



Producción y análisis del diseño a partir de la identificación de su relación dialógica

GUIOMAR JIMÉNEZ OROZCO

CENTRO

gjimenez@centro.edu.mx

Doctora en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y Comunicación. Maestra en Comunicación y Lenguajes Visuales. Licenciada en Teoría del Arte. Ha publicado diversos artículos sobre tecnocultura, diseño y cine para diversas revistas especializadas y libros. Es asesora de desarrollo de programas educativos relacionados con videojuegos. Ha impartido conferencias sobre diseño, cine y tecnología en la UAM Xochimilco, en MXRioDesign, en RedMediaFest, VRfest MX, DEVHR. Docente desde 2004 en diferentes instituciones como Centro, Universidad Anáhuac, Universidad Simón Bolívar, entre otros.

En el texto se reflexiona sobre cómo acercarse a la metodología de análisis y producción del diseño a partir de la identificación de su relación dialógica con cinco puntos de encuentro: significaciones imaginarias, enunciaciones-discursos, cuerpo, haceres y objetos, desde una perspectiva rizomática. **Palabras clave:** *Diseño, relación dialógica, metodología.*

This text reflects on the methodology of analysis and production of design starting from identifying its dialogic relationship with five ways to approach design; the imaginary of its meanings, utterances/discourse, body, actions, and objects, from a rhizomatic perspective. Keywords: Design, dialogic relationship, methodology.

INTRODUCCIÓN

Para entender cómo el diseño se plantea y replantea históricamente, en este trabajo, a manera de reflexión, se identifica una relación dialógica con cinco puntos de encuentro: significaciones imaginarias, enunciaciones-discursos, objetos, cuerpo y haceres. Esta relación dialógica se realiza desde la perspectiva de afluencias deleuzianas y guattarianas,¹ que no establecen una relación lineal, sino rizomática, entendiendo el mundo sin principio o fin, como un encuentro y desencuentro que transforman las conexiones y rupturas. Luego entonces, se piensa el diseño como un fenómeno no cerrado, sino como una mesa, un punto de encuentro que transforma. Así, los imaginarios, enunciaciones-discursos, cuerpo, haceres y objetos confluyen y se transforman unos a otros; es decir, hay un diálogo en el que se intercambia “información” generando posturas en el diseño de diversa índole, evitando una postura lineal y planteando una relacional, lo cual obedece a la naturaleza de la vida y enriquece las perspectivas.

En el desarrollo del análisis de la relación dialógica en el diseño, primero se explica el supuesto del hacer diseño y su dialogicidad; después se revisa el tema de las significaciones imaginarias con el fin de identificar cómo las creencias ordenan y dan peso a la existencia humana. En seguida se revisa la propuesta de relación dialógica y los puntos de encuentro ya mencionados.

En la relación que se establece entre un creador y el diseño como discurso y campo de ser y hacer, se puede identificar un diálogo entre ambas entidades, en donde la interacción implica intercambio entre el tiempo y espacio en el que vive e interactúa con el evento, a partir de la apropiación de construcciones simbólicas que se significan y resignifican en un ir y venir y se concretan en objetos que se diseñan. En esta dinámica se puede identificar la construcción de significaciones imaginarias, es decir, “realidades” edificadas en las que se ubican relaciones que están identificadas socialmente aunque su origen no sea racional, ni real como sucede con los ritos y creencias, pero que

ordenan y cohesionan grupos en una forma de ser dando lugar a las posturas sobre el diseño. Por ejemplo, existe el diseño de objetos de lujo porque en una sociedad capitalista existe el imaginario del poder adquisitivo que diferencia las clases sociales. Este imaginario se hace tangible cuando se compran objetos cuyo valor económico es muy alto y sólo pocos pueden acceder a ese hacer.

EL HACER DISEÑO

El hacer diseño implica un proceso conceptual en el que se conjugan imágenes mentales, lenguajes,² así como posibilidades materiales, lo que involucra procesos cognitivos complejos que reúnen la materia, la forma y la finalidad. Para analizar y entender las dinámicas del diseño que son producto de las relaciones contextuales se deben revisar sus dimensiones simbólicas, sociales y factuales.

Para construir una metodología de análisis y creación asertiva, el diseñador debe entender cómo se construye la realidad en donde ejerce su profesión; para esto, en la perspectiva de este trabajo, se propone reflexionar sobre la relación dialógica existente entre los objetos (en este caso de diseño), con las significaciones imaginarias, las enunciaciones, los haceres y el cuerpo³ que dan lugar al diseño.

Al identificar estas relaciones, se puede revisar y comprender cómo es que se crean herramientas punzocortantes para la acción de la caza; cómo, desde las realidades prehistóricas, se da la construcción de espacios cotidianos y sagrados que vinculan al ser humano con la vida y lo divino en su origen hasta cómo es que se generaron microchips que almacenan millones de datos, así como entes con inteligencia sintética que son capaces de resolver problemas en segundos.

En el diseño existe una heterogeneidad por la diversidad de objetos, imágenes y discursos que están implicados, al igual que una diversidad en cuanto se identifica como una institución que entreteteje, desde las significaciones imaginarias, una realidad económico-funcional, insti-

1. G. Deleuze y F. Guattari, “Introducción”, en *Rizoma*, Valencia, Pretextos, 2013.

2. Ó. Salinas Flores, *Historia del diseño industrial*, México, Trillas, 2009.

3. G. Jiménez Orozco, *Videojuegos y jugadores. Cibernarrativas que dialogan con imaginarios* [Tesis Doctoral]. Iconos. Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, 2016.

tucional y simbólica.⁴ Así, el diseño es una significación imaginaria que se plantea como un territorio “delimitado”, anclado en la significación de una sociedad basada en un modelo económico que le da un lugar como campo de especialización; es decir, se generan representaciones sociales sobre el tema, se designan finalidades de acción y se establecen afectos.⁵ De tal forma que el diseño se erige como una significación instituida que se ejerce según el contexto al que pertenece.⁶ De ahí que se encarna en acciones y objetos específicos ya que implican creencias o estados de vida con relación a esta área.

En principio, la prospección de un lenguaje de diseño no viene de la materia, sino de la proyección de formas de vida alternas que parece que no existían más que en la imaginación y que devinieron en una proyección de maneras de hacer el mundo que a veces se proyectan en la transformación de la materia que constituye objetos. Por ejemplo, el caso de la producción de automóviles que se fabrican y se manejan porque está instituido en un sistema, al igual que el habla de cierta lengua está establecida en otro régimen;⁷ pero ambos son una construcción imaginaria que ordena cada contexto.

La imaginación permite construir lugares y formas de vida a partir de la experiencia, de la observación, de la *eureka* o del accidente que conectan y rompen con lo “conocido”, pero hay que tener claro que estas formas son construidas, no devienen de natura, sino que se instituyen a partir de creencias y de significaciones imaginarias.

SIGNIFICACIONES IMAGINARIAS

Cornelius Castoriadis plantea que el humano se congrega en una sociedad por medio de imaginarios que lo caracterizan y, por tanto, constituyen su identidad; es decir, lazos que no son físicos, sino que se ubican en una dimensión

simbólica que implica una integración de saberes, creencias, realidades, ideologías, entre otras, que conforman una forma de ser ante el mundo. Así cada grupo social se cohesionan y actúa según sus esquemas organizadores (símbolos, signos, representaciones, modelos, actitudes, valores, entre otros).

A estas creencias u órdenes se les identifica como “significaciones imaginarias” que cohesionan al colectivo e impactan en la dinámica social; es una postura que afecta tanto lo cotidiano como lo práctico, ya que articula una especie de “deber ser”. Por ejemplo, cuando se establece una forma de vestir que obedece al lugar que se está visitando. El ser humano, por lo general, no hace conciencia de estas significaciones o las cuestiona en lo inmediato, es decir, no piensa en ello en su día a día; por lo común, no se pregunta por qué actúa de tal forma o por qué piensa lo que piensa, simplemente lo vive como tal, para él es como debiera ser y sus acciones son respaldadas por el grupo. Si el individuo actuara diferente a lo establecido, se le cuestionaría y hasta se le podría expulsar. Así, si alguien llega a la oficina enseñando su ropa interior, el grupo lo verá raro y lo excluirá por no respetar las normas establecidas.

Luego entonces, pareciera que los integrantes del grupo social vivieran enajenados; sin embargo, esto no se concibe como tal porque la idea de enajenación también es consecuencia histórica y se concibe dentro de un imaginario⁸ que es construcción humana. Es decir, el hombre se ha conformado en comunidades para enfrentar el mundo en conjunto, ya que si estuviera solo, es posible que no sobreviviera. Para unir a los individuos se necesita un tejido que los reúna, y esto es el imaginario simbólico que está unido al sistema del lenguaje que permite “entender”, “organizar”, “comunicar” el mundo desde lo humano.

Así, las sociedades, tan distintas unas de otras, se han conformado con diferentes lazos simbólicos que rigen el mundo, por ejemplo, sociedades monoteístas, politeístas, patriarcales, matriarcales, basadas en el trueque, en el dinero, el consumo, etc. Cada una conformó una estructu-

4. D. H. Cabrera, *Imaginario Social, Comunicación e Identidad Colectiva*, 2004, Portal.comunicación.com.

5. *Ibid.*

6. C. Castoriadis y V. Gómez, *El ascenso de la insignificancia*, Madrid-Valencia, Cátedra Universitat de València, 1998.

7. C. Castoriadis, S. Garzonio, E. Escobar, M. Gondicas y P. Vernay, *Una sociedad a la deriva: entrevistas y debates (1974-1997)*, Buenos Aires, Katz, 2006.

8. C. Castoriadis y N. Poirier, *Historia y creación: textos filosóficos inéditos (1945-1967)*, México, Siglo XXI, 2011.

ra cultural, política, social y económica distinta en donde los valores son distintos. Por ejemplo, existen sociedades donde la mujer es parte de la pertenencia y en otras sociedades tiene derechos iguales al hombre. No es que esos valores estén dados por natura, sino que se han estructurado de tal forma y conforman una “comunidad de los creyentes”,⁹ que se conciben a sí mismos de tal forma. Así, en esas sociedades la mujer y el hombre actuarán en relación con esos estatutos, hasta que los cuestionen y los transformen. Como estas creencias son construcciones, pueden cambiarse; pero lleva tiempo, ya que la conformación y consolidación del grupo social es compleja y por eso hay que revisar cómo el tejido simbólico se entreteje con las instituciones¹⁰ para hilar imaginarios en una sociedad. Al entender lo anterior, se tendrán herramientas para comprender el proceso y analizar el objeto de diseño desde su dimensión simbólica.

Lo simbólico refiere a relaciones del signo arbitrarias con el objeto, no sólo desde el código lingüístico, sino desde la representación con una construcción profunda de significado.¹¹ Este complejo pertenece a lo humano, a la forma de entablar una relación con lo que se presenta en el mundo histórico-social en donde actos como el trabajo, la guerra, los nacimientos, que son vitales en el hombre,

pasan por una red simbólica que los adorna de connotaciones diversas y, a veces, apartadas del fin primario.¹²

La carga simbólica se puede ubicar en dos vertientes, la individual y la social, lo cual infiere diferentes sentidos, aunque no son libres e ilimitados, sino que se construyen a partir de lo que ya se encuentra tanto en la naturaleza como en lo histórico.¹³

Lo simbólico son significaciones construidas, inventadas, es decir, se constituyen en lo imaginario que implica desplazamiento de sentidos convencionales. A partir del símbolo que se constituye con un significado profundo que no existe y no pretende ser racional, se desplaza el sentido primario y conforma imágenes simbólicas de una “realidad”: “...lo imaginario debe utilizar lo simbólico, no sólo para ‘expresarse’, lo cual es evidente, sino para ‘existir’, para pasar de lo virtual a cualquier otra cosa más”.¹⁴ De forma inversa, lo simbólico presupone una capacidad imaginaria que representa una cosa que no es. En el caso de la virginidad en María, se realizan diferentes imágenes, relatos, esculturas que representan y afianzan el nivel simbólico (Figura 1).

Lo imaginario social implica constituir relaciones que no existen, lo cual refiere a un imaginario efectivo,¹⁵ es decir, que ya está identificado socialmente aunque no sean racionales, ni reales porque no derivan de algo. En el diseño se puede ver de la siguiente forma con el color, que se afianza a una tendencia porque significa algo (Figura 2).

9. D. H. Cabrera, *Lo tecnológico y lo imaginario: las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*, Buenos Aires, Biblos, 2006.

10. La institución se refiere a un organismo social que implica actos, saberes, relaciones y hábitos que son productores de sentido y de formas de organización en un contexto socio-histórico determinado (G. Kaminsky, *Dispositivos institucionales 1: Democracia y autoritarismo en los problemas institucionales*, Buenos Aires, Lugar Editorial, 2010).

11. Si bien autores como Duran y Cassirer se refieren a lo lingüístico, Barthes desarrolla el símbolo con otro tipo de construcciones, como las visuales y Castoriadis trabajará sobre la institución. Barthes, desde la perspectiva saussuriana, explica que hay una relación vertical en donde el significado se encuentra, como un estrato geológico, debajo del significante y, por tanto, hay una negación de la forma ante el contenido, como una dinámica impulsada por la historia. Así la forma de cruz puede identificarse con el pensamiento cristiano: “una masa profunda de creencias, de valores y de prácticas” (R. Barthes y C. Pujol, *Ensayos críticos*, Barcelona, Seix Barral, 2009). Esta relación es tan fuerte en su tejido que no se puede identificar la relación entre los fúntivos, es decir, que la parte del significado o contenido en Hjelmslev es compleja porque deviene de una construcción y reconstrucción cultural histórica que no refiere a la imagen de un objeto inmediato.

RELACIÓN DIALÓGICA

Como se ha venido planteando, el humano está inserto en un mundo ordenado por el imaginario social que lo contiene, que es construido y transformado, lo cual implica que no hay una forma de ser tácita y única, sino varias que

12. C. Castoriadis, et al., *La Institución imaginaria de la sociedad*, Barcelona, Tusquets, 2013.

13. *Ibid.*

14. *Ibid.*

15. Castoriadis considera al símbolo como lo imaginario último o radical, en donde surgen imágenes a partir de un producto. Sin embargo, para no crear confusiones el autor prefiere enfocarse en imaginario efectivo que se comprende a partir de que en el símbolo hay una capacidad de vincular la representación del otro, en donde la relación entre significado y significante es firme y flexible (*Ibid.*).

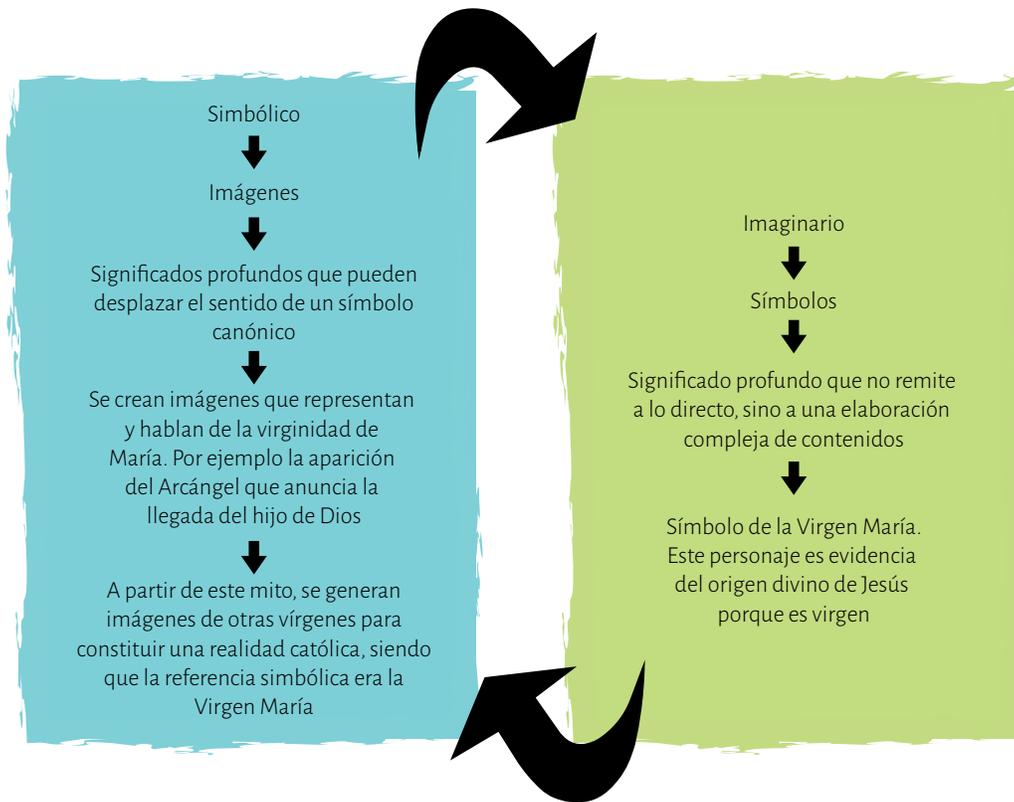


Figura 1. Producción simbólica-imaginaria, elaboración de la autora a partir de la propuesta de Castoriadis.



Figura 2. Producción simbólica-imaginaria aplicada al diseño. Elaboración: Guiomar Jiménez Orozco.



Figura 3. Conexiones. Elaboración: Guiomar Jiménez Orozco.

pueden relacionarse en un diálogo múltiple que genera conexión.

El mundo se constituye desde distintos muestreos, desde distintos puntos que, a su vez, constituyen otras partes de una cartografía¹⁶ como en la Figura 3, en donde el círculo representa lo humano, desde lo que se puede hablar. O sea, se habla desde la entidad que es el hombre como especie, con la posibilidad que implica su cuerpo en potencia de “ser ahí”, en una dimensión espacio-temporal, un instante de vida. Esa vida que se construye desde un punto en el que ha nacido y al cual se le debe su perspectiva original que se transformará tejiendo el pasado con las conexiones de otros puntos, sin un principio ni fin, que le permiten reconfigurar su existencia.

Desde la noción de Deleuze y Guattari, la vida se da en flujos de conexión que se plantean como rizoma,¹⁷ en donde no hay determinación por un paradigma establecido, sino que éstos se cuestionan y se replantean; no hay genealogía, sino encuentro de intensidades que permiten construir conocimiento desde diferentes puntos de intersección y no sólo desde lo establecido por el poder

o lo reconocido por la academia, sino que se construyen desde el cuestionamiento y el diálogo con distintos eventos; es ahí donde se da la intersección, la conexión que permite la diversidad, la disrupción y se construye conocimiento, se da la creación.

Se cuestionan los dogmas, en este caso del diseño; se desterritorializan para replantearlos, volverlos a cuestionar y dar nuevas fugas, tejer ideas, plantear relaciones posibles, ya que se da paso a la diversidad y se construyen y reconstruyen nuevas significaciones. Se asoman puntos de encuentro efímeros que se identifican con mesetas, es decir, con una continuidad que da sentido y se pueden identificar imaginarios sociales que ordenan partes del magma por un momento, pero que están en transformación continua.

Así, *legein* y *teukhein* (logos y técnica) son las dimensiones que organizan y permiten reorganizar a la sociedad en un punto de encuentro de sentido, es decir, en una meseta, y retomando la aclaración que hace Castoriadis sobre el antagonismo con la lógica de conjuntos, esta meseta no es cerrada y estática, sino que se organiza, otra vez, en su naturaleza rizomática, por tanto, no es determinada, no es un sistema de causa, sino de conexiones y rupturas que, en el encuentro, hacen una región continua de intensidades,¹⁸ que se puede identificar con los imaginarios sociales.

A partir de lo anterior se puede plantear el diálogo que existe, por un lado, entre las conexiones y rupturas, y por otro, entre imaginarios organizados en lo histórico-social a través de significaciones instituidas, las cuales se pueden identificar con el mapa y calca.¹⁹ Por ejemplo, en el campo del diseño se generan propuestas para la solución de problemas; éstas como originales serán matrices que después serán retomadas y patronadas porque funcionan para ciertos contextos, pero no tienen la misma existencia, pues corresponden a cada espacio y tiempo en donde se aplican.

16. G. Deleuze y F. Guattari, “Introducción”..., *op. cit.*

17. Rizoma es una noción filosófica desarrollada por Giles Deleuze y Félix Guattari, y la explican como un acercamiento en la existencia que se da a partir de conexiones múltiples y heterogéneas, y no se determina por una explicación clásica que pertenece a un pensamiento lineal (*Ibid.*).

18. *Ibid.*

19. Con el rizoma se cuestiona cómo el pensamiento lineal determina la existencia de otro a partir de un paradigma establecido, por tanto, se plantean los conceptos de calca en donde se identifican fenómenos parecidos, pero que al final son distintos porque no son lo mismo, por lo cual corresponden a un punto del mapa (*Ibid.*).

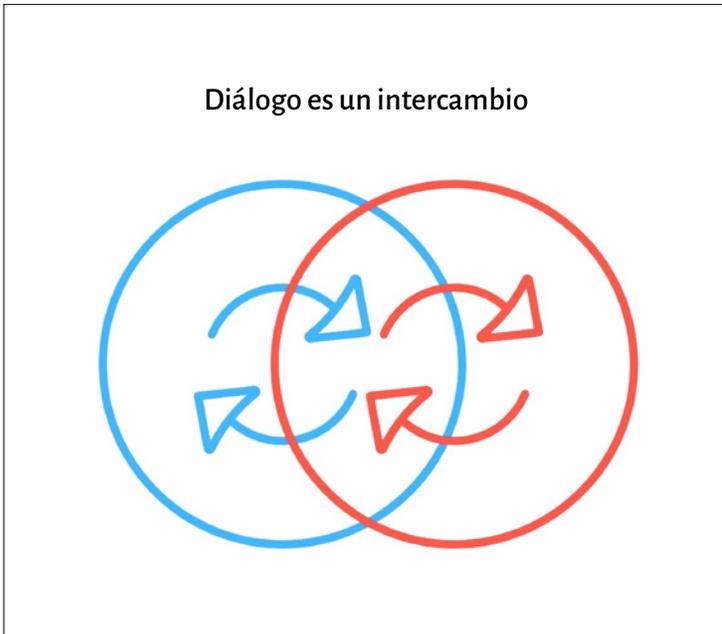


Figura 4. Intercambio. Elaboración: Guiomar Jiménez Orozco.

El diseño no es una estructura cerrada, ni genealógica, sino que se da en un punto de conexión en el que las ideas se generan en tiempos específicos que demandan soluciones en correspondencia al problema que se presenta. Por lo que se sostiene que en el diseño no existe una modelización en un sentido jerárquico y lineal; además, el campo del diseño no es limitado, sino que obedeciendo a lo rizomático, es un punto que se relaciona con lo imaginario, los haceres, los discursos-enunciaciones, los objetos y el cuerpo; que va transformándose en una retroalimentación desde distintos puntos a través de un diálogo, es decir, la relación entre complejos de signos.²⁰

Dialogar implica intercambiar (Figura 4): “La etimología del concepto revela un importante matiz conceptual, ya que *diálogos* hace referencia a una razón compartida o ‘extendida’, a una razón que no puede mantenerse en sí misma de forma aislada”.²¹ A partir del diálogo se pueden concretar acuerdos, por lo que se necesita la disposición de reconocer la alteridad, la presencia del “otro” que es distinto.

20. R. Stam, et al., *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 1999.

21. J. Muñoz y J. Velarde Lombraña, *Compendio de epistemología*, Madrid, Trotta, 2000.

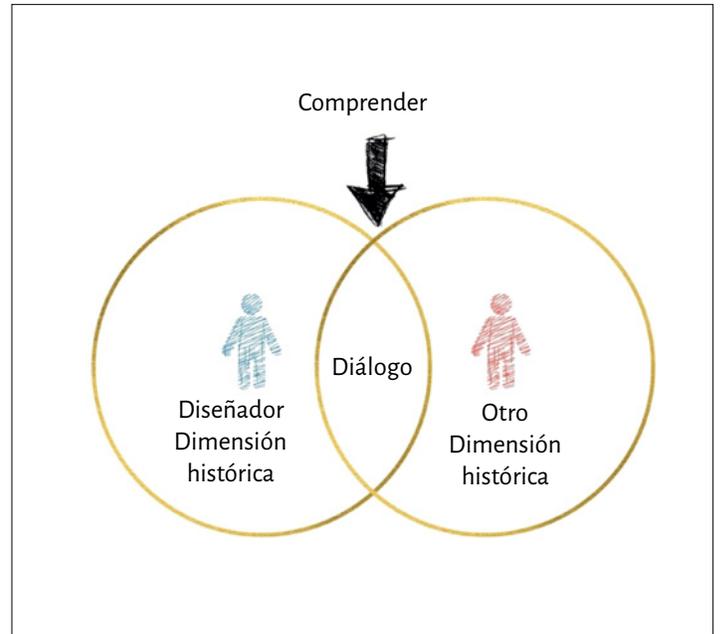


Figura 5. El diseñador dialoga con el otro para comprender y tiene presente su dimensión histórica. Elaboración: Guiomar Jiménez Orozco.

En la perspectiva de Gadamer²² hay que comprender, es decir, implicar que en el diálogo se da un entramado entre mundo, sujeto y lenguaje; comprender desde la condición histórica como límite, pero que se abre al “otro”. (Figura 5). Es decir, que el diseñador dé cuenta de sus propias creencias y cómo éstas se relacionan con las de “otros”.

Como metodología de análisis para entender el diseño y generar propuestas, se propone identificar la relación dialógica de las cuatro entidades propuestas (Figura 6).

Este diálogo se concibe desde distintos puntos cartográficos que se dibujan en el magma, no en una relación de funcionalidad,²³ sino en un diálogo de encarnación que explica cómo diseñamos.

La encarnación se entiende, desde el método de Gadamer, como un proceso Divino retomado de Agustín. Se toma a la lingüisticidad como encarnación del acto de pensar, en este caso las instituciones (enunciación y hacer) son la encarnación de los imaginarios sociales. Grondin explica cómo resulta instructiva la diferencia entre el Verbo divino y la palabra humana:

22. H. Gadamer, *Verdad y método*, Salamanca, Sígueme, 2004.

23. C. Castoriadis et al., *La Institución imaginaria de la...*, op. cit.

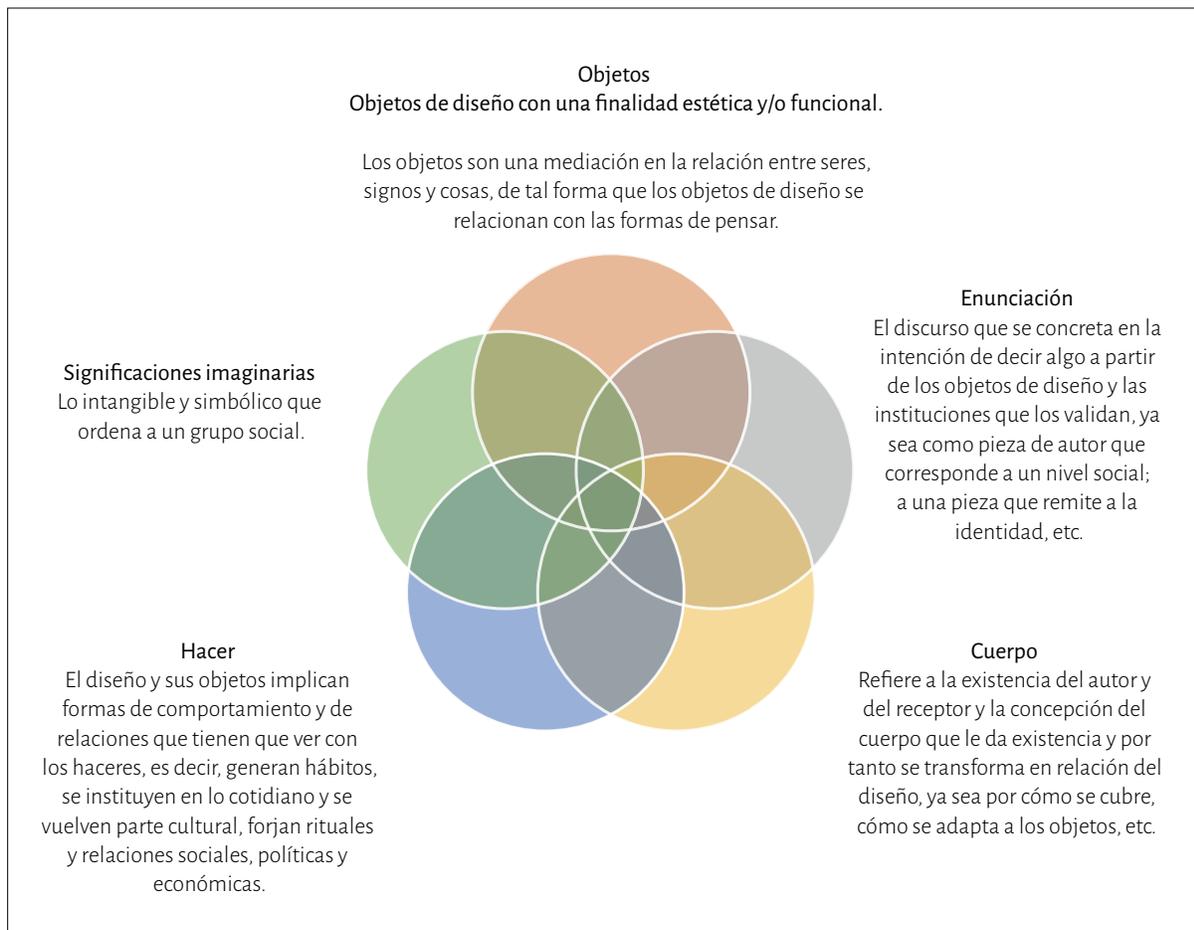


Figura 6. Elementos de la relación dialógica. Elaboración: Guiomar Jiménez Orozco.

En efecto, el Logos divino encarnado corresponde plena y totalmente a la esencia divina. Es “cosustancial” (tiene identidad de esencia: *homoousia*) con ella, porque ofrece su perfecta y total manifestación. Ahora bien, esta identidad de esencia entre el logos externo y la palabra interna de lo que hay que decir no corresponde enteramente a nuestra experiencia del lenguaje. En efecto, a diferencia de la Palabra divina, ninguna palabra es capaz de reproducir perfectamente lo que hay que pensar.²⁴

Existe una discrepancia entre el logos interno y el logos externo. De tal forma que el diálogo encarna en la enunciación del discurso, los haceres—en el cuerpo y en los

objetos—, en una analogía del logos externo que se puede identificar con *teukhein*, pero éstos, a su vez, re proyectan en el imaginario el logos interno, el *legein*. Así, no se habla de una autoridad teológica que define lo que se debe hacer sino que, más bien, es un vaivén relacional, no lineal, atropellado y fluido, es decir, rizomático, que se transforma y se cartografía en las enunciaciones-discursos, los haceres, los objetos, el cuerpo y los imaginarios sociales. De tal forma que las relaciones dialógicas implican transformaciones a partir de calcas y mapeos que transforman el estar del hombre en el mundo, ya no se es como se era antes, los valores cambian, las actitudes cambian y la forma de relacionarse con el mundo y transformarlo cambian y se encuentran en mesetas que generan relaciones de conexión y ruptura con otras (Figura 7).

Por tanto, los imaginarios no son estáticos ni permanentes, se estabilizan por momentos con el calco, lo cual es efímero porque se van transformando en una cartografía

24. J. Grondin y C. Ruiz-Garrido, *Introducción a Gadamer*, Barcelona, Herder, 2003, p. 209.

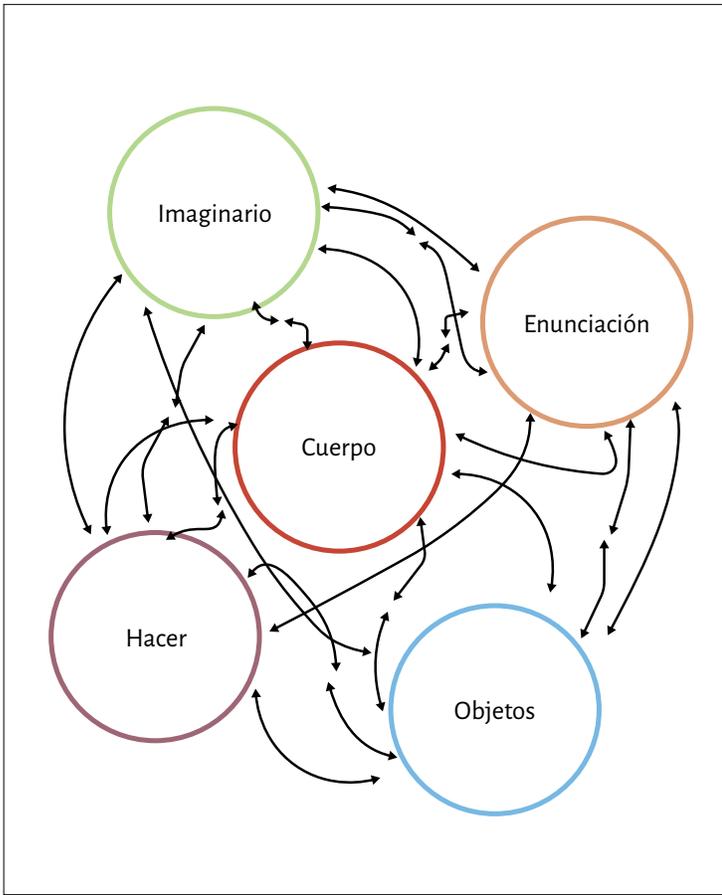


Figura 7. Relación dialógica. Elaboración: Guiomar Jiménez Orozco.

dialógica; generan órdenes y se proyectan en instituciones, haceres, enunciaciones-discursos y objetos, pero éstos también establecen y transforman construcciones del imaginario y del cuerpo, puesto que en el diálogo hay intercambios que afectan a los integrantes física y temporalmente, de tal forma que se construyen espacios, se generan economías y se dimensionan relaciones humanas.

Así, en el diseño no es que un objeto, una forma de pensar el diseño, una forma de adaptar el cuerpo, una creencia sea estable, pues se inventa y se reinventa en el diálogo relacional. Este planteamiento es neurálgico para que el diseñador identifique cómo y para qué está diseñando y cómo impacta en todas las dimensiones propuestas.

EL DISEÑO: DIÁLOGO DE IMAGINARIOS, ENUNCIACIONES, HACERES, OBJETOS Y CUERPO

En este apartado se identifican los elementos de análisis en la relación dialógica del diseño con el fin de identificar cómo se genera el diseño.

Objetos

Los objetos son una mediación en la relación entre seres, signos y cosas, de tal forma que los objetos e imágenes de diseño se relacionan con las formas de pensar. Es decir, en la relación que el receptor o usuario genera con los objetos, espacios o imágenes se crean símbolos, discursos, en los que se transforma la materia y el cuerpo, y las formas de existir se transfiguran.

Los objetos de diseño (objetos, espacios, imágenes) son posibilidad de diálogo con otras existencias. Quizás, en algunos, este diálogo no impacte determinadamente en su actuar diario, pero sí en parte de su dimensión simbólica, o sea, en el imaginario social del cual es parte. Se puede identificar que el diseño ha dejado huella en la cultura de masas, ha impactado e impactará en la construcción de entornos y en los hábitos culturales.

Los objetos de diseño obedecen a una pluralidad de soportes que van desde las imágenes visuales, el vestido, el objeto industrial, hasta los interactivos digitales. De los objetos de diseño se pueden ubicar los siguientes tipos:

1. **Objetos funcionales:** son aquéllos diseñados para resolver un problema práctico, tienen una función.
El objeto en su función de ser utilizado, pertenece al campo de la totalización práctica del mundo para el sujeto, cobra el estatus social de la máquina:²⁵ el exprimidor de limones sirve para sacar la mayor cantidad de jugo a un cítrico.
2. **Objetos estéticos:** se refiere a aquéllos que son importantes por el valor de su forma más que de su propuesta funcional o social. Por ejemplo, el diseño de lujo; simbólicamente implican el valor de la posesión.

El objeto puro es desprovisto de su función o abstraído de su uso y cobra un estatus subjetivo y se convierte en un objeto de colección, en un objeto "magnífico":²⁶ el exprimidor de Philippe Starck es un objeto de colección.

25. J. Baudrillard y F. González Aramburu, *El sistema de los objetos*, México, Siglo XXI, 2012.

26. *Ibid.*



Figura 8. Objetos de diseño. Elaboración: Guiomar Jiménez Orozco con imágenes de canva.org.

3. **Objetos de manifestación social:** son los que cumplen una finalidad discursiva, plantean una postura como el diseño de la bandera del movimiento LGBT.
4. **Objetos híbridos:** son aquéllos que implican dos o más de los tipos 1, 2 y 3.

Enunciaciones-discursos

La enunciación es el discurso que se concreta por alguien en un tiempo y espacio determinado, obedece a ciertas circunstancias, en el diseño se puede ubicar como el objeto que alguien creó o los textos que hablan sobre el campo del diseño o de las producciones.

La enunciación de discursos se identifica por:

1. Los objetos de diseño y su intención al ser creados. Es decir, las creaciones en sí que tienen una intención para resolver alguna problemática en un tiempo y espacio. Por ejemplo, cuando Chanel diseñó el pantalón para la mujer había un propósito de darle más libertad a la mujer.

2. Las líneas de diseño: son aquéllas que se siguen en la ejecución de trabajo, por ejemplo, el diseño social, el diseño de lujo, el diseño funcional, etcétera.
3. Los metatextos del diseño. Son los discursos que se generan como comentario, reflexiones, análisis, entre otros; van desde las publicaciones profesionales, las académicas hasta las realizadas por los propios receptores, usuarios o aficionados al campo del diseño como *blogs*, *posts* y videos.

Haceres

El desarrollo del diseño implica formas de comportamiento y relaciones que tienen que ver con los haceres, es decir, generan hábitos, se instituyen en lo cotidiano y se vuelven parte cultural, forjan rituales y relaciones sociales, políticas y económicas.

Del hacer cotidiano como: vestir, comer, dormir, trabajar, etc., nacen objetos y discursos que a través de las relaciones dialógicas se van implicando en las prácticas culturales que se enfocan en el consumo de objetos que funcionan o forman el día a día. Por ejemplo, el comprar en tiendas especializadas, revisar revistas de moda, seguir consejos de *influencers*, utilizar cierto tipo de vajilla, acceder a espacios, rallar el queso de cierta forma, entre otros.

La invención de los cubiertos ha tenido una relación dialógica con el hacer de cómo comer; los objetos se han modificado para ser funcionales, de manifestación social, estéticos o híbridos y, dependiendo de cuáles se comprenden, este hacer plantea a qué nivel socioeconómico y cultural se pertenece. Por otro lado, el cómo se usan o no se usan, obedece a significaciones culturales y, finalmente, se relaciona con el cómo se adiestra el cuerpo en su uso.

Cuerpo

El cuerpo es el medio con el que se existe y, como apunta Blanca Gutiérrez cuando prologa a Mejía, es el territorio en el que se elaboran y diseminan las significaciones.²⁷ Después de todo el ser humano no se puede desplazar sin su cuerpo, no puede dejarlo ahí, es contrario a una utopía

27. Blanca Gutiérrez, "Prólogo", en Iván Mejía Rodríguez, *El cuerpo posthumano: en el arte y la cultura contemporánea*, Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2005.

porque existe.²⁸ Con base en Lacan, *la psique es el cuerpo*, no hay separación entre el alma y el cuerpo, se existe desde lo simbólico y el alma es un nombre para la función imaginaria del narcisismo que se construyó ante la necesidad de entender la existencia;²⁹ no habitamos el cuerpo, sino que entendemos el mundo desde él con nuestra capacidad de significar.

El cuerpo es lo que da existencia al humano, lo hace y media con el mundo. Así el cuerpo se relaciona con el diseño, con él se hace y se generan diálogos con los objetos, los discursos y en él se instituyen los imaginarios que permean el grupo social donde se desenvuelve. El cuerpo experimenta y efectúa el diseño, por lo que se pueden ubicar dos transformaciones:

Transformación física del cuerpo

El cuerpo cambia, se modela en relación con el diseño de los objetos, tanto en cómo se ve como en su articulación corporal; ya sea por cómo maneja el objeto o cómo transita el espacio.

El vestir implica cómo manejar el cuerpo, por ejemplo, el uso de vestidos con corsé; el tipo de zapatos moldea los pies o piernas. El diseño de dispositivos digitales genera posturas ante las pantallas, o enfermedades de las articulaciones. El diseño de un espacio determina cómo se maneja el cuerpo en él. El cuerpo se educa para comportarse en relación con los objetos de diseño y los objetos de diseño se van transformando ante las necesidades del cuerpo.

Transformación psíquica del cuerpo

Esta transformación es la más significativa ya que implica una proyección, el cuerpo es percibido en una especie de existencia extensiva que llega a diluir su conciencia física,³⁰ porque el flujo semiúrgico es el dominante. Así,

28. M. Foucault, et al., *El cuerpo utópico. Las heterotopías*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2010.

29. Murillo, Manuel, *Psique, cuerpo y RSI en psicoanálisis*, IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XIX Jornadas de Investigación, VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur, Buenos Aires, 2012.

30. La construcción psíquica puede sobrepasar los límites físicos y por eso transforma al cuerpo.

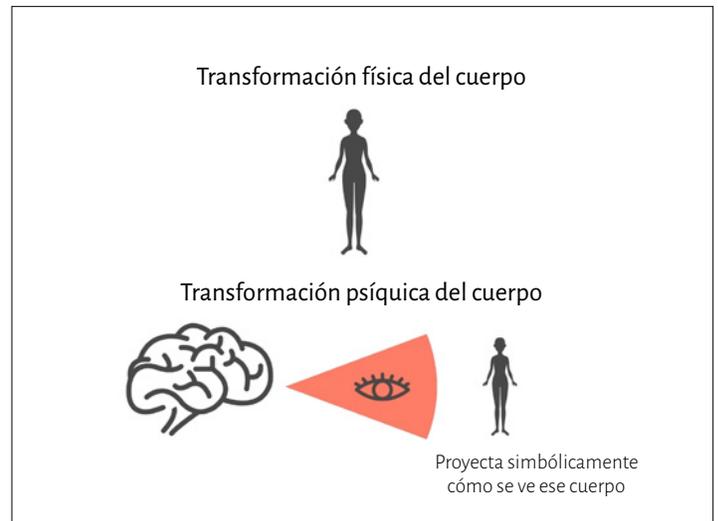


Figura 9. Cuerpo. Elaboración: Guiomar Jiménez Orozco con imágenes de canva.org.

la forma en que se proyecta simbólicamente el cuerpo a partir del diseño implica la relación que se tiene con los objetos, las enunciaciones y los haceres. Por eso los consumidores compran cierto tipo de tenis, objetos, ropa, porque relacionan su aspecto con ellos. Habitan ciertos espacios porque tienen una relación intrínseca con lo que significa su cuerpo. El cuerpo se puede significar a través del diseño y la psique se manifiesta por este medio.

METODOLOGÍA

El diseño se puede generar y analizar identificando las relaciones entre las categorías planteadas que, como se ha dicho, son: significaciones imaginarias, objetos, enunciaciones-discurso, haceres y cuerpo. Se puede tomar cualquier diseño e identificar a qué tipo corresponde en cuanto objeto y cómo es que se relaciona con las creencias, cómo modifica lo cotidiano y cómo se porta; de ahí se entiende su valor, las afluencias que le permitieron existir y cómo se transforma, o deja de existir; y un punto neurálgico, cómo significa en un grupo social. De igual forma se puede partir de la relación dialógica para generar un objeto; por ejemplo, se identifica cómo se concibe el cuerpo, o qué necesidades discursivas existen, etc., y se relacionan con los otros puntos de encuentro para generar un producto.

Esta perspectiva demanda del diseñador un pensamiento complejo que no responde a estructuras lineales, a procesos estáticos, sino que el creador tiene que volverse un observador y tendrá que pensar cómo puede contribuir con la vida que está en constante cambio.

CONCLUSIONES

El diseño es una meseta que se va transformando desde el diálogo que se genera entre los objetos, el cuerpo, las enunciaciones-discursos, los haceres, las significaciones que se le presentan en el grupo social al que pertenece. En el presente trabajo se revisó cómo los imaginarios corresponden al orden de lo simbólico y, por tanto, se identifican como socialmente construidos. A partir de esto se planteó cómo en una relación dialógica se constituyen imaginarios efectivos que regulan al hombre en sociedad en momentos y se transforman a partir de pensarnos como un sistema relacional. Se ponderan significaciones que permean formas de ser, que si bien no son estáticas ni modelizantes, sí evidencian las ideologías de los grupos sociales y revelan cómo transmutan.

Para el análisis y generación del diseño se necesitan metodologías que ayuden a identificar características, valores y relaciones en el campo del diseño, puesto que como creadores, dialogamos con el mundo, debemos ser abiertos y entender la vida como multirrelacional y heterogénea, en donde cada punto alimenta y retroalimenta a otro y provoca la transformación de cada uno de ellos. De esta forma se puede abonar con propuestas efectivas que ayuden a solucionar problemas prácticos, que ayuden a la manifestación y que no sólo sean la calca de propuestas ya dadas en otro momento y que corresponden a otras lógicas.

FUENTES CONSULTADAS

- DELEUZE, G. y F. Guattari, "Introducción", en *Rizoma*, Valencia, Pre-textos, 2013.
- CABRERA, D. H., *Lo tecnológico y lo imaginario: las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*, Buenos Aires, Biblos, 2006.
- BARTHES, R. y C. Pujol, *Ensayos críticos*, Barcelona, Seix Barral, 2009.
- BATESON, G., *Espíritu y naturaleza*, Barcelona, Amorrortu, 1993.
- BAUDRILLARD, J., y F. González Aramburu, *El sistema de los objetos*, México, Siglo XXI, 2012.
- CASTORIADIS, C., S. Garzonio, E. Escobar, M. Gondicas y P. Vernay, *Una sociedad a la deriva: entrevistas y debates (1974-1997)*, Buenos Aires, Katz, 2006.

- CASTORIADIS, C., y V. Gómez, *El ascenso de la insignificancia*, Madrid-Valencia, Cátedra Universitat de València, 1998.
- CASTORIADIS, C. y N. Poirier, *Historia y creación: textos filosóficos inéditos (1945-1967)*, México, Siglo XXI, 2011.
- CASTORIADIS, C., et al., *La Institución imaginaria de la sociedad*, Barcelona, Tusquets, 2013.
- FOUCAULT, M., et al., *El cuerpo utópico. Las heterotopías*, Buenos Aires, Nueva visión, 2010.
- GADAMER, Hans Georg, *Verdad y método*, Salamanca, Sígueme, 2004.
- GRONDIN, J. y C. Ruiz-Garrido, *Introducción a Gadamer*, Barcelona, Herder, 2003.
- JIMÉNEZ OROZCO, G., *Videojuegos y jugadores. Cibernarrativas que dialogan con imaginarios* [Tesis Doctoral]. Iconos. Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, 2016.
- KAMINSKY, G., *Dispositivos institucionales 1: Democracia y autoritarismo en los problemas institucionales*, Buenos Aires, Lugar Editorial, 2010.
- MEJÍA RODRÍGUEZ, Iván, *El cuerpo post-humano: en el arte y la cultura contemporánea*, Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2005.
- MUÑOZ, J. y J. Velarde Lombraña, *Compendio de epistemología*, Madrid, Trotta, 2000.
- MURILLO, Manuel, *Psique, cuerpo y RSI en psicoanálisis*, IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XIX Jornadas de Investigación, VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur, Buenos Aires, 2012.
- STAM, R., et al., *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 1999.
- SALINAS FLORES, O., *Historia del diseño industrial*, México, Trillas, 2009.

Referencias electrónicas

- CABRERA, D. H., *Imaginario Social*, Comunicación e Identidad Colectiva, 2004. *Portal comunicación.com*. En www.portalcomunicacion.com/dialeg/paper/pdf/143_cabrera.pdf.