

# Estrategias para la formación de investigadores en arte y diseño desde el enfoque de la interdisciplinariedad

Por Leonardo Andrés Moreno Toledano Silvia Verónica Ariza Ampudia

---

CANTIDAD DE PALABRAS 5856

HORA DE ENTREGA

12-NOV-2024 09:40A. M.

NÚMERO DE  
IDENTIFICACIÓN DEL  
TRABAJO

112893198

## **Estrategias para la formación de investigadores en arte y diseño desde el enfoque de la interdisciplinariedad. El caso de la Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño de la UACJ.**

Leonardo Andrés Moreno Toledano

Silvia Verónica Ariza Ampudia

La Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) en su Plan Institucional de Desarrollo establece la formación de estudiantes “responsables con su entorno y comprometidos en coadyuvar en la solución de problemas sociales y ambientales” (PIDE, 2018-2024, p. 114). En este sentido, los programas de posgrado establecen sus planes de estudio y contenidos curriculares orientados al desarrollo de investigaciones que generen un impacto positivo en la comunidad y las diferentes problemáticas de la región.

Desde el año 2010, la Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño (MEPCAD) se ha dado a conocer como un programa líder en formación de investigadores en arte y diseño en el norte del país y el único a nivel nacional con énfasis en el proceso de creación desde un enfoque interdisciplinario.

Desde la conformación de la MEPCAD, la atención a las comunidades y los problemas prioritarios de la región, el impacto en la sociedad, el desarrollo del país y la difusión democrática del conocimiento se ha establecido a través de cuatro áreas estratégicas: asignaturas del programa, orientación de los proyectos de tesis, proyectos de investigación de los profesores, así como los requisitos de difusión y divulgación del programa. El presente escrito presenta una discusión sobre el potencial de los acercamientos interdisciplinares en la solución de problemas y la generación de conocimiento en arte y diseño desde la MEPCAD.

**Palabras clave:** Educación, posgrado, estrategias, impacto social, Arte y Diseño.

## **Introducción**

### **Complejidad e interdisciplinariedad en el diseño**

Aun cuando muchos de los cambios tecnológicos, sociales y culturales que observamos en esta segunda década del siglo XXI se fueron gestando desde mediados del siglo pasado, lo cierto es que su impacto ha transformado nuestras vidas como nunca. Las tecnologías digitales, las interconexiones sociales y culturales que se dan a partir de las anteriores, son ejemplo de ello; los avances tecnológicos han facilitado y transformado, en ocasiones, los procesos en diversas áreas de acción humanas como la medicina, la agricultura, los entornos sociales, culturales, económicos y políticos. Empero, aunque estos avances han contribuido a la mejora de la calidad de vida de diversas maneras en muchos lugares del mundo, también es cierto que se han desarrollado, como nunca, fenómenos emergentes como lo son la inseguridad, los conflictos globales, las diásporas o la desigual distribución de recursos y riqueza, lo que deriva en un aumento de la pobreza, la discriminación y la violencia contra grupos vulnerables, a pesar de los diversos intentos por reducirlos. Como entes sociales:

tendemos a pensar las instituciones sociales, los sistemas sociales y culturales, etcétera, como algo ordenado, como el mundo de la certeza y la predictibilidad, lo cual deriva de una visión de mundo en cuya base están las ideas cartesianas y newtonianas. Basados en este supuesto, pensamos ingenuamente que, mientras más progresan las ciencias, más podemos aprender las leyes de la naturaleza... Pensamos que, de las experiencias pasadas, podemos predecir los acontecimientos futuros y que, mientras más predicciones se prueben, más podremos controlar nuestra vida y el mundo. (González, 2007, pp. 192-193)

Y como seres racionales, los humanos tendemos a establecer reglas individuales y comunitarias que nos permiten generar una sensación de equilibrio en nuestras vidas, sin embargo, la realidad es que el mundo en el que vivimos hoy en día es complejo. Nuestro entorno y las relaciones que en él se desarrollan, suelen generar situaciones caóticas, divergentes, difíciles de controlar y resolver, dichas situaciones aumentan exponencialmente en relación con la cantidad de individuos que interactúan y se influyen entre sí, lo que conforma lo que entendemos como complejidad:

En un sistema complejo interactúan diversos agentes independientes que generan interacciones con su entorno o ecosistema que permiten la organización del todo sin ningún elemento externo, es decir se trata de una auto organización. Por ejemplo: cuando las personas tratan de satisfacer sus necesidades materiales se organizan espontáneamente en una economía por medio de millones de actos individuales de intercambio. (González, 2007, p. 206)

Para entender lo complejo y, por ende, la necesidad de enfoques como la interdisciplinariedad, es necesario mencionar ciertas características comunes que dichos sistemas comparten:

- Un sistema complejo es una red formada por muchos agentes que actúan en paralelo: neuronas, células, individuos. Sin importar cómo se definan, cada agente se encuentra en un entorno producido por sus interacciones con los demás agentes del sistema; de allí que el sistema no sea fijo puesto que cada agente actúa y reacciona a la acción de los demás.
- El control es muy complejo y difícil de situar ya que no hay un elemento que gobierne a los demás. Si hay alguna coherencia, ésta surge de la competencia y cooperación entre los agentes, como en el vuelo de las parvadas de aves.
- En un sistema adaptativo complejo existen muchos niveles de organización, mismos que son de una complejidad diferente; en cada uno de ellos operan distintas clases de leyes, a menudo podemos hablar de metasistemas complejos, es decir, conjuntos de sistemas complejos que interactúan con otros sistemas de diversa complejidad.
- Todos los sistemas adaptativos complejos tienden a autoregularse, es decir, que aun cuando una de sus características es la incertidumbre, el sistema tenderá al equilibrio. Estas acciones de autoregulación van más allá de la conciencia individual, surgen a partir de las múltiples interacciones de los individuos que conforman el sistema.
- En un sistema adaptativo complejo, siempre habrá varios nichos que ocupar, siempre está presente la novedad. En las sociedades humanas modernas, por ejemplo, surgen nuevas interacciones, oficios, puestos de trabajo, formas de interacción, actividades lúdicas, etcétera. De allí que no se pueda hablar de sistemas complejos en equilibrio, sino que siempre están en movimiento.
- Los sistemas complejos no pueden existir aisladamente; vivimos en un mundo en el que todo está conectado con todo; de allí que una de sus características básicas sea la conectividad. (Morin, (1994); De Almeida, 2008; Mitchell, 2009)

Muchos de los fenómenos que observamos actualmente comparten estas características, por ello, si algo hemos comprendido a profundidad durante las primeras décadas de este siglo, es que la organización disciplinar establecida durante los últimos doscientos años ha resultado insuficiente para enfrentarse y ofrecer soluciones a muchos de los problemas actuales, dado que estos, surgen de la complejidad inherente a los sistemas con los cuales se interrelacionan en nuestra época. En la

actualidad, es necesario abordar algunos de los problemas a través de enfoques más amplios: como la multidisciplinariedad, la interdisciplinariedad o la transdisciplinariedad, en los que usualmente trabajan diversas áreas de conocimiento. En este caso las áreas artísticas y las áreas proyectuales del diseño tienen ya de origen una relación intrínseca, como explica Findeli (1998) el origen mismo de una epistemología del diseño deviene de su consideración como un arte decorativa o aplicada, y por su parte a mediados del siglo pasado la discusión y estudio del arte se alimentó de teorías de las ciencias sociales y humanidades.

Para entender la complejidad pongamos como ejemplo una definición, si entendiéramos como diseño “un tipo de práctica particular que tiene como finalidad la prefiguración para la producción de objetos, imágenes, ambientes, entornos; es decir, lo que para simplificar denominamos la construcción del espacio” (González y Torres, 2012, p. 69) podríamos decir que esta definición es en parte acertada, aunque aún queda abierta a que todo lo que existe en un espacio -y lo construye- es diseño. Y podríamos considerarlo así, sin embargo, habría entonces que diferenciar el diseño profesional de otros tipos o niveles de especialización en diseño. Esto, si bien puede generar una noción de realidad concebida para otros -la gente- por unos cuantos -los diseñadores- con fines hedonistas y mercantiles, resulta mucho más complejo, ya que en la construcción de dichas realidades confluyen, como aquí sostenemos, diversos actores sociales.

### **Arte, diseño e interdisciplinariedad**

Una condición que comparten el arte y el diseño es su orientación hacia la interdisciplinariedad, ambas áreas de conocimiento dialogan durante sus procesos creativos con diversos campos disciplinares, esto ya era notado por teóricos del diseño desde el siglo pasado, por ejemplo, Llovet (1981) planteaba que:

El análisis prudente y receloso de lo que es, cómo se hace y dónde se contextualiza un objeto de diseño nos enseña que hablar del diseño es algo que puede hacerse a partir de todos aquellos campos que presentan alguna incidencia en el mismo. Evidentemente, el primero de ellos es el aspecto puramente formal, el que se refiere exclusivamente al texto del diseño. Algunos de los otros campos discursivos desde los que es posible hablar del diseño son: la sociología, la psicología de la percepción, la economía política, la semiología general, la teoría de la comunicación, la teoría de la cultura, el discurso de la política, la historia de las formas artísticas, la estética, y la teoría del arte y hasta el psicoanálisis. (p. 46)

Más tarde Margolin (2005), al explicar los estudios del diseño o *design studies*, hace hincapié en que hay varias áreas de conocimiento y métodos de la sociología, la antropología, la psicología y otros estudiosos de las sociedades, así como de la filosofía, los estudios culturales y la cultura material que coinciden con el diseño dados los dominios a los que pertenecen y cómo tienen como objeto de estudio a las personas, los productos o la identidad.

Empero, la idea general sobre lo que realizan las áreas proyectuales no siempre coincide con esta necesidad de observación desde varias visiones, como comenta Press:

Las profesiones del diseño se definen tradicionalmente por el objeto o material que cada uno produce. Esto proviene, al menos en parte, de muchos diseñadores que son gente “de cosas” en lugar de gente “de personas”; es decir, lo que les inspira motiva y mueve es el uso, la concepción, el diseño, la elaboración y la creación de objetos. (Press, 2009, p. 83)

Siguiendo lo que hemos dicho hasta ahora, nuestra postura es que esto no es sostenible, los diseñadores debemos de pensar en la relación que los objetos prefigurados tendrán en las personas y la relación que entre ellas y los otros se desarrolle a través de dichos objetos. Sin embargo, esto implica un cambio radical en la manera en que se educa a los diseñadores y, aunque ha habido ciertos cambios, como el interés por la responsabilidad social y la sustentabilidad en el diseño, reflejado en las currículas escolares, la mentalidad final sigue orientada a la creación de objetos y no a las relaciones.

Frascara (2004) nos acerca a la necesidad de que el diseño aborde los problemas proyectuales de maneras más amplias al decir que:

El verdadero problema del diseño reside en la identificación de las necesidades y en la definición de los paradigmas. Si no participa en estos niveles, la tarea del diseñador se reduce a la del elegante ejecutor de la concepción de otra persona, y en consecuencia se transforma en dependiente del poder del marco dentro del cual tiene lugar su participación profesional. (p. 63)

Por su parte Boradkar (2010) suma a lo anterior al plantear que:

El estudio de las cosas es, asimismo, el estudio de la cultura. Todas las cosas – pequeñas y grandes, mundanas y extraordinarias, simples y complejas, baratas o costosas – son componentes esenciales de la cultura del día a día. Las ciudades en que vivimos, los edificios que ocupamos, los espacios a través de los cuales nos movemos, las cosas que usamos y las imágenes que vemos constituyen nuestra experiencia del mundo. Es en la constante compañía de “estas cosas” que realizamos nuestros rituales diarios de trabajo y juego. Las “cosas” dan forma a nuestro mundo. (p. 1)

Así entonces, el objetivo del diseño es crear cosas y también sistemas de cosas, que nos permitan tener interacciones significativas con el mundo. Las personas y las cosas crean “redes de significación”, como Clifford Geertz (1973) les llamó. Es en estas redes que los significados culturales de las cosas se construyen. El autor explica estas redes como sistemas entrelazados de signos construidos y enfatiza que la cultura es más un contexto que un poder (Geertz, 1973, p. 14). Todos los actores en una red -desde personas, cosas e instancias- poseen relevancia y poder de interacción y significación debido a la relación que guardan con la red compleja de la que forman parte.

Siguiendo lo anterior y para entender los fenómenos emergentes que surgen de los artefactos generados por el diseño y aplicados a entornos humanos complejos: “las personas y las cosas se configuran unas a otras [...] esta relación influencia directamente la manera en que producimos nuestras estructuras sociales y culturales. Diseñar cosas se encuentra en un espacio donde múltiples disciplinas académicas se superponen” (Boradkar, 2010, p. 5).

Sobre la orientación interdisciplinaria del diseño, podemos decir que las cosas ocupan un lugar central en nuestra vida diaria, y cuando hablamos de la formación de diseñadores esta condición y su estudio se perciben de manera más contundente. La presencia en el discurso académico se observa a través de diversas disciplinas: las diversas áreas del diseño, la historia del arte, la antropología, los estudios de la cultura material, la mercadotecnia, la arquitectura, la ingeniería, la ciencia, tecnología y sociedad -CTS-, la filosofía, la arqueología y los estudios culturales, por mencionar algunos.

Desde el punto de vista académico podemos decir que la antropología y la teoría de la cultura han puesto poca atención al diseño como práctica cultural, sus efectos en los individuos y el mundo en general han sido poco entendidos aun cuando no podemos vivir sin los productos y damos forma a nuestras vidas a través de ellos. El diseño opera culturalmente de maneras significativas:

Primeramente, los productos contienen nociones de identidad que son socialmente reconocibles; segundo, los productos se convierten en instrumentos para la acción, tanto individual como colectiva en rangos que van desde la satisfacción de necesidades esenciales hasta hobbies y pasatiempos; tercero, los productos como monedas de cambio económico son centrales para la formación de patrones de cambios globales y para la acumulación del capital. (Margolin y Buchanan, 1996, p. XIX)

Es por ello por lo que, en palabras de González y Torres (2012) “el diseño debe investigar más allá de las prácticas culturales de los consumidores. Debe también investigar acerca de las posturas políticas, económicas, éticas y sociales de su clientela” (p. 84). Margolin (2005) suma a lo anterior al decir que existen aspectos inherentes al diseño que no son únicamente sus formas operativas, pero que para considerarlos “necesitamos un modo de pensamiento que reconozca el diseño como una práctica que se desarrolla dentro de una cultura y que incorpore a su estudio los métodos utilizados para comprender otras prácticas culturales y los artefactos resultantes” (p. 346). Con ello podemos ver que hay justificación suficiente para entender por qué es necesario el adoptar una postura no unidisciplinar en la formación y la práctica del diseño en el siglo veintiuno y la importancia de generar un diálogo con diversas áreas de conocimiento. Esta visión no es del todo nueva en el diseño, ya había sido notada por Heskett (2005), quien planteó que:

si logramos asumir la naturaleza de los sistemas entendiendo que los cambios efectuados en una parte tienen consecuencias en todo el conjunto, y que el conjunto puede afectar a los sistemas que se superponen, tendremos al menos la posibilidad de reducir algunos de los efectos perjudiciales más obvios. El diseño podría formar parte de la solución si clientes, público y gobiernos plantean estrategias y metodologías adecuadas para abordar los problemas de un modo eficaz. (p. 62)

Y antes que él, Llovet (1981) mencionaba que:

un problema de diseño no es tanto más complejo cuanto más complicado sea el artefacto, señal u objeto a diseñar... un problema de diseño es tanto más complejo cuanto más intrincada sea o pueda ser la red de relaciones contextuales en que se halla o se puede hallar. (En este sentido diseñar una locomotora puede ser más laborioso pero no más complejo que diseñar una vivienda unifamiliar; puesto que una locomotora tiene simplemente que ser capaz de jalar un tren, mientras una vivienda tiene que sostener una de las estructuras sociales más críticas y llena de variables que existen en nuestra sociedad actual y que marcan el centro de su funcionamiento y avance en muchísimos aspectos: laboral, parental, ocioso, educacional, sexual, estético, psicológico, etcétera. (Llovet, 1981, 19)

Así entonces, la investigación interdisciplinaria se funda a partir de la necesidad de abordar y plantear soluciones a fenómenos complejos que no pueden ser resueltos desde la óptica disciplinar o institucional, pero, asimismo, se sustenta en la noción de que existen áreas productivas de convergencia entre las disciplinas desde las cuales puedeemerger nuevo conocimiento que ayude a proponer soluciones innovadoras a los problemas que enfrentamos en nuestro contexto actual.

Todo lo anterior nos ha llevado a cuestionarnos sobre la manera en que debemos abordar, comprender y formar a los diseñadores en este siglo ¿en que medida debemos formar a los diseñadores en los enfoques multi, inter y transdisciplinares? ¿Dichos enfoques requieren de algún nivel de especialización que requiera de la formación de recursos humanos a nivel de posgrado?

Quienes escribimos estas líneas hemos trabajado en la formación de diseñadores por más de veinte años, durante ese tiempo, hemos reflexionado sobre el diálogo que el diseño construye con áreas como el arte, la comunicación, la antropología, la sociología y la sustentabilidad, entre otras. Asimismo, hemos participado en el diseño y rediseño de diversos programas de diseño en niveles de pregrado y posgrado y finalmente, ambos hemos estado a cargo de la coordinación del programa de Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño durante el periodo comprendido entre los años 2012 al 2024.

### **La interdisciplina y los estudios de posgrado (Desarrollo)**

Aun cuando es probable que existan desarrollos tempranos sobre ello, el interés por desarrollar investigación a través de enfoques como la interdisciplinariedad y aplicarla a la solución de problemas complejos en México, toma forma a partir de las políticas públicas establecidas por el Consejo Nacional de Ciencia, Humanidades y Tecnología (CONAHCYT) en el pasado sexenio.

En México, el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología fue creado en los años setenta para articular las políticas públicas y promover el desarrollo de la investigación científica a través de la investigación científica básica y aplicada, la formación y consolidación de grupos de investigación, el fortalecimiento de la planta productiva nacional y de las universidades e instituciones públicas de educación superior, así como de los centros públicos de investigación. Inicialmente, como explican Casas, Corona, Jaso y Vera-Cruz (2013) los planes nacionales de ciencia y tecnología de México se orientaron en las décadas de los setenta y ochenta del siglo pasado a la promoción del desarrollo económico sustentado en el avance de la ciencia y la tecnología con referencias aisladas al trabajo interdisciplinario. Es hasta la década de los noventa que estos planes, enmarcados en un modelo de desarrollo centrado en la modernización industrial, la apertura comercial y los procesos de globalización, plantearon el objetivo de impulsar proyectos interdisciplinarios.

No obstante, como Villa y Blazquez (2023) explican “su propósito se enunció sin precisión conceptual sobre este tipo de investigación y sin instrumentos de política para cumplirlo” (Villa y Blazquez, 2023, p. 147).

Desde inicios de este siglo el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) inicia la financiación de proyectos de investigación con esta visión interdisciplinar ofreciendo fondos a

través de convocatorias que evaluarían su pertinencia. Sin embargo, se consideró que existía un problema medular en estos programas y era que las comisiones evaluadoras no tenían muy claro que significaba o distinguía la concepción multidisciplinaria de la inter o la transdisciplinaria. Posteriormente las líneas de acción en las políticas en ciencia y tecnología que pueden leerse en el programa institucional 2020-2024:

se guían por el interés de que el conocimiento humanístico, científico y tecnológico se dirija a resolver los problemas prioritarios del país y contribuir al desarrollo con bienestar inclusivo e igualitario. En 2019 se aprobaron los lineamientos para el funcionamiento de las comisiones transversales inter, multi y transdisciplinaria. Además de presentar la solicitud explícita de ser evaluados por estas comisiones, los postulantes para ingresar o permanecer en el Sistema Nacional de Investigadores (SNI) tenían que elegir una determinada área de conocimiento. (Conacyt, 2019 y 2020 en Villa y Blazquez, 2023, pp. 149-150).

Sin embargo, aunque la mayoría coincide en que las comisiones transversales constituyeron un avance en la evaluación del trabajo interdisciplinario, persistía la aplicación de los criterios que establecía cada área del ahora Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores SNII. Ya para 2021 se incluyeron formalmente los criterios específicos de evaluación para una nueva área denominada Interdisciplinaria, reconocida como el área IX, para beneficio de los investigadores que no trabajan en un campo de conocimiento único. Es ese mismo 2021 en consonancia, que el Reglamento del Sistema Nacional de Investigadores establece una distinción entre estas tres formas de trabajo entre disciplinas:

Interdisciplina, la que se da cuando se combinan dos o más disciplinas para generar un nuevo nivel de integración donde las fronteras disciplinares empiezan a desdibujarse. La interdisciplina no es la simple adición de partes, sino el reconocimiento que la incidencia de una disciplina y sus lógicas de indagación afectan el resultado de la investigación de la(s) otra(s) disciplina(s). Se entiende como multidisciplina al contraste de perspectivas disciplinares en una forma aditiva: cuando dos o más disciplinas independientemente y de forma limitada interactúan para proveer un punto de vista a un problema desde sus propias perspectivas. Se entiende por transdisciplina cuando las perspectivas de dos o más disciplinas trascienden entre sí para formar una nueva aproximación holística; el resultado será completamente diferente o nuevo a lo esperado de la suma de las perspectivas individuales de las disciplinas. (DOF, ACUERDO por el que se reforma el Reglamento del Sistema Nacional de Investigadores, Artículo 2, XIII)

Si bien es un avance, realmente no se profundiza en la forma de hacer investigación interdisciplinaria, por un lado se piden muchos productos y por otro se habla de que es importante que varios de ellos sean de autoría única, por otro lado se habla de la integración como un medio para resolver problemas, pero eso no necesariamente coincide con la combinación de disciplinas

que pueda generar nuevos campos de conocimiento o la idea de un trabajo de proceso y no solo de combinación o coordinación. Y es que, como explica García (2011) “los objetivos de una investigación interdisciplinaria se logran a través del juego dialéctico en las fases de diferenciación e integración que tienen lugar en el proceso que conduce a la definición y estudio de un sistema complejo” (p. 81).

Por su parte, la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez en su Plan Institucional de Desarrollo 2018-2024, instrumento que orienta los procesos de planeación operativa de cada una de sus áreas, establece, en relación a la pertinencia social, la formación de estudiantes “responsables con su entorno y comprometidos en coadyuvar en la solución de problemas sociales y ambientales [...] implementan acciones sociales con el fin de propiciar el encuentro comunitario y el rescate de espacios públicos, así como actividades en zonas vulnerables que presentan características de inseguridad y marginación” (PIDE, 2018-2024, p. 114).

En este sentido, los diversos programas de pregrado y posgrado proponen sus planes de estudio y contenidos curriculares en relación con el establecimiento de mecanismos que permitan la presencia e impacto positivo en las comunidades de la región, lo que implica en muchos de los casos una ampliación de las visiones disciplinares hacia los enfoques mencionados anteriormente.

En lo que aquí nos compete, desde su formación, en el año 2010, la Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño (MEPCAD), como parte de la oferta académica de posgrado del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, se ha dado a conocer como un programa líder en la formación de investigadores en arte y diseño en el norte del país y el único a nivel nacional con énfasis en el proceso de creación. En la actualidad, el programa cuenta con el reconocimiento por parte del Sistema Nacional de Posgrados de Calidad (SNPC) como programa consolidado.

Desde nuestra perspectiva, el proceso creativo, entendido como la habilidad de resolver problemas y de transformar el entorno a través de procesos sistemáticos que incluyen el pensamiento, el uso de técnicas y herramientas, así como la organización cronológica de las acciones orientadas a cumplir con una meta, ha sido una parte inherente del ser humano y un instrumento importante en el cumplimiento de los objetivos establecidos por la universidad en relación a la generación de soluciones para la atención de las comunidades y los problemas complejos prioritarios de la región.

Desde la conformación de la Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño, la atención a las comunidades y los problemas prioritarios, el impacto en la sociedad, el desarrollo del país y la difusión democrática del conocimiento se ha establecido a través de cuatro áreas estratégicas:

La primera de ellas se refiere a las asignaturas del programa, el plan de estudios de la MEPCAD se encuentra conformado inicialmente bajo la visión interdisciplinaria que se desarrolla entre el arte y el diseño dos áreas que fueron ampliamente discutidas a finales del siglo pasado con el fin de diferenciar las prácticas y las fronteras entre una y otra. Ahora, pensamos, es esta misma discusión la que permite trabajar desde las fronteras de cada una de ellas para generar diálogos que permitan abordar la complejidad y desarrollar propuestas de solución innovadoras, asimismo, el programa se nutre de asignaturas propias de áreas externas al arte y al diseño como lo son la narrativa, la antropología y las teorías sociales, así como diversas metodologías provenientes de las áreas de conocimiento ya mencionadas y su aplicación a los procesos creativos propios del diseño.

#### ▼ Plan de Estudios y LGAC

EJES	PRIMER SEMESTRE	SEGUNDO SEMESTRE	TERCER SEMESTRE	CUARTO SEMESTRE
Heurístico	> Seminario de creación I (10)	Seminario de creación II (10)	Tesis I (6)	Tesis II (6)
Cítrico	> Taller de procesos creativos I (10)	Taller de procesos creativos II (10)	Divulgación y avances de investigación (2)	
Técnico	> Epistemología para el arte y el diseño (6) Narrativa procesos y principios (6)	Estrategias metodológicas para la investigación (6)		
▼ Áreas terminales				
Artes visuales	>	Arte y concepto (6)	Arte y tecnología (6)	Libro arte (6)
Diseño	>	Retórica de la imagen (6)	Diseño y tecnología (6)	Diseño aplicado (6)
Intersecciones entre áreas terminales	>		Optativa (4)	Optativa (4)

Figura 1. Plan de estudios MEPCAD 2018-2024. Fuente. Archivo MEPCAD.

Los diálogos con otras áreas de conocimiento y las aplicaciones de diversos marcos teóricos y metodológicos pueden observarse inicialmente en los contenidos y prácticas desarrolladas en algunas de sus materias.

**Objetivo de la actividad:** El objetivo de la actividad es hacer una pieza (sea física, performática, virtual, etc.) con su documentación y mostrarla mediante una presentación pública. Dicho proyecto tiene que respetar los siguientes objetivos específicos:

- Teorizar sobre la “imposición” de las creaciones públicas sobre los ciudadanos.
- Construir lugares “habitables/practicables” a partir de acciones o intervenciones “a la vista de todos”.
- Construir lugares como proyecto de ciudad/ciudadanía que: eleve la cohesión social, el pensamiento crítico, elabore una idea de sociedad, contacte con la casa/barrio/ciudad, mejore el entorno, etc.

EJEMPLOS (2014-2018):



**Objetivo de la actividad:** Que el alumno aplique los conocimientos obtenidos sobre la investigación en arte y en diseño en un proyecto de impacto social, que ubique un área de oportunidad para llevar a cabo colaboraciones con usuarios para la mejora de algún espacio o experiencia.

TRABAJO COMEDOR INFANTIL (Periferia de Ciudad Juárez, 2018).

Proyectos:

- Área de juegos con materiales reciclados
- Mural interior para espacio de lectura y librero
- Identidad, logotipo



Figuras 2 y 3. Proyectos realizados en diversas asignaturas del programa. Fuente: Archivo MEPCAD.

La segunda es la conformación del núcleo académico básico del programa (NAB), con un enfoque hacia la interdisciplinariedad: el Núcleo Académico Básico del programa se encuentra conformado

por quince profesores, mismos que se integran en tres líneas de generación y aplicación del conocimiento -LGAC-, a saber: a) Artes visuales, b) Teoría, crítica y práctica del diseño y c) Textualidad, hipertexto y nuevas tendencias narrativas (MEPCAD, 2018). Una de las fortalezas del NAB es precisamente, la diversidad, este se encuentra conformado, por una parte, por profesores que tienen como base formativa el arte o el diseño, pero cuyos posgrados se han desarrollado en áreas de conocimiento en alguna medida ajenas al marco disciplinar del arte y el diseño; entre ellas la narrativa, la antropología, la teoría de la cultura, la educación, la comunicación y la investigación. Y, por otra parte, profesores que provienen de áreas formativas diferentes al arte y el diseño, como lo son las ciencias sociales, la ingeniería o la sociología y que a lo largo de su desarrollo como investigadores han tomado los objetos de estudio y las metodologías del diseño como medios para su trabajo y, por supuesto, para su acción como docentes de este posgrado. Cabe mencionar que la gran mayoría de los profesores del programa cuentan con la máxima habilitación, además de contar con el perfil PRODEP y con la membresía en el Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores.

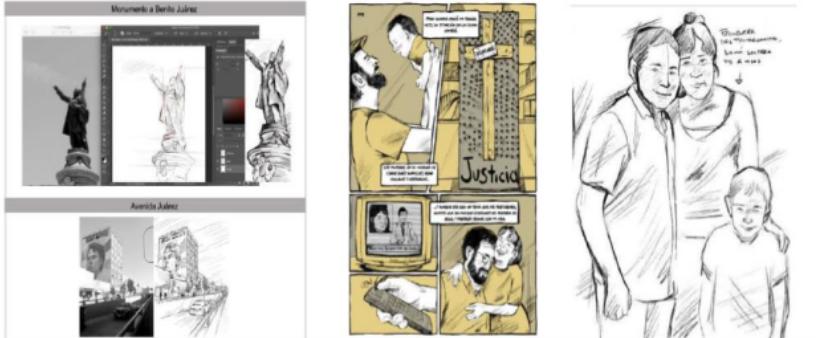
La tercera de ellas es la orientación de los proyectos de tesis. Lógicamente de los puntos anteriores deviene a la construcción de enfoques diversos a través del diálogo entre disciplinas, la diversidad mencionada por parte de los profesores se nutre a su vez por la conformación de cada generación, mismas que se componen por artistas visuales y diseñadores de diversas áreas, pero también por áreas tan diversas como la música, la danza, el canto, la arquitectura, la comunicación, los medios digitales, el periodismo, la ingeniería y la biología, asimismo, los profesores invitados -tanto a los comités de evaluación como a los eventos como ponentes- conforman una tercera línea de diálogo según se desarrolle cada uno de los proyectos. Estas tesis por tanto dan muestra de cómo desde un inicio el acompañamiento de un grupo diverso de especialistas puede abrir las puertas para que el arte y el diseño flexibilicen y enriquezcan sus propios procesos de investigación-creación.

<p><i>Retratos de madres solteras trabajadoras en las maquiladoras de Ciudad Juárez: Seis casos de estudio (2017)</i></p> <p>Se realizó un estudio con seis casos de madres solteras trabajadoras de maquiladoras de Ciudad Juárez a través del método fenomenológico y se realizó un profundo ejercicio de proceso creativo para la creación artística, en este caso retratos a partir de las historias de vida y analogías con obras y creaciones desde el arte. El estudio sobre el trabajo de las mujeres de maquila, el concepto de "hombre máquina", artefacto o herramienta de trabajo, de las condiciones de vida a las que los y las trabajadoras, da un panorama de sujetos y vidas automatizados; las historias de vida del grupo de mujeres con quienes se trabajó, permitieron entender otra cara de la moneda.</p>	<p>GABRIELA ARHELÍ GARCÍA GUERRA</p> <p><b>Reflexión sobre el efecto de las empresas maquiladoras en las obreras (madres solteras). Aportaciones al género del retrato artístico en su etapa posmoderna, el desencanto por la industrialización y la tecnología para sustentar las técnicas manuales (pintura) crítica a los procesos de ensamblaje.</b></p>
  	

Se utilizaron diarios, cámaras desechables personales, historias de vida. La maquiladora y los compañeros. Retratos, acrílico sobre papel.

<p><i>Taller de arteterapia para la expresión de emociones en Casa del Migrante en Juárez, A. C. (2017).</i></p> <p>Se hizo la investigación para reconocer los alcances que tiene el arteterapia en relación con el migrante dentro de la asociación civil Casa del Migrante en Juárez. Se generan espacios de confianza y expresión para el migrante, se impulsa la convivencia entre los participantes y sus compañeros. Se construye y refuerza el autoconocimiento y la identidad. Se propician momentos de reflexión que permitieron valorar las emociones y sentimientos con estrategias arteterapéuticas. Resignifican las experiencias vividas a través de actividades plásticas. Se implementó un taller de arteterapia de 13 sesiones con especialistas y habitantes de la casa, tomando en cuenta el contexto, las personas y las formas de expresión visual y plástica que se han dado en Casa del Migrante en Juárez, A.C.</p>	<p>ROCÍO NOHEMÍ TORRES CARDONA</p> <p><b>Se generan espacios de confianza y expresión para el migrante, se impulsa la convivencia entre los participantes y sus compañeros. Se construye y refuerza el autoconocimiento y la identidad. Se propician momentos de reflexión que permitieron valorar las emociones y sentimientos con estrategias arteterapéuticas. Se resignifican las experiencias vividas a través de actividades plásticas.</b></p>
  	

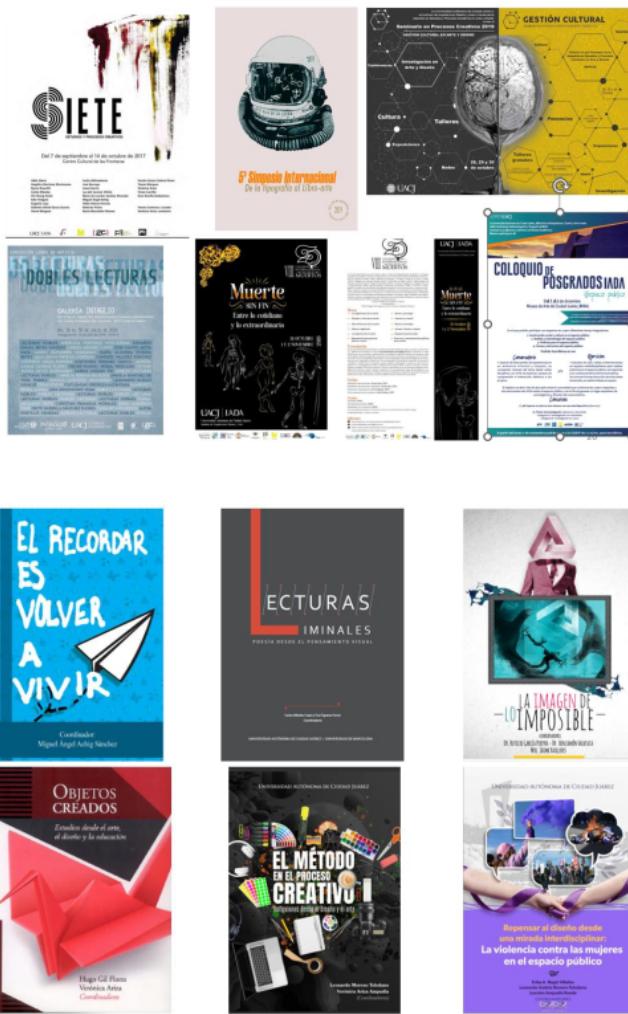
Exploración de necesidades, espacios, prácticas habituales, tiempos de estadía. Expresiones en la sala de estar de la Casa para migrantes. Mural, collage, dibujos colectivos e individuales.

<p><i>Memoria de una sociedad en conflicto. Desarrollo de una novela gráfica sobre las afectaciones del periodo de violencia en Ciudad Juárez 2009 – 2013 (2019)</i></p> <p>Estudio sobre un momento fundamental de la ciudad a través de la novela gráfica, un medio ilustrativo, informativo, crítico y lúdico, proveedor de historias complejas, fantásticas y personales, que ha demostrado ser una herramienta expresiva importante. Provee elementos necesarios para desarrollar historias desde diferentes fenómenos sociales, en este caso el impacto de la violencia. Se trabajó con un especialista informante desde el que se retratan las historias y con un grupo de personas afectadas que relatan parte de lo que se expone.</p>	<p>MARÍA ALEJANDRA REYES GUANÍ</p> <p>Se provee una perspectiva diferente al examinar un fenómeno humano en un contexto problemático desde un área proyectiva, se da un nuevo enfoque y se establece un alcance interdisciplinario alrededor de la novela gráfica que muestra nuevos datos y aspectos a la problemática planteada</p>
 <p>Referencias visuales de la ciudad: Avenida Juárez, Monumento Benito Juárez, trabajo de digitalización de material dibujado. Hoja del primer acto, pasado (recuerdo) en monocromático. Características físicas, psicológicas particulares de los actores de la sociedad retratados.</p>	

<p><i>Diseño socialmente responsable. Análisis de estrategias contra la violencia de género desde un enfoque no unidisciplinario (2020).</i></p> <p>Se propone un método de intervención para la prevención de la violencia en la pareja involucrando herramientas metodológicas del diseño gráfico como parte de un proyecto interdisciplinario educativo. Se trabajó con un grupo de la Escuela Secundaria Estatal 3016, alumnos de 1er grado con un estimado de 39 integrantes en un rango de edad entre 12 y 13 años. Taller de varias sesiones donde se manejaron materiales y recursos como: violentómetro, infografía, libro de cuentos, cómic, tabla comparativa. Trabajo interdisciplinario (pedagogos, diseñadores, expertos en teoría y enfoque de género, psicólogos y trabajadores sociales) en la intervención del desarrollo de estrategias.</p>	<p>ZENNIA BERENICE RUÍZ RODRÍGUEZ</p> <p>Se logró que los jóvenes pudieran distinguir las diversas manifestaciones de la violencia de pareja, contrastar las diferencias entre una relación abusiva y una sana. Las actividades fueron significativas y propusieron otros temas importantes a tratar como sexualidad, violencia intrafamiliar, cyber-acoso y bullying.</p>
 <p>Ilustración de un momento de trabajo en el taller (no se tomaron fotografías). Actividad cómic. Amor o violencia. Violencia psicológica, física, sexual. Violentómetro utilizado en actividad de taller y clases.</p>	

Figuras 4, 5, 6 y 7 Fichas descriptivas de proyectos de tesis desarrolladas en el programa. Fuente: Archivo MEPCAD.

Finalmente, se encuentran los proyectos de investigación de los cuerpos académicos, así como los requisitos de difusión y divulgación del programa que se establecen como obligatorios para la titulación de nuestros estudiantes. Durante la estancia en el programa, los estudiantes deben de cumplir con, al menos, una participación en algún evento académico como ponentes y una publicación en revista indexada o libro, derivados habitualmente de su proyecto de investigación. Asimismo, participan en movilidades de investigación nacionales e internacionales y en la organización y participación en eventos con orientación a la interdisciplinariedad.



Figuras 8 y 9. Ejemplos de productos realizados por estudiantes y profesores del programa. Fuente: Archivo MEPCAD.

## **Conclusiones**

Estar preparados para hacer investigación interdisciplinaria en arte y diseño requiere primero, de entender en su origen ambos campos. Tradicionalmente el arte es entendido como un ejercicio subjetivo que por muchos siglos estuvo al servicio de poderes dominantes como la iglesia o la monarquía, sin embargo, en el siglo XX comienza a ser una voz pública y un espacio de resistencia que ocupa de forma contundente un lugar en el mundo académico. Si bien no tiene una tradición de investigación comparable a la de otros campos de conocimiento, su construcción, estudio y consolidación, se ha dado a través de la integración de otros campos que ven en él una forma básica de entender y explicar el mundo, así como un medio en el que el imaginario estético de todas las culturas se ha materializado; su impacto y su quehacer en este sentido son fundamentalmente interdisciplinares. Por su parte el diseño, como un ejercicio considerado en sus inicios como embellecedor y técnico, ha demostrado en el siglo XX su importancia como estrategia de cambio, y su investigación se consolida ya a través de varias décadas de estudio. Su alcance para otras disciplinas y su alimentación desde ellas ha sido evidenciado a través del diseño participativo, el codiseño o el pensamiento de diseño, por mencionar algunas perspectivas que dan cabida a esta idea de que mejorar la calidad de vida de las personas requiere de más de una visión, porque la realidad no es solo una, los hechos no tienen una sola versión y las decisiones requieren consenso.

Nuestra propuesta al integrar un posgrado que de cabida tanto al arte como al diseño apuesta por el estudio de los procesos de creación, que forzosamente se dan en un contexto, a través de un proceso y en el ejercicio primero de una persona creativa. Estos cuatro componentes han sido fundamentales para establecer cursos de acción y estudios que buscan las ventajas del trabajo entre disciplinas, no solo a través de las visiones y experiencias de profesionistas de diferentes áreas de conocimiento, sino en el cuestionamiento del mundo desde una visión holística. Tener un diálogo permite pensar no solo en preguntas de investigación diferentes a las unidisciplinares, sino soluciones colegiadas que en el acompañamiento de investigadores emergentes también con diversas visiones, ha Enriquecido el tratamiento de temas desde y para el arte y el diseño.

Trabajar de forma interdisciplinaria no es fácil, requiere apertura, interés por aprender, hacer equipo, sostenerse en los procesos; cuando esto se logra, tanto las clases, como las investigaciones de docentes y alumnos, se convierten en promotores de la articulación disciplinaria lo que a su vez

permea en otros niveles como el pregrado. Por otro lado, tener un marco académico institucional que apoya este ejercicio ha sido fundamental, pero también debemos ceñirnos a las políticas nacionales en las que no ha sido fácil insertar nuestras áreas de conocimiento.

Para recapitular, podemos decir que quizá es esta desventaja que hemos tenido como campos disciplinarios una de las mayores motivaciones para seguir buscando el trabajo entre campos de conocimiento, pero no solo para comprobar que somos capaces de trabajar con otros, sino de tener investigaciones con un verdadero impacto. De hecho, nuestro trabajo ha sido gratamente reconocido y somos el campus -Arquitectura, Diseño y Arte- con el mayor número de miembros en el SNII de la UACJ. Así pues, esta forma de trabajar, de ver el mundo y su complejidad nos ha permitido como grupo de investigación acompañarnos y presentarnos modos de comprender, modos de actuar y de trabajar que van facilitando pasar del trabajo colegiado al trabajo integrador.

## Referencias

- Boradkar, P. (2010). *Designing things: a critical introduction to the culture of objets*. Berg, NY.
- Casas, R., Corona, J.M., Jaso, M. & Vera-Cruz, A. (2013). *Construyendo el diálogo entre los actores del Sistema de Ciencia, Tecnología e Innovación*. México: FCCyT.
- CONACYT (2021). Criterios específicos de evaluación Área IX: Interdisciplinaria. México. Recuperado de: [https://conahcyt.mx/wp-content/uploads/sni/marco\\_legal/criterios/09\\_Area\\_IX.pdf](https://conahcyt.mx/wp-content/uploads/sni/marco_legal/criterios/09_Area_IX.pdf)
- De Almeida, M. (2008). Para Comprender la Complejidad. *Multiversidad Mundo Real*, México.
- Diario Oficial de la Federación, DOF (20/04/2021). ACUERDO por el que se reforma el Reglamento del Sistema Nacional de Investigadores. Recuperado de  
[https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5616259&fecha=20/04/2021#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5616259&fecha=20/04/2021#gsc.tab=0).
- García, R. (2011). Interdisciplinariedad y sistemas complejos. *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales*, 1(1), 66-01.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures. Selected Essays*. Basic Books Inc. Publishers, USA.
- González, C. y Torres R. (2012). *Diseño y Consumo*. Designio, México.
- González, C. (2007). El significado del diseño y la producción del entorno. *Designio*, México.

- Findeli, A. (1998). Will design ever become a science? Epistemological and Methodological Issues in Design Research, Followed by a Proposition en *NO GURU NO METHOD? Discussion on Art and Design Research* (pp. 63–69). University of Art and Design Helsinki.
- Frascara, J. (2004). Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. *Infinito*, Buenos Aires.
- Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana.: *Gustavo Gili*, Barcelona.
- Llovet, J. (1981). Ideología y metodología del Diseño. *Gustavo Gili*, Barcelona.
- Margolin, V. (2005). La investigación sobre el diseño y sus desafíos. En. V. Margolin y otros, *Las rutas del diseño*, pp. 11-35. México: Designio.
- Margolin, V. y Buchanan, R. (edit) (1996). The idea of Design: A design issues reader. *MIT Press*, England.
- MEPCAD (2018). Plan de estudios. Departamento de Diseño. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Mitchell, M. (2009). Complexity. A Guided Tour. *Oxford University Press*, 2009.
- Morin, E. ([1990] 1994). Introducción al Pensamiento Complejo. *Gedisa*, Barcelona.
- Press, M. (2009). El diseño como experiencia. *Gustavo Gili*, Barcelona.
- Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (2018) Plan Institucional de Desarrollo (PIDE). *UACJ*, Ciudad Juárez, Chihuahua, México.
- Villa, J y Blazquez, N. (2023). Política científica para el fomento de la interdisciplina en México: la experiencia interdisciplinaria de la Comisión Dictaminadora del Sistema Nacional de Investigadores. *Revista CTS*, vol. 18, nº 53, julio de 2023 (pp. 143-170)

# Estrategias para la formación de investigadores en arte y diseño desde el enfoque de la interdisciplinariedad

---

INFORME DE ORIGINALIDAD

---

**12%**

ÍNDICE DE SIMILITUD

---

HACER COINCIDIR TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIME LA FUENTE SELECCIONADA)

---

 **comepo.org.mx**

Internet

**7%**

---

EXCLUIR CITAS

ACTIVADO

EXCLUIR FUENTES

< 1%

EXCLUIR BIBLIOGRAFÍA

ACTIVADO

EXCLUIR COINCIDENCIAS

< 15 PALABRAS