

La transdisciplina como forma de aproximación a una nueva mirada al diseño y la imagen

Volumen 1

Lorena Noyola Piña

Diana Elena Barcelata Eguiarte

Gerardo Francisco Kloss Fernández del Castillo
(coordinadores)

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

LA TRANSDISCIPLINA COMO FORMA DE APROXIMACIÓN A UNA NUEVA MIRADA AL DISEÑO Y LA IMAGEN

Volumen 1

Lorena Noyola Piña
Diana Elena Barcelata Eguiarte
Gerardo Francisco Kloss Fernández del Castillo
(coordinadores)



México, 2025

La transdisciplina como forma de aproximación a una nueva mirada al diseño y la imagen : volumen 1 / Lorena Noyola Piña, Diana Elena Barcelata Eguiarte, Gerardo Francisco Kloss Fernández del Castillo, coordinadores.

- - Primera edición. - - México : Universidad Autónoma del Estado de Morelos : Universidad Autónoma Metropolitana, 2025.

110 páginas

ISBN UAEM 978-607-2646-50-6 volumen 1

ISBN UAM 978-607-28-3583-2 volumen 1

1. Arte y diseño 2. Pensamiento creativo 3. Diseño – Metodología

LCC NK1505

DC 740

Esta obra fue dictaminada por pares académicos bajo la modalidad doble ciego

Diseño editorial: Lorena Noyola Piña y Miguel Alejandro Alcantar Orihuela

Formación: Miguel Alejandro Alcantar Orihuela

Cuidado editorial: Lorena Noyola Piña

Diseño de portada: Nicole Eloradana Rodríguez García

Corrección de estilo: TN Editores

Responsable UAM-X de la coedición: Coordinación de Extensión Universitaria y Difusión Cultural-UAM-X

Primera edición, 2025

D.R. 2025, Lorena Noyola Piña, Diana Elena Barcelata Eguiarte,

Gerardo Francisco Kloss Fernández del Castillo (coords.)

D.R. 2025, Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Av. Universidad 1001, Col. Chamilpa, 62209, Cuernavaca, Morelos

publicaciones@uaem.mx, libros.uaem.mx

D.R. 2025, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco

Calzada del Huseo 1100, colonia Villa Quietud, 04960,

alcaldía Coyoacán, Ciudad de México

ISBN (UAEM): 978-607-2646-50-6

ISBN (UAM-X): 978-607-28-3583-2

DOI: 10.30973/2025/transdisciplina_1



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

Hecho en México.

Índice

Presentación	
<i>Diana Elena Barcelata Eguiarte y Lorena Noyola Piña</i>	9
Reflexiones didácticas sobre la transdisciplina en los diseños	
<i>Luis Antonio Rivera Díaz</i>	11
La influencia de diferentes disciplinas en el proceso creador del diseño	
<i>María Georgina Vargas Serrano, Mónica E. Gómez Ochoa</i> <i>y Montserrat P. Hernández García</i>	27
La ilustración como concatenación transdisciplinar entre el arte y el diseño	
<i>Martha Isabel Flores Avalos</i>	45
Alteridad en acción performática: ciudad de la resistencia	
<i>Sandra Amelia Martí</i>	63
Propuestas transdisciplinares desde el diseño y el arte para combatir el cambio climático	
<i>Paloma González Díaz</i>	89
Sobre los autores	105

Presentación

Hoy día, la perspectiva transdisciplinaria es redescubierta, develada, utilizada, a una velocidad fulminante, como consecuencia de un acuerdo de la necesidad con los desafíos sin precedentes del mundo problematizado en que vivimos y que es el nuestro.

Basarab Nicolescu

En el ámbito de los diseños, las nociones de conocimiento y creación, así como el diseño se han redefinido debido a la conjunción de disciplinas que históricamente se habían considerado distantes e inclusive inconexas. Esta convergencia ha dado origen a la emergencia de un campo de estudio conocido como transdisciplinar, cuyo objetivo consiste en la interacción entre distintas áreas del saber al rebasar los límites y fronteras tradicionalmente impuestos al conocimiento, la metodología y la manera de diseñar las investigaciones y sus objetos de estudios.

Es así que la transdisciplina no es solo una tendencia académica; es una respuesta necesaria frente a la complejidad del mundo contemporáneo, a su propia complejidad. En este orden de ideas, aquí se considera que los distintos ámbitos en los que se despliegan las prácticas del diseño se comprenden y explican con mayor claridad al abrir las posibilidades de contar con formas simultáneas e incluyentes de abordar las problemáticas en el mundo actual.

La presente obra tiene como objetivo exponer la polifonía de especialistas en las áreas de diseño, arte y las ciencias sociales, quienes se dieron a la tarea de contribuir al proceso de expresarse para abrir el diálogo y la discusión, elementos ambos que fortalecen al conocimiento y la investigación de las ciencias humanas, así como al desarrollo tecnológico, teórico e interpretativo del diseño.

En el primer texto titulado "Reflexiones didácticas sobre la transdisciplina en los diseños" de Luis Antonio Rivera Díaz, se sitúa al diseño como una práctica que ontológicamente es intra, inter y transdisciplinaria, y que requiere marcos de colaboración que le permitan colocar a las personas y a los problemas reales en el centro de la conceptualización, creación y producción de los productos. Rivera repasa su devenir

histórico para mostrar cómo, al complejizarse, el diseño requiere marcos de colaboración para proyectar soluciones a problemáticas complejas.

En el segundo capítulo, Georgina Vargas Serrano, Mónica E. Gómez Ochoa y Montserrat P. Hernández García definen el diseño de la comunicación gráfica como un mediador de saberes en sociedades hiperconectadas. Delinean su andamiaje teórico-metodológico, en el que la semiótica y la retórica estructuran sentidos, la sociología y la psicología sitúan a los usuarios, y la gestión articula la producción y circulación de mensajes. Ejemplifican lo anterior a través del diseño editorial y el ecosistema en el que se desarrolla.

A continuación, el texto de Martha I. Flores Avalos, a partir del sistema modular de la UAM-X, muestra cómo la ilustración actúa como una bisagra que conecta los lenguajes del arte y del diseño con otros saberes. Se describe cómo la práctica docente, con apoyos recurrentes y el trabajo del estudiantado, puede socializar los procesos de producción del diseño. Concluye que se fortalece la transdisciplina como un dispositivo conceptual y práctico en el aula, manteniendo un equilibrio crítico entre la plasticidad creativa y los requisitos académicos.

El siguiente texto de Sandra A. Martí documenta una performance urbana que activa un diálogo público sobre cuerpo, género y ciudad, asumiendo el cuerpo como territorio político y convocando a una ética de solidaridad y escucha. El cierre propone entender la “ciudad real” como un acto de civilidad y cuidado, y a la performance como un laboratorio transdisciplinar para sensibilizar, investigar y reconfigurar imaginarios urbanos.

El libro concluye con la investigación de Paloma González Díaz, quien, ante la urgencia climática, plantea al diseño y al arte como motores de futuros sostenibles. Utiliza estrategias que combinan la especulación crítica, instalaciones inmersivas y la visualización de datos, poniendo un fuerte énfasis en la justicia climática y las responsabilidades diferenciadas. En diálogo con las ideas de Latour sobre un nuevo contrato socioecológico y las propuestas de Manzini sobre innovación social en diseño, y con los recientes enfoques en diseño centrado en la sostenibilidad, se presentan casos y medios que traducen lo técnico en experiencias sensibles y accionables. Se proponen ejes prácticos para la acción —sostenibilidad, mitigación, adaptación, resiliencia, transformación sociopolítica y colaboración— como una gramática operativa para proyectos transdisciplinares con impacto público.

Esperamos que este libro contribuya a la resignificación del diseño y se entienda mejor su complejidad y la complejidad de sus procesos de conceptualización y producción, así como lo de su enseñanza.

Diana Elena Barcelata Eguiarte y Lorena Noyola Piña
México, agosto de 2025

Reflexiones didácticas sobre la transdisciplina en los diseños

Luis Antonio Rivera Díaz

Resumen

La actividad diseñística es, por su propia naturaleza, la de una disciplina transversal, intra, inter y transdisciplinaria.¹ El artículo aborda lo anterior a partir de establecer cómo se transformó el diseño en una disciplina; luego describimos su desarrollo histórico —apoyándonos en un texto de Luis Rodríguez (2023)— siguiendo un trayecto que muestra cómo se fue enriqueciendo la propia conceptualización del diseño hasta llegar a su estado actual que visualizamos como uno de alta complejidad. El texto continúa mostrando la relación del diseño con las humanidades, concretamente con la historia, la filosofía y la literatura, basándonos en obras recientes de Ozuna (2024), Tapia (2023) y Esqueda (2022), para mostrar cómo estas disciplinas humanísticas enriquecen la labor del diseñador ayudándolo a historiar, filosofar y narrar. Como conclusión se propone un cuadro de “Elementos de la didáctica y la complejidad de las relaciones intradisciplinarias, interdisciplinarias y transdisciplinarias (IIT)” para ilustrar la complejidad didáctica que implica una educación a favor del desarrollo de competencias para el trabajo IIT en los estudiantes de diseño y sus respectivas subdisciplinas.

¹ En el contexto de este artículo, entenderemos como intradisciplinarias a las relaciones proyectuales que las distintas subdisciplinas del diseño establecen entre sí; por interdisciplina aquellas que los diseñadores establecen con otras profesiones y campos disciplinares; y por transdisciplina las relaciones que el diseño y los diseñadores establecen con personas y comunidades que participan del trabajo proyectual por el simple hecho de ser los principales afectados por este.

Generalidades en torno al diseño y sus distintas relaciones disciplinarias

La actividad diseñística es, por su propia naturaleza, una disciplina transversal, intra-disciplinaria, interdisciplinaria y transdisciplinaria. En el contexto de este artículo, entenderemos como intradisciplinarias, a las relaciones proyectuales que las distintas subdisciplinas del diseño establecen entre sí; por interdisciplina, aquellas que los diseñadores establecen con otras profesiones y campos disciplinares; y por transdisciplinaria, las relaciones que el diseño y los diseñadores establecen con personas y comunidades que participan del trabajo proyectual por el simple hecho de ser los principales afectados por este.

En este sentido, el diseño es transversal y su escala de complejidad va en aumento, de tal suerte que un primer espacio de diálogo se establece entre los propios diseñadores (arquitectos, interioristas, industriales, gráficos, entre otros); un segundo campo dialógico que incluye, al intradisciplinario, se da entre los distintos diseñadores y una amplia diversidad de disciplinas que son convocadas de acuerdo con la especificidad del proyecto, por ejemplo, ingenieros, médicos, editores, etcétera; el tercer ámbito es el de lo transdisciplinario, en el cual el centro de atención son los problemas o la problemática que dispara el trabajo proyectual y donde los campos disciplinares deben trascenderse y ser vistos como un medio para lograr fines en beneficio de las personas y sus comunidades, mismas que, al final de cada proyecto, serán las directamente afectadas por el trabajo de los diseñadores. Con base en esto último, afirmaremos que, toda actividad de diseño, así sea la de un solo individuo diseñador, debe ser transdisciplinaria.

Para ilustrar el párrafo anterior daremos tres ejemplos: en primer lugar, me referiré a un libro reciente de Luis Rodríguez (2023), sobre la historia del diseño industrial en México, donde se muestra la historia de esta disciplina en nuestro país. Es sintomático que, a pesar de que el diseño industrial es su eje conductor, al autor no le es posible narrar esa trayectoria sin recurrir a otros diseños, como el arquitectónico o el gráfico, siendo paradigmático el periodo en el cual se desarrolla en nuestro país la vivienda urbana con sus grandes unidades habitacionales, circunstancia que obliga a los diseñadores de diversos mobiliarios a trabajar con arquitectos e interioristas.

Al respecto, llama la atención un comentario de Hannes Meyer, el gran arquitecto bauhasiano, quien, congruente con su visión social, urge a los diseñadores a investigar sobre las necesidades de hábitat, no de cualquier familia, sino específicamente las de aquellas que iban a habitar los nuevos espacios arquitectónicos en una urbe, la Ciudad de México, ejemplo paradigmático de un país que había emprendido una carrera hacia la modernidad que se le había adelantado al menos por una centuria y media.

El texto de Rodríguez (2023) continúa la narración analizando cómo no es posible explicar el diseño de muebles al margen del tipo de espacio y de personas que habitarían los modernos multifamiliares. Rodríguez cita al propio Hannes Meyer:

las nuevas formas de vida de la familia mexicana pueden ser modeladas en el sentido de una morada mejor sólo si se investiga metódicamente en el espacio vital de la familia y si de los resultados de este trabajo de investigación se sacan las consecuencias para el acondicionamiento de la célula habitable, bloque de vivienda y zonas de habitación. (Rodríguez, 2023, p. 37)

Cabe aclarar que el perfil de los diseñadores en ese momento, durante la cuarta década del siglo XX, era marcadamente amplio y no hiperespecializado, como lo ilustran el propio Meyer y Clara Porset, dos ejemplos referidos por Rodríguez, entre varios más.

Otro ejemplo, proviene del notable teórico de la marca Norberto Chaves. En su obra titulada *La identidad corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional*, Chaves (2010) resalta que se debe realizar una investigación amplia que luego se decanta, hasta llegar a un texto de identidad que será traducido por un diseñador gráfico en el signo identificador básico y en una amplia serie de acciones de otros profesionales como interioristas, arquitectos, diseñadores de mobiliario, personal de relaciones públicas, comunicólogos, etcétera.

No es casualidad que el propio perfil de Norberto, conocido por la mayoría de nosotros como experto en diseño de imagen corporativa, incluya ser arquitecto con obra relevante en su natal Buenos Aires. Concentrándonos en cómo se construye el texto de identidad, de acuerdo con la metodología de Chaves, a dicho texto se llega, entre otros factores, explorando lo que él llama el registro público de la imagen de una institución, o sea, el estudio que quien gerencia el diseño de una identidad tiene que “encargar” a expertos que conocen cómo estudiar a las personas (audiencias, usuarios, *target*, entre varias denominaciones), como psicólogos cognitivos, antropólogos sociales, o investigadores de mercado. Se llega, también, en la confluencia de diversos diseñadores que harán juicios de valor sobre la calidad de lo comunicado por la empresa o institución, ya sea de manera intencional o no, a través de acciones que van desde la arquitectura hasta la atención en ventanilla. Así pues, detrás de un logotipo hay una enorme riqueza de trabajo interdisciplinario y transdisciplinario.

Por último, es importante mencionar un ejemplo paradigmático del carácter transdisciplinario del diseño, me refiero al diseño editorial. Para muchos la Biblia de Lutero, cuya impresión completa data de 1534, es el antecedente de la industria y el diseño editorial. Este, el evento editorial, es un complejo que incluye editores, redactores, diseñadores, tipógrafos, ilustradores, impresores, correctores, traductores, distribuidores que, en conjunto, visibilizan las ideas de autores. Estas funciones, que muchas veces eran concentradas en la figura del editor, actualmente provienen del estudio a detalle de especialistas como los mencionados.

Se sabe, por ejemplo, que actualmente existen campos disciplinares muy consolidados como el de las letras o el de la traducción, y otros recién consolidados como el del diseño gráfico. A estos se agregan actores que podrían ser considerados “gremiales”, como los ilustradores e impresores, y el sello del carácter transdisciplinario del diseño editorial tiene como principal protagonista a los lectores. Un ejemplo sintetiza esta riqueza: en las escuelas de nivel básico, inspiradas en el sistema Freinet, las niñas y niños escriben sus propios cuentos, luego, acompañados de sus maestras los corrigen y reescriben varias veces hasta estar satisfechos y luego, los “diseñan” e imprimen para agregarlos a sus librerías escolares, las cuales se ubican en su propio salón de clases, de tal suerte que cualquiera de ellos pueda leerlos. Este ejercicio paradigmático del sistema Freinet habitúa al niño a recorrer un microtrayecto del proceso editorial, cuyo fin es generar el encuentro entre lectores y autores para que niñas y niños posean la certeza de que también ellos pueden visibilizar sus intereses y anhelos. En síntesis, el libro “más sencillo” requiere de trabajo transdisciplinario.

La disciplina del diseño, un campo consolidado

Sin embargo, conviene visibilizar una obviedad: el trabajo entre disciplinas requiere de la convergencia de... disciplinas, y el diseño es una disciplina recién consolidada. Durante el siglo XX y, sobre todo en su segunda mitad, hemos sido testigos de la transformación de un oficio en profesión y luego de la construcción de la disciplina. Al menos en México, es hasta la década de 1970 cuando las carreras de diseño, principalmente industrial y gráfico se incluyen en la oferta educativa de las universidades, tanto públicas como privadas. Esta inserción trajo una exigencia: incluir posgraduados en las plantillas docentes, razón por la cual, a pasos acelerados, se desarrollaron programas de maestría y doctorado en diseño, que tuvieron sus primeros egresados hacia finales del siglo XX y comienzo del XXI.

Hemos sido testigos, entonces, de la vertiginosa transformación de un oficio en disciplina y que ese giro ha demandado teorizar sobre la propia práctica diseñística, produciendo tesis, artículos y libros que problematizan al diseño desde diversas perspectivas y donde los escritos se ofertan por distintas editoriales que se enfocan directamente en la divulgación del pensamiento de los diseñadores, como las editoriales mexicanas *Designio* y *Ars Optika*.

En síntesis, con su impronta en las universidades, con el desarrollo de los posgrados y, consecuentemente, la investigación, así como la creación de sus propios medios de divulgación, el campo disciplinar del diseño se ha consolidado. A esto habría que agregar la creación de dos importantes asociaciones de escuelas que agrupan, una a los programas académicos de diseño gráfico, y otra a los de diseño industrial; ambas poseen una gran vitalidad que los lleva a organizar, continua y sistemáticamente,

desde hace más de tres décadas, diversos congresos y foros. Se suma también un organismo acreditador de programas académicos de las distintas áreas del diseño, con más de 20 años de existencia.

Todo lo anterior nos permite afirmar, a diferencia de hace tres décadas, que existe un campo disciplinar del diseño plenamente consolidado, es decir, el oficio y la profesión se integraron en la disciplina del diseño; esta posee toda la legitimidad para que, quienes la ejercen, participen activamente en proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios².

Dos casos de divulgación de las relaciones interdisciplinarias del diseño

En este momento, consideramos pertinente referirnos a dos textos de reciente aparición en México. El primero, escrito por Román Esqueda (2022), hace una exposición tan profunda como amigable para los lectores, del complejo concepto *peirciano* de Abducción; el otro texto, de la autoría de Mariana Ozuna (2024), aborda la relación del diseño con las humanidades, al cual nos referiremos primero.

El libro *Del ocio a la creación* (Ozuna, 2024) contiene un argumento en defensa de las humanidades, a partir de la propia utilidad que estas tienen para las diversas profesiones, es decir, Ozuna no las defiende por su importancia para la formación cultural o generalista de los futuros profesionistas, sino por su valor pragmático: un diseñador será mejor diseñando, si es educado en las humanidades.

El diseño no está aislado de la ideología imperante, que defiende la productividad y el consumo como sus principales valores; así, los diseñadores se encuentran, pues, insertos en la vorágine de la productividad y la rapidez, sin embargo, esto no los descalifica para ejercer la reflexión crítica acerca de su propio quehacer. Ozuna recupera la locución latina *festina lente*, esto es “apresúrate despacio”, para cuestionar la dicotomía entre velocidad y lentitud y, llevado esto a su argumento central, el apresuramiento sin lentitud es vacío, de tal manera que un diseñador productivo debe combinar la eficiencia de sus metodologías y procesos de trabajo con las humanidades; puede aprender y aplicar conocimientos pragmáticos con una permanente y habitual reflexión humanística.

Parafraseando a Ozuna, diseñar implica filosofar, historiar y narrar; este diseñador humanista se pregunta constantemente qué es el diseño, cómo se explican sus conceptos y teorías y cómo se aplican estas. Asimismo, deberá preguntarse acerca de cómo es que el diseño se originó y cuáles son, a lo largo de su historia, sus principales transformaciones; también deberá sumergirse en las principales narraciones literarias y artísticas que han visibilizado la aventura humana y recoger los principales

2 Habría que agregar el destacado trabajo de organizadores de premios nacionales de diseño y el desarrollo de distintos colegios profesionales de diseñadores a lo largo y ancho de nuestro país.

testimonios de aquellos que narran su actuación como diseñadores. Siguiendo a Ozu-
na, las metodologías y los procesos de los diseñadores adquieren densidad y consis-
tencia, si toman su fundamento de la filosofía, la historia y la literatura. Esta relación
interdisciplinaria es necesaria para el enriquecimiento de las prácticas diseñísticas.

Con esta lógica, nos enfocamos ahora en un ejercicio filosófico sobre la creatividad
y el diseño, con base en el texto de Esqueda (2022), *El arte de la abducción*. El autor ejer-
ce diariamente la transdisciplina al trabajar evaluando diseño con usuarios, agencias
de publicidad y personas de *marketing*. En ese ejercicio involucra sus conocimientos
sobre ciencias cognitivas y filosofía³.

A partir de esa experiencia, se le pidió al autor que elaborara un ensayo filosófico
sobre la abducción. Este es un concepto muy socorrido en el diseño para establecer
una relación de sinonimia con la creatividad, así que, a la pregunta de cómo funciona la
creatividad, suele contestarse con la expresión “abduciendo”. Era necesario, entonces,
problematizar esto. Esqueda desarrolla su argumento a partir de presentar primero
al pensamiento deductivo, luego el inductivo y hasta el último argumenta sobre qué
es la abducción. La primera, la deducción, se asocia con el hábito, con las leyes gene-
rales que nos permiten actuar cotidianamente; la inducción es asociada con lo empí-
rico y la comprobación factual; y, por último, la abducción ocurre desde la sorpresa,
cuando algo que sucede es inexplicable y nos obliga a formular hipótesis abductivas.

Luego, en uno de sus ejemplos, Esqueda narra cómo funcionó el pensamiento de
Darwin para escribir *El origen de las especies*: viaja al sur de América con una regla en
mente sobre el origen de las especies, que provenía del Génesis (*terceridad*); al mirar
y registrar las especies animales de ese nuevo territorio, se percató de la existencia
de fósiles que no corresponden a ninguna especie actual (*secundidad*), por lo cual, for-
mula una abducción (*primeridad*): “las especies han estado en constante evolución”. A
partir de esta hipótesis abductiva, Darwin orientará su trabajo empírico (*secundidad*)
y formulará una nueva ley, la teoría de la evolución (*terceridad*).

Esquemáticamente, la abducción se inserta en la estructura conceptual descrita
en la tabla 1:

Tabla 1. Categorías del pensamiento o categorías faneroscópicas.

Primeridad	Secundidad	Terceridad
Intuición-hipótesis intuitivas	Comprobación empírica	Teorías
ABDUCCIÓN	Inducción	Deducción

Fuente: elaboración propia con base en Esqueda (2022).

3 En específico, el autor posee un amplio conocimiento sobre la obra de Charles Sanders Peirce y, por ende, ha profundizado en lo que este filósofo denomina categorías *faneroscópicas*, particularmente en una de estas: la abducción o primeridad.

El argumento de Esqueda (2022) concluye que las tres operaciones del pensamiento operan como una suerte de hélice de tres aspas, son complementarias y se mueven en un *continuum* que, además, se somete a la discusión de cada comunidad de pensamiento. Eso mismo pasa con el pensamiento de diseño y la llamada creatividad diseñística. En síntesis, esta propuesta es un muy buen ejemplo del trabajo transdisciplinario entre la filosofía y el diseño, en el cual se ubica la práctica profesional del autor.

Una particular relación interdisciplinaria y transdisciplinaria: diseño y literatura

Hemos explorado las relaciones interdisciplinarias y transdisciplinarias de la literatura y el diseño. Por más de diez años, hemos sido convocados a distintas actividades académicas que han explorado este fructífero vínculo; ya sea en foros, seminarios, congresos y visitas de campo, grupos de académicos se han interesado en las obras literarias de Joao Guimares Rosa y de Juan Rulfo⁴.

Entre los frutos de esta relación están la búsqueda de paralelismos entre los mecanismos de creación de la literatura y el diseño; uno de los mecanismos a investigar, por ejemplo, es una constante del pensamiento creativo de este tipo de literatos, buscar la relación entre el territorio y la literatura, entre la comprensión de los mitos y la creación, y analizar el vínculo entre la historia del discurso literario con las exigencias literarias que se impone cada escritor.

Como parte de este trabajo, quien esto escribe participó con un ejemplo al respecto de la relación transdisciplinaria que permitió del diseño de la Casa de Cultura del Sertón, realizado por el arquitecto brasileño Luis Antonio Jorge (Tapia *et al.*, 2023, pp. 84-112). Se destacan dos aspectos sobre la relación transdisciplinaria que permitió el diseño de esta Casa, situada en el estado brasileño de Minas Gerais, en la pequeña población rural de Morro de la Garza.

Jorge es arquitecto, pero también un experto en la literatura del gran escritor brasileño Joao Guimaraes Rosa y, en general, un conocedor de la literatura universal. Por lo tanto, el trabajo proyectual del *arquitecto* Jorge ha recibido influencia del *literato* Jorge, de tal suerte que, en su proceso creativo, se funden la arquitectura y el diseño.

Cuando él emprendió el diseño arquitectónico de esa casa de cultura, rápidamente acudió a su mente el cuento de Rosa titulado “El recado del Morro” (Rosa, 1984) y con esto, toda la obra literaria de Rosa que, dentro de su vastedad, contiene esta

4 El grupo de interesados es claramente interdisciplinario: dos *arquitectos*, Luis Antonio Jorge y Marina Grinover, del campo de las *letras*, Alejandro Tapia y Mariana Ozuna, de la mezcla de la *fotografía con la arquitectura*; del *diseño gráfico* con un sólido trabajo *fotográfico*, Marcela De Niz; del campo del *diseño gráfico*, Vianney González y del *diseño*, Javier Echavarría, entre otros. Una muestra relevante del trabajo puede verse en el libro de Alejandro Tapia *et al.* (2023) *Literatura y diseño. Articulaciones entre dos sistemas culturales de invención y de expresión*, Ars Optika.

genial narración acerca de personajes que habitan este pequeño poblado, situado al pie de un cerro de forma de triángulo equilátero y que destaca en la planicie sertaneja.

A riesgo de simplificar, esta última circunstancia lo llevó a tomar una decisión principal de diseño: el Cerro de la Garza⁵, personaje central del cuento de Rosa sobre ese poblado, tendría que verse nítidamente desde diversos puntos de encuentro de la casa de cultura, tales como su recepción y su auditorio. Jorge, siguiendo el ejemplo de su mentor involuntario, Guimaraes Rosa, ha recorrido el Sertón, esto es, ha ido al territorio, tomando notas, fotografiando sus paisajes y, algo fundamental, entrevistando a los sertanejos. Así conoce a un artesano que construye carros de bueyes, Manuel Alexandre, quien le relata, en entrevista, las cualidades de la madera, las particularidades a considerar en la forma de las piezas que configuran el carro y la colocación de los bueyes para un adecuado traslado de las mercancías. Lejos de conformarse con observar los carros de bueyes, que son emblemáticos de esta zona del Sertón, Jorge entrevista y escucha a un gran maestro artesano y, a esto agrega lo que sabía de los carros de bueyes a partir de otro relato maravilloso de Rosa, “Conversación de Bueyes” (Rosa, 2007).

Todo lo anterior, le lleva a otra decisión de diseño para la casa de cultura: las traveses del techo de la casa tendrían la forma de los maderos que compactan y dinamizan la junta del tradicional carro de bueyes del Sertón. Sintetizando arquitectura, literatura, un gran respeto por la observación aguda del territorio y la escucha atenta de sus protagonistas, confluyeron para dar vida a un espacio que actualmente enriquece la vida de las personas que viven y sueñan en ese pequeño punto del Sertón brasileño, y que Rosa narró en su literatura, y Jorge visibilizó en su casa de cultura. Así pues, esta experiencia es una muestra de confluencia entre literatura, arquitectura y territorio.

Por nuestra parte, y motivados por la actividad de este grupo de personas, que cohesionan la literatura y el diseño, hemos emprendido el proyecto de analizar la obra literaria de Juan José Arreola basándonos en el impacto que produjo su novela *La feria* (Arreola, 2015).

Como antecedente de este interés es muy importante señalar que nuestro seminario sobre literatura y diseño se llevó a cabo, en dos ocasiones en la ciudad de Autlán de Navarro, en el estado Jalisco. Autlán es la entrada al Llano y, por ende, al territorio narrado por Juan Rulfo en su genial obra.

Primero con varios miembros del seminario y luego de manera particular con la diseñadora Marcela De Niz, hemos recorrido, en tres ocasiones, los poblados visibilizados por Rulfo en *El llano en llamas* y en *Pedro Páramo* (Tapia, 2023).

Siguiendo esta misma estrategia, iniciamos un esfuerzo similar de comprensión literaria a partir del interés personal de quien esto escribe, por otro escritor jalisciense, oriundo de Zapotlán, ciudad situada a unos cien kilómetros de Autlán, también en el

5 En el cuento, el Cerro o Morro es un personaje que habla a los personajes, dándoles recados o avisos, y estos son centrales en la trama.

sur de Jalisco. En Zapotlán, visité la Casa Museo de Arreola y leí varios cuentos, algunos que ya conocía y, por primera vez leí *La feria*, novela que produjo en mí un gran interés. Este se debió, en parte, a la temática y por la construcción que hace Arreola de la estructura narrativa.

Escrita en 1963, los críticos han usado varias metáforas para describir esta novela, menciono una con la que coincido: es un caleidoscopio que inicia con una desordenada pedacería de vidrios que terminan por ser organizados en un sorprendente vitral, que muestra la complejidad de virtudes y vicios de la aventura humana y nos lleva a la concluyente metáfora de la narración: la Vida es una Feria.

En la trama confluyen, de manera caótica primero y con un orden sorprendente después, los anhelos, prejuicios, racismos, miserias, etcétera, de los pobladores de esa ciudad y territorio que fue arrebatado a sus pobladores originarios. Este crisol anárquico, que se convierte hacia el final en un caos ordenado, genera el efecto metafórico de la novela. Es decir, Arreola revela con contundencia que la forma literaria no se separa del contenido, sino que visibiliza este; en otras palabras, la particular construcción formal de Arreola, que por momentos pareciera un conjunto desordenado de *tweets*, es lo que nos permite ver con nitidez la complejidad de las existencias.

La forma no está separada del contenido, sino, más bien, es la que apunala este y eso es una gran enseñanza para el trabajo diseñístico que, no en pocas ocasiones, posee una didáctica que separa de manera excluyente la forma del contenido.

En esta particular investigación que, como se ha dicho, se encuentra en un estado inicial, se puede ir identificando los beneficios que puede traer para el diseño y su aprendizaje, la relación con la literatura, en este caso, explorando los mecanismos de construcción literaria de Arreola. Su profundo conocimiento de la literatura universal, luego, las entrevistas a diversos habitantes de Zapotlán y que él conoció en su niñez y juventud, son fundamentales en la construcción de una novela que nos maravilla por ser local y universal.

Reflexión didáctica: la interdisciplina y la transdisciplina en los diseños

Para efectos de este apartado, se asume que la didáctica es una parte de la pedagogía que se concentra en estudiar los procesos de aprendizaje y enseñanza. Sus preguntas fundamentales apuntan a dar claridad acerca de las relaciones sistémicas entre los propósitos, los contenidos, los métodos, los recursos, los tiempos y los espacios para el aprendizaje, seis elementos que confluyen en las relaciones cotidianas entre estudiantes y profesores. En esta lógica, el modelo de enseñanza elegido por un profesor, un plan de estudios o una Universidad, debe construirse a partir de la reflexión didáctica sobre cómo se generan los aprendizajes significativos en los estudiantes.

Proponemos esta reflexión, dadas las áreas de oportunidad identificadas por el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (Comapro, 2023). De acuerdo con este organismo, un área de oportunidad principal es el desarrollo de competencias para el trabajo interdisciplinario y transdisciplinario en los estudiantes. En efecto, aun cuando la gran mayoría de los Programas Académicos (PA)⁶ que hemos evaluado declaran que uno de sus propósitos educativos es que los estudiantes aprendan a trabajar inter y transdisciplinariamente, no han logrado la plena traducción didáctica. Veamos:

1. Los *propósitos de aprendizaje* de los programas operativos de los profesores no son desarrollados con base en el trabajo colegiado, sino individualmente, es decir, en la mayoría de los PA evaluados por el Comapro, la programación de cada profesor es un acto individual y, por ende, no considera las relaciones verticales y horizontales de su propio curso, con lo cual no existe la posibilidad, desde su planeación, de llevar a cabo trabajos con otros cursos, dentro de los cuales podría estar incluido el trabajo intradisciplinario, interdisciplinario y transdisciplinario (IIT); concretamente en los talleres proyectuales, el trabajo sigue siendo orientado por una visión del diseñador permeada por el tópico del Segundo Creador, según el cual, el proceso creativo es producto del trabajo intelectual de un solo sujeto que tiene el don de la creatividad (Ozuna, 2011); esta manera de concebir al trabajo diseñístico impide pensar los proyectos en términos inter y transdisciplinarios.
2. Acerca de la pregunta didáctica sobre qué aprender, esto es, acerca de cuáles son los *contenidos de aprendizaje*, impacta de manera negativa, para el trabajo IIT, la separación entre la práctica, la teoría y la historia, problemática que se sigue observando en muchos PA de nuestro país. Concretamente, muchos de los profesores de los cursos proyectuales, si bien construyen o acuden a problemáticas relevantes para asignarlas a sus estudiantes como casos, no han conceptualizado los contenidos de aprendizaje, con lo cual se confunde la resolución del ejercicio, y/o caso y/o proyecto, con el aprendizaje de contenidos. Relacionado con lo anterior, al no tenerse la claridad necesaria sobre dichos contenidos, existe un impedimento para identificar relaciones conceptuales y teóricas (subordinadas, supraordinadas coordinadas y correlacionadas) con otras disciplinas.
3. De lo anterior se sigue que el principal método de aprendizaje es el desarrollo de un ejercicio o caso que, si bien se aborda como un proyecto real a afrontar por parte de los estudiantes, los métodos de aprendizaje no incluyen la problematización teórica. Con ello, los estudiantes van desarrollando, notoriamente,

⁶ Por *programa académico* entendemos un conjunto complejo de elementos que incluye el plan de estudios de una carrera, a sus profesores y estudiantes, la investigación, la evaluación del aprendizaje, el servicio social, las prácticas profesionales y la movilidad académica, entre los más destacados.

competencias procedimentales, pero no sucede lo mismo con el pensamiento estratégico que contempla entre sus condiciones tener una amplia base conceptual. Esta circunstancia merma de manera relevante la capacidad argumentativa de los estudiantes y, por ende, su capacidad para integrarse a equipos IIT.

4. Los *recursos de aprendizaje*, en general, son vastos, uno de estos, los bibliográficos, son enormes y su acceso es irrestricto; según la subdisciplina del diseño, en general, los talleres de producción, tanto material como digital, son adecuados. Entonces, más que hablar de una carencia de recursos, tendríamos que abordar la dificultad que tienen los estudiantes para discriminar la utilidad y relevancia de estos. En este contexto, el caso de la Inteligencia Artificial (IA) es paradigmático, ya que nos plantea el reto de cómo servirnos de su riqueza y potencial. El problema entonces no es de recursos para el aprendizaje, sino el de la correcta selección de estos, la cual debe hacerse de manera colegiada e interdisciplinaria. Vinculando este tema con los tres anteriores, diremos que sin claridad de propósito de aprendizaje, sin una organización conceptual sólida de los contenidos y sin el diseño de métodos de aprendizaje adecuados no es posible realizar una correcta selección de los recursos para el aprendizaje.
5. Lo mismo sucede con la pregunta sobre los *tiempos*, esto es, poder contestar cuáles son los tiempos para que algo se aprenda o para empezar a enseñar algo. Consideramos que para aprender a trabajar intra, inter y transdisciplinariamente (IIT), las experiencias de aprendizaje deben presentarse desde el inicio de la formación de los diseñadores, y esto es posible por el carácter transversal del diseño. Hacia niveles avanzados, y en la medida que los proyectos interdisciplinarios se vuelven habituales, los profesores deben tener claro que habrán de planear sus cursos considerando la inversión de tiempo para dialogar con otras disciplinas y para “ir al campo” y constatar de viva voz y, a través de observaciones cuidadosas y profundas, cómo es que las personas viven con el diseño y, no pocas veces, a pesar de este. El diálogo, pues, es necesario y requiere inversión de tiempo didáctico.
6. ¿Cuáles son los *espacios* de la didáctica? No son las aulas o los talleres, como ya se dijo, son los recursos. Para efectos de nuestro argumento, el espacio es metafórico y abarca a la institución y su modelo educativo, y al respectivo plan de estudios del PA de diseño. En esa lógica, habrá modelos y planes que favorezcan el trabajo IIT y otros que separen tajantemente a las disciplinas en islotes. La tendencia, sin embargo, es la construcción de modelos educativos y planes de estudio mucho más orientados a lo IIT. Un ejemplo son las Facultades de Diseño, donde coexisten cuatro o cinco subdisciplinas del diseño, y en cuyos planes de estudio se incluyen nichos para otros cursos, no

necesariamente profesionalizantes, y otros que el estudiante puede cursar en otras facultades. Sin embargo, y como el lector podrá inferir, aunque el espacio didáctico favorezca lo interdisciplinario, es necesaria la convergencia de los otros cinco elementos de la didáctica para que esta condición institucional y de diseño curricular sea aprovechada al máximo.

Si todo lo anterior se considera para favorecer el trabajo IIT, el avance educativo será notable, pero queda por agregar una reflexión más: debe existir una gestión académica que apunte este tipo de trabajo. Destaco algunas problemáticas de gestión a resolver:

- ¿Qué instancia establece los vínculos entre las disciplinas de las Instituciones de Educación Superior (IES) para que trabajen interdisciplinariamente?
- ¿Cuál identificará proyectos reales que sean susceptibles de ser abordados interdisciplinariamente?
- ¿Cómo se garantizará la seguridad plena de estudiantes y profesores cuando visiten comunidades, instituciones, empresas, etc.?

Estas tres circunstancias son algunas, entre muchas a considerar, para una gestión académica que favorezca el trabajo intradisciplinario, interdisciplinario y transdisciplinario.

A manera de síntesis de esta sección, veamos este esquema en la tabla 2, con la intención de mostrar también la complejidad que implica una didáctica a favor del desarrollo de competencias para el trabajo IIT en los estudiantes de diseño y sus respectivas subdisciplinas:

Tabla 2. Elementos de la didáctica y la complejidad de las relaciones IIT

Elementos de la didáctica/ Relaciones disciplinarias	Propósitos	Contenidos	Métodos	Recursos	Tiempos	Espacios
Intra	Los propósitos de aprendizaje son definidos por cada maestro y no con base en el trabajo colegiado.	Los contenidos no se conceptualizan, luego, el diálogo académico se desarrolla exclusivamente para acordar el tipo de ejercicio y/o producto a realizar.	Predominio de una didáctica basada en la solución de ejercicios. Egresado con alta aptitud para ejecutar.	Contar con aulas, talleres, recursos bibliográficos, acceso a internet y a la IA, es una condición necesaria para el aprendizaje.	Desde el inicio de la formación específica en los diseños es importante que el estudiante conozca al panorama de lo IIT.	Aprovechar modelos educativos y planes de estudio que favorecen el trabajo entre los diseños.

Inter	Obstáculo del tópico del Segundo Creador (genio).	Dificultad para encontrar cruces conceptuales con contenidos de otras disciplinas.	Métodos que favorecen una alta capacidad de ejecución, pero no así la capacidad de argumentación.	Aprender a juzgar la pertinencia de los recursos que utilizan otras disciplinas.	Prever que trabajar con otras disciplinas requiere de tiempo para dialogar.	El modelo educativo de la IES y el espacio curricular debe dar cauce a los proyectos interdisciplinarios.
Trans	Obstáculo del tópico del Segundo Creador (genio); ilusión de un diseñador autosuficiente y que solo él puede establecer el propósito de diseño en su taller proyectual.	Dificultad para encontrar cruces conceptuales con otras disciplinas y para identificar problemas en espacios sociales y comunitarios que requieran del trabajo IIT.	Incipiente desarrollo de métodos para argumentar sobre las decisiones de diseño, tanto a otras disciplinas, como a grupos de interés.	Aprender a juzgar la pertinencia de los recursos que utilizan otras disciplinas y desarrollar la capacidad de identificar recursos en contextos no escolares.	Prever que trabajar con otras disciplinas y con otros actores y grupos de interés, requerirá de tiempo, mucho de este destinado a trabajar fuera del ámbito institucional.	Vencer el prejuicio de que se aprende sólo en el espacio institucional. En el caso trabajo IIT, es necesario que se vean los espacios externos como necesarios e idóneos para el aprendizaje transdisciplinario.

Fuente: elaboración propia.

Conclusiones

Para esta publicación fuimos convocados a argumentar en torno al acercamiento transdisciplinario en el campo del diseño y la imagen. Nuestro abordaje ha sido desde la perspectiva pedagógica, específicamente de los retos que plantea a la didáctica del diseño el hecho de que los diseñadores trabajan continuamente de forma intradisciplinaria, interdisciplinaria y transdisciplinaria (IIT).

Es claro que el trabajo de los diseñadores, la mayoría de las veces se lleva a cabo con otras disciplinas y de manera transdisciplinaria y, por ende, pareciera que no hay necesidad de argumentar más al respecto, toda vez que sobran ejemplos históricos y actuales que dan evidencia de esta circunstancia. Pero, como lo prueban repetidas experiencias, las ideas pedagógicas deben ser traducidas por estrategias didácticas y, por ende, no basta con reconocer y declarar en los proyectos educativos que se aspira a formar a los estudiantes en el trabajo IIT que, si bien es una condición necesaria, no es suficiente.

Se sabe que el aprendizaje es un logro que requiere de la confluencia de distintos elementos didácticos, como ya lo mencionamos en el argumento precedente. Desde

nuestra perspectiva, la didáctica es el traductor de los idearios pedagógicos y es necesario proponer una didáctica que promueva aprendizajes significativos para diseñar de forma IIT en los estudiantes.

Ya en otros espacios, hemos argumentado a favor de un marco o *framework* retórico que permita la organización de una gran diversidad de variables y la atención a las áreas de oportunidad que hemos encontrado después de más de una década de evaluar diversos programas académicos en nuestro país (Rivera, 2023). Así, propusimos que la confluencia de actores y categorías pedagógicas como lo son estudiantes, profesores, investigación, evaluación del aprendizaje, plan de estudios, servicio social, prácticas profesionales y movilidad académica puede ser organizada por dicho *framework*. Pero también el marco retórico permite ubicar en qué nivel y momento del acto diseñístico deben ser atendidas las áreas de oportunidad identificadas al evaluar programas académicos, como la integración teoría-práctica-historia, el trabajo colegiado y el desarrollo de proyectos de diseño intra, inter y transdisciplinarios.

En el contexto de ese argumento, hemos constatado cómo en la enseñanza que se imparte a los futuros diseñadores, predominan las operaciones retóricas que se enfocan en la ejecución, esto es la *dispositio* y la *elocutio*, con lo cual se ocultaba la necesidad de trabajar de manera interdisciplinaria y transdisciplinaria, algo que se desarrolla principalmente en la *intelectio* y la *inventio*.

La traducción didáctica del enfoque IIT es posible, si se lleva a cabo un verdadero proceso de transformación docente, sobre todo, en aquellos profesores que son responsables de los talleres proyectuales y en los cuáles se debe operar un giro gracias al cual, ellos se descentran del proceso didáctico para que, en el centro de este, se coloque el aprendizaje de los estudiantes. Si esto sucede, los profesores de proyecto no dudarán en invitar a docentes y estudiantes de otras disciplinas y asumirán que lo deseable es que el diseño y la formación de los diseñadores sea una construcción colectiva y heterogénea.

Referencias

- Arreola, J. J. (2015). *La feria*. Planeta.
- Chaves, N. (2010). *La identidad corporativa: Teoría y práctica de la identificación institucional*. Gustavo Gili.
- Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (Comaprod). (2023). *Marco y procedimiento Comaprod 2022*. Comaprod.
- De Niz M.V. & Rivera, L. A. (2023). El llano grande hoy, imágenes de un recorrido de vida. En A. Tapia et al. (Eds.), *Literatura y diseño: Articulaciones entre dos sistemas de invención y expresión* (pp. 148-165). Ars Optika Editores.
- Esqueda, R. (2022). *El arte de la abducción*. Comaprod.
- Ozuna, M. (2024). *Del ocio a la creación: Contribuciones del horizonte de las humanidades al diseño*. Comaprod.
- Ozuna, M. (2011). Aportaciones del “lugar común” a la creatividad en el diseño. En A. Rivera (Comp.), *Ensayos sobre retórica y diseño*. UAM-Xochimilco, CyAD.
- Rivera, A. (2023). El diseño de la transición en el Sertón. En A. Tapia et al. (Eds.), *Literatura y diseño: Articulaciones entre dos sistemas de invención y expresión*. Ars Optika Editores.
- Rivera, L. A. (2024). El modelo de la retórica para la educación superior del diseño. *En-cuadre*, pp. 127-142.
- Rodríguez, L. (2023). *El surgimiento del diseño industrial en México*. UAMC.
- Rosa, J. G. (1984). El recado del morro. En *Cuerpo de baile: Noches del Sertón*. Seix Barral.
- Rosa, J. G. (2007). Conversación de bueyes. En J. G. Rosa, *Sagarana*. Adriana Hidalgo Editora.
- Tapia, A. et al. (Eds.). (2023). *Literatura y diseño: Articulaciones entre dos sistemas de invención y expresión*. Ars Optika Editores.

La influencia de diferentes disciplinas en el proceso creador del diseño

María Georgina Vargas Serrano
Mónica E. Gómez Ochoa
Montserrat P. Hernández García

Resumen

Frente a la compleja realidad del siglo XXI caracterizada por escenarios que se entrecruzan, se complementan, se contraponen, en el que las personas se encuentran envueltas en un inmenso mundo de información visual, el ejercicio del diseño de la comunicación gráfica redirige su atención a la transdisciplina para ampliar la base de sus conocimientos y lograr establecer una mejor comunicación con los usuarios (receptores del mensaje). El conocimiento evoluciona construyendo nuevos sistemas de interacción entre las disciplinas, evolución a la que el diseño de la comunicación gráfica no escapa. Este texto tiene como uno de sus objetivos comprender la fenomenología compleja de realidad en la que se circunscribe el ejercicio del diseño y cómo se apoya en diversas disciplinas como semiótica, retórica, mercadotecnia, comunicación, sociología y la psicología.

Introducción

El diseño es una actividad que tiene diferentes definiciones, según el área de su especialidad, sin embargo, en el contexto del siglo XXI, caracterizado por la información, el conocimiento y el acelerado desarrollo tecnológico, se puede definir al diseño, en general, como un proceso mental, planificado y creativo, con una función integradora

dirigida a promover el diálogo con otras disciplinas para dar solución a problemas de comunicación, funcionalidad o de servicio. Para tener un acercamiento a la definición y al quehacer del diseño es necesario visualizarlo desde diferentes aristas, considerando los nuevos paradigmas y pluralidades de la sociedad actual.

En el mundo moderno, el conocimiento y la información están a un *click* de distancia, no se puede pensar en términos de conocimientos cerrados, especializados y divididos; hoy los saberes de las diversas disciplinas se entrecruzan para establecer puentes y conexiones entre ellas, “[...] se presenta aquí una compleja sociedad multicentrada, en la que muchos sistemas se conectan e integran a través de las redes de información” (Ravazzoli, 2019, p. 1171). El acto proyectual del diseño es en sí mismo transdisciplinario, en tanto atraviesa diversas disciplinas involucradas en el proyecto, al considerar sus teorías, conceptos y objetivos para dar respuesta al problema, borrando así las fronteras entre el diseño y el resto de las disciplinas.

El Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG) redefine su visión que, además de atender la expresión de conceptos formales estético-funcionales, se visualiza como un eje que engrana diversas disciplinas para dar respuesta a determinados problemas en múltiples campos. Esta diversidad de disciplinas que se entrecruzan, nutre y dirige la creación, la composición y la producción del mensaje visual, desde nuevas y diferentes formas de ver, interpretar, comunicar, transmitir y transformar; desde esta posición y en el marco de la hiperconectividad y el desarrollo tecnológico acelerado, donde el flujo de información verbal y visual es continuo y avasallador, el DCG puede considerarse como una herramienta integradora de saberes de diversas ramas de la ciencia.

De la disciplina a la transdisciplina

Ya en infinidad de foros se ha sostenido que la complejidad es una característica distintiva de la sociedad del siglo XXI, los acelerados cambios y avances en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y en la industria, las grandes migraciones, el aumento de la población, el consumo desmedido de combustibles, la globalización, el impacto en el desarrollo de la economía global, los conflictos internacionales, son algunos cambios que trajeron como consecuencia una serie de fenómenos que deben ser atendidos con una nueva orientación que vaya más allá de la disciplina, multidiscipliplina y la interdisciplina, es decir, requieren de una perspectiva transdisciplinar.

El estudio de los fenómenos con un enfoque disciplinario mantiene la independencia de cada disciplina, se destaca por el uso de métodos, técnicas y teorías particulares, este planeamiento permite profundizar en aspectos concretos de la realidad. “Las disciplinas científicas se constituyen en función de su objeto de estudio, es decir, de las características comunes al ámbito de la realidad específica que estudian con la forma de conocimiento científico-tecnológico” (López, 2008 p. 177); gracias a la organización

disciplinaria se han producido grandes aportaciones al campo del conocimiento, sin embargo, los problemas que aquejan a la sociedad del siglo XXI se caracterizan por su complejidad, por lo que requieren de la intervención de varias disciplinas para orientar mejor la solución del problema.

Al observar un fenómeno en todo su contexto y analizar el conjunto de variables y de relaciones, se descubre que requiere de la intervención de varias disciplinas para su explicación, en otras palabras, es necesario un enfoque multidisciplinario, el cual se refiere al estudio de un fenómeno con la colaboración de varias disciplinas desde su óptica, con sus propios métodos y teorías:

El enfoque multidisciplinario conlleva el que una disciplina central haga uso de diversas disciplinas para el estudio de un fenómeno complejo. Para ello cada disciplina aborda el fenómeno desde su propia perspectiva disciplinar utilizando sus propios métodos de análisis. (Moreno, 2015, p. 85)

El avance tecnológico y científico a mediados del siglo XX obligó a buscar nuevas formas de solucionar los problemas de la época, en consecuencia, surge la orientación interdisciplinaria en la que, un conjunto de disciplinas contribuyen, cooperan, interactúan e intercambian teorías, conceptos, metodologías y técnicas para el estudio de un fenómeno común, dando como resultado nuevos conocimientos con un perfil integrador. Para Morín (1997), citado por Infante y Araya (2023, p. 5): “[...] la interdisciplina es la ruptura de las fronteras disciplinarias, la usurpación de un problema de una disciplina sobre otra, de circulación de conceptos, de formación de disciplinas híbridas que van a terminar por atomizarse”. La orientación interdisciplinaria se constituye y estructura bajo la idea de la complejidad de un determinado contexto.

Por su parte, Luengo (2019, p. 48) indica:

[...] estamos transitando del estudio de los *objetos* relativamente aislados y delimitados, por la manera como se ha desarrollado e institucionalizado la ciencia, al abordaje de *problemas* y búsqueda de alternativas de solución, que exigen integración o complementariedad entre distintos campos del saber científico.

No es suficiente implementar y ser especialistas en un área específica, se ha observado que, para tener un mayor entendimiento de nuestro entorno, se requiere la inserción de nuevas visiones, conocimientos y, por ende, disciplinas en la búsqueda de respuestas y en la generación de conceptos y metodologías para enfrentar los problemas actuales.

Hoy en pleno siglo XXI en el que los problemas como la pobreza, las migraciones, la exagerada explotación de recursos, el cambio climático, el hambre, entre otros, son cada vez más complejos y atravesados por múltiples dimensiones, es indispensable entender con más detalle y profundidad la interacción interdisciplinaria. Frente a esta realidad surge la transdisciplina, que plantea cómo resolver estos problemas, no solamente qué o cuáles son las causas.

Para Martínez (2012), la intención de la transdisciplina:

[...] es superar la parcelación y fragmentación del conocimiento que reflejan las disciplinas particulares y su consiguiente hiperespecialización y, debido a esto, su incapacidad para comprender las complejas realidades del mundo actual, las cuales se distinguen precisamente, por la multiplicidad de los nexos, las relaciones y de las interconexiones que las constituyen. (p. 2)

La transdisciplinariedad es la fusión de saberes disciplinares y no disciplinares, caracterizada por ir y venir entre estos saberes para dar solución a problemas complejos, considerando la totalidad del contexto. El ir y venir difumina la barrera entre las disciplinas, permitiendo dar soluciones útiles para la humanidad.

Nicolescu (2011) plantea que, desde mediados del siglo XX, el constante crecimiento del conocimiento y la especialización disciplinar evidenciaron la necesidad de crear conexiones entre disciplinas para tomar mejores decisiones de solución a la también creciente diversidad de problemáticas sociales y para una mejor comprensión de los fenómenos cuya característica invariable es el cambio continuo y acelerado; así surgieron los enfoques de multidisciplinariedad e interdisciplinariedad.

Dentro de la multidisciplinariedad, las disciplinas trabajan de manera independiente en un mismo problema para enriquecer el conocimiento del objeto de estudio al integrar las diferentes perspectivas aportadas por cada disciplina.

En tanto, en la interdisciplinariedad las disciplinas interactúan y comparten información para abordar un problema común, la principal aportación de este enfoque es la posibilidad de transferir y aplicar métodos de una disciplina a la otra.

Como ejemplo, se puede observar que, en el estudio de una enfermedad como el cáncer, un enfoque multidisciplinario plantearía explicaciones desde la perspectiva de la medicina, la biología, la fisionomía, la psicología, e incluso la sociología o economía, al analizar el impacto cultural y costo económico de la enfermedad. Desde el enfoque interdisciplinar, la medicina adopta los métodos de la física nuclear, lo que propicia el desarrollo de nuevos tratamientos e intervenciones para el cáncer (Nicolescu, 2011).

En cambio, en la transdisciplinariedad se promueve la extensión a las disciplinas necesarias o relacionadas, para así crear un conocimiento más amplio y un marco referencial más robusto.

El conocimiento transdisciplinar corresponde a un conocimiento *in vivo*, preocupado por la reciprocidad entre el mundo externo del objeto y el mundo interno del sujeto. Por definición, el conocimiento transdisciplinar incluye un sistema de valores humanistas. [...] Es importante tener en cuenta que el conocimiento disciplinar y transdisciplinar no son antagónicos sino complementarios. Ambas metodologías están fundadas en la actitud científica. (Nicolescu, 2011, p. 26)

La transdisciplinariedad pretende evitar la fragmentación del conocimiento para generar una nueva unidad de comprensión de los niveles de realidad¹. El enfoque transdisciplinar impulsa, entre otras cosas:

- *Activación de la creatividad y la innovación:* se contribuye desde diferentes perspectivas disciplinares, lo que conlleva la generación de ideas más creativas y originales.
- *Abordaje de problemas complejos:* se puede analizar problemas desde diferentes puntos de vista y experiencias para así encontrar soluciones holísticas.
- *Promueve la colaboración:* provoca el trabajo en equipo y la construcción de conocimiento colectivo.
- *Atención a los desafíos globales:* facilita la búsqueda de soluciones sostenibles y equitativas para los problemas que afectan a toda la humanidad.

La transdisciplina y su relación con el Diseño de la Comunicación Gráfica

La contundente presencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en diversas áreas del saber y la globalización del conocimiento, ha favorecido que los profesionales e investigadores de diferentes disciplinas conciban y expliquen el mundo desde otras aristas, al comprender que la complejidad de los fenómenos sociales exige un enfoque transdisciplinario que permita dar respuesta a los desafíos del siglo XXI.

Tamayo (s.f.) afirma que la transdisciplina:

intenta ordenar articuladamente el conocimiento, coordinándolo y subordinándolo en una pirámide que permita considerar orgánicamente todas las ciencias. Busca que las relaciones entre las disciplinas trasciendan en la integración de un conjunto con sentido y que pueda englobar el término de transdisciplinariedad, bajo el supuesto de unidad entre diversas disciplinas que le permitan interpretar la realidad y los fenómenos que se presuponen unitarios (p.13).

El nuevo enfoque del conocimiento transdisciplinario pretende ir más allá de los límites de la división disciplinar para obtener una visión integral y completa de la realidad. Paoli (2018) describe que la transdisciplinariedad:

implica que los expertos conozcan los límites de sus propias disciplinas y que superen la autocontención que representan cada una de ellas. Solo se puede avanzar en el conocimiento usando nuevas visiones que se construyen a partir de los vínculos que se van descubriendo de una disciplina con otras. (p. 353)

1 Basarab Nicolescu describe al menos tres niveles de Realidad en el estudio de sistemas naturales: el nivel macrofísico, el nivel microfísico y el ciber-tiempoespacio.

De manera que la transdisciplinariedad va más allá de las fronteras de las disciplinas tradicionales, implica integrar diferentes saberes y perspectivas para abordar problemas complejos y crear soluciones innovadoras.

Hoy en día, la complejidad e interconexión es una característica de nuestra cotidianidad, bajo este contexto, Aguilera (2024) indica que el pensamiento complejo es una habilidad esencial que “permite navegar a través de la incertidumbre, tomar decisiones informadas y desarrollar soluciones creativas [...]” (s.p.). También menciona que, en el argumento del filósofo Edgar Morin, el pensamiento complejo busca la comprensión o entendimiento total del entorno, es imposible aislar los sistemas (biológicos, físicos, sociales, etc.), ya que no es viable fragmentarlos, deben ser vistos o estudiados como un todo, y complementa: “Los sistemas complejos tienen la capacidad de auto-organizarse, lo que significa que pueden adaptarse y evolucionar en respuesta a su entorno” (Aguilera, 2024, párr. 3).

Esta realidad, propia de nuestro siglo, dio lugar a la diversificación del conocimiento y el surgimiento de nuevas disciplinas con sus propias teorías, objetivos, principios, visión y filosofía que, por un lado, determinan las relaciones transdisciplinarias, y por otro, contribuyen a explicar y dar respuesta a la complejidad fenomenológica, aunado al acelerado crecimiento y desarrollo de un sin fin de aplicaciones tecnológicas que, si bien ya estaban presentes, la contingencia sanitaria del covid-2019 provocó una “emergencia tecnológica”, sobre todo en el ámbito educativo y empresarial.

Esta “emergencia tecnológica” hizo aún más evidente la necesidad de traspasar las fronteras de las áreas del conocimiento, no solo para aprender, sino también para hacer y crear, por lo menos en el ámbito académico, por lo que fue imperativo generar nuevos recursos y explorar soluciones que permitan cumplir con los objetivos educativos, se puede decir que la comunidad académica fue “abducida”. Esqueda (2023) indica que la abducción es un concepto elaborado por Pierce, quien “menciona a la Abducción [...] en contextos de toma de decisiones para realizar una acción. [...] Las inferencias que hace el cerebro en todo momento de nuestra vida perceptual siguen los procesos descritos por Pierce en la Abducción (pp. 37, 40).

Esqueda menciona los siguientes componentes del proceso: asombro, necesidad de explicar los hechos, adivinación (*guessing*), *musément*, semejanzas (*resemblances*), emoción y comunidad. Explica que estos son procesos mentales creativos que se dan simultáneamente, que pueden llevar no solo a la creación de hipótesis, sino a la transformación de la percepción que permite, en otras palabras, la inmersión en otras áreas para la resolución de un problema.

Esta situación no es ajena ni desconocida en el DCG, es parte fundamental del proceso de creación en el desarrollo de proyectos de comunicación, constituyéndose: como una disciplina al servicio de la comunicación humana, no solo de la publicidad, área en que normalmente es situada, sino también como herramienta de utilidad para diversas ramas de la ciencia [...] [para las que la imagen sirve de apoyo para] [...] legitimar

conocimientos y saberes en el campo, el recurso gráfico adquiere la capacidad de atravesar una gran cantidad de ciencias. (Ravazzoli, 2019, p. 1172)

La transdisciplina en el diseño propone un paradigma en el que es necesaria una nueva postura que coadyuve a encontrar soluciones innovadoras, sostenibles e inclusivas a los problemas de la actualidad, considerando que:

el diseño comienza a apuntar su mirada a disciplinas afines como: la comunicación, la sociología, la psicología y el arte, que aportan perfeccionamiento en la ejecución de su actividad en la sociedad, sin que el diseñador desvíe su enfoque desde su disciplina ante las problemáticas; de esta manera al identificar las condiciones tecnológicas, culturales y económicas del contexto surgen distintas ramas del diseño. (López, 2022, p. 205)

Es así como el diseño adquiere valor para otras disciplinas y estas a su vez adquieren valor para el diseño redefiniendo la convergencia de aquellas que se consideraban alejadas al quehacer proyectual del diseño; es esta interacción de saberes, la base de la transdisciplinariedad, que además de unir conocimientos de diversas disciplinas, cuestiona las fronteras preestablecidas entre los saberes, las técnicas y las metodologías de diversas disciplinas, en consecuencia, con esta fusión de fronteras surgen nuevas ramas del diseño como, por ejemplo, ecodiseño, diseño sustentable, diseño de servicios, diseño y producción de *packaging* sostenible, diseño de proyectos sustentables, diseño para el bien social, por mencionar algunas.

En el diseño, la transdisciplina no es una moda o tendencia, el ejercicio proyectual se sustenta en la investigación de conocimientos de otras áreas del saber para dar respuesta a los problemas con una visión global desde la antigüedad. El trabajo proyectual del máximo representante del Renacimiento italiano, Leonardo da Vinci, es ejemplo de ello. Fue un inventor transdisciplinario con una visión integral del conocimiento, claro ejemplo de este enfoque es *El hombre de Vitruvio* en el que Da Vinci vincula la arquitectura, las matemáticas y la naturaleza con el cuerpo humano. Así, se dio a la tarea de traspasar los límites entre una ciencia y otra, Esqueda (2023) menciona que en el afán de representar algunas partes del cuerpo humano de forma más precisa, el artista realizaba una serie de actividades que le permitían conseguir su cometido “trayendo conocimientos de un ámbito (artístico, estético) a otro (científico, analítico) y viceversa [...]” (2023, p. 72).

El Diseño de la Comunicación Gráfica como disciplina ha enfrentado una diversidad de perspectivas, modelos y corrientes de pensamiento que le han dado diferentes enfoques, al mismo tiempo que se ha alimentado, interactuado e incluso construido de diferentes disciplinas, por lo que se puede decir que es inter, multi y transdisciplinaria.

Relaciones transdisciplinarias en el proceso proyectual del Diseño de la Comunicación Gráfica

En el contexto de complejidad fenomenológica actual, descrito anteriormente, la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco (UAM-A), surge como una propuesta de formación transdisciplinar que tiene como objetivo:

Formar profesionistas capaces de realizar diseños destinados a la comunicación gráfica; mediante el desarrollo de un proceso sistemático que permita captar las necesidades de comunicación gráfica y a partir de ellas estructurar el problema específico de las propuestas que se le presenten; plantear las soluciones alternativas probables, formalizarlas en un proyecto, así como dirigir y controlar la realización de los objetos diseñados. Todo ello con el compromiso de la permanente investigación de las prioridades sociales de nuestro país, no solo durante su formación universitaria, sino en la práctica profesional. (UAM, 2020, p. 1).

Hablar de una licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica ya implica una transdisciplina al incluir el concepto de comunicación, lo que significa una formación y un ejercicio profesional cuyos enfoques van más allá de la simple representación icónico-gráfica; permiten combinar elementos de la semiótica, la psicología, la sociología, la tecnología y muchas otras áreas y disciplinas para crear soluciones comunicativas efectivas y significativas.

El desarrollo del lenguaje oral y, posteriormente, de la escritura no solo permitió la transmisión de información, sino también la representación de ideas de manera simbólica. Esta capacidad para abstraer conceptos y plasmarlos en signos visuales es una herencia directa que el DCG ha adaptado y perfeccionado. Desde los pictogramas sumerios hasta los sistemas tipográficos actuales, la escritura y el diseño han compartido un propósito común: estructurar y transmitir mensajes de forma eficaz. Otras fuentes importantes para la estructuración de mensajes son el estudio del origen de la lengua, de la cultura y contexto social en el que reside el mensaje, el conocimiento y la aplicación del signo, su significado y significante.

Una de esas disciplinas de las que se enriquece el trabajo de diseño es la semiótica, que surge a principios del siglo XX² como propuesta del filósofo Ferdinand de Saussure y, aunque el diseño surge como disciplina años después, aquella ha sido la base para el proceso creativo del DCG.

Al respecto, Guzmán (2024) indica: “la semiótica, conocida como semiología o teoría de los signos, es el estudio de cómo utilizamos los signos para crear y transmitir

2 La llamada *semiología* nace de la propuesta del filólogo suizo Ferdinand de Saussure (1857-1913), y la *semiótica* surge en el seno de la corriente filosófica norteamericana llamada pragmatismo, donde el filósofo Charles Sanders Peirce (1839-1914) desarrolla su teoría semiótica.

sentidos y significados mientras nos comunicamos" (s. p.). La relación entre la comunicación y el diseño no es solo técnica, también tiene un profundo impacto social y cultural. A lo largo de la historia, el lenguaje y la escritura han sido herramientas para consolidar identidades y transformar realidades. En la actualidad, el diseño de la comunicación gráfica asume este mismo rol, actuando como un medio para transmitir ideas, desafiar paradigmas y generar cambios.

La semiótica permite la generación de diálogos a través de los signos y las palabras (significados) que emiten o permiten la construcción de una idea, Barthes, citado por López Rodríguez:

Frente a la Lengua, institución y sistema, el habla es esencialmente un acto de selección y de actualización; en primer lugar, el habla (o la palabra) está constituida de las combinaciones gracias a las cuales el sujeto hablante puede utilizar el código de la LENGUA, para expresar su pensamiento personal. (López Rodríguez, 1993, p. 190)

A su vez, generan discursos tocados por la retórica que construye connotaciones para ejercer el arte de convencer: "La retórica rompe con los significados denotativos y provoca connotaciones" (1993, p. 315), y agrega, "la connotación [...] es la dimensión retórica del signo" (p. 313). Además, López Rodríguez cita a Martinet, quien dice: "es connotación 'todo aquello que, a través de signos, es capaz de evocar, excitar, sugerir, o implicar algo de modo neto o impreciso'" (p. 314). La retórica toma distintas figuras retóricas³ para expresarse de forma verbal y escrita; de la misma forma, el lenguaje visual considera para la interpretación del signo y el significante estas figuras retóricas para reforzar el mensaje y persuadir al receptor.

La comunicación es inherente a la retórica, como elemento de la oratoria. Carmo-
na (2005) menciona que fue utilizada por primera vez por Platón, como una forma de adulación política; así también cita a Aristóteles, quien define a la retórica como la facultad de teorizar lo que es adecuado en cada caso para convencer.

El diseño gráfico ha sido un actor importante en movimientos sociales, en donde los mensajes visuales abstraen ideas complejas y han llegado a provocar una reacción e impacto emocional. Es en este ejemplo que la transdisciplina permite al diseñador conocer, entender y ampliar los conocimientos históricos, lingüísticos y sociales para, de esta forma, crear gráficamente mensajes significativos que lleguen y sean comprendidos por diversas audiencias.

En la era digital, estas herramientas no solo combinan elementos visuales y lingüísticos, sino que también integran principios de diseño de interacción, análisis de datos y tecnologías de la información.

Por otro lado, el continuo y acelerado desarrollo tecnológico y la era digital han provocado que las actividades comerciales y de comunicación visual entren en una dinámica competitiva constante donde la transdisciplina cobra aún mayor relevancia.

3 Figuras retóricas: hipérbole, metáfora, hipérbaton, paradoja, antítesis, onomatopeya, etcétera.

El lenguaje y la escritura han evolucionado en nuevas formas de comunicación, como los *emojis*, las infografías y los sistemas interactivos, en los que se combinan elementos visuales y lingüísticos e integran, precisamente, la interacción, por lo que el diseño tiene otro lenguaje dentro de los distintos dispositivos digitales, es así que se requiere de enfoques o perspectivas que se integren, por ejemplo: diseño de interfaces, programación, experiencia de usuario, entre otros, con el único objetivo de crear un mensaje claro, accesible, útil y usable.

Bajo esta realidad, para la aplicación de los principios de la semiótica y la retórica, en el proceso creador del diseñador, resulta entonces necesario establecer una conexión con el usuario para la construcción de un lenguaje visual que le sea significativo, para lo cual se requiere de la investigación de mercado (mercadotecnia), para entender su contexto, su cultura, formas de hacer y de transitar, entre otras.

La mercadotecnia está profundamente relacionada con el DCG y encuentra en la transdisciplina un terreno fértil para generar estrategias integrales y efectivas. La mercadotecnia, como campo que busca entender y satisfacer las necesidades de los consumidores, utiliza al DCG como un medio para comunicar y conectar emocional e intelectualmente con su público objetivo.

Los productos de la creación proyectual del diseño de la comunicación gráfica evocan emociones, influyen en la toma de decisiones y permiten construir conexiones profundas con las personas, por ello, requieren del diseñador una comprensión sólida de la psicología humana.

La psicología es la disciplina científica que estudia los procesos mentales y el comportamiento o conducta desde diferentes modelos teóricos de explicación. Los procesos mentales se definen como aquellos procesos cognoscitivos que permiten al ser la recepción, interpretación y manipulación de información, es decir, el conocimiento; mientras que la conducta es, en términos simples, el funcionamiento o las acciones que un organismo ejecuta en interacción con el mundo exterior (Myers, 2006).

Al observar que la comunicación, en general, y la comunicación gráfica, en específico, son acciones que implican que al menos dos individuos, un emisor y un receptor del mensaje, pongan en marcha un conjunto de habilidades y procesos mentales como la percepción, la atención, la memoria, el razonamiento, el aprendizaje, entre otros, y que se manifiesta conductualmente, se comprende entonces que el DCG y la psicología sean disciplinas que se encuentran estrechamente relacionadas.

Esta intersección entre ambas disciplinas ha dado lugar a una relación simbiótica, donde la psicología aporta las herramientas para comprender la mente y el comportamiento humano, y el DCG las utiliza para crear experiencias y mensajes visuales significativos. Al comprender los principios psicológicos que rigen la percepción humana, el DCG puede crear obras visuales que no solo sean estéticamente agradables, sino también altamente funcionales y persuasivas. Esta fusión transdisciplinar es esencial

para crear experiencias de usuario significativas y memorables en un contexto actual hipersaturado de mensajes visuales.

Uno de los puntos más reconocidos en los que ambas disciplinas convergen es el estudio de la percepción. La psicología se orienta a la comprensión de cómo los seres humanos organizan e interpretan las sensaciones que reciben a través de los sentidos, información valiosa para la creación de mensajes de percepción visual.

Destacan los estudios de percepción de la Gestalt, una escuela de psicología enfocada en la explicación de la organización de las sensaciones percibidas en patrones significativos. Los principios de esta escuela, planteados por Wertheimer, Koffka y Köhler en las primeras décadas del siglo XX, reconocen la percepción como fundamental, ya que sin una adecuada organización de la información perceptual, el resto de los procesos mentales no pueden desarrollarse.

Oviedo (2004) enfatiza el primer supuesto básico de la Gestalt, que afirma que la actividad mental de percepción no hace referencia simplemente a la recepción sensorial de todos los estímulos provenientes del exterior, pues no tiene el funcionamiento de una cámara fotográfica con la que se capturan todos los detalles visibles de una escena, sino que tiene una tendencia al ordenamiento mental y la formación de conceptos y juicios. La percepción visual no realiza una copia exacta de aquello percibido, por el contrario, es un proceso en el que se selecciona y extrae la información relevante para el individuo, aquella que le permita generar un panorama racional y coherente de lo que percibe para poder desempeñarse:

Se puede afirmar que, de la enorme cantidad de datos arrojados por la experiencia sensorial (luz, calor, sonido, impresión táctil, etc.), los sujetos perceptuales toman tan solo aquella información susceptible de ser agrupada en la conciencia para generar una representación mental. (Oviedo, 2004, párr. 10)

La comprensión de la percepción humana y el uso de las leyes de proximidad, similitud, figura-fondo, continuidad, cierre y buena forma permiten al DCG construir composiciones ordenadas de manera coherente, que transmiten mensajes concretos de manera rápida, efectiva y, además, atractiva.

Otro aspecto crucial relacionado con la percepción y la organización de la información es la atención selectiva. El ser humano está constantemente bombardeado por una gran cantidad de estímulos visuales en los que se vuelve prácticamente imposible delimitar un espacio de percepción exclusivo, sin embargo, para el cerebro solo es posible procesar una pequeña parte de ellos en un momento dado. El DCG utiliza entonces estrategias para captar y mantener la atención del espectador, como el uso de colores llamativos, contrastes fuertes, márgenes amplios, formas diferentes o elementos de interactividad.

Por otro lado, el diseño es una disciplina que se basa en el arte, la ciencia y la cultura; el DCG permite el desarrollo de la creatividad para comunicar de forma gráfica

mensajes sociales, culturales, comerciales, políticos, etcétera. El lenguaje visual es una herramienta que se utiliza para transmitir una variedad de mensajes. Es un recurso muy apropiado para llegar a los usuarios de manera informativa, de orientación y publicación (Díaz, 2019).

Por otra parte, el desarrollo del lenguaje oral y la escritura permitió la transmisión de información y la representación de ideas de manera simbólica. Esta capacidad para abstraer conceptos y plasmarlos en signos visuales es una herencia directa que el DCG ha adaptado y perfeccionado.

Al ser una actividad que requiere la activación de una gran cantidad de habilidades del pensamiento para alcanzar un objetivo de comunicación, el diseño está directamente relacionado con la lógica, entendida como “el estudio de los principios y métodos utilizados para distinguir el razonamiento correcto del incorrecto” (Copi y Cohen, 2013, p. 4), o el estudio de las estructuras o formas del pensamiento.

Para la lógica, existen tres operaciones fundamentales que permiten el conocimiento: la simple aprehensión, el juicio y el razonamiento. A través de la primera operación del pensamiento, la aprehensión, el ser puede formar conceptos al capturar las características esenciales de un objeto o fenómeno y abstraer sus componentes básicos descartando los rasgos accidentales.

En el DCG la comunicación es, en términos simples, una expresión de relaciones de conceptos que emplea el lenguaje visual y verbal. El entendimiento del proceso mental de simple aprehensión, la capacidad de generar y conectar conceptos, y el razonamiento son habilidades de suma importancia para el desarrollo de soluciones a problemas de comunicación gráfica en todas las etapas del proceso creativo.

En un primer momento, el diseñador debe obtener información y definir conceptos precisos que le permitan delimitar el problema de comunicación. Posteriormente, selecciona los conceptos que deberán transmitirse a través del objeto de diseño y crea imágenes en las que plasma las características esenciales de cada uno de esos conceptos, con el objetivo de que el público receptor del mensaje pueda comprenderlo.

En el DCG, las habilidades de abstracción y conceptualización son el origen de la gran variedad de estilos de representación gráfica conocidos, en los que se emplean diferentes grados de iconicidad⁴. Las imágenes o signos gráficos usados en un mensaje diseñado representan objetos o conceptos retomando sus características visuales (forma, color, textura, tamaño); un ejercicio mayor de abstracción reduce la representación a los rasgos visuales más básicos para lograr la comunicación generando estilos como el cubismo, el minimalismo y el abstraccionismo. En el otro extremo de representación, las imágenes reproducen la mayoría de los rasgos esenciales y accidentales, obteniendo un estilo hiperrealista.

4 Diversos autores han propuesto escalas para clasificar imágenes en las que, a partir de la observación del nivel de realidad o semejanza que tienen con el referente que representan, se determinan distintos grados de iconicidad. Destacan las propuestas de Abraham Moles y Justo Villafaña.

Más allá de la evidente presencia del razonamiento lógico en la práctica transdisciplinar del diseño; el estudio, conocimiento y uso de la lógica favorece el desarrollo de la creatividad. Al respecto, Serna y Serna (2021) hacen una comparación entre los procesos de pensamiento en el humano y en dispositivos electrónicos como una computadora. En ambos casos, la información y conocimientos nuevos son almacenados en la memoria con la posibilidad de recuperarlos cuando se requiere; la máquina, como el cerebro humano, son capaces de acceder rápidamente a la información y emplearla para modificarla o tomarla como base para desarrollar nuevos conocimientos. Sin embargo, cuando esta información no puede ser recuperada por algún error o daño, el dispositivo se ve limitado en sus funciones, mientras que “el cerebro recurre a la capacidad creativa para correlacionar, combinar, mezclar, probar, abstraer y representar los datos desde otros archivos” (2021, p. 100), lo que permite generar nuevas rutas de respuesta a los problemas que se presentan.

El razonamiento lógico también favorece el desarrollo de habilidades de comunicación:

beneficia para que las ideas se presenten a través de argumentos bien contruidos, sistematizados y razonados, también mejora el poder de persuasión, pues es necesario aprender a construir y defender los puntos de vista propios e indicar con firmeza por qué se los consideran como la mejor alternativa. (Bravo y Urquiza, 2016, p. 189)

Esta capacidad de transmitir mensajes bien contruidos tiene primordial importancia cuando hablamos de comunicación gráfica. En otras palabras, se puede decir que hay una relación directa entre el diseño, la semiótica, la retórica, la mercadotecnia, la lógica, la psicología, por mencionar algunos ejemplos de la transdisciplina en el diseño.

La transdisciplinariedad, como una metodología en la formación del diseñador de la comunicación gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, se impulsa en sus Planes y Programas de Estudio, a través de Unidades de Enseñanza Aprendizaje (UEA) de carácter proyectual, teórico, tecnológico y aplicado. También se hace presente en cada uno de los proyectos, en los que pueden estar involucradas disciplinas como la medicina, ecología, economía, derecho, administración, salud, industria textil, educación, moda, psicología, ejemplos en los que el diseño ha dado respuestas gráficas.

La propuesta de Nicolescu (1994) expresa que: “La misión transdisciplinaria nos propone considerar una realidad multidimensional, estructurada a varios niveles, que reemplaza la Realidad unidimensional, a un solo nivel, del pensamiento clásico” (p. 39, citado en Salas, 2024, p. 57). A partir de esta idea, es posible entender que las UEA integran saberes que orientan a los estudiantes en otras temáticas y que contribuyen a entender y construir una realidad compleja. De esta forma, permiten promover la transdisciplina en el diseño, haciéndolo integrado y sistematizado para el intercambio de experiencias en el quehacer proyectual del diseño.

Conclusiones

El Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG), en su esencia, se presenta como un campo transdisciplinario que, lejos de estar aislado, se nutre y se redefine constantemente en relación con otras disciplinas. Frente a la complejidad de las sociedades contemporáneas, donde los flujos de información visual y verbal son vastos e incesantes, el DCG se posiciona como un mediador entre los mensajes y los receptores, contribuyendo a la comprensión y a la construcción de significados en un mundo hiperconectado.

La inclusión de disciplinas como la semiótica y la retórica en el proceso creador del diseño enriquece no solo la capacidad interpretativa de los diseñadores, sino también su habilidad para crear mensajes visuales con un mayor impacto comunicativo. La semiótica proporciona un marco teórico para entender los signos y los significados que conforman la experiencia visual, mientras que la retórica ofrece herramientas para persuadir, emocionar y conectar con las audiencias. Como lo señaló Aristóteles: “el alma nunca piensa sin una imagen”, subrayando la relevancia de la comunicación visual como un medio fundamental en la vida social del ser humano, capaz de generar comprensión y significado en diferentes contextos.

Asimismo, el papel de disciplinas como la sociología y la psicología es fundamental para entender el comportamiento y las necesidades del usuario, colocando a este en el centro del proceso creativo. La sociología permite analizar los contextos sociales, culturales y económicos en los que el diseño opera, mientras que la psicología ayuda a comprender cómo las personas perciben, procesan y reaccionan ante los mensajes visuales. Esta combinación asegura que el diseño no solo sea funcional y estético, sino también significativo y relevante para sus usuarios.

Por otro lado, la mercadotecnia y la comunicación se han convertido en aliadas indispensables del diseño. La mercadotecnia aporta un enfoque estratégico que vincula el mensaje visual con los objetivos comerciales y las audiencias meta, mientras que la comunicación asegura que el mensaje sea claro, coherente y adecuado al medio en el que será difundido. En este sentido, el diseño ya no es solo una herramienta de expresión, sino un componente clave dentro de estrategias integrales de comunicación.

El avance tecnológico también ha jugado un papel crucial en la transdisciplinariedad del diseño. Las herramientas digitales y las plataformas de comunicación actuales han ampliado las posibilidades creativas y han permitido una mayor interacción entre disciplinas. La tecnología no solo facilita la producción y difusión de mensajes visuales, sino que también genera nuevos retos, como la necesidad de adaptarse a formatos múltiples, a audiencias globales y a una dinámica de consumo de información rápida y cambiante.

Es importante destacar que esta integración disciplinaria no implica una pérdida de identidad del diseño de la comunicación gráfica. Por el contrario, refuerza su rol como un eje articulador que, al conectarse con otras disciplinas, logra proponer

soluciones creativas y efectivas a problemas complejos. Esta colaboración permite al diseño ir más allá de lo meramente estético, transformándolo en un agente de cambio social, cultural y económico.

En el contexto del siglo XXI, caracterizado por una sociedad multicentrada e interconectada, el acto proyectual del diseño debe concebirse como un proceso dinámico y colaborativo. Las fronteras entre disciplinas se desdibujan, y el diseño se convierte en un puente que conecta saberes diversos. Esto demanda de los diseñadores no solo habilidades técnicas y creativas, sino también una visión crítica y reflexiva que les permita abordar los retos actuales con sensibilidad y responsabilidad.

Asimismo, la inclusión de la práctica transdisciplinaria en las unidades de enseñanza-aprendizaje es crucial para la generación de un aprendizaje significativo e integrado. Al fomentar la colaboración entre diferentes disciplinas desde el ámbito educativo, se prepara a los estudiantes para enfrentar problemas complejos con una visión amplia y multifacética. Este enfoque promueve la comprensión profunda de los contenidos, así como la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales y diversos.

En conclusión, la influencia de diferentes disciplinas en el proceso creador del diseño no solo enriquece su práctica, sino que también redefine su papel en la sociedad. El diseño de la comunicación gráfica trasciende su función original para convertirse en una disciplina integradora, capaz de dialogar con otras áreas del conocimiento y de responder a las necesidades de una sociedad en constante evolución. Esta transdisciplinariedad no solo es una tendencia, sino una necesidad en un mundo donde los problemas son cada vez más complejos y las soluciones requieren de una mirada amplia, colaborativa e innovadora.

Es importante mencionar que los especialistas, desde su disciplina, generan una sinergia de trabajo en equipo, lo que genera la solución de problemas con mayor eficiencia, ya que se contemplan y analizan las complejidades y necesidades desde diferentes puntos de vista. También provoca la comprensión y el reconocimiento de la labor realizada en las disciplinas que intervienen en el proceso proyectual del diseño.

Referencias

- Aguilera, A. (2024, 13 de abril). La teoría de la complejidad de Edgar Morin [Blog]. REDICISCO. <https://redicisco.org/blog/f/la-teor%C3%ADa-de-la-complejidad-de-edgar-morin>
- Bravo, P. & Urquiza, A. (2016). Razonamiento lógico abstracto e inteligencia emocional: trayectorias en la formación de estudiantes universitarios. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (21), 179-208. <https://doi.org/10.17163/soph.n21.2016.08>
- Carmona Tinoco, J. (2005). *Panorama breve sobre la retórica, su naturaleza y su evolución histórica*. Biblioteca Jurídica Virtual del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM. <https://biblio.juridicas.unam.mx/bjv/detalle-libro/1628>
- Copi, I., & Cohen, C. (2013). *Introducción a la lógica* (2.ª ed.). Limusa.
- Díaz, C. (2019, 6 de marzo). Lenguaje visual, principios y caso de estudio Aena. *Social Media Pymes*. <https://www.socialmediapymes.com/lenguaje-visual/>
- Esqueda, R. (2023). *El arte de la abducción*. Comaprod.
- Guzmán, G. (2024, 15 de octubre). Semiótica: qué es y cómo se relaciona con la comunicación. *Psicología y Mente*. <https://psicologiymente.com/social/semiotaica>
- Infante, M., & Araya, C. (2023). Interdisciplinariedad como desafío para educar en la contemporaneidad. *Educación en Revista*, 39, 1-6. <https://www.redalyc.org/journal/1550/155075150016/html/>
- López, C. M. T. (2022). La mirada del diseño a través de los lentes de la transdisciplinariedad frente al desafío de la complejidad en el siglo XXI. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo>
- López, J. M. T. (2008). Teoría de la educación: investigación disciplinar y retos epistemológicos. *Magis: Revista Internacional de Investigación en Educación*, 1(1), 175-194. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS>
- López Rodríguez, J. M. (1993). *Semiótica de la comunicación gráfica*. Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Luengo González, E. (2019, 10 de octubre). Hacia la síntesis de conocimientos. Interdisciplina, transdisciplina y complejidad. *Redalyc*. <https://www.redalyc.org/journal/138/13866935002/html/>
- Martínez, M. (2012). Conceptualización de la transdisciplinariedad. *POLIS. Revista Latinoamericana*, 16. <https://journals.openedition.org/polis/4623>

- Moreno, C. (2015). Tesis final. Capítulo III. Transdisciplinariedad y diseño. https://catalina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/dct/moreno_t_la/capitulo3.pdf
- Myers, D. (2006). *Psicología*. Editorial Médica Panamericana.
- Nicolescu, B. (2011). La necesidad de la transdisciplinariedad en la educación superior. *Trans-pasando Fronteras: Revista Estudiantil de Asuntos Transdisciplinarios*, (3), 23-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4947784>
- Oviedo, G. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt. *Revista de Estudios Sociales*, (18), 89-96. <http://journals.openedition.org/revestudsoc/24808>
- Paoli, F. (2018). Multi, inter y transdisciplinariedad. *Problema. Anuario de Filosofía y Teoría del Derecho*, (13), 347-357. <http://dx.doi.org/10.22201/ij.24487937e.2019.13>
- Ravazzoli, I. (2019). Diseño gráfico como herramienta transdisciplinaria. En G. Tello (Comp.) & G. C. Sorda (Eds.), *SI + Campos: XXXII Jornadas de Investigación y XIV Encuentro Regional* (pp. 1169-1174). Universidad de Buenos Aires. <https://publicacionescientificas.fadu.uba.ar/index.php/actas/issue/view/50>
- Salas, C. (2024). Arte, diseño y complejidad. La transdisciplina como propuesta de investigación en creatividad. *Yuracomplexus*, (26), 43-68. <https://yura.website/wp-content/uploads/2023/11/26.3-Arte-diseno-y-complejidad.-La-transdisciplina-como-propuesta-para-investigacion-en-creatividad.pdf>
- Serés, G. (n.d.). ArribaAbajo. El concepto de fantasía, desde la estética clásica a la dieciochesca. *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*.
- Serna, E., & Serna, A. (2021). Capítulo VIII. El razonamiento lógico como requisito funcional en ingeniería. En E. Serna (Ed.), *Métodos formales, ingeniería de requisitos y pruebas del software* (pp. 98-109). Instituto Antioqueño de Investigación.
- Tamayo, M. (s.f.). La interdisciplinariedad. *Serie Cartillas para el Docente ICE-SI*. Publicaciones CREA. https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/5342/1/interdisciplinariedad.pdf
- Tappan Velázquez, M. (2013, junio). *La semiótica como herramienta teórica en el proceso de conceptualización de un taller de diseño*. Universidad Anáhuac. <https://www.anahuac.mx/mexico/files/investigacion/2013/may-jun/12.pdf>
- Universidad Autónoma Metropolitana (UAM). (2020). *Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, UAM-Azcapotzalco*. https://www.uam.mx/licenciaturas/pdfs/18_4_Licenciatura_en_Diseño_de_la_Comunicación_Gráfica_AZC.pdf
- Vilchis Esquivel, L. C. (2016). *Diseño: Universo de conocimiento. Teoría general del diseño* (4.ª ed.). <https://doi.org/10.29410/QTP.16.02>

La ilustración como concatenación transdisciplinar entre el arte y el diseño

Martha Isabel Flores Avalos

Resumen

En este trabajo se revisa el proceso de enseñanza-aprendizaje del campo de la ilustración en la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, en el contexto del sistema modular, para corroborar las correspondencias transdisciplinares en su concatenación entre el arte y el diseño. Se presenta una introducción sobre la problematización. Más adelante se da una perspectiva de transdisciplina ligándose en el ámbito del sistema modular que permea el proceso de enseñanza-aprendizaje en la UAM-Xochimilco. Posteriormente, se realiza la concatenación transdisciplinar entre el arte y el diseño para abordar el modo en que se entiende y aplica en el área de ilustración, desde el programa de estudios y la filosofía institucional. Al final, se presenta la experiencia de profesores y alumnos en un caso concreto del área terminal de la licenciatura.

Introducción

En la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG) existe un área terminal dedicada al campo de la ilustración. Se imparte durante el último año del programa de estudios y se divide en tres trimestres. Durante ese período, el alumno debe realizar un proyecto final que contenga un proceso y un desenlace que cumpla con los objetivos del programa.

La idea de dedicar un año a la ilustración nació a partir del programa de estudios de 1997, ya que anteriormente la licenciatura estaba estructurada de otra manera. En mi experiencia como estudiante me tocó aprender las técnicas de la ilustración con

excelentes profesores en áreas intermedias del programa de estudios. Como docente, viví la experiencia de apoyar en el área de ilustración ya constituida en el área terminal.

Las características de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica son peculiares, ya que, en 1974, cuando se conformó la Universidad Autónoma Metropolitana y sus opciones educativas como una posibilidad innovadora para cubrir necesidades en la sociedad de ese momento, llegaron excelentes profesores con perfiles variados, entre los que se encontraban artistas egresados de La Esmeralda¹, cineastas de las mejores escuelas de cine, diseñadores industriales, arquitectos que habían trabajado en el campo del diseño a nivel mundial; es decir, profesionales de la más alta talla que no necesariamente estaban formados como diseñadores gráficos, pero hacían diseño gráfico. Recordemos que en aquel momento las escuelas de diseño gráfico estaban gestándose y los formadores eran de otras disciplinas y estaban en el mundo del diseño gráfico profesionalmente.

Con el tiempo, las siguientes generaciones de egresados y futuros docentes del área nos fuimos formando en campos relacionados con las artes visuales, o bien, con la educación o en espacios de reflexión en los campos de procesos creativos en las áreas de análisis de imagen, estudios humanísticos y otros relacionados con los campos del arte, el diseño y las humanidades.

Por estas y otras características, podemos decir que implícitamente se conformó un territorio ideal para crear un ambiente de transdisciplina entre el arte y el diseño gráfico.

El concepto de transdisciplina y su relación con el sistema modular

La transdisciplina en la formación académica ha sido un tema central en las universidades a partir de los últimos veinte años. Ya desde los años setenta del siglo pasado había una preocupación por integrar de manera transdisciplinar la construcción del conocimiento. La Universidad Autónoma Metropolitana es beneficiaria de ese pensamiento del siglo XX al intentar crear un espacio de educación superior que no acotara el conocimiento exclusivamente en campos parcelarios, sino que los integrara. Específicamente, la Unidad Xochimilco generó, desde sus inicios, el sistema educativo modular, que se sustenta en los principios básicos de la transdisciplina como el trabajo colaborativo y la necesidad de dar respuesta a los problemas de la sociedad.

En 1974, el *Documento Xochimilco*² manifiesta la intención de lograr que los conocimientos universitarios se generen a través de la transdisciplina:

1 Escuela Nacional de Artes Plásticas del INBA, antes llamada La Esmeralda.

2 El *Documento Xochimilco* o *Documento Villaseñor*, en honor al primer rector de la Unidad Xochimilco, es el eje base del sistema pedagógico que se imparte, llamado sistema modular, y se redactó en 1974, en los inicios de la Universidad Autónoma Metropolitana.

En cuanto a los planes de estudios se pensó en la conveniencia de un tronco común para cada una de las tres divisiones. Este tronco común se concibió como un mecanismo que permita capacitar al estudiante para el correcto manejo de las ideas, de las relaciones humanas, y de las cosas y le proporcione elementos de juicio para entender no sólo su profesión, sino también con un enfoque transdisciplinario, el ámbito total en que ésta es ejercida y que le permita enfrentarse a la multiplicidad y a la complejidad creciente de problemas que caracterizan el ámbito de su actividad futura. (p.13)

Estos principios han permeado la educación superior en nuestra Universidad, particularmente en la Unidad Xochimilco, y son un recordatorio permanente de lograr estos objetivos con una visión transdisciplinaria, más cercana al entendimiento de la vida profesional en la realidad actual.

Enrique Luengo (2012) nos da una definición de transdisciplina que da razón a estos principios:

puede entenderse, en una primera definición, como un proceso de construcción del conocimiento a través de constantes, numerosos y fecundos trabajos teórico-empíricos, abiertos a las tendencias heterogeneizantes consustanciales a toda realidad. La transdisciplina está relacionada con el cruce de fronteras disciplinares y de otro tipo de saberes en la construcción del conocimiento. Sin embargo, no se detiene en las interacciones y reciprocidades entre conocimientos e investigaciones especializadas, sino que sitúa esas relaciones entre disciplinas al interior de un sistema sin fronteras entre disciplinas. (pp. 7 y 8)

La UAM ha intentado crear ambientes sistémicos sin fronteras entre disciplinas y con la aportación de otro tipo de saberes. A pesar de la enorme dificultad que esto implica en ambientes universitarios en general, todavía hay mucho por hacer y se está intentando constantemente. Pareciera ser que todavía es un enorme trabajo a contracorriente pendiente para generar las condiciones propicias y crear ambientes adecuados para la transdisciplina en la vida académica.

Luengo (2012) plantea tres aproximaciones transdisciplinarias que coinciden con el proyecto modular de la UAM-Xochimilco:

- a. Transdisciplina como aproximación cognitiva.
- b. Transdisciplina como aproximación colaborativa entre la ciencia, la tecnología y la sociedad.
- c. Transdisciplina como aproximación educativa.

En cuanto al primer punto, el autor retoma a Piaget como iniciador con la teoría general de sistemas, como esquema cognitivo que atraviesa a las disciplinas. Este esquema también está presente en las bases del Documento Xochimilco, base del sistema modular.

En cuanto al segundo punto, el autor comenta que la actividad colaborativa es motor articulador que permite el cruce de fronteras entre distintas disciplinas y saberes. Afirma que la negociación permite la colaboración con el debate, la controversia de ideas, los métodos y normas, y la búsqueda de soluciones. En el Sistema Modular, ese proceder es esencial en cada planteamiento académico, que trata de permear en las tres funciones sustantivas de la universidad: la docencia, la investigación y la preservación de la cultura.

En cuanto al tercer punto, Lungo (2012) comenta que, ya en 1972, Jürgen Mittelstrab señaló que “la transdisciplina es una forma de hacer investigación sobre problemas de la realidad y de resolverlos, independientemente de las restricciones disciplinarias” (p. 23). El *Documento Xochimilco* marca muy claramente esa importancia de abordar los problemas de la realidad y devolverlo a la sociedad. Al explicar el perfil educacional plantea:

El aprendizaje derivado de una participación en la transformación de la realidad lleva implícito abordar simultáneamente la producción de conocimientos y la transmisión de los mismos, así como la aplicación de estos conocimientos a una realidad concreta. En consecuencia, la estrategia educativa consiste en pasar de un enfoque basado en disciplinas a uno que se centra en *objetos de transformación*, transformación que requiere la contribución de varias disciplinas. (p. 23)

Como podemos observar, el *Documento Xochimilco* trata de ser congruente con las nuevas disposiciones educativas en el momento de su gestación, hasta la fecha, como veremos más adelante.

Concatenación entre el arte y el diseño a través de la ilustración

Si bien es cierto que tenemos claros los límites y entendemos las diferencias entre las disciplinas del diseño y las del arte, también tenemos que aceptar que estas disciplinas siempre dialogan entre sí y la construcción del conocimiento y los saberes siempre está en permanente movimiento.

Hace algunos años sí existía un celo profesional entre diferenciar las disciplinas del arte y del diseño. Los límites se determinan por su campo de acción, objetivos finales y las necesidades que cubren en la sociedad. Aun así, hay una fina y delgada línea que se está entrecruzando todo el tiempo, lo cual permite que exista ese cruce de fronteras tan necesario para el mutuo crecimiento y desarrollo de ambas disciplinas. Esto ocurre constantemente entre distintos campos disciplinares en la actualidad. Poco a poco, se va abriendo el campo para la transdisciplina.

La ilustración nos permite jugar con esta frontera, su naturaleza permite establecer puntos de encuentro entre lo teórico y práctico, lo artístico y diseñístico, lo científico y lo artístico, incluso, lo humanístico y lo tecnológico, etcétera.

En general, la ilustración es un campo disciplinar muy ambiguo. Precisamente se encuentra en el punto intermedio entre ser considerada parte de la disciplina de las artes visuales y del diseño. En unas universidades forma parte de los Programas de Arte, en otras, se da como carrera independiente. En nuestro caso es un área terminal de la Licenciatura en DCG.

Para este análisis, no vamos a determinar la ilustración como una derivación del arte, ya sea utilitario o aplicado, o como “producto estéticamente bello” ni como una disciplina del diseño, por sus características funcionales. La consideraremos una disciplina independiente en sus características, inserta en el Programa de Estudios de DCG de la UAMX. Por eso, he decidido mencionarla como una disciplina que concatena, integra y se apoya en los conocimientos de las artes visuales y el diseño gráfico, en lo específico, y en muchos otros campos del conocimiento, en lo general.

La ilustración como área terminal en la UAM-Xochimilco

El sistema transdisciplinar sin fronteras que se abre para la ilustración en la Licenciatura de DCG en la UAM-Xochimilco es un espacio muy importante que ha permitido el sistema modular. En el campo de la ilustración, específicamente, este sistema sin fronteras entre disciplinas como el arte y el diseño, o la ciencia y la filosofía o humanidades y otros tantos campos del conocimiento es fundamental. Recordemos que el programa de la Licenciatura en DCG se ha diseñado para las tres áreas terminales que ofrece: editorial, audiovisuales e ilustración, la especificidad se delinea en los talleres de diseño y sus apoyos, que se ofrecen en cada área terminal.

Los proyectos terminales de cada área son apuestas para la vida profesional. Durante los tres trimestres previos, los alumnos se van preparando para llegar a esta etapa. Podemos perfilar el espíritu de acompañamiento académico a través del análisis del último trimestre. Consideremos que la primera etapa (décimo trimestre) consiste en preparar las ideas, las herramientas, las posibilidades; la segunda etapa (onceavo trimestre) consiste en tener listos todos los elementos necesarios para armar la propuesta; la tercera etapa (doceavo trimestre) consiste en presentar la propuesta y materializarla.

El objetivo general de las Unidades de Enseñanza-Aprendizaje (UEA) Desarrollo de la Comunicación Gráfica I, Desarrollo de la Comunicación Gráfica II y Desarrollo de la Comunicación Gráfica III, que corresponden al décimo, onceavo y doceavo trimestres de la licenciatura es: “Capacitar al alumno en el diseño, planeación y organización de

estrategias para la comunicación gráfica dentro del contexto sociocultural de la sociedad mexicana” (Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, 1997, p. 1)

Vamos a analizar lo que propone el programa de estudios y la manera en que se materializa esta propuesta. Al analizar los contenidos sintéticos del trimestre décimo vemos cómo se insertan las distintas áreas de conocimiento (audiovisual, editorial e ilustración) bajo las mismas premisas. Dado que el trimestre está concebido desde el principio del sistema modular como un objeto de transformación que gira a través de un problema-eje, en este sistema no hay materias separadas, sino que a través del taller de diseño se organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje y la generación del conocimiento. Por lo tanto, al revisar dichos contenidos encontramos aspectos que tienen que ver, principalmente, con el proyecto de investigación y los apoyos a través del taller de diseño.

En cuanto a las modalidades de conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje, el programa de estudios para los tres trimestres finales y las áreas terminales dice lo siguiente:

El taller de diseño es la actividad dominante del trabajo modular, las áreas de teoría y expresión son apoyos directamente relacionados con el desarrollo del proyecto. Se pondrá énfasis en la organización de estrategias para la comunicación gráfica. Se desarrollará el trabajo grupal, exposiciones, seminarios, conferencias, actividades técnicas y formales en talleres, actividades de investigación, visitas, asesoría y capacitación para el desarrollo de proyectos. (Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, 1997, p. 2)

Como se puede apreciar más adelante, en las imágenes del contenido sintético para décimo, onceavo y doceavo trimestres, se observan las generalidades conceptuales, metodológicas y prácticas del sentido integrador de disciplinas y saberes. En esencia no cambian significativamente, ya que los contenidos son abiertos y dependen de cada manejo del proyecto:

Para décimo módulo: Desarrollo de la Comunicación Gráfica I

Contenido sintético:

1. Metodologías actuales de investigación aplicables al campo del diseño, que permiten la formulación de un proyecto complejo de comunicación gráfica.
2. Estrategias de producción y organización de mensajes gráficos en medios editoriales, audiovisuales y de ilustración aplicables a las condiciones de elaboración de diseño en México.
3. Teorías actuales aplicables a la producción de diseños: los principios de auto-organización, complejidad, orden y desorden, acumulación.
4. Estrategias y producción de imágenes contemporáneas en México y el mundo: neofiguración, nuevo realismo y fundamentos de la posmodernidad.
5. Apoyos específicos al desarrollo de proyectos en el área de expresión.
6. Desarrollo de estrategias para la realización de proyectos complejos.

7. Procesos de realización y producción de mensajes gráficos.
8. Sistemas y programas de cómputo para el desarrollo de proyectos en los medios editoriales, audiovisuales y de ilustración.

Si bien el contenido sintético es muy general, nos permite vislumbrar la importancia que tiene en el taller de diseño y el proyecto de investigación y la importancia de contextualizarlos a la realidad social (puntos 1-3, 5-7).

Asimismo, es muy interesante identificar que no hay determinismos diferenciadores entre las disciplinas que nos ocupan, más bien se utiliza un lenguaje integrador al hablar de, por ejemplo, cuando se habla del estudio de estrategias y producción de imágenes, independientemente si son para los campos de las artes visuales o los diseños (punto 4). Es probable que el punto 5 sea el más cercano al área de ilustración al mencionar el apoyo para proyectos en el área de expresión. Pero este contenido sintético lo que sugiere son propuestas, posibilidades abiertas de interpretación y ejecución en el aula.

Para onceavo: Desarrollo de la Comunicación Gráfica II

Contenido sintético:

1. Metodologías de investigación.
2. Estrategias de producción y organización de mensajes gráficos en medios editoriales, audiovisuales y de ilustración.
3. Teorías actuales aplicables a la producción de diseños: el principio del caos y las lógicas deconstructivas, lo fractal y la aplicación postmoderna de los objetos del diseño.
4. Estrategias y producción de imágenes contemporáneas: arte en expansión, land art, instalaciones, arte povera, neoexpresionismo y neoconceptualismo.
5. Desarrollo de estrategias para la comunicación gráfica.
6. Procesos de realización y producción de mensajes gráficos.
7. Sistemas y programas de cómputo para el desarrollo de proyecto en los medios editoriales, audiovisuales y de ilustración.

Los contenidos sintéticos del onceavo módulo siguen la tónica general de lo visto anteriormente. Cambian algunos detalles, como las teorías del punto 3 y las estrategias del punto 4 y se da seguimiento a los planteamientos iniciales.

Para doceavo: Desarrollo de la Comunicación Gráfica III

Contenido sintético:

1. Metodologías de investigación.
2. Estrategias de producción y organización de mensajes gráficos en medios editoriales, audiovisuales y de ilustración.
3. Teorías actuales aplicables a la producción de diseños: la lógica virtual y la virtualización del mundo, lo material, lo inmaterial en el arte y el diseño, nuevas aproximaciones a lo real.

4. Estrategias y producción de imágenes contemporáneas: arte y diseño virtual, animación y arte por computadora.
5. Apoyos específicos al desarrollo de proyectos en el área de expresión.
6. Realización de estrategias para producción, difusión y evaluación de proyectos complejos.
7. Procesos de realización y producción de mensajes gráficos.
8. Sistemas y programas de cómputo para el desarrollo de proyectos en los medios editoriales, audiovisuales y de ilustración.

El contenido sintético de doceavo da seguimiento a las premisas de décimo y onceavo con algunos cambios. De esta manera se entiende que lo que se busca es dar seguimiento al proceso del proyecto de investigación durante el año final.

Como hemos observado, los contenidos y premisas del programa de estudios de la Licenciatura de DCG de la UAM-Xochimilco es abierto y permite muchas posibilidades para el ejercicio del proyecto final. En los hechos es más complejo, pues depende de la manera como el profesor del taller de diseño y los de los apoyos se comuniquen, lleven los proyectos y conciben el trabajo modular; por supuesto que también dependerá de cómo los estudiantes abordan el último año.

Concretamente en el aula, existe un buen esfuerzo por lograr estos objetivos. Si bien es cierto que la propuesta del Programa de Estudios desde un principio busca fortalecer la propuesta transdisciplinaria, sobre los hechos se va forjando poco a poco con el esfuerzo de profesores³ y alumnos.

La licenciatura divide las actividades de especialización del DCG en tres: audiovisuales, editoriales y de ilustración. Sabemos que, en la actualidad, esta división se intercomunica, sin embargo, existe una especificidad epistémica y práctica en la naturaleza de cada actividad. En todas las actividades se requiere la calidad implícita y la inmediatez de todo trabajo profesional.

La característica de la ilustración es la expresión gráfica al servicio de mensajes de diseño, pero más ligada a los lenguajes de las artes visuales. De cualquier manera, es evidente que, en cada una de las actividades, que propone la licenciatura puede estar implícito el lenguaje y las herramientas de las artes visuales, en específico.

Vamos a hacer un acercamiento a los apoyos que se dieron para la generación de estudiantes que terminó sus estudios en el trimestre 24-I (del 5 de marzo al 24 de mayo de 2024), para poder disfrutar más delante de algunos de sus resultados y de otras generaciones. Los apoyos responden a una interpretación del día a día y que hace emerger el currículo oculto de toda intervención al programa de estudios; corresponde a una adaptación a las necesidades y condiciones que permiten que se ejerza el trimestre (tablas 1-3).

3 La mayoría del profesorado está conformado por egresados de DCG de la UAM-Xochimilco, con estudios en Arte y Diseño, muchos en el extranjero. Los profesores con más años vienen de otras profesiones y disciplinas, como se comentó al principio.

Tabla 1. Apoyos para el trimestre X de ilustración (23P)

Taller de diseño	Eje transversal del proceso enseñanza-aprendizaje
Semiótica	Apoyo teórico (análisis conceptual)
Apoyo de ilustración	Apoyo aglutinante del trabajo final
Ilustración digital	Apoyo en conceptualización visual
Taller de dibujo	Apoyo a la conceptualización visual
Taller de técnicas de ilustración	Apoyo de aplicación práctica

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. Apoyos para el trimestre XI de ilustración (23O)

Taller de diseño	Eje transversal del proceso enseñanza-aprendizaje
Semiótica	Apoyo teórico (análisis conceptual)
Gestión del Diseño	Apoyo aglutinante del trabajo final
Ilustración Digital	Apoyo de aplicación práctica
Apoyo técnico	Apoyo en conceptualización visual
Taller de dibujo	Apoyo a la conceptualización visual
Diseño digital	Apoyo de aplicación práctica

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3. Apoyos en el trimestre XII de ilustración (24I)

Taller de diseño	Eje transversal del proceso enseñanza-aprendizaje
Semiótica	Apoyo teórico (análisis conceptual)
Apoyo de proyecto	Apoyo aglutinante del trabajo final
Gestión de ilustración	Apoyo aglutinante del trabajo final
Apoyo en ilustración	Apoyo en conceptualización visual
Taller de dibujo	Apoyo a la conceptualización visual
Taller de técnicas de ilustración	Apoyo de aplicación práctica

Fuente: elaboración propia.

En principio, como vimos anteriormente, el taller de diseño encarna la materialización del proyecto final como espacio donde el objeto de transformación se desenvuelve a través de un problema-eje. Todos los apoyos giran sobre dicho proyecto y, a

la vez, cada apoyo trae implícito el desarrollo teórico-práctico a resolver. Un sistema de sistemas.

Como ocurre con los contenidos sintéticos, también en los apoyos podemos observar que los hay recurrentes como son el taller de diseño, la clase teórica de semiótica y el apoyo de dibujo, los demás apoyos pueden ser constantes o variar ligeramente, como son los apoyos de ilustración digital o técnicas de ilustración que son más técnicos, o bien los apoyos de gestión o en proyecto que coadyuvan con el taller de diseño a llevar a cabo los proyectos en buenos términos conceptual y metodológicamente.

En cuanto a cómo llevar el taller de diseño existen varias opiniones de los profesores. Algunos profesores privilegian el Proyecto de Investigación, ya que es una oportunidad de realizar un trabajo de investigación a profundidad, para poder llevar a la práctica con una buena realización el trabajo final. Se dispone de un año para trabajar el proyecto.

Hay otras opiniones que enfatizan la práctica constante para lograr materializar ideas con una respuesta rápida, como ocurre en la vida profesional. También hay discrepancia entre ver si es necesario encauzar “la propia voz” o estilo de los estudiantes, o habilitarlos para que conozcan muchos estilos que puedan desarrollar, según las necesidades laborales.

Figura 1. Clase de técnicas de ilustración en Taller de ilustración en la UAM-Xochimilco



Fuente: fotografía de la autora.

Durante un año, los estudiantes se van habilitando con herramientas conceptuales, metodológicas y prácticas, que les permiten desarrollar sus ideas y materializarlas. Cada estudiante debe hacerse responsable de su propio proceso y aprende a ser certero con las decisiones que va tomando. Hay que considerar que es importante el factor ensayo y error. Al final del proceso, los estudiantes presentan sus trabajos, también es importante que adquieran capacidades para organizarse entre ellos.

Entonces, el taller de diseño se orienta a encauzar las habilidades prácticas y herramientas conceptuales para desarrollar las primeras ideas que surgen en este espacio. Lo importante es hacer sentir un futuro profesional seguro para sus ideas y llevarlas a cabo con calidad y coherencia. Vamos a ver algunos ejemplos.

Ejemplos de proyectos finales

Como comentamos, el último año escolar se divide en tres trimestres que corresponden a los preparativos, la organización y la puesta en marcha. En la puesta en marcha, se materializan las ideas y se exponen; los trabajos tienen que ser congruentes, siguiendo la idea que se planteó y ser lo más fieles posibles en esa materialización. Es ahí donde se hace uso de todas las herramientas de distintos campos del conocimiento que se concatenan en este momento.

El espacio creado a partir del sistema transdisciplinar permite que se unan posibilidades de integración de distintos saberes que de otra manera sería muy difícil integrar con confianza y de manera verosímil. Especial mención merecen los profesores que permiten el juego transdisciplinario⁴.

Los estudiantes empiezan a experimentar con conceptos, herramientas metodológicas, materiales y técnicas de representación a partir de los primeros bocetos. Una vez que van ganando confianza, dialogan con sus ideas en el proceso de materialización. Es cuando deciden que su trabajo se debe mostrar desde las técnicas más tradicionales, como viñetas hechas con tinta china o acuarela, en *booklets* o *fanzines*, o bien virtualmente, a través de un *animatic* o realidad aumentada, o tridimensionalmente, en una escultura, bordados o interviniendo ropa de reúso.

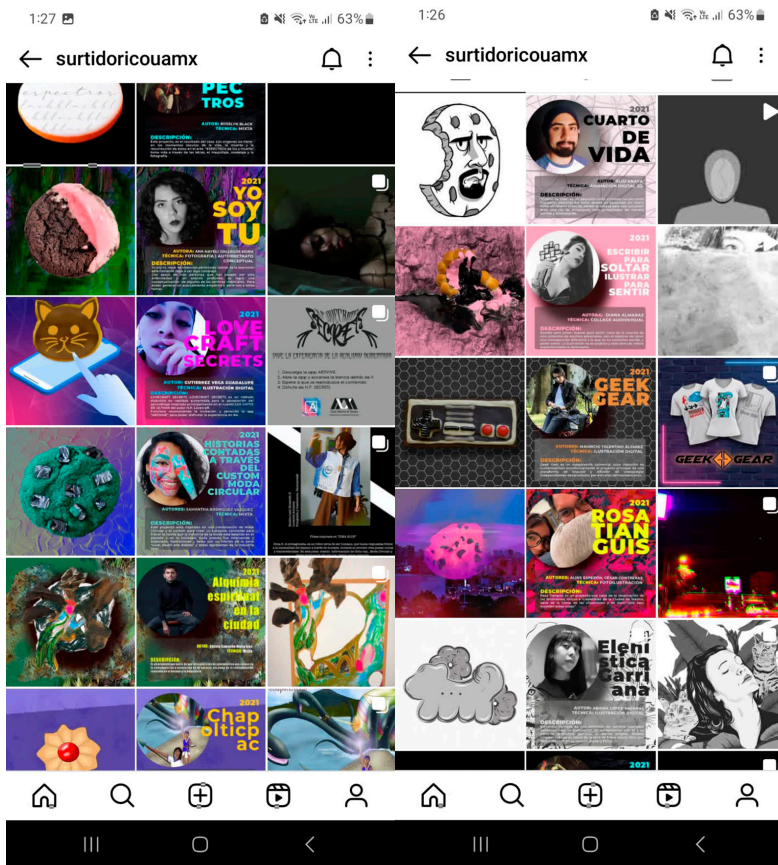
En algunos casos, los grupos se organizan para crear una identidad alrededor de su presentación final y utilizan diferentes medios de difusión y espacios para hacerse

4 Hay un grupo de profesores egresados más jóvenes que asumen con todo compromiso y cariño el trabajo docente, en el contexto del sistema modular. Ha sido un gusto colaborar con los profesores Derzu Campos, Lupita Guillén, Sergio Gaytán, Iván Martínez y, más recientemente, con César Guerrero, que saliendo de sus estudios universitarios (todos alumnos míos), se abocaron a la profesionalización y a estudios a nivel nacional y en el extranjero, tanto en arte como en diseño. Esto ayuda en la aplicación transdisciplinaria del conocimiento. Se suma la experiencia de los profesores que han dejado un legado en el campo de la ilustración, el arte y el diseño como Carlos Aguirre, Víctor Muñoz; o contemporáneos míos, como Octavio Cuéllar, Benito Antón y Roberto Padilla, entre otros, que han aportado su granito de arena para que el área de ilustración sea un espacio importante en la profesionalización de ilustradores.

notar. Hay que considerar que el trabajo de proyecto final es como una tesis académica para cumplir con los créditos y salir a la vida profesional.

En 2021, el grupo de doceavo de ilustración pudo organizarse para crear una identidad original y presentarse virtualmente a través de la plataforma virtual Instagram, así nació @surtidoricouamx. En este portal, se puede apreciar que cada estudiante elaboró asimismo su propia identidad gráfica y sus proyectos finales temáticos. Fue una excelente experiencia grupal.

Figura 2. Capturas de pantalla de la cuenta @surtidoricouamx en Instagram. Presentación de trabajos finales del grupo de ilustración, curso de doceavo en 2021



Fuente: Surtidoricouamx (Instagram).

El grupo de estudiantes del doceavo trimestre en 23-I, expuso en la Galería Ada Dewes del Edificio “R” de UAM-Xochimilco, donde se encuentran los salones, talleres y coordinación de la carrera de DCG.

Ellos curaron la exhibición, adaptaron el espacio y presentaron sus trabajos, los cuales pudieron ser apreciados por los estudiantes que están en los primeros trimestres para que pudieran darse una idea a futuro de lo que les da ilusión.

Figura 3. Alumnas del curso de doceavo trimestre 23-I, presentando sus trabajos finales en la Galería Ada Dewes de la UAM-Xochimilco



Fuente: fotografía de la autora.

Figura 4. Karla Reyes, alumna de DCG, mostrando el proceso y su trabajo final en la Galería Ada Dewes de la UAM-Xochimilco



Fuente: fotografía de la autora.

El grupo de estudiantes que egresó en el trimestre 24-I gestionó la posibilidad de exponer en el Centro Cultural Casa del Tiempo de la Universidad, que se encuentra al

ponente de la Ciudad de México. La experiencia de salir del espacio de aulas también fue muy enriquecedora.

Figura 5. Estudiantes del curso de doceavo trimestre 24-I presentan sus trabajos finales en el Centro Cultural Casa del Tiempo de la UAM



Fuente: fotografía de la autora.

Nos vamos a detener un poco aquí para hacer una breve explicación del trabajo final del alumno Brandon Rodríguez Córdoba. Él hizo una excelente reflexión en torno a la vida contemporánea en la ciudad. El tema era complejo y, desde la complejidad, realizó su aproximación al objeto de transformación. La propuesta se titula “Lugares olvidados”. Brandon comenta que la pandemia de covid-19 del 2020 trajo a las personas una sensación de distorsión de la realidad con el excesivo uso de las redes sociales. Él comenta:

es así como llegamos al desarrollo de este proyecto que surge a partir de la necesidad de expresarle a los ojos del mundo consumista cómo mediante la constante interacción con realidades culturales trajo consigo una pérdida de sensibilidad sobre su entorno. [...] Lo que busco con esto es demostrar que estas estructuras también forman parte de una categoría de desapropiación como lo plantea Marc Auge con los no lugares. (Rodríguez Córdoba, 2024, p.3)

Metodológicamente, realizó acercamientos por cuatro zonas de la ciudad de México, con ayuda de la etnografía urbana, para plasmar posteriormente sus impresiones en cuatro libritos que corresponden a cuatro alcaldías, espacios de su andar. En cada libro expresó sus recorridos a través de cartografías intervenidas y creó personajes para cada uno. Esos personajes se podían ver a través de unos lentes especiales, también creó etiquetas de dichos personajes.

Lo interesante en el trabajo de Brandon fue la riqueza de recursos tanto conceptuales como metodológicos, las herramientas de apoyo para hacer sus intervenciones, y la variedad de productos gráficos que surgieron para explicar los complejos conceptos planteados. Es en este caso, se puede corroborar que el estudiante se valió de diversas herramientas, tanto del campo del arte contemporáneo como del diseño de la comunicación gráfica para lograr sus objetivos y los aplicó no sin dificultad.

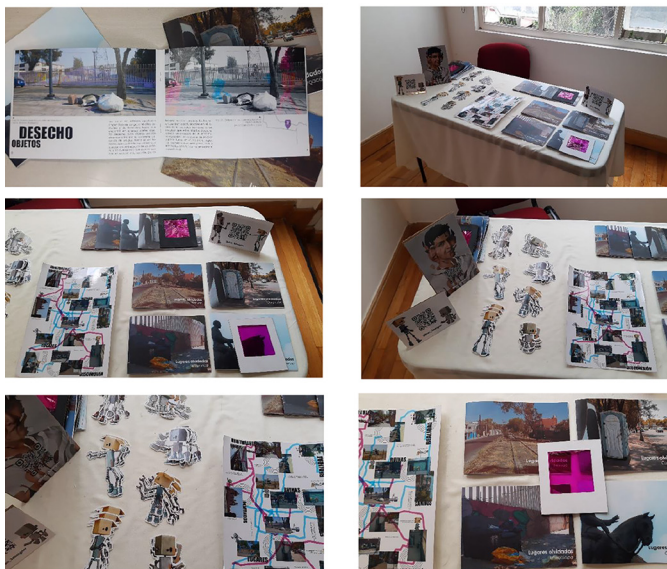
Integró riqueza de herramientas conceptuales y metodológicas, discursos, tecnologías, y otros tantos saberes que se pudieron lograr desde la perspectiva transdisciplinaria. Todo lo dispuesto en la universidad pudo ser aprovechado por el joven Brandon: la guía de excelentes profesores –con un muy buen apoyo de teoría que, si bien es llamado Semiótica, en realidad se enriquece con los conocimientos del profesor que en este caso fue Derzu Campos–. Así también el poder contar con cierta infraestructura espacial y tecnológica y los fundamentos del sistema modular y el programa de estudios orientaron una posibilidad.

Figura 6. Brandon Rodríguez, estudiante del doceavo trimestre, mostrando su trabajo final en el Centro Cultural Casa del Tiempo de la UAM



Fuente: fotografía de la autora.

Figura 7. Detalles del trabajo final del estudiante Brandon Rodríguez, en el Centro Cultural Casa del Tiempo de la UAM



Fuente: fotografías de la autora.

Conclusiones

Este ensayo ha sido una oportunidad de plantear la concatenación del arte y el diseño como una experiencia transdisciplinar en la enseñanza de la ilustración, en la Licenciatura DCG en la UAM-Xochimilco, a través del análisis de su programa de estudios en el último año y algunos ejemplos de proyectos del alumnado.

En la institución permean, a través del sistema modular, las premisas transdisciplinares que plantea Luengo (2012) y se aplican al área de ilustración: integrar el conocimiento, el trabajo colaborativo y dar respuesta a problemas de la sociedad. Como hemos visto, en el área terminal de ilustración se trata de crear un espacio sistémico sin fronteras entre disciplinas, tal como lo propone el conocimiento transdisciplinario. Aunque siempre todo proceso y condiciones son perfectibles.

La ilustración, como actividad transdisciplinar, abre puertas entre el arte y el diseño y muchas otras disciplinas, convirtiéndose en una actividad profesional creativa consolidada por sí misma. Su naturaleza abierta le permite desarrollarse ilimitadamente aprovechando los recursos de ambas disciplinas. Si bien es cierto que actualmente los principios esenciales del arte y el diseño gráfico están bien delimitados, también

lo es que ambas disciplinas comparten saberes teórico-prácticos que se pueden compartir en la ilustración.

La transdisciplina como una herramienta conceptual para la construcción del conocimiento nos ha acompañado siempre en la UAM Xochimilco, pero es un compromiso fortalecerla y encauzar en las aulas, esperando que de esta manera contemos con egresados convencidos de que esta es la forma idónea de trabajar y ejercer profesionalmente en el campo de la ilustración.

Considero que la consolidación de su impartición en la Licenciatura de DCG ha sido un trabajo complejo, pero ha permitido un enorme espacio de experimentación, reflexión y apertura. La plasticidad de sus posibilidades a veces choca con la rigidez académica, por lo que siempre hay que revisar la esencia de esta actividad y lograr un equilibrio.

En la Universidad tenemos grandes ventajas que permiten este equilibrio: el sistema modular que tiene, como parte de sus principios fundacionales, la transdisciplina para integrar los conocimientos a la sociedad como un elemento primordial. También es importante considerar el programa de estudios que permite flexibilidad al aplicar el sistema modular con sus contenidos. Pero no es sencillo hacer una interpretación constante al momento de impartir las clases y acordar con los pares. Es necesaria una buena vinculación entre todos los participantes del módulo para llevar a cabo una guía y un proceso claro para los estudiantes.

Contamos con una infraestructura adecuada, logro de muchos años; personal académico altamente especializado y comprometido con el sistema educativo y el respaldo de los egresados que han dejado buena fama en el ámbito profesional. Todo lo anterior abona a crear ese espacio sistémico transdisciplinario con sus altas y bajas. Hemos podido corroborar dicho esfuerzo sistémico a través de los resultados del alumnado en área terminal de la licenciatura, con muestras de sus trabajos finales.

Como hemos visto, estos resultados reflejan, por un lado, el alto nivel de compromiso del alumnado al integrar de la manera más abierta posible los resultados de distintas disciplinas aterrizadas en un proyecto de ilustración, que implica muchas manifestaciones permeadas por el cruce de fronteras transdisciplinares, y otro tipo de conocimiento sin fronteras entre disciplinas (Luengo, 2012).

Por otro lado, también reflejan el alto compromiso que tiene la institución y el profesorado por lograr generar el ambiente necesario para llegar a los resultados. El plan de estudios analizado ofrece la posibilidad de una interpretación abierta. Sin embargo, y como se comentó en el texto, se necesita todavía más esfuerzo para lograr mejor integración en la concatenación de saberes que se proponen a través del programa de estudios desde el concepto del sistema modular. La idea es que la transdisciplina siga siendo un dispositivo conceptual y práctico, tal como se difunde a través del sistema modular, en el área de ilustración. Esta disciplina es abierta por naturaleza y se espera que se siga impartiendo en un ambiente adecuado sistémicamente.

Referencias

- Luengo González, E. (2012). *La transdisciplina y sus desafíos a la universidad*. CIFS-ITESO. <https://rei.iteso.mx/server/api/core/bitstreams/f86dc858-a8c1-4494-a023-15f6164c5a0d/content>
- Programa de Estudios de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica en UAM-X. (s.f.). Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. <https://programas-uea.uam.mx/xoccadlic/licenciatura-en-diseno-de-la-comunicacion-grafica/>
- Programa de Estudios de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, Unidad de Enseñanza-Aprendizaje “Desarrollo de la Comunicación Gráfica I, II y III”. (1997). Trimestre X. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Rodríguez Córdoba, B. (2024, 22 de mayo). Texto de trabajo final del apoyo “Técnicas de ilustración” (p. 3). Trabajo inédito, Ciudad de México.
- Salas, J. C. (s.f.). Arte, diseño y complejidad: La transdisciplina como propuesta para investigación en creatividad. *Yuracomplexus*. <https://yura.website/index.php/arte-diseno-y-complejidad-la-transdisciplina-como-propuesta-para-investigacion-en-creatividad/>
- Villarreal, R., García, J. C. & Ferreira, J. R. (s.f.). *Documento Xochimilco, UAMX, 1974–2001*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

Alteridad en acción performática: ciudad de la resistencia

Sandra Amelia Martí

Resumen

Se explica el entramado que dio origen a un *performance*, realizado en la Ciudad de México en diciembre de 2022, sus efectos inmediatos y su posterior desarrollo como ejercicio académico. Durante la acción performática, dos mujeres vestidas de novias transitan una zona donde se ejerce el trabajo sexual, con la idea de homenajear (respaldar) a las trabajadoras de este oficio y recordar que como mujeres se es parte de la resistencia. De este modo, se ejerce una crítica a la sociedad clasista que en mucho favorece la tipificación (superioridad o inferioridad) de las personas. La investigación, por otra parte, se centra en reconocer cómo se percibe el cuerpo femenino, sujeto de culto y de deseo, pero también humillado y sistemáticamente violentado. Se indaga la discriminación, la opresión y la marginación, como factores que subyacen en torno al quehacer del prostituir. Se confirma que, pese a considerarse casi una *institución*, en cualquiera de sus modalidades esta actividad deviene una violación de los derechos humanos, toda vez que se ampara en el dominio masculino sobre la contraparte *femenina*. Desde una perspectiva de la investigación artística feminista, intentamos dilucidar otros prejuicios que devienen discriminación, segregación y violencias en el contexto urbano.

En homenaje a Giuseppina Pasqualino di Marineo,
alias Pippa Bacca¹

Introducción

Nos complace enormemente responder a una convocatoria donde se permite romper con la epistemología anacrónica y racionalista de las academias y donde, además, es posible desarrollar los espacios necesarios para la reflexión conceptual, ideológica y transdisciplinaria del cuerpo, todo ello puesto en paralelo con la experimentación práctica, sensorial y artística de esta misma corporalidad.

Por otra parte, para poder plantear este ejercicio de reflexión, requerimos aproximarnos a comprender la ciudad como escenario que nos acoge, nos excluye y nos tiene en constante alerta durante sus recorridos y su decodificación. Además de llevar un registro de nuestra realidad más cercana, como habitantes de la Ciudad de México, y seguir durante muchos años ya una agenda feminista desde la teoría y la práctica performativa, otros cuestionamientos y planteamientos que desembocarían en la elaboración de esta *performance*², comenzaron a tomar forma más concreta, luego de haber seguido de cerca y revisar el trabajo del colectivo Minas de Arte y otras colectivas nacionales e internacionales³. Así, de las intervenciones presentadas en julio de 2016, en el Espacio Cultural La Recoleta de Buenos Aires, Argentina³, experiencia

- 1 Esta experiencia de *performance* se realizó, entre otras razones, en homenaje a Giuseppina Pasqualino di Marineo (Milán, 9 de diciembre de 1974-Gebze, 31 de marzo de 2008) una *performer* y feminista italiana, quien (acompañada por su pareja, también artista) realizaban *autostop* desde Milán a Oriente próximo. Esto para promocionar un mundo en paz y unido, bajo el eslogan "Matrimonio entre diferentes gentes y naciones". Para reforzar su presencia, ambas usaban simbólicamente un vestido de novia durante su viaje. Tras llegar a Gebze, Turquía, el 31 de marzo de 2008, Pippa desapareció. Su cuerpo desnudo y violado fue descubierto el 11 de abril de 2008. Sus aportaciones como creadora pueden consultarse en <https://www.pippabacca.it>.
- 2 A lo largo de este artículo, usaremos reiteradamente el término *performance* entendiéndolo como una manifestación estética, que puede designar numerosas prácticas de presencia y acción corporal, que comúnmente se llevan a cabo en directo, efectuando lo mismo una puesta en escena que una investigación en cuanto a su relación con los espectadores, esto a veces en espacios públicos (Martí, 2020, p. 61). Martel (2016, p. 3) lo sintetiza como: "actualización de un contenido variable en su expresión frente a un público potencial; es a la vez una actitud que apunta a liberar hábitos, normas, condicionamientos y, a un tiempo, a desestabilizar los códigos de representación, del saber, de la conciencia, para reformularlos" [[falta indicar página]]. Josefina Alcázar (2013, p. 269) se refiere a la *performance* como acontecimiento histórico-comunicativo e incluso como "acto performativo", además de nombrarlo en femenino como "*la performance*". Aquí usaremos este término en femenino porque es un vocablo que se ha manejado en sentido ambiguo, en cuanto a su género gramatical.
- 3 Mitominas. 30 años después. Muestra colectiva (23/06/2016 - 31/07/2016) fue la actividad central. En paralelo, se programaron el Ciclo de Videoarte de Narcisa Hirsch y mesas debate sobre temas de género [https://www.artonline.net/Notas/Mitominas_30_anos_despues]. Particularmente atendible resultó el panel "Entre la trata de mujeres y la prostitución: imaginarios del pasado y el presente", donde se presentaron diversos ejercicios performáticos.

de la que rescatamos la siguiente cédula curatorial, misma que, aunque atribuida a Fernanda Gil Lozano, en realidad es un *collage*, resultado de compilar el pensamiento de algunas investigadoras y otras voces contemporáneas:

La prostitución ¿es un trabajo?⁴

La prostitución es violación de los derechos de *las humanas*, deviene explotación sexual, ha sido y sigue siendo una *institución* fundamental en la construcción de una sexualidad basada en el dominio masculino y la sumisión femenina (Daich, 2012). Durante décadas, el debate se ha centrado en la cuestión filosófica-política del consentimiento. Por un lado, se argumenta sobre los derechos de las mujeres a elegir prostituirse y normalizar la industria del sexo; por el otro, se sostiene que es irracional e injusto argumentar seriamente en torno al “consentimiento”, atravesado por las desigualdades étnicas y, muy especialmente, de género (MacKinnon, Pateman y Overall, citados en Daich, 2012).

Si la filosofía puede definirse como la autoconciencia de la especie en un momento histórico concreto, las sociedades democráticas no pueden ya seguir evadiendo el hacerse cargo de la imagen que sobre nosotros mismos, nuestro proyecto común y nuestra ciudadanía, arrojan las cifras y el espectáculo de la continua prostitución de mujeres de todos los países del mundo: La reflexión sobre la prostitución tiene que girar en torno a nuestro horizonte normativo y el mundo que queremos construir y legar a las generaciones futuras. Si queremos construir un mundo en que se normalice el acceso reglado a un mercado de cuerpos de los que se pueda disponer para su uso sexual o no... Un mundo en que la casi totalidad de esos cuerpos son mujeres. (De Miguel Álvarez, 2014, p. 7-30) La prostitución se inscribe en las relaciones de opresión patriarcales, que colocan a los varones del lado del dominio y a las mujeres de la sujeción. La pregunta no es ¿por qué las mujeres ingresan a la prostitución?, sino ¿por qué tantos varones compran cuerpos de mujeres y niñas para la satisfacción de su sexualidad? Las mujeres no “se prostituyen”, son prostituidas por varones y proxenetas protegidos por el Estado, compelidas por la necesidad económica, por presiones de todo tipo, por la violencia material y simbólica, por costumbres e ideas contenidas en los mensajes culturales que consideran que las mujeres, de todas las clases sociales, somos objetos disponibles para satisfacer supuestas “necesidades” de los varones también de todas las clases. La relación entre cliente y mujer prostituida no es una relación laboral entre empleador y empleada, ni entra dentro del campo del derecho del trabajo (AnRed-Sur, 2012).

En este orden de reflexiones, esta extensa cita, que integró una de las cédulas de la exposición “Mitominas. 30 años después”, continúa así:

En un orden racional de investigación, la pregunta primera sobre la prostitución no debería ser la de si hay personas dispuestas a prostituirse, debería ser esta otra: ¿Por qué

4 Gil Lozano, diputada nacional de la Coalición Cívica ARI, historiadora y especialista en estudios de género, ha escrito varios artículos bajo este título. También ha dirigido investigaciones y tesis universitarias en torno a temas conexos.

la mayor parte de las personas destinadas al mercado de prostitución son mujeres, niños y niñas o bien sujetos ya vulnerados, en general, pero que no son hombres? ¿Por qué tantos hombres aceptan con normalidad que haya cuerpos de mujeres que se observan, se calibran y finalmente se paga para disponer de ellos? ¿Cómo es posible que los hombres obtengan placer de personas que se encuentran en una situación de clara inferioridad y que, en general, solo sienten indiferencia o asco por ellos? [...]. (De Miguel Álvarez, 2014, p. 52). El “cliente” prostituyente le impone su cuerpo, su sexualidad y su placer a la mujer prostituida. El placer de ella no importa. No es un intercambio sexual recíproco. Hechos que en cualquier trabajo se consideran acoso o abuso sexual: los toqueteos, las violaciones, las insinuaciones verbales, los requerimientos sexuales indeseados, en la prostitución forman parte de la naturaleza misma de la actividad. La sexualidad es una parte fundamental e inescindible de la construcción de identidad [y de alteridad] está marcada por la masculinidad y la femineidad socialmente construida, es decir por la desigualdad jerárquica entre los sexos. La prostitución daña a las mujeres de una manera muy distinta a la del trabajo. La prostitución produce daños físicos y psíquicos que algunos estudios comparan con los sufridos por quienes padecen una guerra [...]. (ANRed-Sur, 2012, s.p.). Los cartelitos frecuentemente hablan de chicas “recién llegadas”, “jóvenes”, “sumisas” y “bonitas”. No es posible comprender el aumento de la prostitución en las sociedades formalmente igualitarias y comprometidas con los valores de igualdad sin saber de dónde vienen estas mujeres, tan alegremente ofrecidas, y sin tener presente la perspectiva feminista [...]. Los hombres, como grupo social o “género” han tenido el poder sobre las mujeres. El poder económico, el poder político y el poder simbólico. (Gil Lozano, 2014, s.p.). Nuestras sociedades ya no son, ni mucho menos, patriarcados basados en la coacción, pero las mujeres carecen del papel político, social y económico de los hombres. Y, sobre todo, carecen del poder simbólico, que es el poder de las ideas. (PALEM, 2013, p. 8)

Esta compilación de reflexiones, nos sitúan claramente el poder construir preguntas y dilemas que ponen de manifiesto el desamparo, el entrapamiento y la acomodación que el tema nos despierta.

Metodología y desarrollo

Es en este entorno que, desde lo analítico, acudimos a Ángel (2012), quien retomando a Sennett (2003), reflexiona sobre el cuerpo y la ciudad como organismo o sistema, o bien sobre la ciudad como un espacio habitable o un lugar de conflicto, recordando así que algunas personas percibimos el entorno como defensa, en tanto que Bauman (2004), al igual que Aguilar y Soto (2013), igualmente nos recuerdan que, ante las diferencias y las vicisitudes cotidianas en lo urbano (comodidad, monotonía, indiferencia e inmunidad a los problemas ajenos), solemos tener una imagen de la ciudad y

del cuerpo que semejan una coraza, lo cual, más temprano que tarde, afecta la noción que tenemos de nosotras y nosotros mismos. Por su parte, Flores Ávalos (2014) admite que, ante todo ello:

Nos vemos o percibimos como volumen humano, pero en realidad no nos vemos, no nos percibimos, como tampoco somos conscientes de los otros o las otras o de los restantes individuos sin importar su sexo o preferencia. Se nos olvida que existen todo tipo de cuerpos: plácidos, pasivos, indiferentes, solos, felices, tristes, callados, sociales, desconocidos. (p. 133)

A partir de ello, y mucho más como mujeres, y asumiendo sus endémicas, particulares y agudas problemáticas, es que nos declaramos parte de la ciudad en resistencia.

Por otra parte, la exploración de campo aplicada al entorno de nuestro interés nos dejó ver muy fácilmente que el *corredor sexual* que casi desde siempre ha existido sobre la Calzada de Tlalpan –importante arteria de entrada y salida ubicada al sur de la Ciudad de México–, sin ser cuantitativamente abrumador, sí se encuentra estratégicamente distribuido (de manera alternada, dispar y no tan ostensiblemente visible) en una larga franja que va desde la estación del metro San Antonio Abad hasta la estación General Anaya. Ello exclusivamente en el ala de la vialidad que corre del centro hacia el sur.

Es de suponer que la instalación del contemporáneo metro, como medio de transporte, en 1968, terminó por configurar la accesibilidad y movilidad de los participantes (esporádicos o frecuentes) en este intercambio, si bien muchos de los usuarios aprovechan las facilidades que les da transportarse en automóvil. Asimismo, es claro que toda la zona facilita y promueve el trabajo sexual, toda vez que en ella existen numerosos hoteles de todas las categorías, muchos de los cuales nacieron como hoteles de paso (durante un tiempo denominados moteles, o han ido migrando hacia esa categoría).

Como sucede en otras zonas rojas de la capital, en algunas partes de la Calzada, las trabajadoras sexuales, en el tiempo reciente, suelen agruparse para su protección o acompañamiento, pero priva convencionalmente la actitud discreta, sobre todo durante el día. Las edades, del mismo modo, son de lo más disímolas y van desde veinteañeras hasta gente de edad avanzada. Por las noches, y sobre todo los fines de semana, la presencia es mucho más evidente, particularmente en dos o tres callejones perpendiculares, donde es posible advertir un ambiente de cierta algarabía o conductas estrafalarias. Más allá de las problemáticas inherentes a quienes participan en el oficio, son escasos los casos de nota roja que trascienden o afectan mayormente a la ciudadanía.

Ejecución y resultados

Con estos antecedentes y entorno, nos dimos a la tarea de desarrollar nuestra *performance*. En la cual dos mujeres (Lía Barreto García⁵ y Sandra Martí⁶), vestidas de novias, salimos a la ciudad a percibir sus temores, desconciertos y a recolectar sensaciones, experiencias e historias que pudieran dar alguna luz, sobre un posible horizonte mayormente esperanzado. Caminamos sobre uno de los márgenes de la Calzada de Tlalpan, en la ya citada dirección norte-sur, en el recorrido que va de la estación del metro San Antonio Abad hasta la estación del metro Portales.

Algunas partes del recorrido se realizaron a bordo del metro y donde así convino (es decir, donde notamos que había actividad de trabajo sexual). El trayecto se hizo a pie. El recorrido, por tanto, se prolongó por cuatro horas, entre las 19:30 y las 23:30.

Figura 1. Zona recorrida en Calzada de Tlalpan, Ciudad de México



Fuente: Google Maps y Google Imágenes.

- 5 Lía García (La Novia Sirena) (México, 1989). Es educadora, poeta y narradora oral. Sus proyectos de activismo *trans* se han centrado en crear propuestas performáticas y escénicas que cuestionan los efectos que la violencia ejerce sobre las identidades disidentes. Creadora del proyecto “Cucarachas literarias”, el primer archivo de literatura infantil y juvenil LGBTQ. Publicada en Sexto Piso, Editorial Sitges y el Instituto Hemisférico de Performance, entre otras editoriales. Posgrado en Pedagogía por la Universidad Nacional Autónoma de México, con la tesis “Trans*formarse para transformar. La pedagogía crítica y la ternura como herramientas para despatriarcalizar a través del arte las instituciones de poder”. https://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%ADa_Garc%C3%ADa.
- 6 Sandra Amelia Martí (La Besadora de Ciudades). Es artista visual, performancera e investigadora argentina-mexicana. Fundadora del Colectivo Minas de Arte. Coautora del proyecto artístico, convertido en tesis doctoral “Besadora de Ciudades”. Doctora en Comunicación y Pensamiento Estratégico (CADEC-México), doctorante en Estudios Urbanos (UAM-Azcapotzalco); Maestría en Artes Visuales (Academia de San Carlos-UNAM). Seleccionada en Continuo Latido-Americano de *performance* 2020, México; Festival Internacional Virtual El Otro Cervantino, 2021, México/España. Profesora-investigadora de tiempo completo, e integrante del Departamento de Síntesis Creativa, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Responsable de la investigación: “Intersticios entre ciudad, diseño, cuerpo y arte contemporáneo” del Seminario INSEDA.

A lo largo de nuestro trayecto, decidimos entregar un escrito (una adaptación de un poema de Natalia Carrizo) a las evidentes o posibles oferentes del sexo servicio. Este texto, que iba dentro de un sobre de papel blanco, fue entregado a unas 50 personas. En él se expresaba:

Te saludo, hoy es 27 de diciembre de 2022. Estamos caminando por la Calzada de Tlalpan, vestidas de novias, para “homenajearte y homenajearnos”, ya que todas, mujeres en la diversidad, resistimos tiempos patriarcales, aún difíciles:

Existe. Resiste.

Encuentra entre tus afectos la ciudad habitable.

Organiza la solidaridad.

Cuida a los tuyos, teje redes.

Comparte el plato de comida cuando falte.

Abraza y contenga.

Déjese abrazar y pide abrazos cuando hagan falta.

Te quieren quebrada. Te quieren asumiendo el imposible.

Te quieren muerta por dentro y esclava. Grita cuando haga falta, mascullar hace mal al alma y a los dientes. Renuncia a la resignación. Anuncia la exasperación. Contagia.

Camina dos cuadras más, pero elige siempre a los propios.

Esto es parte de la justicia, no practiques la empatía con los hijos de puta, porque puedes convertirte en uno de ellos.

A la estética, ética.

Esquiva la anestesia.

Diviértete, pero no te entretengas.

No te acostumbres.

No te acostumbres.

Existe en la identidad.

Resiste a la autoridad.

Encuentra entre tus afectos, a la ciudad habitable.

Natalia Carrizo⁷ (poema de la autora, parafraseado por Sandra Martí, 2024)

En lo que concierne a los conceptos que animan a nuestra acción performática, podemos decir que salir a las calles vestidas de novias conlleva la intención de presentarnos como personas dispuestas a “brindar un sí”; al tiempo que la puesta en escena

7 Natalia Carrizo nació en 1981 en Buenos Aires. Es escritora, aficionada a la fotografía y licenciada en Publicidad. Ha trabajado sobre violencia de género, violencia simbólica y violencia mediática. Fue Secretaria de Organización y Cultura de AMA. Participó de numerosas publicaciones y obras colectivas, entre ellas Martes Verde (Colectivo de Poetas por el Derecho al Aborto Legal), *Acciones poéticas* (Colectivo de Poetas por la Memoria, la Verdad y la Justicia), y *Es tiempo de soltar la lengua* (colaboración con Tamara Padrón). En 2016, presentó *No somos diezmo*, el primer poemario de su autoría; y en 2019, *Que vuelvan los lentos y las Molotov*, de la mano de Editorial Sudestada. [<https://www.agenciapacourondo.com.ar/cultura/natalia-carrizo-los-poetas-con-visiones-y-convicciones-seguimos-naciendo>].

de un posible enlace (matrimonial) conmina a participar en una acción artística (o por lo menos festiva, por encontrarnos vivas) comunitaria. El mensaje explícito (del poema y la acción), por su parte, propone poner en práctica o reaprender reglas de convivencia y alteridad solidaria y respetuosa en un espacio específico, lo cual asimismo puede suscitar interés, cooperación, o la necesidad de generar límites o expansión, además del impacto que ocasiona la interacción directa con las demás personas.

Los trajes nupciales pretenden operar como metáfora del posible matrimonio entre la ciudad de la resistencia y la paz. El candoroso blanco de los trajes se convierte, del mismo modo, en una especie de soporte, testimonio y diario que incorpora lo sucedido en los lugares atravesados y los testimonios gráficos y los relatos o anécdotas recogidos en el trayecto.

Ante ello, esta *performance*, pensada para establecer contacto, primordialmente con las personas trabajadoras sexuales que esperan ser abordadas por sus clientes, poco a poco va descomprimiendo situaciones que inquietan o sofocan.

Nuestra pieza asume que todo cuerpo es político, toda vez que se transita del cuerpo propio al cuerpo social (Antivilo, 2013, p. 15) y además, mediante él, se expanden actitudes o se revalidan alteridades (McDowell, 2000), como mujer, cuerpo, hogar, naturaleza, raza/etnia/clase, violencia, frontera, placer, maternidad, familia, amistad, cultura, feminismos, género, herencias culturales, reconocimientos, lo mismo que ejerce o bien confronta todas aquellas prácticas convertidas en críticas, ya informadas o desinformadas. Así, por momentos, las tácticas y estrategias de resistencia y subversión en la *performance* se convierten igualmente en protesta creativa (Barnsley, 2006, p. 12).

En lo que concierne a las reacciones o resultados concretos de nuestra acción, observamos que en cuanto a la resonancia comunitaria o entre la abierta ciudadanía, esta suscita miradas, sonrisas, algunos rechazos o hasta gritos graciosos desde los autos (tales como “ay, ahí va la Llorona”). Por otra parte, ante la entrega del poema mano a mano, esto produjo muy distintas reacciones y respuestas: diálogos, agradecimientos, sonrisas e indiferencia.

Por lo que hace a lo etnográfico y conductual (Tamayo y Wildner, 2005, p. 189), observamos que, en lo general, las chicas se conducen con respeto entre sí, y se ajustan a las reglas tácitas de compartición de los espacios; asimismo pretenden no incomodar a la ciudadanía, mucho menos a las familias con niños, parejas de novios, estudiantes (menores de edad) u otras personas que por ahí transitan. La mayoría tampoco pretenden entablar diálogos, ajenos a su materia, con extraños o sospechosos.

Por supuesto, hay una tácita competencia entre todas y un ordenamiento por clases o categorías, mismo que tiene que ver con la inversión en sus atuendos y las tarifas y acceso a los hoteles con los que guardan también ciertos convenios. Es de suponer que existe también un convenio con la autoridad (sobre todo la policial) que no las incómoda mayormente, sino cuando se ven inmiscuidas en un conflicto. Se sabe que algunas

están organizadas en colectivas que han pugnado por algunos de estos apoyos o derechos, si bien solo esporádicamente se movilizan y aparecen como tal en los medios.

Existe también una tipificación clasista subyacente o hasta racista entre quienes por esta zona laboran; ellas son de extracción popular, con aspiración a ser clasificadas dentro de la clase media, pero se consideran “superiores” a otras de extracción más humilde o ciertamente recién llegadas de sus comunidades (indígenas) de origen, como son las que laboran en los barriales del Centro Histórico y La Merced, pero se consideran en desventaja frente a las *scorts* de lujo que laboran en la zona de Sullivan, a lo largo de avenida Insurgentes Sur, y no se diga las de la zona de Polanco⁸.

Tras la vivencia de recorrer el espacio de estudio, e intentar entablar comunicación con las personas trabajadoras sexuales, luego de entregarles el simbólico regalo, pudimos recabar variadas respuestas. Sobre todo, ya hacia la noche, algunas chicas nos saludaban gentilmente y accedían a platicar. Primordialmente, nos preguntaban por qué andábamos vestidas de novias, y se sorprendían ante nuestras respuestas que ponían énfasis en realizar un homenaje a todas las mujeres, sobre todo las marginadas o violentadas, es decir, reconocernos insertas en el sistema patriarcal. Algunas de ellas agregan a esta explicación el tema de los “machismos”, de los más variados. Se entablaron así diálogos espontáneos en muy diferentes niveles, los cuales derivaron de simplemente haber salido a establecer (sentir y vivir) estos puentes comunicativos con personas con las que compartimos ámbitos y preocupaciones de vida.

Una resonancia mayor tuvo en nosotras el que una de las chicas más jóvenes dijera la frase: “cuidado con lo que toleras, porque le estás enseñando a la gente cómo tratarte”. Ella, asimismo, ya entrando en confianza, nos contó otras anécdotas personales y situaciones que se viven en la Calzada. Como contraparte negativa, y presunto acoso hacia nosotras, notamos que, durante casi todo nuestro recorrido a pie, nos siguió un taxista, hasta que finalmente se acercó a preguntarnos qué estábamos haciendo. Dudaba de que solo estuviéramos regalando poemas, incluso y cuando también le regalamos un sobre con el poema; si bien, aclarado ello, recién ahí dejó de seguirnos.

En cuanto a la experiencia de deambular sin la búsqueda de nada específico, más que habilitar a la alteridad como “homenaje a la ciudad de la resistencia”, resumimos que ello, en efecto, nos llevó a crear nuevos puentes comunicativos, quizá efímeros, pero que aún están presentes en nuestra memoria.

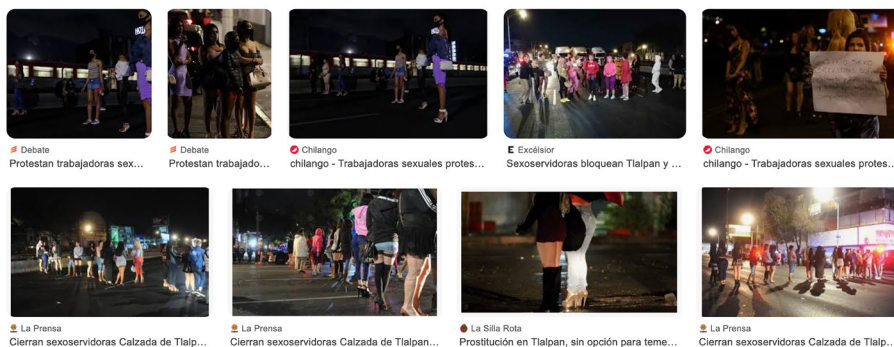
Más tarde, Lía resumiría su experiencia en el siguiente mensaje dejado en sus redes sociales:

¿Qué hemos aprendido de las compañeras que ejercen el trabajo sexual? ¿Cómo las hemos apoyado? ¿Hemos estado con ellas en su largo camino por sobrevivir y ser reconocidas?

8 Se sabe que en el tiempo reciente, la oferta de servicios similares o más exclusivos o disímolos ha migrado, primero vía los anuncios publicados en periódicos o revistas, y su correspondiente contacto telefónico, y después hacia las redes sociales, ello con sus presuntas “ventajas para monetizar”, pero también distintos “riesgos”, tales como las plataformas para adultos (como *Only Fans*, entre otras).

Me lo pregunto a mí misma esta tarde. ¿Hemos tejido espacios para escucharlas? Sé que hoy es su día y que generosamente han abierto la calle para estar junto a ustedes, pero me resulta difícil estar en su espacio y “celebrar” cuando ni siquiera he estado en esas noches en que ustedes hacen de lo imposible lo posible y yo seguramente estoy dormida. No siento que sea momento, porque quiero aprender más y más antes de estar ahí con mi cuerpo, juntas. Quiero escucharles y sentirles continuamente. No es tiempo, lo siento invasivo de mi parte. Algo que he aprendido de ustedes, sépanlo, es a guardar silencio y, sobre todo, lo que significa resistir, estando al filo de la muerte. Les acompañé en alma y abrazo. Abrazo su lucha externa e interna compañeras, sepan que un corazón también está presente, maestras de vida. (García, 2022)

Figura 2. Calzada de Tlalpan de día, de noche y también una protesta...



Fuente: Google Imágenes.

Derivaciones académicas: perspectiva de género

En principio, tenemos a bien recordar que en México –al igual que en la mayor parte del mundo– la *performance* ha sido un vehículo de protesta social o política por parte de numerosos creadores que han aprovechado las posibilidades de esta manifestación artística para cuestionar nuestro papel como habitantes de las ciudades y generar diálogos en torno a las problemáticas que nos aquejan o nos condicionan (Martí, 2020, p. 150). En especial, en la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD), de la Unidad Xochimilco de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM-X), algunas profesoras y profesores ejercemos la *performance* como parte sustancial de la vida artística profesional, adecuándose también como herramienta didáctica (Flores Ávalos y Martí, 2020,

p. 151)⁹. Tal ejercicio se ha convertido en un laboratorio más para determinar cuáles son sus reales posibilidades y límites. Hemos establecido entonces un cruce entre el trabajo docente y la expresión artística como medio para sensibilizar al estudiantado en torno a las problemáticas sociales imperantes.

Por otra parte, habiendo expuesto el trabajo hasta aquí relatado, lo mismo en las aulas que en diversos foros de nuestra Universidad y otros espacios académicos nacionales y extranjeros, nos atrevemos a decir que la acción “Alteridad en acción performática: ciudad de la resistencia” contribuye a que los estudiantes tengan un acercamiento a un breve enfoque alrededor de la perspectiva de género¹⁰, es decir, a los problemas que les competen como futuros diseñadores y ciudadanos. Sobre todo porque la actividad desarrollada en esta acción tiene relación con las ideas y pensamientos de la actualidad y, en ese sentido, es importante hacer una reflexión sobre el cuerpo mismo y la realidad que lo envuelve. De manera complementaria, entonces, y en lo relativo a la actividad performática, a partir de brindar charlas y lecturas, se propone compartir los siguientes cuestionamientos:

¿Cómo se explora el cuerpo social e individual?, ¿la *performance* sirve metodológicamente para aproximarnos a entornos diversos?, ¿cómo se transforman el cuerpo y los pensamientos en esta acción?, ¿qué papel juega la voluntad comunicativa?, ¿es importante incursionar en ambientes para percatarnos cómo se concibe el espacio tiempo?, ¿qué se pretende lograr con esta forma de expresión, con relación al diseño?, ¿cómo se inserta en la reflexión social el arte acción?

En torno a todo ello, la perspectiva del quehacer docente nos ha indicado que el arte-acción parece ser mayormente susceptible de ser aplicado en aquellos momentos en los que nos encontramos sensibilizadas y consustanciados con un determinado tema, y requerimos habilitar aún más enfoques que amplíen su comprensibilidad (Blostein, 2009) para la enseñanza-aprendizaje. Esto porque el arte-acción, sobre todo en esta ocasión, va precedido de una perspectiva etnográfica y de un arduo trabajo de campo, lo mismo que de la labor de investigación, la cual implica la recuperación de acontecimientos y textos, sin descartar las propias experiencias individuales y colectivas (Flores Ávalos y Martí, 2020. p. 153).

9 Una retrospectiva y muestras del trabajo reciente pueden consultarse en los espacios del Seminario Abierto Insedia (Seminario Abierto de Investigación Sensible para el Diseño y el Arte) en: <https://www.facebook.com/Seminario.INSEDIA/>

10 *Perspectiva de género* es el proceso de valorar las implicaciones que tiene para los hombres y para las mujeres, con todas sus diversidades, cualquier acción que se planifique, ya se trate de legislación, políticas o programas, en todas las áreas y en todos los niveles. Es una estrategia para conseguir que las preocupaciones y experiencias de las mujeres, al igual que las de los hombres, sean parte integrante en la elaboración, puesta en marcha, control y evaluación de las políticas y de los programas en todas las esferas políticas, económicas y sociales, de manera que toda la comunidad universitaria, independientemente de su sexo-género, puedan beneficiarse de ellos igualmente y no se perpetúe la desigualdad (UAM, 2021).

Lo anterior, incluidas las preguntas y respuestas brindadas por el estudiantado, nos permiten confirmar que este es un recurso habilitante para proveer sensibilidad, capacidad de conocimiento, descubrimiento de la alteridad y síntesis conceptuales.

Así, para que un ejercicio como el propuesto tenga viabilidad, reconocimiento, y se convierta en lenguaje artístico y expresivo, es necesario que se vea munido de una cantidad importante de lecturas y ejercicios previos que enriquezcan poder trabajar ideas, conceptos, signos y símbolos por medio de la materialidad del cuerpo, ya que, de no tener aún comprendida la temática y la intención a desarrollar, el ejercicio gestual puede extraviarse.

Por otra parte, el proveer articuladores gestuales y emocionales, colabora a que las personas potencien su creatividad e incrementen su capacidad para construir sentido de autoconocimiento o la ampliación de sus visiones sobre determinadas problemáticas (Cardona y Durán, 2009, p. 52); evitando, de esta manera, lo que resulta aún más frecuente: pensar que conocemos un tema por medio de ciertos, algunos y/o numerosos prejuicios.

Como docentes, además de que en este tipo de prácticas multidisciplinares se aprende muchísimo, colaboramos para que los estudiantes se acerquen a estas posibilidades esenciales, alejadas lo más posible, pero también complementarias, de aquellas actividades catalogadas como adultas y serias, muchas de las cuales, por el contrario, pueden ser comportamientos obsesivos o por momentos inadmisibles.

Esto puede ser herencia de la sociedad industrializada, donde se supone que un individuo tiene valor por lo que hace, es decir, lo que produce; entonces cualquier actividad cuyo objetivo sea construir con reconocimiento y alegría, distraer/concentrar o ejercer una manera alternativa de estudio, se considera una pérdida de tiempo. Aun así, y más allá de estas últimas inatendibles prevenciones, en nuestra experiencia vivencial, profesional y académica, hemos podido constatar los evidentes beneficios terapéuticos y preventivos que el arte-acción reporta.

Por ello, incorporar a una comunidad en estas dinámicas requiere de un trabajo de continua y fina sensibilidad, ya que no solo se trata de propiciar posibilidades de reflexión, sino de formar individuos que sean capaces de articular, renovar y crear ideas y conceptos.

Por otra parte, la aceptación e implementación de lo lúdico en nuestra cotidianidad ofrece beneficios inmensos, no solo para la resolución y reconocimiento de problemas, sino para dotarnos y dotar al alumnado de múltiples herramientas que le permitan potenciar una variada cognición y una evolucionada intimidad, al tiempo que mejora su memoria y sus capacidades de percepción espacial.

En la teoría y la praxis, la *performance* es una forma de acercarnos al mundo y a realidades distintas, que no podríamos experimentar de otros modos, sobre todo en el terreno de lo axiológico (Merleau-Ponty, 2000, p. 59). Sumaría a lo ya expresado que es fundamentalmente un ejercicio de libertad que permite habilitarse para desprogramarse, o bien desinhibirse, así como también advertir que el sentir vergüenza

e inseguridad, anula opciones significativas de comunicación en muy diferentes entornos; por el contrario, ejercerlo propicia que las personas se puedan convertir en seres dúctiles capaces de conducirse con fuerza y agilidad (en cuerpo, mente y espíritu), siempre arriesgándose a deconstruir su espacio de confort y a experimentar otros mundos y vidas simbólicas. De ahí, una frase que recién venimos acuñando: “El *performance* es un sitio fuera del mundo, que habla de todo lo que le sucede al mundo”. Practicarlo desde una experiencia urbana, por momentos, te convertirte en prestidigitadora y malabarista de la tragedia, del drama, de la poesía, del humor, del riesgo y el compromiso.

Figura 3. Sandra Martí y Lía García, 27 de diciembre de 2022. Estación del metro San Antonio Abad, Línea 2, Calzada de Tlalpan, CDMX. “Deambular sin la búsqueda de nada específico, más que habilitar este nuestro particular homenaje a la ciudad de la resistencia”



Fuente: fotografías de la autora.

Figura 4. Sandra Martí y Lía García, 27 de diciembre de 2022, recorriendo e interactuando con las personas en la Calzada de Tlalpan, CDMX. "Estamos vestidas de novias para continuar comprometiéndonos a homenajear la vida, porque sobrevivimos y resistimos difíciles tiempos patriarcales"



Fuente: fotografías de la autora.

Figura 5. Sandra Martí y Lía García, 27 de diciembre de 2022. Finalización de la acción, puerta de la estación del metro Portales, Línea 2, Calzada de Tlalpan, CDMX. "Deambular nos habilitó nuestra particular acción para homenajear a la ciudad de la resistencia"



Fuente: fotografías de la autora.

Por motivos de cuidado de la privacidad de las compañeras trabajadoras sexuales, en este texto se comparten pocas fotos de las vinculaciones, diálogos e intercambio del poema. Solo se comparten aquellas imágenes de las que obtuvimos permiso, comprometiéndonos, además, con compartirles la publicación. Por lo que fue así como ambas performanceras, Sandra Martí y Lía García, entre deambulaciones y periplos, finalizamos la acción, en la puerta de la estación del metro Portales, Línea 2, Calzada de Tlalpan, CDMX.

La vivencia, entre otras cosas, habilitó experiencias reflejadas en este texto, al recorrer nuestra particular acción de homenaje a las personas que habitan en la ciudad de la resistencia, sumando esta acción al homenaje de Giuseppina Pasqualino di Marineo, alias *Pippa Bacca*, performer feminista italiana, asesinada en 2008, al encontrarse

desarrollando —en la vía pública— una *performance* transhumante, portando también un vestido de novia (ver nota a pie de página número 1 en este trabajo).

Periplos y transversalidades

Para apoyar la pertinencia del título de este libro y de nuestro artículo “Alteridad en acción performática: ciudad de la resistencia”, incluiremos en el texto algunos periplos y transversalidades, compartidas con la visión de investigadoras, como las que plantea la estudiante de urbanismo Ameneh Alcalá (2021), en cuanto a cómo se suele asignar nombres a las calles (Navarro, 2021). Sus análisis demuestran que las denominaciones de las calles principales han correspondido abrumadoramente a personajes masculinos, mientras que solo algunas calles terciarias o pocos transitadas son las que reciben nombres de mujeres. El balance cuantitativo en la Ciudad de México arroja para los hombres 2,997 km y solo 209 km para las mujeres. Tal disparidad ya había sido observada por Ángeles González Gamio (citada por Velasco, 2021), quien confirma: “ahí vemos, con toda claridad, lo que ha sido la discriminación a la mujer a lo largo de nuestra historia”. Pero estudios como este son los que comprueban que las calles, y los demás espacios públicos en general, lejos están aún de ser habitables para las mujeres y, en general, para la presencia femenina, por lo que concluye: “Las calles, como espacio público, deben volverse una vívida representación de las mujeres, pues las habitamos diariamente. Que no se nos diga que el urbanismo feminista es un chiste cuando habitamos ciudades machistas” (Alcalá Solís, 2024, s.p.).

En esa misma línea, situada en los estudios urbanos feministas, confirmamos la importancia de reflexionar a la ciudad, desde el reconocimiento equitativo del nombramiento de las calles con referentes destacadas como: ciudadanas, políticas, científicas, humanistas, artistas, heroínas, diseñadoras, escritoras, sanadoras, inventoras, etcétera. Inclusive las mujeres deben ser consultadas para que las ciudades se conviertan en espacios para la vida, desde una concepción de género y urbanismo.

Al respecto, Isabela Velázquez Valoria¹¹ (2000), en su renombrado artículo “El tiempo de las cerezas: reflexiones sobre la ciudad desde el feminismo”, se atreve a cuestionar

11 Arquitecta urbanista con experiencia en proyectos de urbanismo sostenible, planificación territorial y diseño de proyectos urbanos, temas en los que ha trabajado desde la administración y como consultora. Especialista en organización de procesos participativos complejos y monitorea nacional EASW. Ha realizado estudios, informes y evaluación de proyectos para entidades como la Comisión Europea, la OCDE y Habitat–Naciones Unidas. Combina la actividad profesional con una amplia actividad como conferenciante y organizadora de actividades formativas. Profesora invitada en diversos másteres organizados por varias universidades españolas (UPM, UAB, UCM y otras). Miembro del Comité de Dirección de la Web Ciudades para un Futuro más Sostenible y de la Iniciativa para una Arquitectura y Urbanismo más Sostenible, entre otros. Activa en el debate sobre Género y Urbanismo. Entre sus publicaciones destacan *Criterios de Sostenibilidad aplicables al planeamiento urbano* (2003) y *Urbanismo, vivienda y medio ambiente desde una perspectiva de género* (2003).

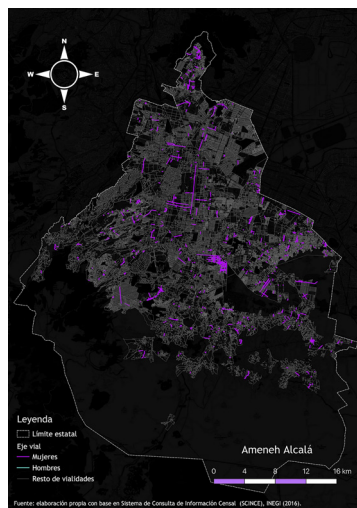
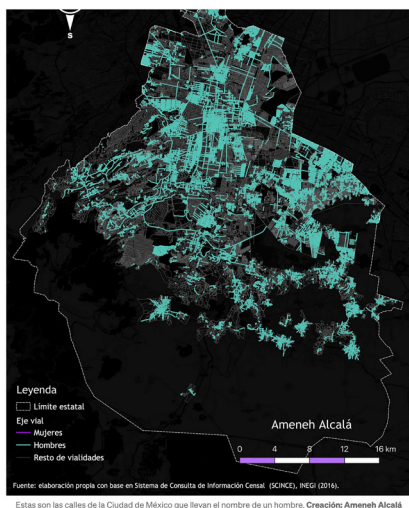
si, por ejemplo, una ciudad en la que la opinión, los deseos o las necesidades de las mujeres fueran tenidos en cuenta, sería más adecuada para toda la población, y plantea:

En las últimas décadas, y solo en ese tiempo, las mujeres hemos conseguido nominalmente la posibilidad de ir y venir, más o menos a nuestra voluntad por la ciudad. En tiempos anteriores, la situación era peor: no existía legitimación social para el uso de la calle por parte de mujeres, que no fueran “las mujeres de la calle”. La mujer estaba confinada en el espacio privado, del que detentaba la responsabilidad pero no el control, al tiempo que el espacio público le estaba vedado. El sitio de la mujer era el hogar...

El sitio del hombre puede estar en el espacio público y en el privado: puede moverse libremente entre uno y otro, y su presencia en ambos espacios es pertinente. Incluso, puede elegir a qué dedicarse en su vida familiar o pública sin que ninguna de las opciones sea catalogada como inadecuada o poco edificante. La autonomía del hombre es subsidaria del trabajo oculto de quien se ocupa del espacio doméstico (Velázquez Valoria, 2000).

Esperemos que las mujeres, hombres y todos los géneros que de ello derivan (desde una visión no binaria y despatriarcalizada) se sumen para asumir, crear y transformar soluciones orientadoras que revisen diversos dilemas y niveles de violencia urbana, tanto simbólicas como corporales, que han sido descritos hasta el momento.

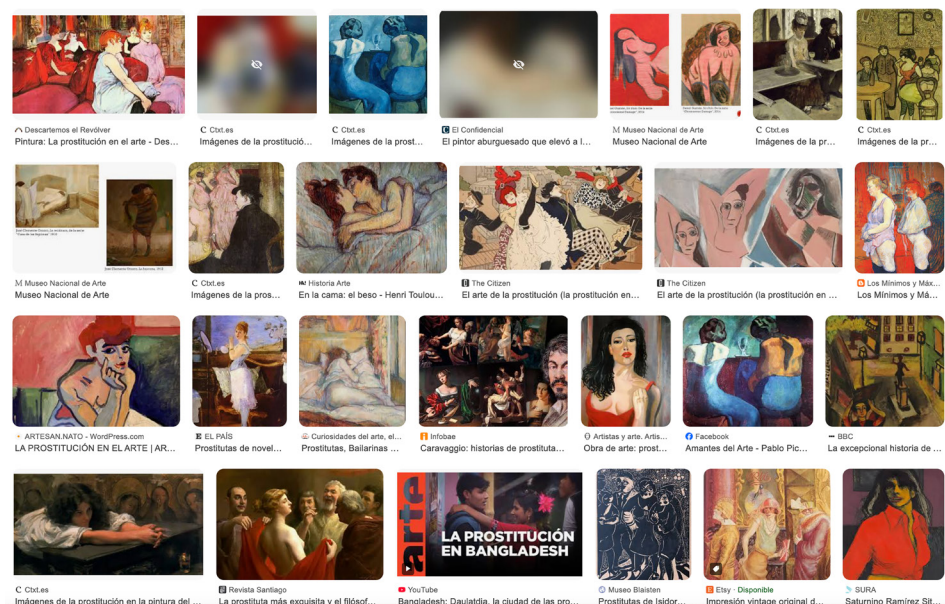
Figura 6. Mapa de la CDMX que muestra las calles que llevan el nombre de un hombre (izq.) y de una mujer (der.)



Fuente: imágenes creadas por Ameneh Alcalá, con base en el Sistema de Consulta de Información Censal (SCINCE), INEGI, 2024; tomadas de <https://ru.dgb.unam.mx/items/f0fc4ef3-b0b8-4b22-9474-b2407f9a0ef7>

Del mismo modo, otros tópicos que es posible de ilustrar son los siguientes: La normalización del trabajo sexual en todos los tiempos, lugares y culturas, dada su larga historia y universalidad. Se refuerza así su presunta institucionalidad, misma que es registrada con rigor, analizada, criticada o inclusive celebrada o romantizada como símbolo de libertad, inclusive mediante diferentes manifestaciones artísticas, ante todo en las artes plásticas, la escultura, la literatura y el cine. Asimismo, encuentra cobijo y abierta difusión, tanto en la prensa como en las redes sociales y, sin duda, constituye un nicho económico aprovechable por industrias como el porno y/o la moda.

Figura 7. El trabajo sexual: institución universal, tópico artístico, fenómeno social y nicho económico



Fuente: Google Imágenes.

En el tiempo reciente, y fracasada casi del todo la tendencia del abolicionismo, de entre todo este *maremagnum* destacan las posturas que “honran al oficio” reclamando para sus trabajadoras y trabajadores: derechos, asistencia médica y social, y sobre todo trato digno. Así pretenden demostrarlo, por ejemplo, algunas obras que pueden observarse ya en el Barrio Rojo de Ámsterdam (Países Bajos).

Es innegable que el sector del trabajo sexual, en muchas zonas del mundo, deviene peligros y humillaciones constantes, mismas que inclusive son propaladas sin respeto por la prensa amarillista. En nuestro recorrido por la Calzada de Tlalpan, varias personas trabajadoras sexuales manifestaron que padecen frecuentemente las desapariciones de sus compañeras. Ante ello, compartimos una reflexión, citada por el apreciado diseñador Antonio Nieto, quien a su vez cita a Víctor Muñoz:

sumado a la desidia y desprecio institucional por los habitantes de la periferia se implementa también una guerra de baja intensidad a nivel mediático que diariamente ridiculiza, ignora y estigmatiza las muertes de las personas comunes al cubrirlas con cinismo, desprecio y chistes, buscando normalizar el delito, el asesinato y la guerra. La violencia semiótica cobra sentido en palabras de Víctor Muñoz cuando nos dice que en los medios de comunicación masiva dominados por el poder económico encontramos siempre: “significaciones que expresan y reproducen las relaciones de desigualdad, marginación, explotación y dominación social, haciendo que esas relaciones aparezcan como naturales y las aceptemos sin darnos cuenta del sentido final que tienen: aceptar las diferencias injustas del cuerpo social y aceptar que somos sus prisioneros” (Muñoz, s. f.-a, p. 105).

Figura 10. Guerra mediática prolongada, cartel crítico de Antonio Nieto Cuevas (2018)



Fuente: Post en la cuenta de Facebook de Antonio Nieto. Montaje con periódicos intervenidos. Pieza expuesta en “Exópolis”, Plurifuncional, Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, México.

De esta manera, es claro que las personas trabajadoras sexuales, voluntarias o sometidas, deben luchar a diario con todo un cúmulo de circunstancias en contra, que acucian su situación: la delincuencia, la drogadicción, la marginación social, desapari-

ciones, las enfermedades de transmisión sexual, eventualmente el flagelo del sida, y las dificultades económicas, todo lo cual constituye un círculo vicioso del que es muy difícil salir (Tacondes Altos, 2011)¹².

Ante este panorama, se observa que para un buen número de mujeres seguirán muy distantes las promesas contenidas en el paradigma utópico de la modernidad: igualdad, desarrollo, progreso y democracia, y de sus principios de universalidad, diversidad y no exclusión, en pos del bienestar y la calidad de vida, y una vida libre de violencia (Lagarde, 2000). Esto porque la utopía moderna no las incluye aún como sujetos y las claves de la modernidad son atributos que conforman condiciones dictadas por los hombres en el mundo patriarcal.

Por otra parte, entre las *propuestas performáticas gráficas* (ideológicas y con perspectiva de género) más avanzadas que hemos podido encontrar en las redes, y que no nos cansamos de recomendar, existe ahora la que alberga la página del MAMI, cuyo eslogan reza:

La MAMI es una musea de arte y arqueología que desde el presente conserva obras de la cultura popular feminista del milenio pasado, época en que los entes vivos aún se discriminaban entre sí, no sólo entre especies, sino también por razones de género, raza, orientación sexual, corporalidad, entre otras¹³.

Conclusiones

Con esta acción performática intentamos contribuir a cuestionar el legado histórico patriarcal, en donde el cuerpo femenino ha sido sistemáticamente manipulado para convertirse en un dócil y pasivo receptor, incapacitado para cumplir roles creativos que generen autonomías (Barnsley, 2006, p. 11).

Por lo tanto, la presencia del cuerpo femenino, donde subyace en este accionar de resistencia, a la par de las palabras expresadas en el poema presentado de la autora Natalia Carrizo, nos conduce a la idea de que:

La ciudad real es un acto de solidaridad y, desde lo solidario, de dignidad. De aquí que la ciudad real no aparezca en los análisis de los urbanistas y los politólogos, sino en las novelas urbanas donde antes que una descripción del objeto se hace una disección del sujeto, es decir, el escritor describe un espacio en el que el ciudadano construye civilidad (actuación en la ciudad) antes que meros objetos o reacciones frente a estos. Y a partir de esta civilidad, donde no se hacen a un lado las exclusiones, las inserciones, los odios,

12 El fragmento proviene de la narración introductoria donde se describen los factores de riesgo: delincuencia, drogadicción, enfermedades de transmisión sexual, Sida, marginación social, etc.

13 La sigla MAMI es un acrónimo que puede ser utilizado de múltiples maneras y libremente, como: Museo Arqueológico del Machismo Inmemorial, Musea de Antigüedades Misóginas Increíbles, Musea Anti Machismo Interactivo, Musea de Arte Moderno e Insumiso, Musea Autónomo de Mujeres Intergalácticas... La liga al sitio es: <https://museamami.org/>

las reinserciones, los sentimientos y la supervivencia; la ciudad cobra su espacio real donde se debate y cuestiona, donde el otro está presente con su carga vital y política y no ausente, como sucede en la teoría. (Darío Ruiz Gómez, citado por Ánjel, 2012, p. 50)

Lo expresado, pretende ser una prueba más de que el arte de la *performance* se retroalimenta, generando ámbitos reflexivos y creativos que potencializan y evidencian diversas visiones y discursos, toda vez que es una disciplina que entabla conexiones con otras y las cohesiona en un universo que acrecienta ejercitar y revisar la cultura contextual y global, proveyendo articuladores que renuevan significados (Taylor, 2011).

Por lo demás, las disciplinas de la *performance* colaboran a evidenciar y reflexionar estereotipos culturales y todo aquello que ensancha o ensombrece el devenir de sus crecimientos (Acebal, 2003). Asimismo, piezas como la referida, genera espacios dialógicos, de renovación y actualización semántica, formal y conceptual, porque activan la comprensibilidad de causas, argumentos y visiones.

La investigación, por otra parte, se centró en reconocer cómo es percibido el cuerpo femenino, sujeto de culto y de deseo, a la vez –como nos comentaban reiteradamente las compañeras– humillado y sistemáticamente violentado y discriminado, a través de la opresión y la marginación, factores que subyacen en torno al quehacer del prostituir.

Desde una perspectiva de la investigación artística feminista, intentamos dilucidar otros prejuicios que devienen discriminación, segregación y violencias, ante todo en el contexto urbano. Por lo que es importante exhibir aquellas violencias por las que atraviesan las personas y ciertos proyectos performáticos urbanos (por ejemplo, algunos momentos señalados en el desarrollo de la pieza).

Secundamos así la visión de Glaser (2014), quien señala que las y los artistas tienden a ser progresistas, porque su visión del mundo procura incluir dudas y ambigüedades, así como generosidad y optimismo en cuanto a la posibilidad de concretar (o al menos imaginar) soluciones. Humanos y generosos los unos con los otros,

por oscura y difícil que sea la hora que nos toca vivir, pensamos que las cosas pueden cambiar, y asumimos que en nuestro espacio y tiempo tenemos una función importante que desempeñar, porque, como todas las personas que crean o hacen cosas –que pensamos que son buenas–, estamos inevitablemente del lado de la luz. (Glaser, 2014, p. 55)

Referencias

- Acebal, M. M. (2003). *Los estereotipos visuales y las imágenes estereotipadas*. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo/UNL. <http://www.archivo-semiotica.com.ar/Acebal.html>
- Aguilar, M. Á. & Soto Villagrán, P. (2013). *Cuerpos, espacios y emociones: Aproximaciones desde las ciencias sociales*. UAM-Iztapalapa/ Porrúa.
- Alcalá, A. (2021, 10 de febrero). Las calles con nombres de mujeres representan el 1.6% del total de vialidades en la CDMX mientras que las de los hombres representan el 19%. Facebook. <https://www.facebook.com/amenehalcala>
- Alcalá Solís, I. A. (2024). *El género de las calles: sobre la condena de las mujeres al silencio en ciudades androcéntricas* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio UNAM. <https://ru.dgb.unam.mx/items/f0fc4ef3-b0b8-4b22-9474-b2407f9a0ef7>
- Alcázar, J. (2013). *Performance: Un arte del yo*. Siglo XXI.
- Alcázar, J. (1998). *La cuarta dimensión del teatro: Tiempo, espacio y vídeo en la escena*. INBA.
- Alcázar, J. & Fuentes, F. (2005). *Performance y arte-acción en América Latina*. Ex Teresa/ Ediciones Sin Nombre/ CITRU.
- Álvarez-Gayou Jurgenson, J. L. (2010). *Cómo hacer investigación cualitativa*. Paidós.
- Ánjel Rendó, J. G. (2012). Investigar la ciudad para entenderla y vivirla (Un ensayo sobre la complejidad y la ilusión). En H. D. Gil Alzate (Coord.), *La ciudad sin afuera*. Corporación Universitaria Remington. <https://www.uniremington.edu.co/fondo%20editorial/libros-de-investigacion/la-ciudad-sin-afuera>
- AnRed-Sur. (2012, 7 de septiembre). La prostitución no es un trabajo, es una forma de violencia contra las mujeres. *Lahaine.org*. <https://www.anred.org/2008/09/21/la-prostitucion-no-es-un-trabajo-es-una-forma-de-violencia-contra-las-mujeres/>
- Antivilo, J. (2013). *Arte feminista latinoamericano: Rupturas de un arte político en la producción visual* [Tesis de doctorado, Universidad de Chile].
- Arenas, J. F. (Coord.). (1988). *Arte efímero y espacio estético*. Anthropos (Palabra Plástica). Barnsley, J. (2006). *El cuerpo como territorio de la rebeldía*. Norma Impresos. (Colección Danza, Serie Artistas docentes).
- Arriagada Reyes, G. (2013). *Performance, intersticio e interdisciplina* [Tesis de licenciatura, Universidad de Chile]. <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/113886>

- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica Argentina.
- Blostein, M. (2009). Investigación y educación dancísticas: El cuerpo escénico y el entrenamiento emotivo muscular. En A. Adame et al. (Eds.), *Encuentro Internacional de Investigación de la Danza 2008*. INBA/ Cenidi Danza José Limón. https://cenididanza.inba.gob.mx/PublicacionesBD/Enc_Int_2008/PDF/Enc_Inter_Danza_2008.pdf
- Cardona, P. & Durán, S. (2009). La poética de la didáctica de la enseñanza de danza o el arte de formar artistas. En A. Adame et al. (Eds.), *Encuentro Internacional de Investigación de la Danza 2008*. INBA/ Cenidi Danza José Limón. https://cenididanza.inba.gob.mx/PublicacionesBD/Enc_Int_2008/PDF/Enc_Inter_Danza_2008.pdf
- Daich, D. (2012). ¿Abolicionismo o reglamentarismo?: Aportes de la antropología feminista para el debate local sobre la prostitución. *Runa*, 33(1), 71-84. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-96282012000100004
- De Miguel Álvarez, A. (2014). La prostitución de mujeres, una escuela de desigualdad humana. *Dilemata*, 6(16), 7-30.
- Flores Ávalos, M. I. & Martí, S. A. (2020). Reflexionar nuestro método de investigación: Pétalos como líneas de conexión entre el cuerpo y la urbe. En N. Calderón & B. Caro Cocote (Coords.), *¿Indisciplinar la investigación artística? Metodología en construcción y reconstrucción*. Universidad Veracruzana-Facultad de Artes Visuales/ SEPIA. <https://investigacionspia.files.wordpress.com/2020/08/indisciplinar-la-investigacion-artistica.pdf>
- García, L. [Lía García]. (2022, 27 de diciembre). *¿Qué hemos aprendido de las compañeras que ejercen el trabajo sexual? ¿Cómo las hemos apoyado? ¿Hemos estado con ellas en su largo camino por sobrevivir y ser reconocidas?* [Publicación en Facebook]. Facebook.
- Glaser, M. (2014). *Diseñador/ciudadano: Cuatro lecciones breves (más o menos sobre diseño)*. Gustavo Gili.
- Gil Lozano, F. (2014, 10 de mayo). La prostitución ¿es un trabajo? *HOPE (Recursos para la educación)*. <https://haciaotroparadigmaeducativo.blogspot.com/2014/05/la-prostitucion-es-un-trabajo.html>
- Gil Lozano, F. (2012). ¿La prostitución es un trabajo? *La Voz* (Córdoba, Argentina). <https://www.lavoz.com.ar/opinion/prostitucion-es-trabajo>
- Lagarde y de los Ríos, M. (2000). *Claves feministas para la autoestima de las mujeres*. Horas y HORAS. (Cuadernos Inacabados, 39).
- Martí, S. (2020). *Intersticios entre ciudad y performance urbano, su función comunicativa: Estudio de caso* [Tesis doctoral, CADEC México].

- Martel, R. (2008). *Arte Acción* (V. Muñoz, Sel. y pról.). UAM (Preservación y difusión de la cultura).
- Martel, R. (2016). Une définition de la performance... *Inter, art actuel*, (124).
- McDowell, L. (2000). *Género, identidad y lugar: Un estudio de las geografías feministas*. Cátedra.
- Méndez, S. (Director). (2011). *Tacones Altos* [Documental]. Producciones Independientes.
- Merleau-Ponty, M. (2000). *Fenomenología de la percepción*. Península.
- Muñoz, V. (s. f.-a). *Construir dispositivos de activación comunitaria*. Arte y creatividad en Valle de Chalco Solidaridad. Estado de México: Hoja Urbana-Pacmyc.
- Muñoz, V. (s. f.-b). *Emocracia, violencia de Estado y contrainformación*. México: UAM Xochimilco.
- Navarro, M. (2021, 7 de marzo). ¿Las calles de la CDMX son nuestras? *Medium*. <https://soylorraine.medium.com/las-calles-de-la-cdmx-son-nuestras-f231ff1894b5>
- Nieto Cuevas, A. (2018). Exópolis. *Revista Diseño y Sociedad*, (44), 16-23. CyAD/ UAM-Xochimilco.
- Nieto Cuevas, A. (2018). *Guerra mediática prolongada* [Cartel crítico]. Pieza expuesta en Exópolis, Plurifuncional, Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México. Montaje con periódicos intervenidos.
- PALEM, Plataforma Andaluza de Apoyo al Lobby Europeo de Mujeres. (2013). *Actas del XXIII Feminario: ¿Qué es la violencia estructural contra las mujeres?* (9-10 de noviembre de 2012). Córdoba: PALEM. Depósito Legal CO-2051-2013.
- Sennett, R. (2003). *Carne y piedra: El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental* (1.^a ed. 1997). Alianza.
- Tacones Altos. (2011). La prostitución. <https://taconesaltos1.blogspot.com/2011/>
- Tamayo, S. & Wildner, K. (Coords.). (2005). *Identidades urbanas*. UAM. (Cultura Universitaria núm. 85, serie Ensayo).
- Taylor, D. (2011). Performance, teoría y práctica. En D. Taylor & M. Fuentes (Coords.), *Estudios avanzados de performance*. Fondo de Cultura Económica.
- Universidad Autónoma Metropolitana (UAM). (2021). *Políticas transversales para erradicar la violencia por razones de género*. <https://www.comunicacionsocial.uam.mx/principal/avisos/img/politicas-violencia-genero.pdf>

Velasco, A. (2021, 20 de febrero). Día de la Mujer: Solo 1 de cada 10 calles tienen nombre de mujer en CDMX. *Uno TV*. <https://www.unotv.com/reportajes-especiales/cdmx-sin-equidad-de-genero-en-los-nombres-de-sus-calles/>

Velázquez Valoria, I. (2000, marzo). El tiempo de las cerezas: Reflexiones sobre la ciudad desde el feminismo. *Boletín CF+S (Ciudades para un futuro más sostenible)*, (19). <http://habitat.aq.upm.es/boletin/n19/aivel.html>

Propuestas transdisciplinarias desde el diseño y el arte para combatir el cambio climático

Paloma González Díaz

Resumen

En un contexto global marcado por la crisis climática y los crecientes retos ambientales, el diseño y el arte se posicionan como herramientas clave para la construcción de futuros más sostenibles. Lejos de limitarse a la producción de objetos o imágenes, estas disciplinas ofrecen enfoques transdisciplinarios que integran saberes diversos y permiten imaginar y activar nuevas formas de relación con el entorno. Este artículo explora el potencial del diseño y del arte como agentes de cambio frente al colapso ambiental, analizando cómo sus prácticas pueden contribuir a sensibilizar a la ciudadanía, promover la reflexión crítica y fomentar la acción colectiva. A partir de un enfoque que trasciende los límites disciplinares, se examinan casos y proyectos que, desde el ámbito creativo, abordan cuestiones como la moda y el consumo, el turismo globalizado o la justicia climática. Asimismo, se analiza cómo el diseño especulativo, las instalaciones artísticas inmersivas y las visualizaciones de datos pueden transformar problemáticas complejas a través de propuestas que contribuyan a visibilizar el impacto humano sobre el planeta e inspiren nuevas formas de acción¹.

¹ La investigación subraya la importancia de integrar el pensamiento ético y la dimensión política en las prácticas creativas. En este sentido, se destaca el papel del diseño regenerativo, la economía circular y los procesos participativos como estrategias fundamentales para afrontar los desafíos actuales. Además, se argumenta que la crisis climática exige una transformación profunda de los modelos culturales y sociales, en la que el arte y el diseño pueden actuar como catalizadores para promover el cambio.

En conclusión, el artículo propone una mirada transdisciplinar que conecta el diseño, el arte y la investigación con los ámbitos científico, tecnológico y social. Esta integración es clave para construir respuestas innovadoras y sostenibles frente al colapso climático. Desde la creatividad, se plantean nuevas maneras de conectar las demandas actuales mediante visiones que generan posibilidades de alcanzar un futuro más justo, resiliente y concienciado sobre los evidentes límites planetarios.

Introducción

En un mundo marcado por la urgencia climática y los retos de un cambio global acelerado, el diseño, el arte y la investigación se presentan no solo como herramientas de análisis, sino como catalizadores para imaginar y construir futuros sostenibles. La pandemia puso de manifiesto la fragilidad de los sistemas globales, mientras que las respuestas colectivas a esta crisis sanitaria demostraron la capacidad humana para la adaptación rápida y la innovación (Rockström *et al.*, 2009). El escenario pospandémico ha abierto una ventana de oportunidad para reflexionar sobre la relación entre los sistemas sociales, económicos y ecológicos. Este contexto ofrece un marco idóneo para desarrollar e integrar propuestas transdisciplinares desde el diseño y el arte que permitan evitar el colapso desde una perspectiva creativa y transformadora.

Ambas crisis tienen raíces comunes: la explotación desmedida de los recursos naturales, la globalización sin restricciones y la desconexión de las dinámicas humanas con los límites establecidos (Rockström *et al.*, 2009). Sin embargo, mientras la pandemia forzó respuestas inmediatas, el cambio climático presenta desafíos a más largo plazo, pero de igual urgencia. La experiencia durante la pandemia de la covid-19 demuestra que el cambio radical es posible, si se alinean las voluntades políticas, los esfuerzos ciudadanos y los recursos tecnológicos (Otto *et al.*, 2020).

La transdisciplina se entiende aquí como un enfoque que trasciende los límites de las disciplinas convencionales, permitiendo la integración de saberes diversos y fomentando el diálogo entre campos que, históricamente, permanecen aislados. Desde esta perspectiva, el diseño y el arte no se limitan a la creación de objetos o imágenes; se transforman en plataformas para la especulación crítica, la visualización de futuros posibles y la generación de respuestas creativas ante problemáticas complejas como la crisis climática.

En este contexto, imaginar futuros climáticos no es una tarea exclusiva de la ciencia o la política, es también un ejercicio creativo y cultural que involucra a comunidades, investigadores, diseñadores y artistas en un proceso colaborativo. Este capítulo aborda cómo las prácticas transdisciplinares pueden facilitar este ejercicio, proponiendo métodos y estrategias para vincular el diseño y el arte con la investigación científica y social, permitiendo así la construcción de narrativas que inspiran acción y fomentan una reflexión profunda sobre el papel del ser humano en la configuración de un planeta más justo y resiliente.

A través de una serie de casos, reflexiones y propuestas, se explora cómo estas miradas pueden contribuir a desarrollar soluciones innovadoras, sensibilizar a las audiencias y abrir nuevas rutas contra el colapso. Este enfoque no solo responde a las necesidades del presente, sino que sienta las bases para un diseño y una imagen que miran hacia el futuro con compromiso, creatividad y responsabilidad.

Este capítulo es una invitación a pensar y hacer colectivamente, reconociendo que solo a través de la integración de múltiples miradas podremos afrontar los desafíos ante el colapso climático y promover nuevas soluciones más sostenibles y equitativas.

Acción e implicación

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, establece 17 Objetivos (ODS) que buscan abordar desafíos globales, incluyendo el cambio climático. El *ODS 13: Acción por el Clima* insta a “adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos” (Naciones Unidas, 2015). Sin embargo, informes recientes sobre la Brecha de Emisiones del Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA) señalan que los compromisos actuales de los países no son suficientes para limitar el calentamiento global a 1.5 °C ni para paliar sus efectos, tal como establece el Acuerdo de París, tratado internacional que vincula jurídicamente a sus 196 firmantes: “si no se aumenta la ambición en estas nuevas NDC ni se empieza a cumplir inmediatamente, el mundo se encaminaba hacia un aumento de la temperatura de entre 2,6 y 3,1 °C a lo largo de este siglo” (Environment, 2024).

Organizaciones como Greenpeace enfatizan la necesidad de una responsabilidad colectiva en la lucha para evitar sus efectos. En su informe *Countdown to Extinction: Climate Change and Biodiversity Loss* (Greenpeace International, 2019), destaca como la deforestación, la contaminación y el consumo desmedido, a menudo impulsadas por países y grandes corporaciones, tienen consecuencias globales que afectan hasta las comunidades menos responsables de esta crisis.

En el texto recopilatorio *Clima* (VVAA, 2022) se recuerda que, en 2019, más de un cuarto de las emisiones globales de CO₂ derivadas de la quema de combustibles fósiles y la producción de cemento provinieron de China (29.6%), seguida de Estados Unidos (14.8%) y la Unión Europea (8.2%). Los tres juntos emiten más del 50% del total cada año. También recalca que entre los mayores emisores de CO₂ anuales se incluyen países como India, Rusia, Japón, Irán, Indonesia, Corea del Sur y Arabia Saudita, responsables del 75%. El libro ayuda a entender cómo las emisiones históricas juegan un papel crucial en el cambio climático actual. Estados Unidos, el Reino Unido y los países que actualmente componen la Unión Europea han sido históricamente los principales responsables de estas emisiones, seguidos por China, a partir de la segunda mitad del siglo XX. De hecho, seis de los países de la Unión Europea, acumulan el 66% de las emisiones de todos los gases de efecto invernadero del continente (European Environment Agency, 2024).

En noviembre de 2024, durante la COP29 celebrada en Bakú (Azerbaiyán), se enfatizó la urgencia de abordar el cambio climático de manera colectiva. Greenpeace destaca la necesidad de que los líderes mundiales obliguen a la industria de los

combustibles fósiles a abandonar el gas, el carbón y el petróleo, y a pagar por el daño causado. También se subraya la importancia de establecer un nuevo objetivo de financiación climática, conocido como el *Nuevo Objetivo Colectivo Cuantificado* (NCQG), para asegurar recursos suficientes en la lucha contra el cambio climático (Greenpeace, 2024a).

Pocos días después, se celebra la Reunión de Busán (Corea del Sur), bajo el auspicio de la ONU, en la que los grandes países productores de combustibles fósiles como Arabia Saudí, Rusia, Irán o Kuwait logran bloquear la firma de un tratado internacional contra la contaminación causada por el plástico. Dos años de negociaciones evidencian la lucha de intereses forjada por grandes empresas de combustibles fósiles “que ven en el desarrollo de la industria petroquímica una vía para compensar la caída en el consumo de gasolina y diésel que les causará el avance del transporte eléctrico en el mundo” (Planelles, 2024).

Tal como llevan denunciando desde hace años activistas, como la CEO de la primera marca de moda sostenible británica Safia Minney en *Slave to fashion* (Minney, 2017) o el colectivo Unknown Fields Division en el documental *Unravelled* (2019) –centrado en el sector textil de la India (Unknown Fields Division, 2020)–, el impacto de la fabricación y el consumo de “moda rápida” es el segundo sector con más impacto medioambiental del planeta. Además, como quedó patente tras el incendio de una fábrica textil en Bangladesh que causó más de 120 muertes en 2012, es uno con condiciones laborales más precarias, tal como refleja *The Global Slavery Index 2023* (Walk Free Foundation, 2023).

La delicada representación del proceso de fabricación y posterior exportación a Occidente de la tela realizada artesanalmente con un hilo de oro, producida con los desechos de los metales de los viejos buques que acaban en los desguaces, como se muestra en *Unravelled*, revela los efectos perniciosos de la cadena de suministros de la moda rápida desde los campos de algodón hindúes hasta los puertos de embarque (Unknown Fields Division, 2020).

Según recoge el Parlamento Europeo, la producción textil ha aumentado de 58 millones de toneladas en 2000, a 109 en 2020, y se prevé que continúe aumentando hasta los 145 millones de toneladas en 2030. La Agencia Europea de Medio Ambiente advierte que:

las compras de textiles en la UE en 2020 generaron alrededor de 270 Kg de emisiones de CO₂ por persona. Esto significa que los productos textiles consumidos en la UE generaron unas emisiones de gases de efecto invernadero de 121 millones de toneladas. (Parlamento Europeo, 2020, párr. 7)

A pesar de que la Comisión Europea intenta endurecer las medidas sobre la producción y el consumo excesivo, lo cierto es que el Parlamento sigue teniendo pendientes actuaciones firmes para fomentar, por ejemplo, la recogida selectiva, la reutilización y el reciclaje. Mientras asociaciones como Greenpeace, Changing Market Founda-

tion, Ecologistas en Acción o Global Change Biology evidencian los efectos devastadores de esta realidad, empresas como Zara o Mango –paradójicamente– aprovechan la coyuntura para ofrecer a sus clientes la posibilidad de donar sus antiguos productos en una operación de *greenwashing* denunciada ante los medios de comunicación en campañas como “¿Una segunda vida para tu ropa?” (Greenpeace, 2024b, 2024c).

Un problema similar es el que se produce con el auge del turismo mundial. Tal como concluye un estudio liderado por Yan-Yen Sun, publicado recientemente en *Nature Communications* (Sun *et al.*, 2024). En él se señala, tras analizar los datos de 175 países entre 2009 y 2020, cómo esta actividad es una de las principales causas del aumento de las emisiones globales de carbono, al llegar a alcanzar la cifra récord de 8.8%, sin que se propongan a cambio medidas urgentes por parte de las autoridades para paliar sus efectos, y concienciar a la población mundial. Se necesita urgentemente lograr que los efectos positivos de estos sectores compensen a los negativos.

Como han reflejado desde la academia diversos autores (Cerrillo, 2024; Escrivà, 2023; Viñas, 2022), intentar frenar el cambio climático también es una cuestión de justicia social. Constituye un atropello sin paliativos, ya que los países del sur global, que históricamente han contribuido menos a las emisiones de carbono, son los más afectados por los desastres climáticos, evidenciando la urgencia de un enfoque global e inclusivo, donde los actores más responsables del problema asuman un mayor compromiso ético y político.

En este contexto, las reflexiones de Bruno Latour resultan esclarecedoras. En *Down to Earth: Politics in the New Climatic Regime* (Latour, 2018) advierte que la crisis climática es un síntoma de una desconexión más profunda entre los humanos y el sistema de relaciones ecológicas. El problema, tal como evidencian los datos, se ha instaurado gracias a un modelo globalizado que perpetúa las desigualdades estructurales, afectando desproporcionadamente al sur global mientras privilegia el crecimiento económico en los países industrializados.

El filósofo francés plantea la necesidad de un nuevo contrato político y social que reconozca las interdependencias globales y las responsabilidades diferenciadas. Este enfoque apuesta por construir sistemas más equitativos, integrando las voces y necesidades del sur global en las soluciones propuestas. Así, evitar el colapso no se limita a implementar nuevas tecnologías, sino que exige una transformación ética y política que refuerce los lazos entre los territorios y promueva dinámicas globales más justas y sostenibles.

Posicionamiento desde el diseño y el arte

El colapso climático representa una de las mayores amenazas de nuestro tiempo, desbordando las fronteras de disciplinas científicas y económicas para convertirse en un

desafío profundamente cultural, social y ético. Frente a la magnitud de esta crisis, es imprescindible adoptar enfoques transdisciplinares más allá de los límites tradicionales del conocimiento y promuevan la colaboración entre ámbitos aparentemente disjuntos, como son el diseño y el arte. Estas disciplinas, vistas habitualmente como ajenas a los debates técnicos, tienen el potencial de imaginar nuevas formas de habitar el mundo, movilizar emociones, transformar narrativas y activar soluciones creativas frente al deterioro ambiental.

El diseño, entendido como una herramienta para proyectar futuros posibles, tiene la capacidad de crear sistemas, productos y entornos que fomenten la sostenibilidad y el respeto por los ecosistemas. Para Ezio Manzini en *Design, When Everybody Designs* (2015), el diseño debe evolucionar hacia una práctica socialmente innovadora, donde las comunidades puedan cocrear soluciones que promuevan resiliencia y regeneración ambiental. Iniciativas como el diseño regenerativo que busca devolver más de lo que toma de la naturaleza, o la economía circular, en la que los desechos se transforman en recursos, son claros ejemplos de cómo esta disciplina puede ofrecer alternativas al modelo de consumo actual.

Don Norman que en *The Design of everyday Things* (2013) proclama la importancia de diseñar productos intuitivos y funcionales para los usuarios, olvidando cualquier referencia al impacto climático, se retracta en *Design for a Better World: Meaningful, sustainable, humanity centered* (Norman, 2024). Este texto, con un enfoque más actual, se centra en defender el diseño sostenible como una prioridad, demuestra el interés de su autor hacia las tecnologías verdes y los sistemas que promuevan prácticas sostenibles, tal como lo señala Romans en la entrevista que le realizó a Norman. (Romans, 2024).

El diseño y el arte, en sinergia con otros campos del conocimiento, tienen el poder de transformar lo abstracto en tangible, lo técnico en humano y lo urgente en acción. Ante la posibilidad de colapso climático, ambas disciplinas no solo nos ofrecen herramientas para resistir, sino también para imaginar y construir un mundo más justo, resiliente y conectado con la naturaleza.

Si bien es cierto que desde hace décadas artistas como Agnes Denes, pionera del ecofeminismo, que confronta la dualidad entre la naturaleza y el entorno urbano en "Wheatfield-A Confrontation" (1982), cosechando trigo en dos acres de Manhattan para focalizar las prioridades sociales del momento.

Desde una mirada contemporánea, destacamos "The Iron Ring", proyecto artístico de Cecilia Jonsson que explora la fitorremediación, proceso que utiliza plantas para extraer metales de suelos contaminados. La artista recolectó 24 kg de *Imperata cylindrica*, una planta invasora conocida por su capacidad para acumular hierro, de las riberas ácidas del río Tinto en España, zona afectada por la minería a cielo abierto. A partir de esta biomasa, Jonsson extrajo dos gramos de hierro, que transformó posteriormente en un anillo. El proyecto propone revertir la situación contribuyendo a la rehabilitación ambiental de antiguas zonas mineras (Jonsson, s. f.). La instalación resultante

incluye artefactos, documentación y un vídeo sobre las diferentes fases del proyecto, para crear conciencia crítica sobre el impacto de la actividad humana.

En otra línea de trabajo nos encontramos a Olafur Eliasson, cuya trayectoria artística está vinculada a la naturaleza desde sus inicios. En 2014, crea “Ice Watch” (2014), instalación compuesta por “doce bloques desprendidos de la capa de hielo de Groenlandia” (Studio Olafur Eliasson, 2014). Estos bloques fueron exhibidos en tres espacios urbanos estratégicos: el Ayuntamiento de Copenhague, coincidiendo con la publicación del Quinto Informe de Evaluación sobre el Cambio Climático del IPCC de la ONU; la Plaza del Panthéon en París, durante la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Clima (COP21); y en Londres, frente a la sede europea de Bloomberg y la Tate Modern.

El proyecto de François Ronsiaux, “United Land” (2009-2020), explora las nociones de territorialidad y las psicologías humanas frente a la posible desaparición de sus espacios vitales. A través de paisajes utópicos submarinos, la serie simboliza la pérdida de control del ser humano ante la hipótesis de un deshielo global (Ronsiaux, 2024).

Asimismo, proyectos como “Pollution Pods” de Michael Pinsky (2024), que recrean atmósferas contaminadas de Londres, Nueva Delhi, São Paulo y Beijing en cinco cúpulas geodésicas interconectadas, ayudan a generar una experiencia inmersiva que sensibiliza al público sobre los efectos del aire contaminado, que se asocia a casi 7 millones de muertes prematuras anuales (Organización Mundial de la Salud, 2024). Tal como explica el artista: “Los visitantes emprenden un viaje que comienza en un entorno costero de Noruega y atraviesa una serie de celdas en las que la contaminación se intensifica progresivamente, pasando de entornos secos y fríos a condiciones cálidas y húmedas” (Pinsky, 2024).

Benjamin Grant refleja el impacto humano sobre el planeta transformando imágenes satelitales en su serie “Overview”. A través de estas “vistas generales” de alta resolución, sus imágenes revelan patrones que evidencian la expansión urbana, la deforestación, la agricultura intensiva y el retroceso de los glaciares. Este enfoque visual, acompañado por las coordenadas exactas que delimitan el espacio representado, está inspirado en el concepto del *overview effect* experimentado por astronautas, que busca cambiar nuestra percepción sobre el equilibrio entre desarrollo y sostenibilidad (Grant, 2016). Tanto en *Overview: A New Perspective of Earth* (Grant, 2016) como en *Overview Timelapse* (Grant & Dougherty, 2020) se intenta que los espectadores vayan más allá de la estética y de la atracción hipnótica de su obra, y sean conscientes de los estragos causados en el planeta “para intentar cambiarla a mejor” (Simon, 2020).

Es evidente que el arte, con su habilidad para sensibilizar e inspirar, desempeña un rol crucial en la generación de conciencia colectiva y en la construcción de imaginarios que invitan a la acción climática. Tal como afirma T. J. Demos, el arte puede “visualizar el cambio climático de maneras que la ciencia no puede, transformando datos en experiencias emotivas y comprensibles” (Demos, 2017, p. 12). Este enfoque es esencial en un contexto donde el impacto del cambio climático a menudo se percibe

como una cuestión abstracta o lejana. El arte no solo traduce cifras y proyecciones en narrativas que conectan emocionalmente con las personas, sino que también invita a reflexionar sobre la responsabilidad compartida en esta crisis.

Esta línea de trabajo es la que propone Natalie Jeremijenko en “Environmental Health Clinic” (2007), proyecto que combina arte, diseño y ciencia para abordar problemas ambientales desde una perspectiva participativa y práctica. Jeremijenko, artista e ingeniera reconocida por sus proyectos transdisciplinares, concibe esta clínica como un espacio en el que los “pacientes” pueden buscar “diagnósticos” y soluciones para mejorar la salud ambiental de sus comunidades, fomentando de ese modo una conexión activa y transformadora con el entorno, a través de instituciones culturales y exhibiciones que buscan un beneficio recíproco entre la ciudadanía y la ciudad. Todas las investigaciones y acciones se llevan a cabo de manera pública y transparente, de manera que afiance el compromiso de la ciudadanía y las instituciones, a través de las evidencias recogidas en cada caso de estudio.

Películas como *An Inconvenient Truth* (2005) de Davis Guggenheim o *Demain* (2016) de Cyril Dion y Mélanie Laurent, desde un punto de vista más realista, y series distópicas como *The Architect* (2023) o *El Colapso* (2019) reflejan la angustia contemporánea a todos los aspectos relacionados con una crisis que parecía lejana. Todas reflejan la multiplicidad de factores que se proyectan en nuestra cotidianeidad: las pequeñas acciones, los hábitos de consumo, las estrategias empresariales desmedidas, el individualismo, la escasez de vivienda o la precariedad, así como algunas reacciones locales ante el inminente colapso social y económico.

El apocalipsis o el “presente póstumo”, tal como lo denomina la filósofa Marina Garcés, nos atrapa en la angustia de no saber ni cómo ni cuándo sucederá (Garcés, 2019). En *El tiempo de la promesa* recalca que el momento actual “es el tiempo que solo se puede ocupar de gestionar los efectos y residuos de un modo de vida (...) que ya ha sido declarado inviable” (Garcés, 2023, p. 61).

Estas simulaciones y descripciones de situaciones límite nos retrotraen a “Mitigation of Shock” (2017) y a *Spaceship Earth* (2020) de Matt Wolf, del estudio de diseño especulativo Superflux, que recrea un hogar diseñado para afrontar las consecuencias del cambio climático en un hipotético piso de Londres en el 2050:

Un futuro en el que el clima extremo ha puesto en riesgo la cadena de abastecimiento mundial. Muchos productos cotidianos se han agotado o se han convertido en lujos al alcance de pocos. Como respuesta a ese problema, el espacio residencial se ha dedicado cada vez en mayor medida a formas experimentales de agricultura doméstica. Se han improvisado ordenadores (...) para monitorizar el cultivo doméstico de alimentos. (Vicente & Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 2017).

Concebida para la exposición *Después del fin del Mundo*, en el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB), promueve soluciones ideadas con recursos

existentes para garantizar la seguridad alimentaria y fomentar la autosuficiencia. Destaca el uso de sistemas como hidroponía para cultivo interior, tecnologías de reciclaje de agua y nutrientes, y fusionando tecnología básica, artículos de consumo, y conocimientos tradicionales. El intercambio y la experimentación resurgen como pilares fundamentales en un contexto donde la obsolescencia del consumismo se hace evidente. En este espacio, se desarrollan y evalúan alternativas que, a la vez, evocan una estética inspirada por los escenarios *ciberpunk*. Como referencia cultural, el apartamento presentado recuerda a descripciones del *Neuromante* de William Gibson (1984) o a algunas atmósferas visuales de *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, obras que plantearon futuros distópicos. Sin embargo, estas visiones ya no se perciben como distantes o ficticias: se contemplan como posibles realidades a las que nuestros hijos podrían llegar a enfrentarse.

El efecto es devastador, así que urge encontrar soluciones. El colectivo Superflux ofrece una vía alternativa que confronta nuestras contradicciones: mientras los expertos lanzan advertencias sobre la sostenibilidad, el estilo de vida contemporáneo perpetúa prácticas insostenibles, como poseer varios coches, instalar césped artificial, iluminar nuestras ciudades excesivamente, utilizar pantallas sin moderación o desperdiciar alimentos.

El proyecto sigue en marcha en la actualidad, intentando fomentar su espíritu transformador y su crítica de alto nivel a las consecuencias de la inacción (Superflux, 2024). Se ha afianzado la investigación sobre la relación humana con la ecología más profunda, y se ha desarrollado una aplicación para controlar el sistema de cultivo, y compartir ideas y experiencias entre colaboradores, actualizando de este modo el concepto de soberanía alimentaria proclamado a inicios de siglo por Michael Winfuhr y Jennie Jonsén (Windfuhr & Jonsén, 2005), mostrándolo como el único modo de resiliencia.

La combinación de tecnologías innovadoras y tradiciones en desuso ofrece soluciones factibles y urgentes. Este enfoque coincide con las conclusiones de estudios recientes sobre economías circulares, que enfatizan la necesidad de reducir el desperdicio y maximizar el uso de recursos locales (Ellen MacArthur Foundation, 2024; Parlamento Europeo, 2023).

Spaceship Earth (2019), dirigido por Matt Wolf y estrenado en el Festival de Cine de Sundance en 2020, retrata la cara opuesta del proyecto anterior. Narra la historia del experimento *Biosphere 2*, realizado en 1991 en el desierto de Arizona, que aisló a ocho personas voluntarias durante dos años dentro de una estructura cerrada que buscaba replicar los ecosistemas de la Tierra, con el objetivo de investigar la posibilidad de crear hábitats autosuficientes en otros planetas (Wolf, 2020). El documental explora tanto los logros ecológicos como las controversias sociales y científicas que marcaron un experimento de altas expectativas, pero que fue desestimado por numerosos científicos.

A través de imágenes de archivo y entrevistas con los participantes originales, *Spaceship Earth* reflexiona sobre las aspiraciones del proyecto, los desafíos técnicos, los

conflictos internos de liderazgo, la falta de previsión y rigor científico que llevaron al fracaso. Lo que podría haber resultado ser un proyecto innovador, derivó –desgraciadamente– en una especie de Gran Hermano televisivo que logró demostrar los problemas de comportamiento e interrelación de los seres humanos (Knibbs, 2020). La paradoja entre la teoría y la práctica trae a la memoria *Naves misteriosas* (*Silent Running*) (1972) de Douglas Trumbull, en la que el científico encargado de salvaguardar la flora que ha desaparecido de nuestro planeta en tres naves espaciales interconectadas recibe la orden de destruirlas (Trumbull, 1972).

Conclusiones

El diseño y el arte, en sinergia con otros campos del conocimiento, tienen el poder de transformar lo abstracto en tangible, lo técnico en humano y lo urgente en acción. En el contexto del colapso climático, estas disciplinas no solo nos ofrecen herramientas para resistir, sino también para imaginar y construir un mundo más justo, resiliente y conectado con la naturaleza.

La sostenibilidad emerge como un eje central para garantizar que las actividades humanas sean compatibles con la conservación a largo plazo del medioambiente. Esto requiere modelos de desarrollo que prioricen el equilibrio entre el bienestar humano y los límites planetarios, asegurando un uso responsable y equitativo de los recursos.

En paralelo, la mitigación se posiciona como una necesidad inaplazable para minimizar los efectos del cambio climático mediante acciones concretas. Desde la reducción de emisiones de carbono hasta la implementación de energías limpias, estas estrategias deben orientarse a resultados tangibles que desaceleren el deterioro ambiental.

Frente a los cambios ya inevitables, la adaptación se convierte en una herramienta clave. Preparar a las comunidades para afrontar los impactos sociales y económicos del cambio climático implica fomentar la flexibilidad necesaria para responder a las transformaciones en los territorios y las dinámicas naturales.

Por otro lado, la resiliencia aparece como una capacidad fundamental para enfrentar un mundo en constante transformación. No solo implica recuperarse tras una crisis, sino también anticipar, aprender y fortalecerse a partir de las perturbaciones, promoviendo sistemas sociales, económicos y ambientales más robustos.

La crisis climática, además, exige un cambio sociopolítico profundo, impulsando una transformación social que permita abordar los retos globales desde la justicia climática y social. Este proceso demanda la reconfiguración de estructuras de poder, prácticas culturales y valores, fomentando un enfoque inclusivo y participativo.

Finalmente, la colaboración se erige como un principio imprescindible para hacer frente a los complejos desafíos climáticos. Al combinar fortalezas y conocimientos de

múltiples disciplinas, culturas y sectores, se pueden construir soluciones innovadoras e integrales que respondan a las diversas dimensiones del cambio climático.

El colapso climático puede comprenderse como la falta de estabilidad y previsibilidad que ha caracterizado el Holoceno, como resultado de la acumulación de gases de efecto invernadero, la baja resiliencia de los ecosistemas y la activación de procesos que intensifican el calentamiento global. Llegados a este punto, urge una transformación profunda en las políticas ambientales y económicas globales. Abordar este fenómeno requiere implementar acciones y estrategias transversales para frenar y revertir los efectos adversos que están llevando a un estado irreversible de degradación ambiental, de graves consecuencias para los ecosistemas, las sociedades y la economía.

Estas reflexiones subrayan la urgencia de adoptar una perspectiva transdisciplinar que permita no solo analizar, sino también imaginar y construir futuros sostenibles. Desde el diseño, el arte y la investigación se plantean nuevas maneras de conectar las demandas del presente con las visiones de un futuro más justo y resiliente.

Referencias

- Cerrillo, A. (Coord.). (2024). *El mapa de la crisis ambiental en España*. Icaria.
- Demos, T. J. (2017). *Against the anthropocene: Visual culture and environment today*. Sternberg Press.
- Ellen MacArthur Foundation. (2024). *Circular economy introduction*. <https://www.ellen-macarthurfoundation.org/topics/circular-economy-introduction/overview>
- Environment, U. N. (2024, octubre 17). *Informe sobre la Brecha de Emisiones 2024*. UNEP-UN Environment Programme. <https://www.unep.org/es/resources/informe-sobre-la-brecha-de-emisiones-2024>
- Escrivà, A. (2023). *Contra la sostenibilidad* (1.ª ed.). Arpa Editores.
- European Environment Agency. (2024, 15 de abril). *EEA greenhouse gases: Data viewer*. <https://www.eea.europa.eu/en/analysis/maps-and-charts/greenhouse-gases-viewer-data-viewers>
- Garcés, M. (2019). Condición póstuma, o el tiempo del «todo se acaba». *Nueva Sociedad*, (283), 16–27. <https://nuso.org/articulo/condicion-postuma-o-el-tiempo-del-to-do-se-acaba/>
- Garcés, M. (2023). *El tiempo de la promesa*. Anagrama.
- Grant, B. (2016). *Overview: A new perspective of Earth*. Ambphoto.
- Grant, B. & Dougherty, T. (2020). *Overview Timelapse: How we change the Earth*. Ten Speed Press.
- Greenpeace. (2024a). *COP29: Lo que necesitas saber sobre la Cumbre del Clima*. Greenpeace España. <https://es.greenpeace.org/es/noticias/cop29-lo-que-necesitas-saber-sobre-la-cumbre-de-cambio-climatico/>
- Greenpeace. (2024b). *No caigas en la trampa del “reciclaje” de la moda*. Greenpeace España. <https://es.greenpeace.org/es/noticias/no-caigas-en-la-trampa-del-reciclaje-de-la-moda/>
- Greenpeace. (2024c, 26 de noviembre). *¿Una segunda vida para tu ropa?* Greenpeace España. <https://es.greenpeace.org/es/en-profundidad/una-segunda-vida-para-tu-ropa/>
- Greenpeace International. (2019). *Countdown to extinction*. <https://www.greenpeace.org/international/publication/22247/countdown-extinction-report-deforestation-commodities-soya-palm-oil/>

- Jonsson, C. (s. f.). *The Iron Ring*. Mysite. <https://www.ceciliajonsson.com/13-the-iron-ring>
- Knibbs, K. (2020, 12 de mayo). Spaceship Earth and the value of utopian thinking. *Wired*. <https://www.wired.com/story/spaceship-earth-utopianism/>
- Latour, B. (2018). *Down to Earth: Politics in the new climatic regime* (1.ª ed.). Polity Press. <http://www.bruno-latour.fr/node/754.html>
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (R. Coad, Trad.). MIT Press.
- Minney, S. (2017). *Slave to fashion*. New Internationalist Publications Ltd.
- Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible* (p. 40). Asamblea General de las Naciones Unidas. <https://www.agenda2030.gob.es/objetivos/objetivo5.htm>
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.
- Norman, D. A. (2024). *Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered*. MIT Press.
- Organización Mundial de la Salud. (2024, 16 de octubre). *Contaminación del aire doméstico*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/household-air-pollution-and-health>
- Otto, I. M., Donges, J. F., Cremades, R., Bhowmik, A., Hewitt, R. J., Lucht, W., Rockström, J., Allerberger, F., McCaffrey, M., Doe, S. S. P., Lenferna, A., Morán, N., van Vuuren, D. P. & Schellnhuber, H. J. (2020). Social tipping dynamics for stabilizing Earth's climate by 2050. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 117(5), 2354-2365. <https://doi.org/10.1073/pnas.1900577117>
- Parlamento Europeo. (2023, 24 de mayo). *Economía circular: Definición, importancia y beneficios*. <https://www.europarl.europa.eu/topics/es/article/20151201STO05603/economia-circular-definicion-importancia-y-beneficios>
- Parlamento Europeo. (2020, 29 de diciembre). *El impacto de la producción textil y de los residuos en el medio ambiente*. <https://www.europarl.europa.eu/topics/es/article/20201208STO93327/el-impacto-de-la-produccion-textil-y-de-los-residuos-en-el-medio-ambiente>
- Pinsky, M. (2024). *Pollution Pods*. <https://www.michaelpinsky.com/portfolio/pollution-pods-2/>

- Planelles, M. (2024, 5 de diciembre). De la gasolina al plástico: La estrategia de negocio de las petroleras que bloquea tratados medioambientales. *El País*. <https://el-pais.com/clima-y-medio-ambiente/2024-12-05/de-la-gasolina-al-plastico-la-estrategia-de-negocio-de-las-petroleras-que-bloquea-tratados-medioambientales.html>
- Rockström, J., Steffen, W., Noone, K., Persson, Å., Chapin, F. S. I., Lambin, E., Lenton, T., Scheffer, M., Folke, C., Schellnhuber, H. J., Nykvist, B., de Wit, C., Hughes, T., van der Leeuw, S., Rodhe, H., Sörlin, S., Snyder, P., Costanza, R., Svedin, U., ... Foley, J. (2009). Planetary boundaries: Exploring the safe operating space for humanity. *Ecology and Society*, 14(2). <https://doi.org/10.5751/ES-03180-140232>
- Romans, A. (2024, junio 27). Don Norman: «Lo más importante es crear productos que se adapten a la vida de las personas; su estética es secundaria». *Ethic*. <https://ethic.es/2024/06/entrevista-don-norman/>
- Ronsiaux, F. (2024). *United Land*. <http://unitedland.fr/>
- Simon, M. (2020, 14 de octubre). See Earth transform like you're a time-traveling astronaut. *Wired*. <https://www.wired.com/story/see-earth-transform-like-youre-a-time-traveling-astronaut/>
- Studio Olafur Eliasson. (2014). *Ice Watch*. <https://olafureliasson.net/artwork/ice-watch-2014/>
- Sun, Y.-Y., Faturay, F., Lenzen, M., Gössling, S. & Higham, J. (2024). Drivers of global tourism carbon emissions. *Nature Communications*, 15(1), 10384. <https://doi.org/10.1038/s41467-024-54582-7>
- Superflux. (2024). *Mitigation of Shock* (London). <https://superflux.in/index.php/work/mitigation-of-shock/>
- Trumbull, D. (Dir.). (1972). *Naves misteriosas* [Video]. <https://www.filmaffinity.com/es/film826016.html>
- Unknown Fields Division. (2020). *Unravelled*. <https://liamyoung.org/projects/unravelled>
- Vicente, J. L. de & Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (Eds.). (2017). *Después del fin del mundo*. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona.
- Viñas, J. M. (2022). *Nuestro reto climático*. Alfabeto Editorial.
- VV. AA. (2022). *Clima*. El Gato y la Caja. <https://www.buscalibre.mx/>
- Walk Free Foundation. (2023). *The Global Slavery Index 2023—World*. Walk Free. <https://reliefweb.int/report/world/global-slavery-index-2023>

- Windfuhr, M. & Jonsén, J. (2005). *Food sovereignty: Towards democracy in localized food systems*. ITDG.
- Wolf, M. (Dir.). (2020). *Spaceship Earth* [Documental]. Impact Partners; RadicalMedia; Stacey Reiss Productions.

Sobre los autores

Luis Antonio Rivera Díaz

Es profesor e investigador en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa. Su trabajo académico se centra en la relación entre diseño, retórica y educación superior, con especial interés en los desafíos didácticos que enfrentan los talleres proyectuales en las licenciaturas de diseño en México.

Es egresado de la Licenciatura en Pedagogía por la Universidad Nacional Autónoma de México y Maestro en Gestión del Diseño Gráfico por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.

A lo largo de su trayectoria ha participado activamente en el fortalecimiento institucional del campo del diseño en México. Fue uno de los fundadores de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, ENCUADRE, donde coordinó servicios educativos y fungió como presidente entre 2005 y 2007. Entre 2012 y 2025 participó como evaluador externo del Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (COMAPROD), organismo para el cual coordinó equipos académicos encargados de la elaboración y aplicación de sus guías y procedimientos de evaluación. Actualmente preside este organismo.

Ha impulsado proyectos editoriales como la colección *Antologías* de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, así como el programa editorial de COMAPROD. Es autor de artículos y libros, entre ellos *El marco de la retórica y la educación superior del diseño* y *Poner ante los ojos: tres entrevistas y una reflexión pedagógica*. En la Universidad Autónoma Metropolitana Cuajimalpa imparte las asignaturas Diseño y Sociedad y Teoría del Diseño y asesora proyectos terminales.

María Georgina Vargas Serrano

Es profesora investigadora adscrita al Departamento de Procesos y Técnicas de Realización de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Su trabajo académico se orienta al estudio de la enseñanza del diseño, la evaluación educativa y la tipografía.

Realizó su formación inicial en Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco y cursó la especialidad y la maestría en Educación por la Universidad Mexicana.

Ha impartido docencia en el Tronco General de Asignaturas y en la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica desde 1986. Fue Coordinadora Divisional de la Licenciatura (2017–2021) y Coordinadora Divisional de Docencia de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (2021–2024). Cuenta con Perfil Deseable PRODEP.

Ha publicado artículos en revistas nacionales e internacionales y coordinado cuadernillos universitarios y libros colectivos sobre formación de diseñadores y arquitectura.

Mónica E. Gómez Ochoa

Es profesora investigadora de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, especializada en diseño editorial y tecnologías digitales aplicadas a la enseñanza.

Es Diseñadora de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, Especialista en Diseño Editorial por la Editorial Versal y Maestra en Diseño de la Comunicación Gráfica en el área de Nuevas Tecnologías por la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

Desde 2008 forma parte del profesorado-investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco. Ha publicado capítulos de libro y artículos en memorias y revistas especializadas.

Su línea de investigación aborda el diseño editorial, el estudio del libro de texto electrónico como herramienta en el aula y el uso de plataformas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Montserrat P. Hernández García

Es profesora investigadora de tiempo completo en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, e integrante del Área de Nuevas Tecnologías desde 2015. Su trabajo académico se centra en la enseñanza del diseño y en la articulación entre cultura digital, procesos formativos e investigación participativa en el campo del diseño.

Es Diseñadora de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco; Maestra en Comunicación Visual por la Universidad Mexicana, y Licenciada en Psicología por la Facultad de Estudios Superiores Iztacala de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Desde 2012 ha impartido docencia en el Tronco General de la División de Ciencias y Artes para el Diseño y en la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, abordando temáticas como lenguaje básico de diseño, diseño editorial, tipografía, artes gráficas, pre prensa, razonamiento y lógica, desarrollo profesional y comunicación.

Su línea de investigación se orienta al estudio de la enseñanza del diseño, la sustentabilidad en la práctica del diseño, la cultura digital, la ergonomía cognitiva aplicada al diseño de interfaces de usuario y la transdisciplina en el diseño.

Martha Isabel Flores Avalos

Es investigadora, docente y artista visual especializada en procesos creativos, comunicación visual y estudios del diseño.

Es Licenciada en Diseño de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Fue becaria del gobierno de Polonia en la Escuela de Artes Plásticas de Poznań. Cuenta con Maestría en Gestión del Diseño por la Universidad Intercontinental y Maestría en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Obtuvo el Doctorado en Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

Desde 1993 es Profesora Investigadora en el Departamento de Síntesis Creativa de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Ha ocupado cargos académicos como la Coordinación de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica y la Secretaría del Comité Ejecutivo de ENCUADRE. En 2015 recibió el Premio a la Docencia y actualmente es Coordinadora de Extensión Universitaria y Difusión Cultural.

Su producción incluye artículos y prólogos en revistas indexadas, libros colectivos, participación en grupos de investigación artística y exposiciones nacionales e internacionales. Es cofundadora del despacho Diseño44.

Sandra Amelia Martí

Es profesora investigadora, artista visual y performancera adscrita al Área de Procesos Creativos y Comunicación en el Arte y el Diseño del Departamento de Síntesis Creativa de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Su trabajo articula arte contemporáneo, diseño, performance y estudios urbanos desde una perspectiva interdisciplinaria que vincula investigación académica, producción artística y gestión editorial.

Cuenta con Maestría en Artes Visuales por la Academia de San Carlos de la Universidad Nacional Autónoma de México y Doctorado en Comunicación y Pensamiento Estratégico por el Centro Avanzado de Comunicación “Eulalio Ferrer”.

Ha desarrollado una amplia trayectoria artística con exposiciones, acciones y eventos en México y el extranjero. Su obra pictórica *Laguna de Guanacache* forma parte de la colección Arte de Nuestra América Haydee Santamaría de Casa de las Américas, en La Habana, Cuba.

Fue responsable del Programa Editorial de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (2013–2016) y es cofundadora del Seminario INSEDIA. Ha publicado artículos y prólogos y actualmente desarrolla la performance *Besadora de Ciudades*.

Paloma González Díaz

Es docente e investigadora especializada en cultura digital, en la evolución de la creación digital, la interacción y las relaciones de poder que se establecen a través de la tecnología. Es profesora responsable de asignaturas de interacción, experiencia de usuario y creación audiovisual en los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicaciones de la Universitat Oberta de Catalunya.

Es Licenciada en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid y Doctora en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona. Forma parte del grupo de investigación DARTS (Diseño, Arte, Tecnología y Sociedad), codirige la revista *MOSAIC* y participa en el Observatorio de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicaciones y en la comisión de los Premios Internacionales Equit@t.

Ha impartido docencia en centros de diseño como Escola Massana, BAU, Eina y Elisava, desarrollando metodologías para proyectos interactivos creativos y docentes. Desde 2007 publica el blog especializado *Uncovering Ctrl*, dedicado al media art, vigilancia y privacidad, integrado al Archivo Español de Media Art AEMA/SAOMA.

Ha participado en congresos internacionales vinculados con arte, ciencia y cultura digital en instituciones como CERN, LABoral Centro de Arte, DHUB Museu del Disseny de Barcelona y diversas universidades europeas y mexicanas.

Lorena Noyola Piña

Es profesora investigadora de tiempo completo en la Facultad de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos e Investigadora Nacional Nivel 1. Su trabajo se centra en el estudio de la imagen y los elementos formales del diseño como generadores de conocimiento.

Realizó la maestría y el doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, ambos con medalla al mérito universitario y beca CONAHcyT.

Ha desempeñado cargos de gestión académica, entre ellos la dirección de la Facultad de Artes y la fundación y dirección de la Facultad de Diseño de la UAEM. Imparte docencia en licenciatura y posgrado, dirige tesis y participa como dictaminadora de revistas indexadas, congresos y comités editoriales. Ha dirigido programas de prácticas profesionales y servicio social vinculados con sus líneas de investigación.

Ha desarrollado producción editorial para el INAH, la UAEM y el Fondo de Cultura Económica. Fue diseñadora de la revista *Alquimia* durante diez años y ha coordinado colecciones editoriales académicas. Es miembro de la Academia de Ciencias Sociales y Humanidades del Estado de Morelos. Ha escrito artículos de investigación y difusión indexados, capítulos de libros, dos libros de investigación y coordinado libros colectivos.

Diana Elena Barcelata Eguiarte

Es profesora investigadora titular de tiempo completo en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, responsable del área de Estética, Cultura y Semiótica del Departamento de Teoría y Análisis. Su trabajo se centra en la semiótica aplicada a la imagen, los estudios culturales, patrimonio cultural, procesos de significación y las prácticas estéticas en el espacio urbano.

Es doctora y maestra en Ciencias y Artes para el Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Cuenta con una Especialidad en Filosofía Crítica de la Cultura por la Universidad Intercontinental y una especialidad en Arte por Studio Giambo, Florencia. Realizó una estancia académica en la Universidad de Valladolid (España, 2025).

Participa en licenciatura y posgrado, dirige tesis y cuenta con Perfil Deseable PRO-DEP y pertenece al Sistema Nacional de Investigadores. Ha co-coordinado el libro *Procesos Creativos y Nuevas Tecnologías en Arte y Diseño* y publicado artículos y capítulos de libros bajo la modalidad doble ciego sobre patrimonio cultural, museografía, videojuegos, pop art y cultura visual.

Actualmente investiga procesos de significación en comunidades urbanas y prácticas estéticas en festividades religiosas.

Francisco Gerardo Kloss Fernández del Castillo

Es investigador, académico y profesional del diseño editorial, profesor investigador en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

Se formó como diseñador en la Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco, obtuvo la Maestría en Edición por la Universidad de Guadalajara y el Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Su línea de investigación aborda la cultura editorial desde una perspectiva sociológica centrada en los procesos de producción, circulación y lectura.

Fue responsable del Programa Editorial de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (1992–1997), creador del boletín *Espacio Diseño*, coordinador de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica (2000–2005) y de la Maestría en Diseño y Producción Editorial (2006–2019).

Ha trabajado como diseñador, editor, corrector, tipógrafo, guionista, publicista y reportero. Es autor de libros y artículos sobre diseño editorial, lectura y derecho de autor, y ha impartido conferencias y talleres en diversas universidades mexicanas, contribuyendo al desarrollo del campo académico de los Estudios Editoriales en México.

Primera edición, diciembre 2025
Libro electrónico
Hecho en Cuernavaca, Morelos
México



En el ámbito de los diseños, las nociones de conocimiento y creación se han redefinido debido a la conjunción de disciplinas que históricamente se habían considerado distantes e inclusive inconexas. Esta convergencia ha dado origen a la emergencia de un campo de estudio conocido como transdisciplinar, cuyo objetivo consiste en la interacción entre distintas áreas del saber al rebasar los límites y fronteras tradicionalmente impuestos al conocimiento, la metodología y la manera de diseñar las investigaciones y sus objetos de estudios. Es así que la transdisciplina no es solo una tendencia académica; es una respuesta necesaria frente a la complejidad del mundo contemporáneo, a su propia complejidad.

Aquí se considera que los distintos ámbitos en los que se despliegan las prácticas del diseño se comprenden y explican con mayor claridad al abrir las posibilidades de contar con formas simultáneas e incluyentes de abordar las problemáticas del mundo actual. La presente obra tiene como objetivo exponer una polifonía de especialistas en las áreas del diseño, el arte y las ciencias sociales, quienes contribuyen a la apertura del diálogo y la discusión elementos ambos que fortalecen al conocimiento y la investigación de las ciencias humanas, así como al desarrollo tecnológico, teórico e interpretativo del diseño.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS



Casa abierta al tiempo



Coordinación de Extensión
Universitaria y Difusión Cultural

DG: Nicole Rodríguez