

Fecha de recepción: junio 2022  
Fecha de aceptación: julio 2022  
Versión final: agosto 2022

## Deconstruir el diseño o las capas de la mirada...

Luz del Carmen Vilchis (\*)

---

**Resumen:** Cuando se observa lo diseñado hay niveles de comprensión que transitan de lo superficial a lo profundo recorriendo trayectorias reflexivas que se agudizan temporal y espacialmente. La mirada puede ser insustancial y liviana, buscar sólo lo exterior y aparente, no obstante, si va más allá del primer vistazo, los pasos hunden al pensamiento en lo insondable. Estas capas inician en el todo tangible y objetivo, pero pueden culminar en fragmentos absolutamente subjetivos.

Con base en lo anterior es que es factible tener diversos referentes de interpretación comprendiendo la importancia de los rostros del diseño desde los cuales podemos comprender la antinomia otredad-notredad<sup>1</sup> porque se adjudica un repertorio de valores múltiples entre los que destaca la descripción primaria y originaria que está al principio de todo vínculo perceptual. No obstante lo anterior, ingresar en otros sedimentos más amplios y recónditos es condición para verse inmerso en el mundo de la explicación en la que el todo tiene sentido, puede ser deconstruido y entendido porque la proximidad acerca a otra faz del diseño.

Desde esta perspectiva, es preciso establecer niveles en un contexto valorativo que exige la acción intuitiva o pre-reflexiva o pre-teórica pero también demanda la acción pensante, conceptual y reflexiva. Mirar el diseño, en estos horizontes hermenéuticos y de sentido, requiere una praxis que lleva a cabo recorridos del pensar y el hacer.

**Palabras clave:** mirada - objetividad - subjetividad intersubjetividad - interpretación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 31]

---

(\*) Mexicana. Catedrática de la Facultad de Artes y Diseño-UNAM desde 1979. Perteneció al Sistema Nacional de Investigadores (CONACYT) Nivel II. Licenciada en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; Maestra en Comunicación, Diseño Gráfico y Neuropsicología; Doctora en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia; Filosofía en la UNAM, Docencia en Artes y Diseño en la UNAM y Honoris Causa en Filosofía Educativa por el Consejo Iberoamericano de Uruguay. Autora de 45 libros originales, colaboradora en 48 libros y escritora de 155 artículos internacionales y manuales didácticos. Ha coordinado múltiples proyectos de investigación formando grupos de jóvenes investigadores para la

Academia Mexicana de las Ciencias. Ha elaborado planes de estudio para 7 universidades; dirigido 268 tesis de licenciatura, maestría y doctorado; ha impartido cursos y dictado conferencias internacionales en cuarenta y tres países. Evaluadora de proyectos en UNAM, INBA, CONACYT, SEP, MIT, Royal College of Art y University College of London y MERLOT; es miembro de prestigiosos colegios, asociaciones y comités editoriales arbitrando 205 artículos, libros, proyectos y programas. Diseñadora gráfica para empresas y ONGs ha ganado premios en México, Grecia y Suiza. Artista visual, ha participado en numerosas exposiciones individuales y colectivas en 58 países. Primera Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM (2002-2006), ha recibido 71 Distinciones y Premios Internacionales.

## Introducción

Lo diseñado es el complejo resultado de la superposición de capas de representación y conceptualización, de variantes sintácticas y semánticas que dan origen a los laberintos de la mirada que oscila entre lo superficial y lo profundo. La conocida analogía de la cebolla como una secuencia de revestimientos que se pueden escudriñar modificando el entendimiento de un mensaje es significativa para ejemplificar los esfuerzos para revisar los aspectos meramente objetivos encontrando los significados que aquellos encierran.

La objetividad y subjetividad se vinculan con percepción o sensación y por ende con la mirada. Los receptores, incluyendo al diseñador, son sujetos que se reconocen en lo representado y lo re-presentado.

[...] nuestra voluntad exponencial de llegar a todos los lugares de visión, en su inmensa mayoría no accesibles, y a nuestra intención de construir ojos imposibles, ojos que alcancen allí donde la luz no puede llegar salvo a través de representaciones simbólicas [ello supone] pensar la subjetividad en términos de qué significa observar y ser observados [...] (Fernández, 2021, pp. 62-70)

Cuando se lleva a cabo el vínculo pragmático con el diseño se inicia una conexión intersubjetiva en la que influyen por un lado el entorno y por otro los prejuicios que son los conocimientos previos de algo cuyos horizontes posibilitan la comprensión a través de la mirada que así, se apropia del sentido. Desde los cruces posibles de dichas circunstancias se generan interpretaciones parciales y anticipaciones semánticas. Heredia (2005) afirma que los ojos son el vehículo de contacto esencial entre los seres humanos con la particularidad, a diferencia de los otros sentidos, de que mantiene una permanente simbolización, por ello es tan complicado entender una mirada ya que la semiosis se encuentra por encima de otras situaciones fenoménicas.

Asimismo, desde los semblantes de lo diseñado y la traducción semántica de una materialización sintáctica se conduce a los sujetos a fases de encuentro con la otredad y la alteridad y en algunos casos con el contraste de la notredad® en virtud de que se adjudica un repertorio de valores múltiples entre los que destaca la descripción primaria y originaria, es decir, objetiva, que está al principio de todo vínculo perceptual.

Aunque internarse en sedimentos más espaciosos y ocultos es condición para involucrarse conscientemente con la subjetividad y, posteriormente en el mundo intersubjetivo en el que la interpretación es parte de toda explicación, en ella, todo tiene sentido, puede ser deconstruido y entendido porque la proximidad acerca a otra faz del diseño. También, la mirada profunda y la mirada comprensiva confrontan a los receptores con la idea de que cada uno es otro para alguien o generar una profunda indiferencia.

Desde esta perspectiva, es preciso establecer niveles en un contexto valorativo que exige la acción intuitiva, pre-reflexiva o pre-teorética pero también demanda la acción pensante, conceptual y reflexiva. Mirar el diseño, en estos horizontes hermenéuticos y de sentido, requiere una praxis que lleva a cabo recorridos entre pensar, hacer y comprender.

Un par de ojos mirando el diseño es una señal decisiva, no obstante, innumerables miradas escudriñando lo diseñado resulta concluyente en tanto impacta el comportamiento y las reacciones colectivas. Hay importantes estudios desde las teorías cognitivas y las neurociencias acerca de las dimensiones de esa mirada que se interpreta desde el yo.

En el diseño, a diferencia de otras artes visuales, el creador o diseñador no proyecta su ser ya que tiene una dependencia directa de diferentes factores que le condicionan, entre ellos se encuentra la idea base o mensaje, también le delimita el medio. Se trata de una producción cultural polisemántica en la que el texto visual siempre estará anclado al contexto en el cual se ubica el núcleo de comunicación cuya esencia es una imagen agente que actúa sobre la memoria en su capacidad de asociación con imágenes mentales, son aspectos sintéticos del discurso que apelan a la univocidad en sentido literal.

## Objetividad o mirada directa

La utilidad, la función y la intención imponen a los diseñadores un grado de objetividad que suele estar guiada por conocimientos previos acerca de la morfología de los diseños, circunstancias además convalidadas y validadas durante los diferentes procesos proyectuales. Se trata de una precomprensión del diseño en la que no caben los juicios previos ya que se enfoca en la materialización de una idea o concepto.

En esta mirada, guiada por las percepciones del diseñador, hay ideales reguladores que marcan los derroteros de la sintaxis y por tanto de la mirada univocista, ideal de la buena forma y de la adecuada composición. Se atiende, sin duda, a elementos paradigmáticos cuyo sentido no se modifica si se encuentran en estado originario. Parafraseando a Gertrude Stein en su poema *Sacred Emily* de 1913<sup>2</sup>, un círculo es un círculo es un círculo... coincidiendo con la autora en que algo tan obvio y elemental expresa el principio de identidad según el cual se afirma que todo ente es igual a sí mismo.

Asimismo en el diseño es posible afirmar que los elementos básicos de la alfabetidad visual son unívocos e idénticos a sí mismos aunque, según Ludwig Wittgenstein (Wang, 1974) reconociendo la arbitrariedad de toda gramática, en algún punto todo elemento cuenta con una polaridad o antinomia.

Un riesgo en el diseño es permanecer obstaculizado por esta visión y caer en el metodologismo, esa receta que todo lo resuelve y que trata, infructuosamente, de no traspasar los márgenes de la objetividad alejando con ello la posibilidad del juego crítico junto a la resistencia al subjetivismo, se trata de aquel *piensa el diseño y tendrás la respuesta*. La mirada directa es indispensable mas no única. Una mirada directa asertiva tiene efectos de atención y suele conducir a acciones eficientes y expeditas ya que se trata del primer contacto con un receptor, si se logra este enlace se pueden suscitar reacciones miméticas o una cinemática amplia sobre todo si hay varias miradas directas simultáneamente.

Las respuestas desde las miradas directas a los elementos sintácticos de lo diseñado tienen un gran impacto en la mentalidad guiada por la visualidad ya que están vinculadas con el aprendizaje y conductas no arbitrarias, algunos autores las denominan respuestas prosociales.

Según la episteme de los tiempos, la conducta prosocial es una de las formas de comportamiento moral, se ha asociado, en las distintas investigaciones con las conductas de ayuda, altruismo, confianza, asistencia, cooperación [se trata de, en el caso de la ayuda de] una conducta positiva que se realiza para beneficiar a otro [y en el caso de la cooperación, de] un intercambio social [...] en que los individuos se dan ayuda entre sí para contribuir a un fin común [...] la noción de altruismo está relacionada con la noción de justicia. (Moñivas, 1996, pp. 127-129)

Entre los ejemplos de posibles respuestas prosociales se encuentran: obediencia a señalamientos gráficos, activismo, voluntariado, participación ciudadana, ejercicio de acciones políticas, generación de puestos de trabajo, cumplimiento de obligaciones fiscales, cuidado de otros, ecologismo, comprensión de causas diversas, etc. Lo anterior implica que las reacciones ante la sintaxis del diseño son socialmente significativas por su eficiencia y calidad de directrices. No se puede soslayar el hecho de que la mirada directa responde a signos de activación inmediata que requieren procesos sociocognitivos previos, de lo contrario el procesamiento no es posible.

También, en circunstancias vinculadas con la virtualidad o la comunicación a distancia, es imprescindible recurrir a otros estímulos sensoriales como el sonido o diversas señales contextuales. De igual manera influye en la virtualidad el hecho de que el receptor se siente observado de alguna forma y esto resulte socialmente relevante para las respuestas ante lo diseñado desde una perspectiva sintáctica y unívoca.

Lo dicho es aplicable cuando la intencionalidad del mensaje es resuelta a través de signos directos de una composición objetiva. No obstante lo anterior, la mirada directa no es factible en todos los géneros y discursos del diseño, a mayor complejidad, menor objetividad y mayores posibilidades subjetivas e intersubjetivas.

## Horizontes de subjetividad, mirada acentuada o profunda

Las trayectorias subjetivas del diseño tratan de una coincidencia con la objetividad como punto de partida que se ramifica en los significados posibles. Se trata de una inmersión en la sintaxis y consecuentes modificaciones que orientan la semántica. Si la objetividad y la subjetividad coinciden se obtiene la objetividad máxima (Beuchot, 2001, p. 293) lo cual se podría ejemplificar en el diseño con las señales universales de tránsito.

La subjetividad en lo diseñado se relaciona con la intencionalidad indirecta, la del autor o diseñador que crea una distancia de lo morfológico en tanto lo desvía de las semejanzas con otras visualizaciones generando la diferencia. Cabe aclarar que, aunque crea distancia, la subjetividad en el diseño nunca se separa de la sustancialidad que la determina, sólo se lleva a cabo un alejamiento temporal, ese que separa una mirada superficial de una mirada profunda. Gadamer describió este desplazamiento de la comprensión como una fluctuación permanente entre la parte y el todo donde el cometido es expandir la unidad básica de sentido, es decir, la sintaxis, en un fenómeno circular.

[...] el círculo no es de naturaleza formal, no es subjetivo ni objetivo sino que describe la comprensión como la impenetración del movimiento [...] el círculo de la comprensión no es, en este sentido, un círculo “metodológico” sino que describe un momento estructural ontológico de la comprensión [...] sólo es comprensible lo que representa una unidad perfecta de sentido [...] (Gadamer, Verdad y método I, p. 336)

Es importante aclarar que, en el caso del diseño, la mirada acentuada, en su carácter progresivo, más que una manera circular adquiere una figura espiral, incluso, desde una afirmación personal, se trata de dos espirales: una que describe la trayectoria y el movimiento del receptor o intérprete y otra que traza la trayectoria y movimiento de la tradición ampliando así los alcances semánticos y los posibles cruces transversales que hacen del diseño un pensamiento indudablemente complejo.

En esta vertiente se abren las perspectivas de la equivocidad o, en palabras de Mauricio Beuchot “el flujo vertiginoso de significados” (Beuchot, 2002, p. 22) donde la comprensión de lo diseñado es posible sólo desde las condiciones bajo las cuales se profundiza en el objeto. Hay estrategias de acercamiento y, con base en ellas es posible lograr la aproximación al fondo o contenido, se trata de la unidad perfecta de sentido condicionada por el contexto o campo a decir de la teoría de la Gestalt.

La estructuración del campo, también llamada construcción de la relación figura/fondo, también denominada el contacto, conlleva siempre un componente motor: no es sino dirigir la mirada o aguzar el oído. Encontraremos la misma preocupación en Merleau-Ponty, quien insiste, con [...] la relación que el cuerpo tiene con el mundo, en particular por el acto perceptivo y por la

motricidad de la cual surge el sentido. El cuerpo está en el centro de toda experiencia, alfa y omega, dimensión y componente irreductible del campo que constituye con el entorno. Desear reemplazar el concepto de cuerpo por el, más amplio, de sujeto o de persona restringe el significado de la expresión [...] (Robine, 2008, p. 202)

Primero, está la mirada directa que accede a los designadores morfológicos, cromáticos o tipográficos, dependiendo del diseño. Estos designadores, en el lenguaje visual, nunca son rígidos, siempre van a mostrar considerables rangos de flexibilidad. Posteriormente, se da la aproximación a los significados a través de la conceptualización de las ideas primarias y, una vez comprendido el concepto, se genera la materialización en un acto dialéctico en que la composición resultante contiene el sentido, entendiendo que las expresiones visuales significativas siempre tienen excedentes de éste.

Los excedentes de sentido son percibidos como condiciones de verdad o de aplicación, es decir, los límites bajo los cuales lo diseñado expone valores de verosimilitud. Según las teorías del significado los excedentes de sentido se exponen como intenciones particulares. El carácter semántico de un diseño es, por lo tanto, su intencionalidad donde la intencionalidad simbólica resulta un elemento definitivo para constituir tanto la conciencia individual como social de los sujetos tornándose en un referente esencial para comprender los vínculos perceptuales y expresivos de lo diseñado.

Es posible afirmar que, en el universo del diseño, no existe la subjetividad pura -sin mundo y sin historia- ni la objetividad pura -independiente de los procesos de semiosis, del diseñador y del sentido- por lo que el conocimiento y la comprensión de lo diseñado siempre ha de llevarse a cabo desde una posición extensa y abarcante, condicionada por las estructuras propias de la visualidad.

## Respuestas desde la mirada contextual o intersubjetiva

Diseñar es la consecuencia de acciones objetivas y subjetivas que tienen como foco un destinatario masivo, ese alguien, dicho de manera genérica, que habrá de mirar lo diseñado estableciendo diversos vínculos de afinidad y similitud o de disparidad y disimilitud. Son miles o millones de conexiones en las que, según las perspectivas del diseñador, habrá convergencias interpretativas.

Los discursos del diseño son acontecimientos que vinculan los signos de la objetividad y las significaciones de la subjetividad en la intersubjetividad de la comunicación donde la intencionalidad simbólica es parte fundamental del entendimiento de lo diseñado basado en el diálogo argumentativo con el otro.

¿Qué queda una vez recuperado el rostro del otro? El diálogo [...] el contenido de la discusión sí es importante y determina el modo en que procede la argumentación y el intercambio de las ideas. No obstante, en principio es el diálogo

[...] es la condición necesaria de la política en tanto conduce la mirada, como quien se orienta por la voz que interpela para dar en el fondo con la mirada del otro. (Aponte-Serrano, 2012, p.56)

Aquí se hace referencia a una ontología del diálogo en la que hay no uno sino innumerables lectores que recrean la semántica del texto o mensaje sin objetividad alguna. Todo discurso visual es un acontecimiento que relaciona los signos en la subjetividad de quien los manifiesta y la intersubjetividad de la comunicación llevando a cabo así la apertura de nuestros sentidos al mundo (Esquirol, 2017) con lo que se presta atención al entorno y se llevan a cabo conexiones de experiencia,

Sin lugar a duda, uno de los conceptos más importantes de la interpretación es el de intersubjetividad, que amplía el de subjetividad. Sujeto, define Gadamer, “quiere decir algo así como referencia a sí mismo, reflexividad, yo” (Gadamer, el giro hermenéutico, p. 13), el mismo autor expresa que dicha idea tiene su origen tanto en las expresiones de Locke sobre el carácter del pensamiento como en las caracterizaciones de la subjetividad que hizo Kant cuando la definió como “síntesis trascendental de la apercepción, que debe poder acompañar todas nuestras representaciones” (Gadamer, el giro hermenéutico, p. 24) pasando de la sustancia al sujeto constituyente bajo la cifra de la *estructura de la reflexividad*. Entre las formas intersubjetivas de llevar a cabo la mirada intersubjetiva o contextual se encuentran:

- *Mirada explicativa*, cuya interpretación busca mediar con base en la traducción posible de lo diseñado, responde al interés práctico.
- *Mirada normativa*, la cual fija el sentido de lo diseñado desde estrictas analogías sintácticas acudiendo para ello a factores perceptuales, de enunciación y de raciocinio.
- *Mirada fecunda o reproductiva*, que hace presente el sentido desde acciones que lo representan como la intención del diseñador y las expectativas de los receptores.
- *Mirada analógica*, desde la que se buscan elementos de similitud para construir la malla de significaciones que integran en sentido.

Todo vínculo intersubjetivo está circundado por experiencias contextualizadas y dimensiones espaciales y temporales que correspondan a cada acontecer de recepción. Dicho concepto sustenta las relaciones entre las intenciones del emisor externo y el diseñador, del diseñador y el medio o de lo diseñado y los receptores.

Lo diseñado, en su calidad de texto visual fijo, semánticamente independiente y con sentido múltiple, es resultado de un proceso condicionado por los prejuicios de diversos actores que se conjugan en la espiral hermenéutica de la comunicación. En los estudios acerca de la mirada se reconoce a la mirada analógica como la mejor mediación del pensamiento hermenéutico que permite acercarse a lo diseñado en una perspectiva que da cuenta de la intersubjetividad, del sentido en la polisemia, de las diferencias y las necesidades.

No se puede soslayar que la idea de mirada conlleva la presencia tanto del yo como la figura del otro. La narrativa visual compleja de lo diseñado enfrenta al hacedor y al receptor con diversas facetas de otredad y alteridad que involucran a: emisor externo, diseñador,

emisor interno y público; todas ellas son presencias que se encuentran en las capas del diseño interactuando entre sí y con la evocación permanente de los “otros” a veces como un murmullo o como una presencia esquiva, como actuantes, observadores o vigilantes. La otredad y la alteridad son uno de los elementos de la semiosis, como marcos de tensión en el diseño ya que confrontan la mirada con el hecho de que la visión directa oculta siempre un punto ciego. Lacan se refirió a una mirada que indudablemente es “la presencia de otros como tales.” (Lacan, 1977, p. 84)

## Consciencia de otredad y alteridad a través del diseño

La interpretación de lo diseñado, además de lograr la proximidad entre el objeto, su sentido y los receptores, al ser un fenómeno consciente tiene, como consecuencia lógica, el acercamiento a la *otredad* que supone la consciencia de la individualidad, la *alteridad*, que admite una identificación con otros en el marco de los horizontes sociales o la *notredad* que alude a la indiferencia funcional respecto al los otros y al sí mismo. Pino Parini habla de la interacción de la inteligencia en niveles individuales, paradigmáticos y contextuales. (Parini, 2002, pp. 31-32)

Ver es cambiar [...] no “vemos” con los ojos sino con el cerebro [...] la visión del mundo no depende tanto de cómo vemos cuánto de qué hacemos con lo que vemos, Forjamos una comprensión del mundo con sentido a partir de lo que ya sabemos o creemos saber [...] en el siglo XVII la ciencia occidental comenzó a distinguir entre la visión biológica, que ve lo que está ahí [correspondiendo con la mirada directa], y el juicio cultural, que le confiere sentido [con la mirada profunda] Descartes señaló que [...] el juicio corrige la percepción de la vista [por la acción intersubjetiva]. (Mirzoeff, 2016, pp. 71-72)

Toda experiencia consciente remite a los conocimientos previos y los esquemas conceptuales con la consiguiente apertura de perspectivas, ello supondría, desde la utopía de la comunicación, el descubrimiento del yo y del otro con todas las consideraciones que integra, en una aplicación de la teoría de la Gestalt, el todo con base en las partes, como asentó Berger “el modo en que cada uno ve al otro confirma la visión de sí mismo.” (Berger, 2016, p. 108)

El asunto es que, en las primacías de la mirada los efectos predichos no son una opción ya que las miradas pueden seguir las rutas del estereotipo en virtud de que los individuos no siempre saben quiénes son ni cómo conceptualizar las observaciones o crear conocimiento desde la visualidad ni desde el diseño. También es posible cometer equívocos como consecuencia de los excedentes de sentido que otorga el diseño.

Las teorías de la percepción y por ende las explicaciones sobre la mirada aportan elementos para la comprensión del fenómeno de la visualidad, no obstante, no abordan el mundo de la experiencia consciente. Es así como las perspectivas filosóficas acerca de *otredad* y *alteridad*, desde las miradas del diseño, se diluyen abriendo el territorio a la *notredad*<sup>6</sup>

descrita como la *incapacidad para tomar consciencia de los horizontes ajenos y la imposibilidad de percibir las consecuencias de los propios actos respecto a los otros y al sí mismo incluyendo todo el campo, la figura, el fondo y el contexto mismo*. Cada sujeto que mira es otro para alguien y también es susceptible de actuar como un *notro* a quien no le interesan las perspectivas propias o ajenas

El tema pertenece al ámbito del *ignoramus et ignorabimus*<sup>3</sup> y representa un límite acerca de la comprensión de los efectos reales de los diseñado y a la necesidad de considerar el asentamiento de una ética de la responsabilidad. Los diseñadores ejercen un poder sobre las miradas y “el ejercicio de este se convierte en objeto de reflexión [entendiendo que, en las miradas del diseño] la responsabilidad no es sólo individual, sino colectiva.” (Jonas, 2005, p. 23)

## Conclusiones

Lo que aquí se ha descrito es resultado de los cruces metodológicos entre hermenéutica, semiótica y diseño con base en la consideración de que este último se puede entender como un texto visual inmerso en fenómenos discursivos identificados cuyos códigos visuales y conceptuales constituyen las posibilidades de manifestación de la otredad, la alteridad o, incluso, la *notredad*, fenómeno surgido con la tecnologización de las consciencias llegando a extremos insoslayables de graves consecuencias durante el confinamiento por la pandemia. Ver es un acto fisiológico vinculado con la anatomía de un sistema de visión mientras que mirar es una acción direccionada en la que se involucra el cerebro como órgano pensante pero también lo hacen el contexto y las consideraciones intersubjetivas que todo individuo vive y acumula en su existencia y experiencia.

Mirar, en el diseño, es parte del hacer asociado a la disciplina, es la visión que, trascendiendo la fenomenología de la percepción, indaga e interroga, es algunos de los enfoques que suman sensaciones, percepciones y significación. La observación acuciosa es el detonador de pautas en las que se comprende, realiza o explica lo diseñado desde lo que se puede denominar la visión consciente.

Los latinos supieron hacer esta distinción esencial. Para ellos la palabra mirar (*mirari*) significaba extrañarse, admirarse ante algo o alguien. Ellos expresaron el acto de mirar como sorpresa, desconcierto, extrañamiento frente a lo visto. Mirar implica detener la vista, anclarla mediante una actitud serena en virtud de la cual se suspende, se pone entre paréntesis el resto del movimiento y la acción corporal. (Villamil, 2009, p. 101)

La reiteración del ejercicio y entrenamiento de la mirada nos permite distinguir los planos y contextos brindando a la memoria la posibilidad de considerar rasgos predominantes que apuntan hacia el diseño o bien, lo retroalimentan desde el sí mismo o para contribuir a su mayor comprensión para que, coincidiendo con Cruz y Díaz (2003) los procesos comunicativos sean las resultantes de la observación e interpretación de fines, expectativas,

figuras o fondos que facilitarán o dificultarán las secuencias proyectuales dando paso a las legítimas manifestaciones de la otredad y a alteridad impidiendo el avance de la notredad que afecta considerablemente las miradas del diseño en los tiempos actuales..

### Notas:

1. © Neologismo propiedad de la autora.
2. Dicho poema alude a William Shakespeare en Romeo y Julieta: “*la rosa no dejaría de ser rosa, y de esparcir su aroma, aunque se llamase de otro modo*”
3. La frase significa *desconocemos y desconoceremos* y encarna la respuesta del agnosticismo ante los dilemas o enigmas del conocimiento.
4. © Neologism, author’s property
5. © Neologismo propiedad de autor

### Referencias bibliográficas

- Aponte-Serrano, Josua-Óscar (2012) “Sofando: La mirada filosófica: un vistazo al rostro del otro” en *Boletín Científico Sapiens Research*, 2 (2), pp. 53-57
- Berger, J. (2016) *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili
- Beuchot, M. (2001) *Elementos de semiótica*. México: Editorial Surge (Col. Magnum Bonum, 3)
- Beuchot, M. (2002) *Perfiles esenciales de la hermenéutica*. México: Instituto de Investigaciones Filosóficas, UNAM (Col. Cuadernos del IIF, 26)
- Cruz y Díaz, Ma. Del Rocío (2003) “La comunicación no verbal en contextos educativos. De lo que dicen las miradas” en *Comunicar*, 20. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, pp. 188-194
- Esquirol, Josep Maria (2017) “*Philosophy as Attentive Gaze*” en *HASER. Revista Internacional de Filosofía Aplicada*, No. 8, pp. 125-144
- Fernández, Mallo, A. (2021) *La mirada imposible*. Girona: Gunderkammer
- Heredia García, Carlos Dante (2005) “Interpretación Psico-Filosófica de la mirada” en *Anales de la Real Academia de Doctores de España*, Vol. 9, pp. 59-80
- Jonas, H. (2005) *Poder o impotencia de la subjetividad*. Barcelona: Paidós Ibérica (Col. Pensamiento Contemporáneo, 76)
- Lacan, J. (1977) *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. USA: W. W. Norton & Company
- Mirzoeff, N. (2016) *Cómo ver el mundo*. Barcelona: Ediciones Culturales Paidós
- Moñivas, A. (1996) “La conducta prosocial” en *Cuadernos de trabajo Social*. Madrid: Universidad Complutense, 9: 125-142

- Parini, P.(2002) *Los recorridos de la mirada. Des estereotipo a la creatividad*. Barcelona: Paidós Ibérica (Col. Arte y Educación, 3)
- Robine, J. (2008) *Le fond du champ. En arrière-plan du concept en Cahiers de Gestalt-Thérapie. Collège européen de Gestalt-Thérapie*, 22(1): 197-210, doi.org/10.3917/cges.022.0197
- Villamil Pineda, M. A. (2009) "Fenomenología de la mirada" en *Discusiones Filosóficas*, 10 (14), enero-junio, pp. 97-118
- Wang, H. (1974) *From Mathematics to Philosophy*. New York: Routledge

---

**Abstract:** When what is designed is observed, there are levels of understanding that go from the superficial to the deep, following reflexive trajectories that sharpen temporally and spatially. The look can be insubstantial and light, looking only for the exterior and apparent, however, if it goes beyond the first glance, the steps plunge thought into the unfathomable. These layers begin in the tangible and objective whole but can culminate in absolutely subjective fragments.

Based on the foregoing, it is feasible to have various interpretive references, understanding the importance of the faces of design from which we can understand the otherness-nootherness<sup>4</sup> antinomy because a repertoire of multiple values is awarded, among which the primary and original description stands out. It is at the beginning of every perceptual link. Notwithstanding the foregoing, entering other broader and more remote sediments is a condition to be immersed in the world of explanation in which everything makes sense, can be deconstructed and understood because proximity brings us closer to another face of design.

From this perspective, it is necessary to establish levels in an evaluative context that requires intuitive or pre-reflective or pre-theoretical action, but also requires thinking, conceptual and reflective action. Looking at design, in these hermeneutic and meaning horizons, requires a praxis that carries out journeys of thinking and doing

**Keywords:** gaze - objectivity - subjectivity - intersubjectivity - interpretation

**Resumo:** Quando se observa o que se projeta, há níveis de compreensão que vão do superficial ao profundo, seguindo trajetórias reflexivas que se aguçam temporal e espacialmente. O olhar pode ser insubstancial e leve, olhando apenas para o exterior e aparente, porém, se for além do primeiro olhar, os passos mergulham o pensamento no insondável. Essas camadas começam no todo tangível e objetivo, mas podem culminar em fragmentos absolutamente subjetivos.

Com base no exposto, é viável ter várias referências interpretativas, entendendo a importância das faces do design a partir das quais podemos entender a antinomia alteridade-no-alteridade<sup>5</sup>, pois se premia um repertório de múltiplos valores, entre os quais a descrição primária e original se destaca, está no início de todo vínculo perceptivo. Não obstante o

exposto, entrar em outros sedimentos mais amplos e remotos é condição para estar imerso no mundo da explicação em que tudo faz sentido, pode ser desconstruído e compreendido porque a proximidade nos aproxima de outra face do design.

Nessa perspectiva, é necessário estabelecer níveis em um contexto avaliativo que requer ação intuitiva ou pré-reflexiva ou pré-teórica, mas também requer ação pensante, conceitual e reflexiva. Olhar para o design, nestes horizontes hermenêuticos e de significação, requer uma práxis que realize percursos de pensar e fazer.

**Palavras-chave:** olhar - objetividade - subjetividade - intersubjetividade - interpretação

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]

---