

# ACONTECER CyAD

## Seminario Colectivo de Experimentación, Producción e Investi- gación Artística (SCEPIA)

Fernando Botello Herrera  
Sandra Amelia Martí  
Ana Julia Arroyo  
Equipo Espacio Diseño



▲  
Exposición SCEPIA,  
pasillo edificio "R",  
CyAD, UAM-X. Foto:  
Fernando Botello

**E**L SEMINARIO COLECTIVO de Experimentación, Producción e Investigación Artística (SCEPIA) organizado por estudiantes y profesores de la División de Ciencias y Artes para el Diseño y una estudiante de Ciencias Sociales y Humanidades de la UAM, tiene como objetivo –entre otras cosas– mostrar los resultados de investigaciones sobre la creatividad, el arte y el diseño que se ha estado desarrollando por este colectivo. Tanto profesores como estudiantes han puesto de manifiesto cómo se reflexiona y produce el arte y el diseño en ciertos ámbitos sociales, en los cuales se promueve el intercambio, la configuración y la creación de alternativas.

El colectivo ha tenido presente que nuestra Universidad está fundamentada en el Sistema Modular como modelo educativo, mismo que plantea la transformación de la realidad social, es decir, se concibe a ésta en movimiento, en constante cambio y, por lo tanto, exige de la propia División y de sus áreas de in-

vestigación la capacidad de adaptación, de reorganización y de *praxis* de acuerdo con el contexto social en que se concibe esta forma de enseñanza aprendizaje. De tal modo que en el desarrollo del colectivo SCEPIA, ha destacado la investigación artística como un método que permite un acercamiento hacia la práctica y creación artística, así como a las posibilidades de generar conocimientos y reflexión teórica a partir de éstas con el propósito de revalorar y abrir nuevas vías para distintos aspectos investigativos y su relación con la docencia y la preservación y difusión de la cultura.

Es importante destacar la gran tarea organizada por el Programa de Educación Continua de CyAD para desarrollar tres ciclos de éste arduo y excelente seminario conducido por las maestras Nizaí González Machado y Giovanna Castillejos Saucedo, quienes son integrantes fundadores del Colectivo SCEPIA.

En los tres ciclos del seminario, se sostuvo la figura de la coautoría dada



Exposición SCEPIA, pasillo edificio "R", CyAD, UAM-X. Foto: Fernando Botello

la participación de sus colaboradores en numerosos eventos. En ese sentido, se logró exponer en el Laberinto Cultural SantaMA, espacio para exponer pintura, escultura, performances, videos, poemas y escuchar música, lugar de gran apertura a la cultura y la diversidad artística contemporánea, que además permite la interacción entre los creadores y el público en las inauguraciones, luego han sido invitados a algunos tianguis culturales dentro y fuera de la UAM<sup>1</sup>. Con este camino recorrido, fue posible en el año 2020 exponer en la Galería del Pasillo, edificio "R", de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM Xochimilco. A partir del 15 de enero fueron presen-

tadas 13 cajas, en las cuales 11 creadores expusieron de forma individual sus obras y las razones que motivaron su realización.

Así, fue posible observar esta serie de cajas que fueron conceptualizadas, organizadas, diseñadas, materializadas y tituladas por las y los siguientes autores:

- Nizaí González Machado: *Y yo estoy...?*
- Giovanna Castillejos Saucedo: *Constelaciones*
- Martha Isabel Flores Ávalos: *De la feminidad al feminicidio*
- Sandra Amelia Martí: *Objetos cartográficos*
- Blanca Tello Hernández: *El cuadro y sus variantes, del Diseño al Danzón y de regreso*
- Alfredo Flores Pérez: *Desplazamientos*

También han participado Nizaí González Machado, Giovanna Castillejos Saucedo, Martha Isabel Flores Ávalos, Sandra Amelia Martí, María Azucena Mondragón Millán, Alfredo Flores Pérez, Ana Julia Arroyo Urióstegui, Karen Anai del Ángel González, Ingrid Correa Rodríguez, Paula Barquera Mondragón, *Del objeto en transformación a la Investigación Artística* (profesores, investigadores y alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco), Asociación Internacional de Artes Visuales. III Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales, ANIAV 2017: GLOCAL [codificar, mediar, transformar, vivir]. En: [shorturl.at/bdvGI](http://shorturl.at/bdvGI)

Al igual, han publicado Nizaí González Machado, Giovanna Castillejos Saucedo, Investigación artística: *reflexión colectiva, intervención experimental*. Revista *Diseño y Sociedad* núm. 40, Primavera 2016, entre otras actividades.

- María Penélope Vargas Estrada: *Como muñeca de papel...*
- María Azucena Mondragón Millán: *Miedo*
- Yessica Rubí Ríos Rodríguez: *Mujeres guerreras*
- Ana Julia Arroyo Urióstegui: *La aprehensión de lo innegable*
- Karen Anai del Ángel González: *Encuentros*

En la inauguración, el maestro Roberto Padilla Sobrado, coordinador de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, dio la bienvenida a todos los presentes y cedió la palabra a los participantes de este proyecto, quienes emotivamente realizaron un homenaje performático al padre de la profesora Sandra Martí, de origen argentino. A manera de prolegómenos, se interpretaron por medio de trinos, silbidos, resonancias y onomatopeyas los sonidos de un pájaro, lo que dio entrada a una anécdota del artista José Martí, cuando en un viaje había llegado al aeropuerto de La Habana, Cuba, y se había encontrado con sus nietos Marcos y Sol. Por la gran emoción del encuentro, jugaba con sus nietos con un pañuelo blanco, mismo que lo movía con su mano como si fuera un pajarito; al ver

esto, las autoridades migratorias del aeropuerto se aproximaron a detenerlo, debido a que suponían que estaba traficando un ave de la zona. Para el colectivo, esta situación es considerada una acción simbólica de la inducción del arte en contextos cotidianos: como un juego que al principio se torna en algo desconcertante, pero mostrando que el arte tiene capacidad de referir, transmitir, situar, transformar y proponer universos imaginados. De ahí que los expositores revivieran esta anécdota emitiendo murmullos, rugido, gritos y bullicio para recordar a la naturaleza.

La doctora Martha Flores Ávalos mencionó como los productos presentados son parte de una investigación en torno al proceso creativo desde el propio autor, partiendo de su propia experiencia e inventiva. En ese sentido, explicó como la labor de investigar desde el arte y como creador dio como resultado una intensa tarea de reflexión y acción comprendida en dos años del seminario. Es un suceso que sintetiza una práctica creativa, a la vez, ha tenido como característica ubicar el término arte como productor de conocimiento, lo que da a éste un valor que opera dentro y fuera de las instituciones académicas; así-



Exposición SCEPIA,  
pasillo edificio "R",  
CyAD, UAM-X.  
Foto: Fernando Botello

mismo, este conocimiento, consideramos podría generar una transformación o un cambio en ciertos contextos sociales, económicos y políticos. Por ello, “esa característica” investigativa es profundizar sobre cómo estos conocimientos pueden generar un valor que coincida en lo cotidiano y en lo artístico. Pensamos que hay un vínculo más fuerte entre lo objetivo y lo subjetivo, por ello, se cuestiona la enseñanza en las instituciones o universidades de que lo subjetivo debe quedar descartado, cuando en realidad se trata de un aspecto importante para percibir la realidad, para completar el conocimiento que de ella tenemos. Se trata de percibir como vivimos en nuestro contexto de vida y aplicamos el conocimiento artístico, creativo, imaginativo, subjetivo, en nuestras labores cotidianas. Parte de esa investigación, se ha nutrido con la parte subjetiva que tenemos como personas, de los sentimientos y emociones que nos dan identidad como seres humanos.

Como conclusión, la profesora Ana Julia Arroyo Urióstegui subrayó que la investigación artística se incorporó y trabajó desde la universidad, para contribuir a la idea de que ésta propone ampliar las perspectivas de lectura e interpretación de los acontecimientos cotidianos, laborales, de la ciudad y del propio país. Parte del método de trabajo, fue realizar actividades de investigación fuera de la universidad, sacar un pie hacia el entorno e indagar qué podemos hacer productivamente en función de esta forma de abordar el proceso creativo.

Así, observamos en la Galería del Pasillo una síntesis del proceso de investigación artística, el desarrollo de la práctica y los resultados, que han sido diversos, de acuerdo con los propósitos de cada expositor. La obra expues-



ta tiene que ver con el collage, la pintura, la narrativa, la poesía, el performance, el dibujo, la ilustración, el mexikawai y el video que han sido herramientas propicias para identificar problemáticas como el sismo y su grietas terrenas y humanas, la mujer muñeca, las mujeres que luchan, los feminicidios, el encuentro con uno mismo, los desplazamientos y como se viven en espacios públicos, la acción femenina, la expresividad corporal, la cartografía y las costelaciones, cada uno como elemento propio, pero que se convierte en un todo en la búsqueda del conocimiento artístico y las formas de crearlo, lo que hace a este colectivo situarse en una vertiente contemporánea mundial en la que, al igual que otros métodos de investigación, se trata de plantear procesos de acercamiento a realidades sociales mediante el arte o la innovación creativa. Es necesario ir generando posturas reflexivas en torno a las prácticas artísticas que valoren los productos generados como parte de procesos de indagación, cuestionamiento, posibles respuestas y soluciones.

La investigación artística está usando métodos que cuestionan la realidad, la exploran, la replantean y la reflexionan como objeto posible de generar

▲  
Exposición SCEPIA,  
pasillo edificio “R”,  
CyAD, UAM-X.  
Foto: Fernando Botello

conocimiento, pero a la vez como un lugar de encuentro entre lo objetivo y lo subjetivo, el arte y la ciencia, es

decir, el encuentro y trabajo conjunto entre distintas disciplinas.

## Conferencia Arquitectura de Brasil

DCG Vania Bartolini Villanueva  
Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño



Museo de Arte  
Moderno de Río de  
Janeiro, Brasil.  
Foto: [shorturl.at/IESV4](https://shorturl.at/IESV4)

**C**ON EL TEMA DE LA interpretación arquitectónica de la cultura en Brasil a través de equipamientos, el 23 de enero de 2020, en la Sala Isóptica “A”, del edificio “D” de la UAM Xochimilco se llevó a cabo la conferencia Equipamientos Culturales en Brasil del siglo XXI impartida por el Dr. Ivo Girotto, de la Universidad de São Paulo, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Actividad organizada por el Área de Procesos Históricos y Diseño del Departamento de Métodos y Sistemas.

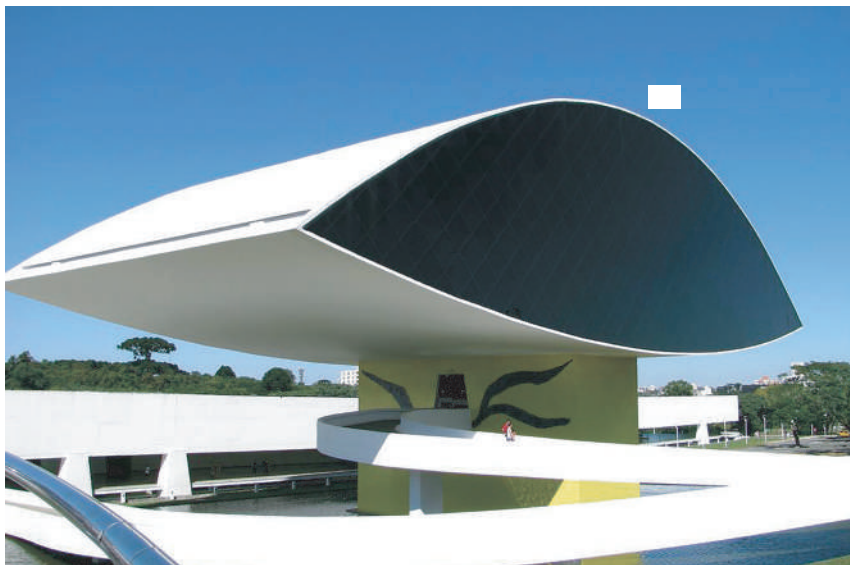
Tras una breve semblanza de su trayectoria como arquitecto e investiga-

dor, inició la conferencia contextualizando primeramente la relevancia que los equipamientos culturales en Brasil han presentado en las últimas décadas gracias a la estabilidad y el crecimiento económico del que gozó este país a partir de los años noventa y que se acentuó con su participación como sede de la Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014 y los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro en 2016. Después de un largo periodo de crisis económica que retrasó al país a participar en dinámicas globales, la visibilidad que le proporcionaron estos eventos colocó a Brasil en la mira de reconocidos arquitectos, tanto origi-

narios del país como extranjeros, que intentaron imprimir en sus obras la cultura brasileña.

Antes de exponer los proyectos idealizados bajo este pensamiento, el doctor presentó una clasificación de los grupos productores de la arquitectura en Brasil, que engloba tres diferentes diálogos: 1) Anteriores, 2) Interiores y 3) Exteriores. El primer grupo lo conforman arquitectos de la generación moderna, tales como Oscar Niemeyer. El segundo conjunto es integrado por una generación de arquitectos más jóvenes y, por último, en el ámbito de diálogos exteriores se encuentra la presencia de arquitectos extranjeros que participaron en este periodo en Brasil, entre los que destacan Álvaro Siza Vieira, Christian de Portzamparc y Santiago Calatrava.

A pesar de la variedad de proyectos arquitectónicos que tuvieron lugar durante este periodo, fueron las obras de carácter cultural, tales como museos y centros socioculturales, las que tuvieron mayor relevancia y de las cuales el doctor Giroto hizo mayor hincapié. Algunas de las obras mencionadas durante la conferencia fueron: el Museo Oscar Niemeyer localizado en la ciudad de Curitiba, el Museo Nacional de los Coches de Lisboa, el Museo del Pan en Ilópolis, la Fundación Iberê Camargo en Porto Alegre, la Ciudad de las Artes localizado en Barra da Tijuca y el Museo de Arte Moderno de Río de Janeiro. Todos estos proyectos, en los que estuvieron involucrados arquitectos de los diferentes diálogos mencionados por Giroto, intentaban mostrar la identidad de Brasil hacia el mundo, un homenaje a su arquetipo, aunque en algunos casos, al tratarse de perspectivas extranjeras, los resultados no encajaban realmente con la cultura del país y por



lo tanto, tampoco con su población. De hecho, son aquellas arquitecturas sencillas las que funcionaron mejor y lograron vincular a la gente y a la calle, a diferencia de las grandes obras que, a pesar de ser llamativas e innovadoras, no estaban lo suficientemente relacionados con la cultura para plasmarla adecuadamente, independientemente de si el diseño estuvo a cargo de arquitectos brasileños o extranjeros.

Para finalizar, se agradeció la presencia del Dr. Ivo Giroto y se realizó una pequeña ronda de preguntas, concluyendo en que este tipo de propuestas for-

▲  
Ciudad de las Artes,  
Río de Janeiro, Brasil.  
Foto: [shorturl.at/ejsvT](http://shorturl.at/ejsvT)

▲  
Museo Oscar  
Niemeyer, Curitiba, Es-  
tado de Paraná, Brasil.  
Foto: [shorturl.at/bBJx5](http://shorturl.at/bBJx5)

talecen la cultura y la identidad, pero deben mantener una relación con su origen para que sean bien aceptados

por la sociedad a la que se dirige y cumpla su función.

## CyAD en la Feria Internacional del Libro del Palacio de Minería

Sofía Ortega Rodríguez

Licenciatura en Comunicación Social



Exhibición de libros de la UAM, 41 FIL del Palacio de Minería, CDMX  
Foto: [shorturl.at/cfmvk](http://shorturl.at/cfmvk)

**E**N EL MES DE FEBRERO, la División de Ciencias y Artes para el Diseño de nuestra Unidad Xochimilco, estuvo presente en la edición 41 de la Feria Internacional del Palacio de Minería en Tacuba número 5 en el Centro Histórico.

El sábado 29 de febrero se hizo la presentación de tres libros: *Universidad y transferencia de conocimiento para la gestión del patrimonio*, *El mejoramiento barrial. Revisión de la experiencia en la Ciudad de México* y *Conversatorio sobre diseño*.

A las 12:00 hrs, en el Sala Filomeno Mata, Carlos Mercado Limones, Raúl Hernández Mar y Rodolfo Santa María realizaron la presentación del primer libro en el que Lucrecia Rubio Medina Prado fungió como moderadora.

*Universidad y transferencia de conocimiento para la gestión del patrimonio* es el resultado de un foro interdisciplinario convocado por la UAM y la Universidad de Alicante, en España, los maestros Lucrecia Rubio Medina y Gabino Ponce Herrero coordinaron dicho libro que consta de dos prólogos (uno por cada universidad) y 12 artículos.

En todos los artículos hay un tema en común: la gestión, el patrimonio y la administración para valorar y enriquecer la construcción en la tierra.

Esta publicación colectiva ofrece un análisis sobre la gestión integral del patrimonio y presenta una crítica sobre conceptos para darle una definición más adecuada; igualmente, los autores hablan sobre conservación, preservación y difusión de estos bienes, y tam-



◀ Presentación del libro *El mejoramiento barrial. Revisión de la experiencia en la Ciudad de México*, 41 FIL del Palacio de Minería, CDMX  
Foto: <http://bit.ly/39yEYIZ>

bién tocan una de las ideas centrales del libro que es la importancia de la transferencia del conocimiento a través de la División CyAD y la Cátedra UNESCO.

Por otra parte, a las 17:00 hrs, en el Salón Manuel Tolsá, Blanca Rebeca Ramírez y Sergio Tamayo Flores presentaron el libro *El mejoramiento barrial. Revisión de la experiencia en la Ciudad de México*, texto que fue coordinado por Francisco Javier de la Torre y Ricardo Adalberto Pino; Gonzalo Becerra Prado fue el moderador de esta presentación.

El libro es una reflexión sobre los 10 años que lleva en funcionamiento el Programa Comunitario de Mejoramiento Barrial en la capital, se mencionan sus alcances y retos, y se busca que dentro del debate público haya reflexiones y discusiones sobre el hábitat, la ciudadanía y la participación ciudadana, presentándonos un panorama de como funcionan cierto tipo de acciones, como mejorar los espacios pú-

blicos, revertir los procesos de expulsión, impulsar la participación de las comunidades, en la ciudad.

Finalmente, la participación de la División de CyAD en la FIL del Palacio de Minería, se dio como concluida con la asistencia de Leyda Milena Zamora y Gabriel Simón, para hablarnos del libro de este último titulado *Conversatorio sobre diseño*, el cual fue moderado una vez más por Gonzalo Becerra Prado en el Salón Manuel Tolsá a las 19:00 hrs. En un conversatorio imaginario entre diversas personas con un quehacer relacionado al diseño, es como el autor logra dar vida a este texto que toca temáticas comunes al diseño industrial, en donde se intercambian opiniones y argumentos respecto a estos, buscando presentar diversas ideas y visiones que inviten a la reflexión.



# Los Lenguajes del diseño

## Seminario del Departamento de Síntesis Creativa

Ann Jousedith Gutiérrez Gómez

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica

Equipo Espacio Diseño



El Departamento de Síntesis Creativa invita al  
Seminario Permanente Punto de Encuentro

Los  
Lenguajes  
del  
diseño

Martes 14 de Enero 2020  
10:30 am  
Sala Raúl Hernández  
Edificio "Q" 2do piso.

Los lenguajes utilizados en los diseños: urbano, arquitectónico, industrial y gráfico; están constituidos por diversos campos disciplinares que van desde la semiótica hasta la ergonomía, en torno a los cuales se desarrollan metodologías y operaciones que resultan en diseños como respuestas específicas en tiempo y espacio.

Banner de la conferencia ¿El diseño como lenguaje o los lenguajes del diseño?

**C**OMO PARTE DE las actividades del Departamento de Síntesis Creativa de nuestra División, durante el trimestre 19-O se llevó a cabo el Seminario Punto de Encuentro con el tema *Los lenguajes del diseño*, en la sala de seminarios Raúl Hernández Valdés del edificio "Q". Las conferencias se presentaron cada martes del 14 de enero al 3 de marzo de 2020.

Fue inaugurado el 14 de enero por la maestra Silvia Oropeza Herrera, jefa del Departamento de Síntesis Creativa, quien planteó algunas preguntas para reflexionar en torno al tema: ¿Qué pasa con los lenguajes del diseño? ¿Son muchos? ¿Son nuevos? ¿Son diferentes? ¿Cada época va cambiando? ¿Qué aportes nos pueden dar estas diferentes formas de usar el lenguaje?

Igualmente, estuvieron presentes el doctor Francisco Javier Soria López, director de la División de CYAD, quien agradeció y reconoció el trabajo del Seminario como un espacio de discusión y de debate, además enfatizó la necesidad de fomentar la participación de los alumnos como ponentes e hizo una invitación a toda la comunidad para seguir asistiendo a las conferencias en las que se presentan temas de vanguardia y de interés para alumnos, exalumnos y profesores de la División.

LOS LENGUAJES INCLUSIVOS EN LOS  
DISEÑOS. DISCAPACIDAD MOTRIZ  
Y DISEÑO INDUSTRIAL  
4 DE ENERO

En esta participación, la maestra y profesora de la Licenciatura en

Diseño Industrial, María Berthana Salas Domínguez, quien cuenta con una vasta experiencia trabajando con el concepto de diseño inclusivo, se refirió a la discapacidad física como una limitante de la movilidad autónoma e independiente del cuerpo; mencionó que se puede dividir ésta en tres partes: la primera es la discapacidad degenerativa, cuando el cuerpo se encuentra en óptimas condiciones y surge una limitante; la segunda, la discapacidad desde el nacimiento, como resultado de malformaciones o enfermedades genéticas; la tercera, surge por algún accidente. Salas menciona que hoy en día también se considera discapacidad a la vejez y el embarazo, a la obesidad mórbida y a otros factores físicos que crean una discapacidad motriz; tampoco es necesario tener una de estas afecciones para estar limitado en la movilidad: por ejemplo, el uso de carriolas se encuentra restringido en las calles, debido a la falta de infraestructura inclusiva.

Señaló que es importante la autonomía de cada persona, pero perder esta autonomía es un trauma importante, porque incluso la individualidad está en peligro, la privacidad, la capacidad de satisfacer necesidades personales e íntimas sin ayuda. La población se enfrenta a la falta de inclusión, empatía y accesibilidad, sin embargo, esta situación no es totalmente visible hasta que se vive en carne propia. La profesora mencionó que el hecho de vivir con alguien discapacitado nos hace ver todo aquello que falta.

Para el diseñar, es importante tener en cuenta que las personas con alguna discapacidad necesitan



el auxilio o acompañamiento de un familiar o un cuidador. En México, el costo anual de un cuidador ronda los 60 mil pesos, por lo que en la mayoría de los casos es un familiar quien toma en sus manos el cuidado de la persona discapacitada. En cuanto a mobiliario, los costos son demasiado altos para cubrir satisfactoriamente todas las necesidades del discapacitado; en el mercado actual, existen versiones accesibles de mobiliario especial, pero siguen siendo limitantes e incómodas para el usuario. Ni hablar del costo de los servicios médicos, insumos, etcétera.

La industria contra la universidad. Fácilmente, nos podemos dar cuenta que hay algo detrás de los precios tan elevados en los productos para discapacitados. Si comparamos un gimnasio para el hogar adquirido en cualquier centro comercial a un precio de seis mil pesos con los mismos componentes que usaría un mobiliario para discapacitados, nos daremos cuenta que este último costaría el triple, o más, debido a que las grandes industrias saben que en este nicho de mercado las personas pagan lo necesario para solucionar sus problemáticas. En respuesta a esta situación, la Universidad trabaja en diseñar y producir a

Banner de la conferencia *Los Lenguajes inclusivos en el diseño industrial*

bajo costo, aunque el trabajo es mayor debido a la falta de tiempo y presupuesto, pero en este sentido los alumnos se integran a proyectos de este tipo y son un gran apoyo.

La doctora Salas explicó que la investigación es fundamental para lograr un buen diseño de mobiliario y que tomar en cuenta la morfología es muy importante debido a que en su mayoría, éste es importado de Estados Unidos y, como tal, va dirigido para una población estadounidense o europea, que tiene dimensiones distintas al cuerpo del usuario promedio mexicano. En ese sentido, el diseñador industrial ha adquirido un amplio conocimiento de materiales, estética y de ergonomía.

Etnografía, la necesidad y la solución, Salas nos reitera que definitivamente es necesario para la investigación, ir al lugar y ver cómo funcionan las cosas en primera persona. Mejorar la calidad de vida desde el diseño, desde la parte psicológica en un niño que tiene una prótesis cualquiera, sin personalización alguna, cambia radicalmente cuando se toma en cuenta al usuario como individuo y como parte de la experiencia del diseño, la aplicación de la tecnología para embellecer esa

nueva pieza que formará parte de un individuo.

Concluyó la ponencia con la petición de ser entes sensibles hacia la discapacidad y la movilidad, la importancia de la inclusión radica en que ésta debe de ser parte inherente del lenguaje de diseño.

### ¿EL DISEÑO COMO LENGUAJE O LOS LENGUAJES DEL DISEÑO?

NARRATIVAS, DISEÑO Y REDES

14 DE ENERO

Con este título se llevó a cabo la primera ponencia a cargo de la doctora Berna Leticia Valle Canales, cuya área de especialización son la semiótica, la comunicación y las formas de representación simbólicas. Puntualizó que hay diferentes puntos de vista sobre qué es un lenguaje y su ponencia abordó el tema de los lenguajes desde el punto de vista de la lingüística y la semiótica. Explicó que el lenguaje es un proceso por el cual las criaturas vivientes interactúan, que en el caso de los seres humanos nos sirve para poder comunicar información, hacer predicciones de largo alcance y expresar sentimientos entre otras actividades, así como para construir una vida social con estructuras complejas, haciendo uso de sistemas de significación y comunicación que podemos generar a través de representaciones llamadas signos. Todo lenguaje, ya sea artificial o natural debe tener tres condiciones básicas las cuales son las siguientes: expresar, comunicar y significar.

Los lenguajes tienen algunas características propias: se autoorganizan, son autorreferenciales, se explican a sí mismos, son dinámicos.

Banner de la conferencia Los Lenguajes del diseño



El Departamento de Síntesis Creativa invita al  
Seminarío Permanente Punto de Encuentro

¿El diseño como lenguaje o los lenguajes del diseño?  
Narrativa, diseño y redes.  
Los discursos del Diseño y el Arte

Dra. Berna Leticia Valle Canales

Martes 14 de Enero 2020  
10:30 am  
Sala Raúl Hernández  
Edificio "Q" 2do piso.

Dentro de las ciencias del lenguaje se puede ver al lenguaje desde cuatro enfoques:

- El enfoque tradicional de la lingüística, desde un punto biológico y teórico, el cual debe cumplir ciertas condiciones y rasgos específicos para que sea operativo, ya que es cuando se habla de la gramática, de las figuras retóricas, de los niveles de articulación. Éstos sólo son desarrollados por los seres humanos y nos permiten significar un mayor número de signos para nombrar las cosas.

- El enfoque cultural formulado desde la visión de los antropólogos, en el que cultura y lenguaje son lo mismo y establece que la percepción, así como la comunicación son actividades culturales, se maneja la idea de que la variedad absorbe la variedad, es decir, solo se percibe y se comunica lo que la cultura provee, es un enfoque cultural-psicológico de los seres humanos basado en las condiciones ambientales, contextuales y geográficas determinadas del grupo humano al que pertenecen y definen sus estructuras sociales.

- El enfoque lógico-semiótico tiene como característica principal la recursividad, en este enfoque se menciona que no todos los sistemas semióticos son recursivos. Se establecen dos tipos de lenguajes: los restringidos (sistemas cerrados) como la matemática, que busca conclusiones necesarias; los no restringidos, como la lengua natural, cuya característica es que entre ellos pueden ser traducidos de un lenguaje A a un lenguaje B, por ejemplo traducir algo del español al chino, al sistema de señas o algo a nivel más icónico como lo es el sistema binario, que a su vez es un lenguaje artificial, y

el grado operacional puede determinar si es un lenguaje restringido o no restringido.

- El enfoque semiótico sistémico, también llamado semiótica computacional, es usado en las ingenierías, en la teoría general de los sistemas, así como en la creación de *software*; es más automatizado y se puede ver en procesos de entrada, salida y retroalimentación.

Después de explicar las definiciones de lenguaje de la lingüística y sus enfoques, argumentó que éstos son los que mayor resultado han dado en el análisis de publicidad, propaganda, diseño de objetos, manejo de crisis, por mencionar algunos. Concluyó que el diseño no puede ser en sí mismo un lenguaje, pero que los lenguajes son herramientas que le sirven al diseñador en su actividad creativa, los cuales en función de su conocimiento y manejo, mejor serán aplicados al diseño. Existen metodologías de diseño amplias como el diseño modular, cuyo estudio repercute en el desarrollo de la tecnología. El diseño visto como ciencia práctica enseñada en las universidades debe ser más participativo en los procesos y tener una socialización del conocimiento. El diseño no sólo es técnico, pues tiene una parte social. Las diversas teorías del diseño intentan alcanzar objetivos humanos diferentes según las instituciones y el conocimiento de los lenguajes, así como las reglas y condiciones que establece cada institución para poder adecuar cada diseño.

Los elementos básicos del diseño desde el punto de vista de la semiótica son éstos: el objeto de diseño, el destinatario y el diseñador. Éste últi-



▲  
Banner de la conferencia *La urbe y sus lenguajes*

mo es la convergencia de lenguajes, conjuntando técnicas léxicas, visuales, acústicas, táctiles, etcétera.

Mencionó que un buen diseño está conformado por el conocimiento de la teoría y la correcta aplicación de las técnicas usadas, de acuerdo con el procedimiento necesario, según el producto diseñado. El conjunto de estas técnicas genera lenguajes artificiales deductivos. Puede haber narrativas en el diseño elaboradas por el diseñador a través del manejo de diversos lenguajes, una narración simbólica del objeto. Estos objetos de diseño pueden operar como una narrativa, pero no todos tienen el mismo grado de significación, ya que puede ser efímera o permanente.

#### LA URBE Y SUS LENGUAJES

21 DE ENERO

La segunda sesión del seminario estuvo a cargo de los doctores Ricardo Pino Hidalgo y Jorge González Aragón Castellanos. En ésta, el doctor Pino hizo una reflexión acerca del uso de ciertos lenguajes para entender la ciudad, partiendo de análisis sociológicos, económicos y políticos.

En su intervención, él afirmó que la ciudad y su expansión se pueden ex-

plicar a partir de diferentes lenguajes descritos en cada rincón de su anatomía. Las formas de convivencia, el espacio público compartido y la convivencia en el territorio como recurso de desarrollo personal son un soporte físico en el que se pueden escribir signos con diferentes significantes que crean una identidad en los pobladores, en cada uno de los humanos que la habitan.

Agregó que el diseño entra en el espacio y el territorio en el momento en que utilizamos un lenguaje específico para comunicarnos entre humanos en la cotidianidad. Existen muchos elementos que nos permiten entender la ciudad, la manera en que la leemos y la aprendemos, a partir de la mirada.

Consideró que la cartografía es el lenguaje universal en el que la ciudad es representada gráficamente, es el papel, el protagonista de una relación entre el territorio y la percepción exterior. Después de la cartografía, la fotografía es también otra aproximación al espacio materializado en la ciudad, al fenómeno global de las ciudades.

Expuso que la ciudad no es un lenguaje, sino un soporte de múltiples lenguajes en el que se inscriben signos, códigos y mensajes que tienen que adecuarse a la forma en que se esté interviniendo.

También mencionó que la ciudad es polisémica en función de los sujetos que la viven, intervienen, construyen y reconstruyen; puede ser vista como una superposición histórica de objetos, de sentidos, de ideas, de discursos, de proyectos y, en particular, de prácticas que realizan los sujetos que las viven y transitan la ciudad. Por

ello, la importancia de los planificadores que reconocen los objetos y las actividades que se desarrollan ahí, de la gente que habita esa ciudad. Es indispensable, por tanto, apropiarse de un lenguaje que permita registrar lo que está sucediendo, capturar, transcribir, traducir, reescribir.

El doctor Pino comentó que los lenguajes que se utilizan en el urbanismo son los propios de otras disciplinas sociales como la economía, geografía, arquitectura, etcétera.

Es necesario entender la ciudad para poder intervenirla, comprendiendo la ciudad a través de lenguajes visuales para hacer una lectura desde la mirada; como el lenguaje pictográfico en los códices coloniales y prehispánicos, el cartográfico y su simbología que permite leer la representación gráfica de la ciudad y el fotográfico, con fotografías aéreas que permiten calcar dimensiones, áreas, distancias. Estos tres componentes: historia, etnografía visual y fotografía permiten una lectura de la ciudad. La fotografía nutre la lectura de la ciudad con los registros fotográficos de otros momentos, la historia se nutre del pasado y del presente.

Dijo compartir la idea de Wallerstein que “el presente es tan efímero que cuando acabamos de enunciarlo ya se convirtió en pasado”.

Otro componente que mencionó es la antropología visual, en particular la etnografía, que hace uso de la fotografía como herramienta del investigador planteándose un objetivo según lo que le interese observar y analizar.

Ricardo A. Pino mostró como ejemplos algunas fotografías de un

par de series que se encuentran en una sección de la revista *Política y Cultura* de la UAM Xochimilco, la primera llamada “Entre pueblos y barrios ciclistas”, en la que el investigador tiene un interés y se traza un objetivo: registrar la existencia de un ciclismo en la Ciudad de México para documentarlo. Muestra el planteamiento de la existencia de unos territorios con la intención de reivindicar a esos pueblos ciclistas resistentes a una modernidad motorizada. El fin de este ejercicio es salir a conocer la ciudad recorriendo el territorio previamente y plantearse un objetivo para testimoniar una práctica. Entrenar la mirada.

Otra serie que presentó, este investigador fue “Presencia arbórea”, en ambas series hay una búsqueda de un sujeto invisibilizado, además resaltó los valores estéticos o artísticos de las imágenes, la presencia de los árboles, como reconocimiento y elemento testigo de un acontecimiento.

Para finalizar destacó que en nuestra formación hemos perdido la capacidad de mirar la ciudad, además de señalar que estas disciplinas con sus propios lenguajes le han ayudado a hacer una lectura distinta de la ciudad.

En su intervención en el seminario, el doctor Jorge González Aragón compartió un poco de su trayectoria respecto del tema *La urbe y sus lenguajes*. Además, comentó sobre el desciframiento de la imagen desde la teoría y el análisis en un trabajo acerca de códices aztecas de planos de 15 casas con el Instituto Nacional de Antropología e Historia. En este trabajo, hizo una lectura arquitectónica propia, con el manejo del lenguaje desde la afición por

el interés en el tema, a partir de la exploración, la investigación y la intervención de los bienes inmuebles.

También mencionó que la ciudad, su comprensión y su estudio se hacen desde todos los ángulos del conocimiento, así también que la falta de comprensión entre los diferentes profesionistas dificulta la construcción de enlaces para espacios que permitan el estudio multidisciplinario.

Como conclusión de su participación en el estudio arquitectónico del trabajo que realizó junto con el INAH, mencionó que los códigos mapas y planos de tradición prehispánica son poco conocidos y poco estudiados por los investigadores mexicanos a pesar de que los mapas y planos históricos, así como los actuales son algunos lenguajes de los bienes inmuebles en México.

Comentó la importancia de conocer los orígenes y nacimientos de las ciudades para poder leer y luego interpretar a la ciudad y mencionó algunas reflexiones de problemas sociales que se reflejan en la falta de interés en nuestros orígenes y que impiden tener una visión clara de la ciudad, de su lectura e interpretación.

LA FOTOGRAFÍA COMO  
LENGUAJE DE DISEÑO  
28 DE ENERO

El Seminario departamental dio lugar a un par de charlas enfocadas a la fotografía. En la primera participó el profesor Luis Armando Rodríguez, egresado de la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM y quien tiene experiencia de trabajo en grandes marcas como Converse, Apple, Nestlé, entre otras. Abordó el tema desde

un enfoque publicitario, explicando que el factor más importante para la realización de imágenes para una marca es el concepto, que viene directamente del departamento de mercadotecnia de una empresa y que busca mantener un perfil específico. Comentó que desde el punto de vista de la producción, la fotografía es una herramienta para comunicar y que el *brief* da la pauta para generar la comunicación de la imagen de la marca, por ello, distinguirse de la competencia es mostrar la personalidad de la marca a través de la imagen.

El profesor mostró también algunos ejemplos de un *brief* de diferentes empresas dedicadas al ámbito gastronómico y mediante ejemplos visuales. Explicó cómo logró cumplir con resaltar las características más representativas de cada una, desde un enfoque hogareño hasta uno más íntimo y minimalista; por ejemplo, en la fotografía de alimentos preparados mencionó que para estimular el gusto, el tacto y el olfato a través de la vista hay que cuidar la profundidad de campo; cuidar la luz para resaltar el producto y poder percibir las texturas. Resaltar el producto mediante la fotografía dentro de la composición y así contar una historia que se pueda fotografiar.

El profesor también comentó que los diseñadores ya no se están preocupando por dibujar y que esta herramienta es esencial, ya que es la conexión directa entre el concepto y el papel. De igual manera, dijo que los métodos de enseñanza de la fotografía le dan prioridad a la técnica sobre el contenido, cuando lo que vemos primero en las fotografías es el contenido... El problema, mencionó, es que al trabajar, lo primero

que se ve es el contenido, la personalidad por generar en la fotografía, así también que, una vez pasado ese proceso, podemos pasar a la parte estética y, por último, a la técnica.

Al término de su ponencia, hubo una pequeña sección de preguntas y respuestas donde los asistentes expresaron sus dudas y pidieron algunos consejos al profesor, quién respondió con base en su experiencia, motivándolos a incursionar y adentrarse más en el ámbito fotográfico.

### EL LENGUAJE FOTOGRÁFICO

Posteriormente, participó la profesora María del Carmen Toledo, licenciada en Comunicación Social explicó que la fotografía está hecha a base de imágenes polisémicas, es decir, que tienen muchos significados; por ello, la tarea fundamental de un fotógrafo es el anclaje y la fundamentación de su trabajo, pues la fotografía siempre fungirá como una herramienta de comunicación, sin embargo, muchas veces se nos dificulta al no conocer del todo la forma adecuada de su realización.

Expuso que el lenguaje fotográfico parte del lenguaje visual, éste a su vez de la modelación icónica de la realidad, lo que hace que las imágenes no queden desapercibidas.

El formato digital de las imágenes hace que nuestra vida esté llena de éstas, pero esa naturalidad no nos permite detenernos a concientizar lo que estamos viendo.

Mencionó que existen tres tipos de iconicidad: la imagen realista, el más alto; la imagen figurativa, el medio; el abstracto, un nivel nulo. Estos tres niveles se representan

con tres funciones. La primera, la representación, en donde la imagen sustituye la realidad, de ella podemos hablar de un dibujo o una fotografía; la segunda, la simbólica, en la que la imagen tiene dos conceptos: una idea y un referente del concepto como los símbolos; la tercera, los signos, con significados que hemos aprendido y que no tienen las características propias de lo representado. La maestra remarcó que el lenguaje de las imágenes es universal y está condicionado por un marco cultural de cada individuo. Las imágenes son polisémicas, es decir podemos tener muchos significados, pero es importante tener un referente.

Agregó que una fotografía tiene dos tipos de mensaje, el denotado y el connotado: el primero es lo que vemos, lo que percibimos como el color, la definición y algunas teorías de la percepción que nos ayudan a determinar cómo vamos a leer la imagen; el connotado, que tiene que ver con la interpretación según lo cultural, buscando una sensación, una emoción o un significado.

En cuanto a la fotografía como lenguaje, se refirió a la manera en la que el fotógrafo concibe la imagen, como objeto encontrado o construido. A partir de ahí, con su experiencia técnica y cultural resuelve estos temas. También, la maestra expuso ciertos elementos del lenguaje fotográfico para la creación y decodificación de estas imágenes. Expresó que para leer y construir una imagen bidimensional se debe tomar en cuenta el emplazamiento de la cámara y las cuestiones técnicas aplicadas como el formato, la línea de horizonte, el encuadre, los ángulos fotográficos, los cuales significan diferentes cosas, así mismo



la composición, la perspectiva que es fundamental para tener una idea tridimensional en la fotografía ya que las líneas dan dirección, tensión, estabilidad y equilibrio, principalmente gracias a la luz y las sombras; el movimiento, que también ayuda a crear un lenguaje fotográfico a través de diversos recursos con las velocidades de obturación, como los barridos, los congelados, los giros, entre otros; los planos también se deben de tomar en cuenta, ya que sirven para comunicar y crear historias, tomando como referencia el cuerpo humano.

Para finalizar, mencionó que es importante tener conocimientos sobre la psicología del color, pues juega un papel importantísimo en cualquier recurso visual cómo método de comunicación.

#### LOS LENGUAJES INCLUSIVOS EN LOS DISEÑOS. COLOR INCLUSIVO

4 DE FEBRERO

En esta ocasión, el profesor Octavio Garay Angulo presentó un interesante tema relacionado con la percepción del color enfocado a la inclusividad y comenzó su participación con la cita de Claude Monet: “El color es mi obsesión diaria, la alegría y el tormento”.

La estructura del discurso se dividió en cuatro ejes: ¿El color es un lenguaje o solo un medio del diseño? ¿Cuál es la propuesta del color inclusivo? ¿Cómo se define el lenguaje de este? ¿Cuál es la relación del daltonismo con los diseñadores?

Expresa que el color es un lenguaje, porque tiene que ver con la comunicación, la significación y la representación, además se incor-

pora a otros lenguajes. La relevancia del color en el diseño radica en que es un estímulo visual y genera reacciones, tiene que ver con los sentidos y con la sinestesia además de otros aspectos físicos, culturales y psicológicos.

El color dentro de la disciplina del diseño tiene una función en la enseñanza-aprendizaje, ya que aprendemos a través del color utilizado en material didáctico como libros, teniendo en cuenta sus cualidades establecidas en las teorías relacionadas. De otra manera, la cuestión es la aplicación según la salida y el soporte, pues el color está presente todo el tiempo.

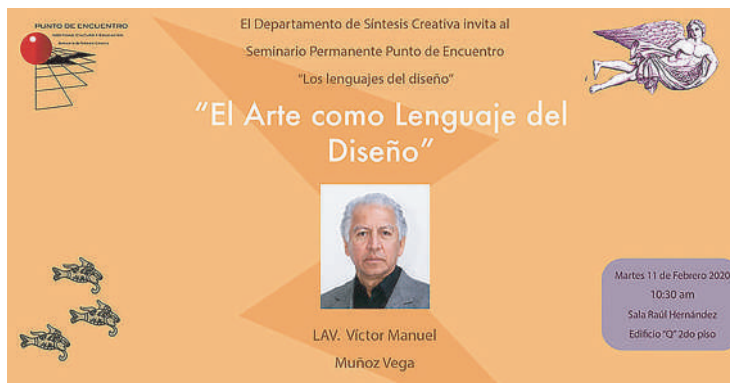
Para una persona con daltonismo, hay métodos, estrategias y herramientas de apoyo que se pueden aplicar para poder auxiliarlos. De las experiencias vividas en carne propia por el profesor, surge la idea de apoyar la enseñanza para personas que comparten su situación generando estrategias para los estudiantes de diseño con daltonismo, centrando este proyecto en algunos puntos importantes: los estudiantes y profesionales del diseño; la enseñanza para los estudiantes y profesores; el usuario final. Hay personas que ven el mundo distinto por lo que no hay que hacer estandarización del color, pero sí hacer evidente estas diferentes formas de ver. De forma breve, en el daltonismo existe una alteración en los conos donde falta un sistema de color perceptible.

Como conclusión, resaltamos la importancia de implementar diversas estrategias en los temas del color para incorporar y atender las necesidades de las personas con deficiencias o alteraciones visuales

como el daltonismo y generar un diálogo más inclusivo a través de este lenguaje.

EL ARTE COMO LENGUAJE DEL DISEÑO  
11 DE FEBRERO

Víctor Muñoz Vega, licenciado en artes visuales y docente de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, nos proporcionó diversas reflexiones sobre los procesos de transformación social. Al respecto, comentó que en su texto *Notas sobre arte, lenguaje y diseño* habla de la búsqueda del lenguaje en el periodo modernista y cómo influyó en los cambios en el arte y en la sociedad. En este periodo, se buscó modificar los lenguajes creativos en la literatura, la pintura, la música, la poesía y otros campos del diseño. Este tiempo fue de una gran riqueza tanto artística como social. Se inició con las consecuencias de la toma de París, los movimientos militaristas y las posturas radicales. Hubo una lucha a nivel cultural para generar el movimiento del simbolismo. Se presentó la desdicha y una crisis de desigualdad que ha permitido el crecimiento de las clases dominantes. Dicha etapa, llegó a su fin con la Primera Guerra Mundial y concluyó con las críticas más radicales del movimiento dadaísta. En este fenómeno, surgen lenguajes creativos que se encontraban en conflicto por estar atentos a las condiciones sociales y políticas de la época. Esta es una de las características que va a conducir el arte moderno del siglo xx. En este arte, no sólo se buscaba atención al contexto; también, al texto. Los lenguajes creativos se



▲  
Banner de la conferencia *El arte como Lenguaje del diseño*

modificaban porque las nuevas condiciones sociales debían corresponder a nuevos lenguajes. Es en este aspecto donde recae la riqueza del periodo modernista.

El profesor Muñoz hizo hincapié en que los lenguajes visuales tienen historia. Conocer esa historia, nos permite conocer los límites del lenguaje y la relación del lenguaje con sí mismo. Hoy en día, podemos ver el esfuerzo de los lenguajes frente a su insuficiencia, pues tiene que ver con la crisis civilizatoria, ya que la sociedad está desbordada de diversos lenguajes.

Esta insuficiencia se debe a que no se ha podido construir sentido para una comunidad cultural mundializada que respete las condiciones dignas del ser humano y la naturaleza. Para Víctor Muñoz, la situación de mala interpretación de expresiones tiene que ver con esta insuficiencia. Sobre esto, comentó:

Queremos decir algo, pero no podemos. Las palabras no son suficientes, las palabras no nos alcanzan y tenemos que buscar otras formas que no sea la palabra, la imagen, la gestualidad, la acción, porque tenemos la necesidad, de manera conjunta, de que la diversidad cultural construya el bienestar

A partir de ese punto, el maestro cuestionó la relación del dise-

ño con otras disciplinas creativas. Retomando la historia del lenguaje artístico, los artistas de diversas prácticas intercambiaban ideas entre ellos –como la música y la poesía– lo que hizo que naciera el diseño como una práctica consolidada a mediados del siglo XIX. Esto significó la creación de objetos bellos, útiles y redituables, que cumplían su función. La mezcla de estas disciplinas ha sido un motor para la creatividad en las propuestas de nuevos lenguajes y nuevas disciplinas. Intercambiaban elementos de las diversas prácticas, donde las líneas entre las prácticas se desvanecían, los territorios se expandían y se interponían.

En la segunda mitad del siglo XIX, la ópera y el teatro empezaron a buscar lenguajes nuevos, incorporando elementos de las artes visuales y las sonoras, así como de la escultura.

Los procesos económicos, culturales e ideológicos articulan las prácticas del diseño tanto de un producto como de un espacio habitable. El diseño es una práctica profesional que tiene un grupo de componentes teórico-conceptuales y un grupo de componentes productivo-materiales insolubles en los que se hace concurrir concimientos y prácticas de otros campos, disciplinas y prácticas profesionales y artesanales

Muñoz al citar al doctor Francisco Pérez Cortés habló de los elementos fundamentales en el diseño que son los siguientes: conocer el proceso, el proyecto y el programa del diseño. Consideró que estos elementos deberían de aparecer en otras disciplinas más allá del diseño. Ese resultado en cualquier proyecto de diseño es susceptible a ser rediseñado, ya que el orden en la

práctica de los diseños es constante y permanente.

Mencionó el concepto de paradigma de Thomas Kuhn en relación con las ciencias y destacó que podía ser aplicado y adaptado a otras disciplinas –por ejemplo, las del arte–, sobre esto, afirmó que:

*El paradigma del arte, en un momento determinado, es lo que la comunidad del sistema del arte considera, sabe y conoce de la historia y estado actual de una práctica artística y su lenguaje.*

Cada paradigma tiene una etapa estable, una etapa de crisis y un surgimiento de un nuevo paradigma.

Retomando el contexto social del siglo XIX, Muñoz habló de cómo es que el proceso industrializado generó el maquinismo, no sólo a nivel de los transportes en el mundo, también las sociedades encontraron una concepción de la vida rápida que no tenía antecedentes. Esto se refleja en las prácticas artísticas: los lenguajes son como la respiración del cuerpo social y sus procesos culturales.

En cuanto al arte contemporáneo, señala que éste es resultado de la tradición del pensamiento crítico de las artes. Es un arte complejo por su búsqueda de nuevos lenguajes y nuevas posibilidades. El objeto que produce no es el centro de su actividad, el centro de su actividad son las estrategias de comunicación con el público: en el arte contemporáneo, se habla de varios paradigmas que conviven.

Decir cuáles son los procesos de significación en el arte o el diseño siempre es un tema amplio donde las ponencias como ésta son necesarias para entender la complejidad de sus prácticas en la búsqueda de nuevos lenguajes

En esta ocasión, la maestra Lucero Fabiola García Franco y la doctora Deyanira Bedolla Pereda abordaron la relación de los lenguajes del diseño con las emociones. García, a partir de la definición de diseño, comentó que éste observa los problemas sociales y culturales de los humanos o no humanos y los resuelve a través de los objetos materiales, mientras que la semiótica estudia los signos en un contexto y en la vida social.

Estos dos conceptos (la semiótica y el diseño) se relacionan en nuestra mente, estableciendo relaciones permanentes con las combinaciones de signos y agentes externos son los encargados de dar el significado a lo que estamos observando, entrando al proceso de significación, en donde un signo es en su contenido y expresión, y en su sustancia y forma.

Un signo es definido como algo que está para alguien, en cierto aspecto o circunstancia y requiere de estímulos (en este caso nuestros cinco sentidos), los cuales se encargan de procesarlos y crear formas de representación. Los signos también se encargan de plasmar y transmitir la cultura en la que los individuos se desarrollan, aunque también es necesario que, para la existencia de signos nuevos, debe estar de acuerdo todos los individuos de una comunidad, ya que las imágenes que podemos imaginar no es lo mismo a lo que todos se imaginan. Los signos también nos ayudan a trasladar en el diseño lo que conocemos a lo que se observa, ya que, si se entien-

den las cualidades del signo, puede construirse en cualquier parte, para entrar en el quehacer diseñístico es necesario conocer los niveles de significación en donde el primer nivel se enfoca en conocer la acción, segundo, conocer los objetos, tercero conocer cómo funciona y cuarto realizar un nuevo objeto diferente para la misma acción

Por su parte, la doctora Deyanira Bedolla nos habló del diseño emocional, que define como un producto que busca generar emociones específicas y evocar significados para llegar a su cometido. Para esto, es necesario cambiar el enfoque de diseño racional a un enfoque objetivo en el que el diseñador debe generar las condiciones y tomar en cuenta el significado de simbolismos, valores y demás aspectos para la persona a la que irá dirigido el producto de diseño, ya que el éxito de éste estará determinado por su apariencia, pues la economía y el mercado buscan productos que evoquen emociones a través de su diseño o publicidad que incentive el consumo.

Para llegar a esto, es necesario entender la diferencia entre emoción, humor y sentimientos algo que constantemente llegamos a tomar como un mismo concepto, en donde la emoción es un estímulo o excitación que provoca un cambio repentino en un individuo por un objeto no especificado. Las emociones son parte fundamental, ya que influyen en nuestra percepción, aprendizaje, toma de decisiones, etcétera. El humor es un estado afectivo difuso, que evoluciona gradualmente en el tiempo y no involucra un objeto en particu-



▲  
Banner de la conferencia *Diseño Universal y otro lenguajes de diseño*

lar, finalmente, los sentimientos son un estado afectivo con duración temporal y se genera a partir de las emociones; éste puede determinar nuestras creencias sobre lugares, personas u objetos.

Las emociones se dividen en dos procesos: biológico y cognitivo, generado tanto por los sentidos, como por el pensamiento; cuando es un estímulo provocado por sensaciones es un proceso biológico y cuando la emoción es un pensamiento, estamos frente a un proceso cognitivo. En el proceso biológico, existen seis emociones primarias: alegría, furia, tristeza, miedo, sorpresa y asco; mientras que el proceso cognitivo cuenta con un amplio repertorio de emociones secundarias, las cuales vienen del aprendizaje y la interpretación de situaciones, también existen diferentes tipos de emociones dependiendo de la cultura.

Todas estas emociones, tienen que ser tomadas en cuenta por el diseñador para crear un placer psicológico a tras del producto y enfocarlo en la perspectiva de su clientela, las texturas, colores y sonidos juegan un papel importante para lograr el cometido de generar emociones y experiencias a través de un producto atractivo.

Durante esta intervención, se expuso el trabajo de la doctora Jordana L. Maisel, parte del *IDEA Center*, en la Universidad de Buffalo. La traductora fue la maestra María Berthana Salas.

La doctora explicó que en *IDEA Center* labora un equipo interdisciplinario dedicado a la investigación en temas de equidad y diseño de accesibilidad. Comentó las necesidades de tener un diseño universal, ya que todos hemos experimentado barreras en el entorno construido, elementos que nos generan retos; barreras físicas y de comunicación, obstrucciones o bloqueos, barreras en el ambiente laboral, etcétera. Todas estas evidencias nos permiten ver la necesidad de implementarlo.

Desde 1960, diversas propuestas se han generado para afrontar estas barreras, esto como resultado de los movimientos sociales que buscaron el reconocimiento de derechos civiles, donde las personas con discapacidad, también se manifestaron.

La doctora aclaró, que la accesibilidad no es igual al diseño universal, por ejemplo, si una persona tiene que entrar por una puerta trasera a un edificio podemos ver que tiene accesibilidad, sin embargo, esta no es igualitaria.

Otro ejemplo que expuso fue el Museo del Holocausto, en Washington DC. Aquí existe un espacio circular, al que se accedía a través de escaleras y no era posible el acceso a personas en silla de ruedas. La solución empleada fue poner un elevador que, si bien hace el espa-

cio accesible para las personas en sillas de ruedas, no es una solución inclusiva porque el elevador es feo y ruidoso, mientras que el espacio es solemne. Cuando se usa el elevador genera una tensión indeseable en los visitantes. Es accesible, pero no universal.

Dentro de este contexto, se define al diseño, cómo un proceso que habilita y empodera a una población diversa, mejorando el desempeño humano, la salud y el bienestar, así como la participación social. Destaca su proceso reiterativo, que puede mejorarse con el tiempo para hacer un entorno más saludable y evitar hacer comunidades aisladas.

Dentro de los objetivos del equipo, se plantean ocho metas del diseño universal, enfocadas en tres ejes:

### Desempeño humano

- **Adaptación corporal:** Se toma en cuenta los diferentes tamaños y habilidades de las personas, los espacios de maniobra y los rangos correctos de alcance según la antropometría de los usuarios.

- **Confort:** A través de la biomecánica se toman en cuenta características como las fuerzas del cuerpo, el descanso y movimiento requeridos para cierta actividad para dotar de ciertas características los espacios, por ejemplo, temas de iluminación y acústica.

- **Conocimiento:** Asegurar que la información es fácil de percibir, estudiar cómo recibimos los estímulos y cómo se transmite la información, por ejemplo, hacer accesible una información de manera táctil y visual para que las personas que no pueden ver tengan acceso a ella.

- **Entendimiento:** Asegurarse que la información es clara y fá-

cil de entender, está ligada con la comunicación.

### Salud y bienestar

- **Bienestar:** De qué manera promover la salud y prevenir la enfermedad. Así como los espacios delimitados y señalizados para actividades específicas, por ejemplo, la señalización de carriles exclusivos para ciclistas.

### Participación social

- **Integración social:** Tratar a todos los grupos con igualdad y respeto.

- **Personalización:** Incorporar la oportunidad de elegir de acuerdo con las preferencias. Proveer opciones y flexibilidad en los espacios.

- **Apropiación cultural:** Respetar y reforzar el contexto social y ambiental.

Jordana Maisel destacó que todas las personas se benefician del diseño universal de diferentes formas. Aplicarlo en los diferentes espacios nos da un mayor acercamiento a una población muy diversa, lo que permite mejorar la competitividad de las marcas que lo aplican a su *branding*.

Las investigaciones del *IDEA Center* van enfocadas a las construcciones y el transporte principalmente y aplican tecnologías especializadas en el diseño de elevadores y escaleras para la accesibilidad en los diversos espacios. También desarrollaron *product skills*, por ejemplo, modelos táctiles del plano de un lugar para que la gente con alguna discapacidad visual pudiera conocer el sitio, posteriormente le añadieron más información en diferentes formatos, visual, auditiva, táctil.

En el *IDEA Center*, también hay clientes que llevan a evaluar sus

diseños a los que se les aplican pruebas de accesibilidad. Además, tienen un programa de certificación en diseño universal.

Para concluir con la ponencia, la doctora Maisel hizo una invitación a visitar la página web [thisud.com](http://thisud.com) para conocer más acerca de lo que hacen.

CLAUSURA DEL SEMINARIO  
LOS LENGUAJES DEL DISEÑO

3 DE MARZO DE 2020

En esta fecha, se llevó a cabo la clausura del seminario; en ella, se presentaron las conclusiones a las que se llegaron, con el fin de complementar lo anteriormente visto.

El maestro Jorge Medrano Castrejón, jefe del Área de Educación del Departamento de Síntesis Creativa, destacó la importancia de conocer y cumplir el planteamiento central del Sistema Modular, tener una participación e impacto social, por lo que en la División de CyAD no se hace diseño abstracto, sino un diseño funcional; explicó que se eligió hablar de los lenguajes para buscar coincidencias del trabajo proyectual, el cual se conforma por cuatro etapas: análisis, conceptualización, definición (teoría y análisis), llegando así a la síntesis creativa y mediante todo este proceso satisfacer las necesidades de la sociedad.

Posteriormente habló la maestra Andrea Arias, diseñadora industrial, quien asume que el diseño no es un lenguaje pero sí un acto comunicativo, por ello, es necesario pensar en la transdisciplina para nutrir al diseño; además, recomienda integrar a la academia, la semiótica, la cibernética y adaptar la teoría de

sistemas al diseño como lenguajes. La profesora Arias considera que la sustentabilidad es un nuevo lenguaje que debe ser incluido para proponer una perspectiva menos dañina para el planeta.

Otro punto que abordó fue que el diseño se mueve mediante narrativas y reflexionó acerca de cómo la academia da narrativa a los objetos y al diseño; sugiere trabajar sobre el conocimiento de las sensaciones y capitalizar conocimientos no científicos. Puntualizó que estos nuevos conceptos nutren a la disciplina, pero no sólo eso, sino que la obliga a interactuar con otros campos.

La profesora Ana Karina Sánchez Saucedo resaltó que todo este conocimiento compartido en el seminario causa un impacto en los estudiantes, pues aprenden los diferentes lenguajes y maneras de comunicar, según el campo de estudio, mencionó la importancia de la interdisciplina, además, remarcó el buen nivel de docencia que se tiene en la UAM Xochimilco y que los egresados cuentan con una gran capacidad de resolución de problemas y amplio criterio.

Finalmente, la maestra Silvia Oropeza agradeció la participación de todos los ponentes y concluyó con la reflexión de que somos un ente que desarrolla formas de vida que se comunican, se transmiten y deben ser cambiantes, las nuevas generaciones deben buscar y proponer nuevos paradigmas de diseño, nuevas formas de comunicar, de hacer y de ser.