razón por la cual se los considera referentes en el presente marco teórico.

Durante la operación proyectual, en el ámbito de “el diseño y construcción de objetos”, el diseñador se enfrenta a situaciones originales, de incertidumbre, que deben ser problematizadas en términos de diseño. Pero sucede que “el problema de la definición del problema no pertenece a la categoría de los problemas bien definidos”, señala Schön (2002, p. 18); y tampoco se trata de un problema que pueda ser resuelto únicamente desde los saberes propios del diseño. Estas situaciones, de incertidumbre y de necesidad de definir problemas en términos de diseño, exigen que el diseñador deba “pensar en lo que se hace mientras se está haciendo”. (Schön, 2002, p. 37). Schön, quien acuñó el concepto de “profesional reflexivo”, ofrece una teoría capaz de dar cuenta de la situación paradójica en la que se encuentra el diseñador en el acto de diseñar: cada operación de diseño es un acto único e irreplicable, cuya problematización en términos de diseño no está dada, sino que debe ser construida ex profeso por el mismo diseñador; y para poder resolver el problema mediante el diseño, el diseñador deberá diseñar. Es decir que se aprende a diseñar lo que debe diseñarse justamente, cuando se lo está diseñando. De ahí la necesidad de reflexionar de manera paralela y contemporánea respecto de lo que se va haciendo cuando se diseña. Herbert Simon (1973) reflexiona respecto de aquellas profesiones que apuntan al cambio de situaciones existentes para llegar a instancias de situaciones deseadas; entre estas profesiones se encuentra el diseño de objetos. El mismo Simon (1977, p. 1) señala que “la actividad intelectual que produce artefactos materiales no es diferente fundamentalmente de la que receta remedios a un paciente enfermo o de la que idea un nuevo plan de ventas para una compañía o una política de asistencia social para un estado. El diseño, así entendido, es el núcleo de toda la formación profesional: es el marco principal que distingue las profesiones de las ciencias. Las escuelas de ingeniería, así como las escuelas de arquitectura, negocio, educación, ley, y medicina, están todas centralmente vinculadas con el proceso de diseño”.

La operación de diseño y fabricación de objetos está comprometida con la definición de las cosas; y su estudio puede ser abordado desde la teoría que ofrece la rama de la ontología que estudia el problema de la individuación y al individuo. Por “individualidad” de una cosa se entiende aquello que sitúa a una cosa aparte del resto. El “individuo” posee carácter de unicidad en virtud de los rasgos otorgados por la individualidad. El concepto de individuación puede ser entendido, o contemplado, desde dos puntos de vista: como un proceso por el cual el individuo llega a constituirse como tal, o como el conjunto de los rasgos que distinguen a la cosa. Los problemas y cuestiones que surgen del estudio de la individuación, se los agrupa bajo la denominación de “el problema de la individuación”. Gilbert Simondon explica que “los seres pueden ser conocidos por el conocimiento del sujeto, pero la individuación de los seres solo puede ser captada por la individuación del conocimiento del sujeto” (2009, p. 44). En este sentido Michel Maffesoli (2009, p. 29) señala que es necesario “un verdadero “co-nocimiento”, que sepa “nacer con” su objeto. Una pala-

bra que se desarrolle a partir de la experiencia.” Postura coherente con aquella planteada por Simondon, y cercana al concepto de “profesional reflexivo” propuesto por Schön, dado que la etimología de la palabra ‘conocimiento’ refiere a “nacer con”.

Sheila Pontis (2009) sugiere un enfoque para hacer posible una metodología de la investigación que permita construir conocimiento en el ámbito del diseño. Este enfoque distingue tres tipos de actividades en la investigación: la primera de ellas está orientada a la búsqueda de información relevante fuera del ámbito del diseño, y que sirva a éste; se trata de “rescatar” aquello del mundo que se considere útil a los fines de la investigación llevada a cabo en el ámbito del diseño. El segundo tipo de actividades de la investigación en diseño, se sitúa en una zona difusa comprendida entre el ámbito de la teoría y la práctica en diseño. Se trata de procederes que requieren de teoría que debe ser corroborada con prácticas, y de prácticas que producen teoría. Por último, el tercer tipo de actividades refieren a todas aquellas que son llevadas a cabo en el ámbito específico del diseño, en donde los objetos producidos por el diseño, y los procesos para obtenerlos, permiten construir conocimiento en el ámbito del diseño.

En el presente trabajo, se pretende construir conocimiento sobre teoría de la operación de diseño en el ámbito de “el diseño y fabricación de objetos” en un contexto digital, respetando la definición aquí propuesta sobre el alcance y delimitaciones del campo de actuación de un diseñador de interiores y mobiliario. Esto se hará según los tres enfoques propuestos por Pontis: investigación para el diseño, a través del diseño y por el diseño. Mientras que la operación de individuación del objeto de diseño podrá ser conocida por la individuación paralela y simultánea del conocimiento de ésta (Simondon). Esto se hará reconociendo que el diseño busca cambiar situaciones existentes para alcanzar otras deseadas (Simon); y que se trata, la operación de diseño y fabricación de objetos, de un caso paradójico en el cual se aprende a problematizar una situación, en términos de diseño, cuando se procede a diseñar lo que está siendo problematizado (Schön).

### **Aportes al campo del conocimiento**

El presente trabajo avanza sobre un espacio del conocimiento poco estudiado y nunca abordado sistemáticamente: aquel en el que se articulan aspectos técnicos y discursivos de la arqueología y el diseño. De esta manera, esta investigación resulta ser sumamente innovadora dada la falta de estudios que articulen las dos disciplinas, el diseño y la arqueología. Por tal motivo, la tesis trabaja desde una perspectiva original y poco explorada en ambas áreas, que resulta ser apropiada para presentar una visión diferente al problema que emerge. De acuerdo con esto, ¿qué características técnicas y discursivas presenta específicamente la documentación arqueológica? y ¿sobre qué tradiciones descansa?; es decir ¿cómo se edifica el discurso científico? En base a estas cuestiones ¿cómo se articula la documentación arqueológica con el diseño? Del análisis de esta articulación se desprende ¿en qué medida la semejanza sirve para estudiar la hipótesis? Así, se puede asegurar un aporte constructivo, crítico y reflexivo sobre el conocimiento arqueológico y el modo en que confluye con el diseño. Al momento de registrar y procesar, la documentación arqueológica realiza una clasificación de las imágenes y, a su vez, obtienen una primera interpretación de lo que los investigadores observan. En este abanico de posibilidades la interpretación, al registrar los objetos arqueológicos, juega un papel fundamental. Específicamente esta

investigación estudia el discurso no solo a través de la mirada semiótica, sino también de ciertos aspectos de la hermenéutica para poder explicar el pasado, y se identifican algunos conceptos de la psicología de la forma para comprender discursivamente cómo los investigadores organizan la imagen en la documentación. Con estos enfoques la investigación respondió a la pregunta sobre las confluencias discursivas se pueden identificar entre la arqueología y el diseño en relación a los enunciados del lenguaje visual.

### Referencias

- (1) Modernos sin modernidad. Arquitectura de Guayaquil 1930-1948. – Florencio Compte Guerrero.
- (2) Articulaciones del diseño en la construcción técnica y discursiva del documento arqueológico. – Marcelo Torres
- (3) Gráficas identificativas en fachadas de microempresas en Tampico. Transformaciones culturales y comunicacionales por impacto comercial, 1994 a 2013. – Rebeca Isadora Lozano Castro
- (4) Los Colores de Puerto Vallarta, en la construcción cultural urbana de una ciudad turística. 1990-2016. – Jimena Odetti
- (5) Diseño y fabricación digital: de herramienta de trabajo a modelo de relaciones entre el diseño y la producción de mobiliario de interiores. – Bevilacqua, Flavio.

## 44. Delgado Banegas, Giovanni

(Diseñador de Interiores / Universidad del Azuay / Mg. en Proyectos de Diseño / Universidad de la Frontera)

*Emergencia del diseño de interiores en las universidades de Cuenca, Ecuador, entre el año 1999 y el 2019. Contexto y controversias en los campos disciplinares del diseño, la arquitectura y la decoración.*

### Resumen

Esta investigación busca construir una mirada crítica y argumentada sobre la institucionalización del diseño de interiores, sus particularidades en especificidad y autonomía entre el campo de la disciplina de la arquitectura y la práctica de la decoración. Y, cómo estas construcciones académicas se cimentaron en la academia universitaria de la ciudad de Cuenca, Ecuador.

El nacimiento de una disciplina tiene sucesos diversos. Por lo general deriva de un proceso de especialización de otra que la contenía. En esta investigación, del diseño de interiores a partir del diseño pero que irrumpe en un espacio donde actúa otra profesión; cercana, afín, pero distinta, la arquitectura. En este acontecer se producen espacios de discusión y debate por las nociones de especialidad y autonomía que exige el saber naciente, que se encuentra en un escenario de ambigüedad o confusión con la práctica de la decoración. La lucha por ingresar al campo está dominada por la disciplina que hasta ese momento se erige como la “autoridad”.