

tación: servicio, información y publicación de documentos académicos, deben ser de una excelencia superlativa, acorde a un contexto universitario en crecimiento.

Como podemos ver hasta aquí, uno de los principios de la vida académica es la publicación de los resultados del trabajo de los docentes e investigadores. Gran parte del desarrollo curricular está condicionado por las publicaciones y el nivel teórico que este material contenga.

Nosotros entendemos que las publicaciones no deben verse como un proceso separado de los fines científicos de las universidades y centros investigadores, sino como la conclusión necesaria de ese proceso, para luego reintegrarse al marco institucional como una herramienta de consulta, reflexión y apoyo didáctico de la comunidad académica.

Y si el proceso está bien comprendido, el proceso nunca cierra, siempre queda dispuesto a nuevas experiencias creadoras, ésta es también nuestra propuesta, una invitación formal y participativa de puertas abiertas.

Reseñas bibliográficas

- Aguirre Romero, Joaquín M^a (1997), *Las posibilidades de la edición de revistas universitarias en red*, en José Romera Castillo (ed.). Literatura y multimedia, Madrid, Visor-UNED.

Conocimiento y diseño

Mirta Kracoff

El conocimiento es una información sutil y formidable, personal y colectiva que buscamos, atesoramos y utilizamos. Es la esencia de la cultura y de las universidades, ya que lo que en aquella se cultiva es el árbol que el mito bíblico llamó de la ciencia, y lo que define a éstas es el lugar donde se genera, trasmite y difunde el conocimiento.

El deseo de saber y su satisfacción, conocer, son el teatro de la vida misma, un drama permanente de conflicto y resolución que no sólo ha dado origen a la ciencia; mucho antes haría florecer a la filosofía, y aún antes, en la aurora del ser humano, al arte y a la técnica. Y también, aquí y allá, produjo sabiduría. Es así que aquellos pueblos que cultivaron el árbol del conocimiento cosecharon civilizaciones.

Conocimiento y como consecuencia adaptación. Adaptación y como consecuencia evolución. Si este es el caso parecería de importancia capital detenerse a reflexionar sobre qué es el conocimiento.

Desde antaño se dice que en esencia el conocimiento es una relación que se establece entre un sujeto y un objeto. En tal relación el sujeto capta propiedades o características del objeto y constituye una imagen o representación. Ahora bien, pronto nos damos cuenta de que, lejos de ser un mero receptor pasivo, el sujeto se comporta activamente para que pueda darse el conocimiento: debe orientarse hacia el objeto, percibirlo, valorarlo, razonarlo, imaginarlo, manipularlo. Además, es en la acción donde mejor se manifiesta el papel activo del sujeto, ya que el conocimiento se revela en un cambio conductual del individuo en referencia al objeto, cambio que refle-

ja el proceso mismo de su adquisición y que llamamos aprendizaje. En una palabra: es sólo en un proceso activo de interacción entre objeto y sujeto que puede surgir el conocimiento. Quizás podríamos decir que el conocimiento es el *esquema dinámico* de tal interacción.

La tarea de la teoría del conocimiento, llamada epistemología (del griego *episteme*, comprensión, conocimiento y *logos*, tratado) desde los clásicos, es precisamente abordar estos problemas. La epistemología ha sido recientemente alcanzada por una nueva y vigorosa interdisciplina que promete impulsar el estudio y la comprensión del conocimiento por un camino más científico y más amplio. Verifica que la división existente entre ciencia pura por un lado y tecnología –entendida como aplicación de los conocimientos científicos– por otro, es meramente teórica, puesto que en la realidad el límite se desdibuja.

La ciencia pura procura la explicación y descripción de los fenómenos, “la ciencia no provee la verdad absoluta” decía Asimov. “La ciencia es la manera de mejorar nuestra comprensión de la naturaleza es un sistema para probar nuestros conocimientos enfrentándose al universo para verificar si encajan”, la tecnología ofrece un conjunto de instrucciones que permiten resolver problemas fácticos, comprende explicaciones y formulaciones en nuestro caso sobre diseño que se interrelacionan de manera constante.

La epistemología recurre a la utilización de conceptos lógicos para precisar la estructura de sus teorías, la lógica es la parte de la filosofía que trata sobre lo verdadero, lo falso y lo dudoso y nos nutre de razonamientos moleculares, es decir de aquellos que están compuestos por dos tipos de componentes: los enunciados científicos simples o autónomos y las expresiones conectivas lógicas. Para que sean moleculares, los razonamientos deben tener un valor de verdad, y esta es una cuestión de hecho que se investiga empíricamente.

Las fuentes epistemológicas son las que se encargan de proponernos el razonamiento deductivo, que, es un conjunto de proposiciones que se presentan como garantía de las conclusiones.

Según Klimovsky, existe una separación entre metodología y epistemología: por un lado una disciplina es eminentemente práctica y la otra es mas bien teórica, y por el otro lado, una es no crítica, conservadora, y la otra es crítica, cuestionadora.

La epistemología concibe a la ciencia como un proceso dialéctico en el que teoría y práctica se controlan mutuamente.

El problema fundamental que ocupa a la epistemología es el de *la relación sujeto-objeto*. En esta teoría se le llama “sujeto” al ser cognoscente y “objeto” a todo proceso o fenómeno sobre el cual el sujeto desarrolla su actividad cognitiva. De este modo, el problema se presenta en la relación de quien conoce y lo que es cognoscible. En esencia, se trata de la naturaleza, carácter y las propiedades específicas de la relación cognoscitiva, así como de las particularidades de los elementos que intervienen en esta relación.

Al desarrollar la relación del diseño con el conocimiento necesitamos definirlo, y sin duda estamos en el terreno de la filosofía en cuanto abordamos esta relación desde lo epistemológico, estético y ontológico.

Si partimos de Kant entendemos que conocer es ante todo elaborar las cosas para construir el ámbito de la objetividad, es decir es una operación transformadora que el sujeto desarrolla.

Hegel llegará más lejos y postulará que conocer es directamente crear el objeto de conocimiento, más aún la realidad.

El diseñador participará de esta construcción desde su actividad disciplinar, caracterizada por un tipo de pensamiento que no sólo genera concepto, sino que éste deviene objeto.

El proceso de diseño exige básicamente el desarrollo de un tipo de pensamiento: el pensamiento proyectual que requiere un particular modo de observación, reflexión y acción (Fue Tomás Maldonado quien por primera vez utilizó la acepción actividad proyectual en la definición sobre diseño industrial que redactó para el congreso del ICSID (International Council o Societies of Industrial Design en 1961).

El pensamiento proyectual es un pensamiento nuevo. Una forma de pensar que nace en el siglo XX y encuentra su origen más nítido en el movimiento moderno, notable experiencia vanguardista en los campos de la arquitectura, del arte, de la industria, de la técnica, de la filosofía, de la psicología y del psicoanálisis. Se desarrolla en Europa y Estados Unidos y se gesta en el expresionismo alemán, en el futurismo italiano, en el constructivismo ruso, en el cubismo, en el dadaísmo, en el surrealismo. Se expande con los avances científicos de la escuela de la Gestalt, encuentra su centro vital en la Bauhaus y recibe un aporte revolucionario con la obra de los grandes maestros de la arquitectura moderna.

La arquitectura y el arte son los núcleos generadores del pensamiento proyectual y por lo tanto del pensamiento del diseño.

Por proyectar comprendemos la acción y efecto de planificar un objeto o elemento conformador del entorno humano, su producción, su forma y sus funciones utilitarias, primarias y directas o sus valores simbólicos. Esta actividad tiene un carácter fundacional y se instaura en el mundo del proceso de diseño. Es la culminación de la etapa que se denomina de investigación, y el comienzo de la siguiente donde se procede al uso del recurso visual de representación del tema a resolver para su posterior materialización.

Proyecto es la mira, el propósito de hacer alguna cosa de manera planificada. De ello se desprende que diseño es la facultad creadora de proyectar, podría inferirse entonces que diseño y proyecto son sinónimos sin embargo es conveniente subrayar la diferencia que distancia a ambos, proyecto es el plan para la ejecución de una obra u operación, diseño es el plan destinado exclusivamente a la configuración de una obra de carácter formal o una forma visual o audiovisual, bidimensional o tridimensional.

La conceptualización de un producto, que debe hacerse en una etapa muy temprana del diseño, no siempre será posible con el conocimiento proporcionado por una sola disciplina, es por esto, que se hace necesaria la interacción de diversas disciplinas, no para formar una única teoría de diseño, sino para la aplicación de diversos métodos y metodologías, conceptos e información en los procesos de diseño.

Un diseñador que no acuda al uso de las computadoras y el complejo de periféricos necesarios para la preparación de un diseño y el proceso que lo lleva hasta su producción y comercialización, tendrá que batallar tanto como el hombre que intenta perforar la roca con clavos de madera, con el agravante de un sistema social que impone ritmos y tiempos difíciles de evitar.

Los diseños necesitan de un cúmulo de ideas y conocimientos para su producción que va dirigida a la sensibilidad diaria del hombre común.

El hombre, en su intento por desarrollar nuevos productos que le permitan satisfacer su espiral de necesidades, ha observado el mundo e intentado modelar y reproducir lo que ve. El resultado de este observar es un modelo que representa lo que el observador interpreta, no lo que en realidad sucede, y es a su vez, función de los espacios conceptuales del observador, creado por sus experiencias previas y por los estados mentales en que se encuentra al momento de hacer las observaciones.

Un usuario al usar un producto fluye - en una forma metafísica- a través del objeto, el cual realiza una serie de transformaciones en el individuo (experiencia). Dichas experiencias hacen al individuo distinto, así, cuando éste observa de nuevo el objeto, quién observa es otro, no el que inició la dinámica de uso que creó el objeto. Este nuevo individuo, al observar el objeto ve un sistema diferente, que no es más que una reinterpretación del objeto en el espacio experiencial del individuo después de su uso. El ver el producto de esa forma hace que el individuo sospeche nuevos usos para ese objeto, convirtiéndolo - al proveerlo de una dinámica de uso diferente (de una organización diferente)- en un nuevo objeto. Asimismo, el nuevo individuo, que satisfizo sus necesidades con el objeto, al ser transformado por éste, siente nuevas necesidades, lo que lo obliga a pensar en un nuevo objeto. "Deseo que sea más cómodo, más fácil, menos..."

De esta forma, al hacer fluir el hombre por el objeto, siendo el hombre el que crea el objeto, hace del sistema objeto-hombre un sistema cerrado, que se automantiene y se regenera, capaz de establecer los límites de una forma dinámica que depende de las dinámicas de uso, lo convierte en un sistema autopoietico.

El descubrir que el sistema usuario-objeto puede ser entendido como un sistema que se auto mantiene y se regenera, en una dinámica natural inherente al sistema mismo, y el saber que hay sistemas que de la misma forma se auto mantienen y se regeneran en una dinámica que puede ser no intencional (seres vivos) o intencional (sociedades), nos lleva a sospechar que se pueden construir isomorfismos que ayuden a explicar y entender el problema de diseño. Isomorfismos que involucren los elementos del sistema naturaleza- hombre- cultura- objetos a través de un eje temporal, que nos habiliten para entender cómo se han dado los cambios que hacen que los objetos nazcan en el ciclo generación- prueba- regeneración. Observaciones que nos permitan entender las diferencias y similitudes de los productos intencionales del hombre y los que se sospechan no intencionales

Esta situación ha provocado lo que los antropólogos llaman el "impacto de la cultura", que no es otra cosa, como comenta Alvin Toffler, que el efecto de una cul-

tura extraña sobre un individuo no preparado para ese cambio, que queda sin las claves psicológicas que lo ayudan a comportarse en sociedad, y éstas son reemplazadas por otras.

La historia, nos ayuda a comprender nuestro contexto y a pisar firme en nuestros pasos hacia el futuro. En nuestro ámbito, poca gente realiza un análisis reflexivo de su quehacer para planear las estrategias hacia el próximo acontecer. En pocas palabras, no hay memoria histórica y no hay prospectiva que nos ayude construir nuestro futuro.

La historiografía, ese conjunto de conocimientos que se refieren a la manera de escribir la historia, puede ser un elemento fundamental para entender lo que hemos hecho y lo que podemos hacer. La historia, por ejemplo, nos muestra dos escenarios, un principio y dos posibilidades que en principio han dado paso a la situación actual del diseño en nuestro medio, y después una nueva alternativa para tratar de entender nuestra profesión y su futuro.

Los escenarios sobre los que actúa el diseñador son:

- El contexto social y sus preguntas: ¿Cómo somos? y ¿Qué queremos?
- El contexto tecnológico y la pregunta: ¿Qué tenemos?
- El análisis reflexivo de estas preguntas en su contexto nos darían la oportunidad de construir un perfil del estudiante y el profesional del diseño, y la oportunidad de interpretar a partir de coincidencias y diferencias la naturaleza de nuestro diseño.

Si a esto agregamos el segundo punto, el del principio, ligado a nuestra forma de pensar, a nuestra ideología, entonces nos acercaremos al concepto de identidad, de todo aquello que nos hace diferentes y específicos frente a los demás, frente a aquellos que no son nosotros.

En cuanto a las posibilidades, es posible encontrar circunstancias que se proyectan al futuro porque son el hoy y pueden ser el mañana.

Primera posibilidad

Es el medio profesional del diseño, por ejemplo, que según la literatura que nos llegó nos ubicaba en el medio de la producción, hoy se bifurca en dos direcciones:

- Diseño para la producción. En donde el diseñador colabora en el desarrollo de un objeto-producto hasta estar listo para su producción.
- Diseño para la comercialización. En donde el diseñador colabora en el desarrollo de un servicio para la comercialización de un producto que no necesariamente concibió el diseñador.

Pocos son los casos en que el análisis, la reflexión y la experimentación llevan al diseñador a un plano conceptual que lo coloque en un liderazgo de su medio y provoque un cambio sustancial que impacte a la sociedad en ese ámbito y aporte elementos de innovación ¿Por qué no lo han logrado? Porque simplemente no lo han sabido hacer.

La otra posibilidad, es la que siempre ha estado junto a nosotros, pero apenas hoy empezamos a ver: la conceptualización de nuestro quehacer que nos ayude a entender la realidad y nuestra función en este mundo. Ya algunos ilustres (Nigel Cross, 1998) ligados a los altos es-

tudios y a la investigación han planteado el escenario en que se mueve el diseño, y los caminos que el profesional tiene para lograr entender y dominar su realidad.

Epistemología del diseño. Fenomenología del diseño. Praxología del diseño

La epistemología del diseño, basada en el conocimiento del profesional. Aquí debemos incluir una teoría del diseño, hoy en construcción, que fundamente nuestra práctica.

Gui Bonsiepe ha dicho con razón que hoy estamos en la antecámara de la teoría del diseño; una teoría indispensable emparentada con la hermenéutica, para consolidar un discurso de diseño, que bien utilizado representa el éxito del diseñador en la comunicación y conceptualización que vende bien y posiciona mejor a nuestra profesión. Por el momento, ese discurso es muy pobre, como lo ha comprobado el fracaso de tantos diseñadores incapaces de gestionar adecuadamente sus propios proyectos.

La fenomenología del diseño tan indispensable para entender la génesis de los objetos, todos esos fenómenos que se manifiestan durante su vida útil, y aún la compleja relación psicológica y simbólica con el hombre. Un profesional que soslaya un estudio de esta naturaleza en sus proyectos, está condenado a no entender su función social y a tropezar con los errores del pasado.

Por último, la praxología del diseño analiza, como su nombre lo indica, la práctica del diseñador, el desarrollo de sus proyectos, los métodos de trabajo y la organización de los equipos que inciden en la gestación, transformación e introducción al medio de consumo del objeto-producto.

Sigue latente la pregunta sobre el diseño que queremos todos nosotros, y lo más importante: qué diseño necesitamos nosotros. Podemos cerrar los ojos a los cambios mundiales, cerrar la puerta y encontrar las respuestas que buscamos en nuestro pasado. Igual podemos deslumbrarnos con esa fila interminable de maravillas surgidas de la más nueva tecnología que nos ofrece, apoyada en el más refinado marketing, la festejada parafernalia objetual del cambio de milenio, y hechizados, tratar de imitar ese camino.

En la comprensión cotidiana, el conocimiento es considerado un fenómeno propio de las personas (conocimiento localizado en el "cerebro de las personas"), que puede ser también externalizado y depositado a manera de documentos de textos en bancos de datos como bibliotecas. Pero dos autores de las ciencias de la administración van un escalón adelante y ofrecen la siguiente caracterización.

El conocimiento es una mezcla fluida entre experiencias construidas, valores, información contextual y perspicacia de experto que provee una estructura para evaluar e incorporar nuevas experiencias e información.

Eso se origina y está aplicado en la mente de los conocedores: el conocimiento como experiencia acumulativa necesita ser comunicado y compartido entre individuos. El proceso de comunicar y compartir conocimiento está vinculado a la presentación del conocimiento, y la presentación del conocimiento es - o podría llegar a ser - una función central del diseño.

La delimitación del campo de desarrollo del diseño varía según el marco ideológico, y la única limitación

concreta está en la esfera del conocimiento del sujeto que diseña; si no existen aportes más abarcativos y complejos se estanca en un mundo de propuestas de peligrosa parcialidad, ya que el diseño como disciplina, y los diseñadores en su actividad, directa o indirectamente llegan en mayor o menor medida a toda la sociedad independientemente de la conciencia de este fenómeno por parte del receptor e incluso del emisor.

El diseño toma base en un conocimiento previo de la sociedad, de sus individuos y de las múltiples redes de comunicación, busca comprender los lenguajes de dichas comunicaciones y desarrolla mensajes a partir de dichos sistemas para ser decodificados por el entorno y sus componentes individuales y grupales, media en toda relación del hombre con su entorno y con los objetos producidos por él.

Podemos establecer tres modos que desarrollan el conocimiento con relación al diseño:

Conocimiento abarcativo o general, (histórico-filosófico, etc.), generador del marco referencial desde el cual el sujeto observa el mundo, es decir construye su cosmovisión.

El conocimiento de las expresiones de su momento y su cultura, es decir el mundo que habita el sujeto.

Conocimientos específicos de su disciplina, según la curricula de su formación, y de otras orientadas a su hacer, es decir, su conocimiento profesional.

A las necesidades de ese mundo, el diseñador ofrece respuestas, dependiendo de su conocimiento la capacidad propositiva, tanto más rica en función de la calidad, variedad y relaciones establecidas, otorgándole en el hacer la posibilidad de elegir o sea de ser libre creador.

Esto sólo es posible en el sujeto de la cultura, y sus grados de libertad estarán en relación con su conocimiento y comprensión de esa cultura a la cual es sujeto.

Tal vez no resulte obvio a primera vista que la presentación del conocimiento requiere la intervención de acciones proyectuales. Pero sin la intervención del diseño, la presentación del conocimiento y la comunicación simplemente no funcionarían, pues el conocimiento necesita ser mediatizado por una interfase que puede ser percibida y asimilada. De otra forma, el conocimiento permanecería abstracto y no sería ni accesible ni experimentable.

El diseño toma base en un conocimiento previo de la sociedad, de sus individuos y de las múltiples redes de comunicación. Busca comprender los lenguajes de dichas comunicaciones y desarrolla mensajes a partir de dichos sistemas para ser decodificados por el entorno y sus componentes individuales y grupales.

Vivimos en un tiempo de cambios frenéticos donde los paradigmas cada vez duran menos tiempo. Donde los cambios se dan cada vez mas aceleradamente (cambia la sociedad, cambia la familia, cambian los individuos) y lo hacen con una velocidad que no tiene precedente en la historia del ser humano. La ciencia y la tecnología han condicionado nuestra forma de vida, y a la vez, la cultura material padece una obsolescencia cada vez más rápida. Se orienta hacia el futuro al plantear soluciones inexistentes al visualizar productos en función de necesidades ¿Qué nos depara la futura historia? no lo sabemos. “El futuro es imprevisible: siempre ocurre lo improbable”. Mientras tanto, habrá que esperarla sin evadir el compromiso de definir la naturaleza del diseño.

Reseñas bibliográficas

- Cazau, Pablo (1998) *Epistemología y Metodología*. Buenos Aires.

- González Ruiz, Guillermo. (1994) *Estudio de diseño* Buenos Aires: Emece.

- Gutiérrez Sáenz, Raúl. (2007) *Introducción a la filosofía*. Estado de México: Esfinge.

- Hessen, Johannes (1997). *Teoría del conocimiento*. Estado de México: Esfinge.

- Lewkowicz, Ignacio y Sztulwark, Pablo. *Arquitectura plus de sentido*. Kliczkowski.

- López, S., Obregón, L. Restrepo, L. *Aproximación a la Complejidad del Diseño*. Theomai.

- Peñalba, S., Rodio, S.T., Logegaray, J., Gutman, A., Pereyra, N., Rodríguez, L., Garrido, M., Gonella, J.C. Reissis, T. *Diseño Teoría y Reflexiones*. Kliczkowski.

- Samaja, Juan (1995) *Epistemología y Metodología*. Buenos Aires: Eudeba.

Significados y significantes: sobre algunas reflexiones metatextuales en el lenguaje audiovisual

Juan Pablo Lattanzi

La siguiente reflexión surge a propósito de una clase que tuve que dar recientemente dentro del curso de Introducción al discurso audiovisual. El tema de la clase era “la imagen audiovisual” (tema tan amplio como vago, por cierto). Sin embargo, el sentido común parece orientarnos en determinadas direcciones al momento de buscar las herramientas necesarias para el desarrollo de una clase que dé cuenta de la imagen audiovisual. La fotografía, la dirección de arte, las reglas de composición, la perspectiva, la paleta de colores, son algunas de las herramientas que figuran en los “manuales” del cine. Rápidamente, sin embargo, me asaltó la sospecha de que debía desconfiar del sentido común. Decidí entonces cambiar el enfoque y comencé a reflexionar (y a investigar) sobre la definición misma de imagen y como en la cultura occidental ésta se había comprendido. Busqué en Platón y en sus sombras proyectadas en una caverna¹, busqué en las artes plásticas medievales y renacentistas, busqué en la concepción fotográfica del siglo XIX, en obras vanguardistas de inicios del siglo XX, hasta que por fin, llegué a nuestra contemporaneidad donde las imágenes parecen ser todo. Al llegar al aula y previamente a exponer estos contenidos, les hice a los alumnos la siguiente pregunta: ¿Qué son las imágenes? Tras algunas dudas, los alumnos, que estudian en todos los casos, carreras vinculadas al uso de las imágenes, comenzaron a dar algunas respuestas. Estas respuestas partían del más básico sentido común y sus limitaciones eran denunciadas por la respuesta de un nuevo alumno que contradecía al anterior. Entonces llegamos al punto al que pretendía llegar: nuestras certezas en torno a la categoría de imagen ya no eran tales.

¿Qué pretendo sacar en limpio con este ejemplo? Lo primero es dar cuenta de las limitaciones que gran parte de la bibliografía y la educación audiovisual poseen. Los materiales de estudio son pensados meramente como