

18. Arte y diseño, una relación

Sandra Tineo Sanguinetti
Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: El artículo desarrolla una genealogía de los campos del arte y del diseño y sus vínculos a partir de la Revolución Industrial, en que artistas, arquitectos y teóricos sentaron las bases discursivas de lo que hoy conocemos como diseño e industrias culturales y a la transformación de la concepción del arte. A partir de ello, indaga en los procesos contemporáneos que vuelven a relacionar al arte y al diseño, como son la interdisciplina, la multidisciplinaria y la transdisciplina.

Palabras clave: arte, diseño, interdisciplina, multidisciplinaria, transdisciplina.

Art and desing, a relationship

Abstract: The article develops a genealogy in arts and design fields and its relations from the Industrial Revolution, in which artists, architects and theorists settled discursive basis of what now is known as design and cultural industries, and the transformations of arts conception. From this, it looks for the contemporary processes that relate art and design, such as, interdisciplinary, multidisciplinary and transdisciplinary.

Keywords: art, design, interdisciplinary, multidisciplinary, transdisciplinary



Figura 1. Carátula del libro *Sous le street art, le Louvre: Quand l'art classique inspire l'art urbain (Arts urbains - Alternatives)*, de Cyrille Gouyette, carátula del libro *Sous le street art, le Louvre: Quand l'art classique inspire l'art urbain (Arts urbains - Alternatives)* (2019).

Este texto busca explorar el área de frontera que existe entre arte y diseño, a partir del contexto y la circunstancia que nos reúnen: la pertenencia a la Facultad de Arte y Diseño PUCP. Nuestro enfoque se centra en la relación disciplinar entre arte y diseño, y sigue una ruta que repasa brevemente su genealogía, explora sus campos y conoce las instalaciones de lo disciplinar, para indagar sobre su relación. La idea es plantear las bases de una discusión sobre lo que nosotros mismos entendemos por arte y diseño como terrenos colindantes para conocernos mejor.

La genealogía

Para empezar, recordemos que, como bien se sabe, el origen, los dominios y la propia relación entre arte y diseño se cimientan en los vientos de cambio y el enorme destape ideológico que trajo consigo la Revolución Industrial. Particularmente, ello puede evidenciarse en el rumbo que marcó la aparición de numerosos movimientos e instituciones del ámbito creativo, cuyos ideales buscaban trascender lo estético, hacia lo funcional, social y político. Aquellos movimientos compartían el interés por la socialización —que hoy llamaríamos democratización— del arte, al que consideraban excesivamente elitista; pensaban, pues, que la creatividad debía estar al servicio de la sociedad entera.

Entre ellos se encuentran el movimiento Arts&Crafts; las propuestas de L'Esprit Nouveau, el grupo de Stijl, donde compartieron ideas artistas como Mondrian y diseñadores como Rietveld; y, por supuesto, la Bauhaus, en la que ejercieron y enseñaron artistas como Kandinsky y Klee, junto a arquitectos como Gropius, Mies van der Rohe y Le Corbusier. En el encuentro funcionalista entre arte, artesanía y arquitectura se inocula la proteína de la función en el ADN estético, cuyo resultado es la extraña unidad de forma y función. Las teorías emergentes de estos movimientos auspician los nuevos paradigmas de modernidad y democracia con el estimable designio de reconducir la creatividad toda, para pensar y representar la entonces nueva sociedad industrial, y sin saber, conciben a las industrias culturales. Cabe recordar que esta tarea no interesó en primera instancia al ámbito industrial, social o económico, sino a artistas, teóricos y arquitectos, quienes fundaron las bases discursivas, más que estéticas, de lo que hoy conocemos como diseño y las industrias culturales, como nuevo paradigma cultural.

Por su parte, el arte no queda al margen de su propio proceso de mitosis; la eclosión de las vanguardias divide la célula original en una multiplicidad de discursos mayor, que incluye los antes mencionados, lo que, pasando por la posmodernidad, da lugar a lo que hoy conocemos como el arte contemporáneo. A este proceso Danto¹ (1995) llama «el fin (y no la muerte) del arte», en alusión a la disolución de lo que él mismo había llamado «el mundo del arte» en 1964, en favor de una pluralidad de mundos artísticos en la cual las prácticas artísticas ya no son siquiera legibles como «arte», sino solo como «producción cultural exentas de

¹ La frase «El final del arte» se refiere a una especie de caída del muro, a favor de la obsolescencia de una distinción entre arte elevado y artesanía popular. A pesar de que con ello se busca una justa redistribución de poderes en los mundos del arte global y sirve para democratizar el campo del arte, resulta muy arriesgado romper el vínculo histórico con la infraestructura intelectual del arte, incluyendo la teoría y la filosofía del arte, que en sí misma es una formación histórica, por lo que es muy criticado

historiografía». Sobre la base de Hegel, quien pensaba que las energías de la historia habían coincidido durante un tiempo con las del arte, pero ahora habían tomado direcciones diferentes, Danto dice que más que el arte mismo, lo que ha muerto es la historia del arte.

Esta confluencia del origen (del diseño) y el fin (del arte) como fenómenos profundamente vinculados rebosa de sentido para pensar la relación arte-diseño bajo la forma de un oxímoron ontológico; es decir, que goza del natural equilibrio de los opuestos complementarios, como en la teoría del color, como en el fondo y forma, pero en relación con el momento. Así, arte y diseño son enlazados y puestos en marcha desde su propio «a priori histórico» (Foucault, 1969), a través del ejercicio de sus prácticas discursivas y disciplinares.

El arte recoge el presente para el futuro y queda como pasado, mientras que el diseño toma el futuro para el presente y deshace el pasado; el tiempo es clave en la relación. Desde el concepto del fin del arte se entiende que el arte contemporáneo, libre de la historia, libre de cánones y libre de la belleza, se haya volcado a su propio ethos autorreferencial exento de continuidad, como a un exilio sabático; y que el ethos del diseño muestre autorreferencia pendiente, ocupado en asir lo contemporáneo en los términos del consumo social, de modo tal que coloca bajo sus cánones a la historia y a la belleza. De esta manera, lo que los junta es la realidad (el fondo) y lo que los separa es su propio entendimiento y relación con lo contemporáneo (la forma); por eso es tan importante entender sus propios *ethos* como espacios autónomos en la misma medida que a la realidad como punto de origen a donde siempre podrán volver y recrear desde distintas perspectivas. Así, aunque ambos se encuentren ensimismados en el presente, se explica que sus trayectorias los ubiquen en distintas burbujas, de modo que parece normal que, a pesar de la distancia, sus formas coincidan, como de hecho lo hacen, más no así sus fondos, discursos y contextos. *Separados hoy, unidos siempre.*

Los campos

El trecho recorrido desde el origen de su relación constituye pues el espacio de sus campos, donde reside la clave de sus *ethos* complementarios. Este concepto, lejos de enfatizar la diferencia, procura encontrar en ella las ventajas de la diversidad, con el fin de desestimar confusiones, fomentar discusiones y trazar encuentros. Para explicar el concepto de campo no hay mejor autor que Pierre Bourdieu para quien el campo, más que el contexto de una práctica, se refiere a una lucha entre actores por un capital común, que deviene en un proceso de legitimación, mediado por los discursos que sustentan y alimentan las creencias sobre ese campo. Sobre el campo del arte dice:

El productor del valor de la obra de arte no es el artista sino el campo de producción como universo de creencia, por ejemplo, en el poder creador del artista. El estudio del arte no solo debe tener en cuenta a los productores materiales de la obra sino al conjunto de agentes e

instituciones que participan en la producción del valor a través de la construcción de discursos que atribuyen valor al arte en general y valor distintivo a tal o cual obra de arte o artista; estos son los críticos, historiadores, editores, galerías, marchantes, coleccionistas (Bourdieu, 1996, p. 339).

Y lo mismo funciona para el diseño como campo, que ostenta su propia y muy distinta red de actores (diseñadores, clientes, jefes, colegas, agencias), prácticas, instituciones, instancias, formas de producción, circulación y consumo —y, por supuesto, discursos— y, finalmente, creencias. A su vez, en conjunto, todo ello constituye su propio paradigma de valor, algo muy parecido a una identidad. El diseño, entendido en términos de campo más que de actividad, permite pensar su constitución y eventualmente en sus transformaciones a partir de la interacción que se da entre sus actores en la lucha de poder, que determinará el discurso dominante del diseño. Para Juan Acha (2009), la realidad de los diseños constituye un fenómeno sociocultural del mismo valor que las artes y las artesanías en su tiempo; en su obra se analizan las distintas definiciones y conceptos de los diseños, desde la perspectiva evolutiva de la sociedad y las influencias históricas, económicas y políticas en su producción.

Prueba contundente de esta idea se encuentra en nuestra propia experiencia cotidiana. Me refiero al hecho de que, por ejemplo, entre escultura y diseño industrial —o entre pintura y diseño gráfico, o entre grabado y moda— existan más cercanías y coincidencias que distancias, que sus prácticas y materialidades se encuentren más cercanas que las de pintura, escultura y grabado —o las de diseño industrial, gráfico y de moda entre sí—, y, sin embargo, ahí están cada uno viviendo la distancia de sus epistemes; la pertenencia a sus disciplinas, como hermanos separados al nacer, el dilema entre sangre y nombre, que confirma pues la teoría del campo como creencia. Para muestra, una imagen. Más allá de su naturaleza, materialidad o formato, sea un objeto, un cuadro, una fotografía, una escultura, un afiche o una prenda, al margen de si ha sido producida por un diseñador, un fotógrafo, un pintor o un abogado, la mismísima imagen puede pertenecer indistintamente a uno u otro campo (arte o diseño). Es decir, lo único que según esta propuesta va a identificar a esa imagen es justamente el campo donde existe. Si la imagen se encuentra, por ejemplo, expuesta en una galería, entonces pertenece al campo del arte, porque su participación obedece a esas determinadas reglas de juego; por ende, se valorará, venderá, negociará y circulará dentro del mercado del arte. Si la misma imagen se encuentra en una revista como difusión de la muestra, entonces esa imagen pertenecería al campo del diseño porque habrá sido diseñada y se valorará, venderá, negociará y circulará en esos términos dentro del mercado del diseño. En resumen, la imagen se adscribirá a los discursos y creencias que cada campo haya configurado.

Del campo a la (trans)disciplina

En efecto, estos campos constituyen, en última instancia, espacios disciplinares. Recordemos que el escenario donde surgen las disciplinas como categorías organizacionales y como

el seno del conocimiento responde históricamente a la división y a la especialización del trabajo que trajo la Revolución Industrial (el origen). De la mano de la ciencia, el desarrollo de las disciplinas fomentó la pluralidad de dominios cognitivos con fronteras cada vez más definidas, en cuyo interior habitan en paz epistémica los conceptos, las técnicas, los métodos, los objetos de estudio y las teorías que le son «propias».

El avance de las disciplinas acompañó sus acelerados procesos de diferenciación de los grandes relatos contemporáneos del pensamiento capitalista. La disciplina es un concepto occidental, concentrado en la producción de conocimiento bajo la vigilancia y en los términos de la ciencia y, por ende, profundamente racional, políticamente separatista; y lo más importante, íntimamente ligado a la noción de desarrollo. Eso explica en parte que el mundo globalizado se entienda en términos económicos y se caracterice por la dicotomía de la identidad disciplinaria, es decir, que nos identificamos (y marcamos nuestras distancias) esencialmente mediante nuestras disciplinas. De modo que no es lo mismo decir que uno es artista o que es diseñador, con lo cual se activa una serie de valores, referencias y representaciones sociales distintas para cada caso.

El despliegue encontró inevitable, sin embargo, la necesidad de también alumbrar procesos de integración y reproducción de las disciplinas cuando sus objetos abarcan áreas relativamente cercanas como las nuestras, gracias a las demandas de las actividades humanas que las integraron en el quehacer (la realidad) mediante el influjo de las industrias culturales. Así aparecen algunas formas intermedias que rebasan parcial o totalmente los límites de los conocimientos disciplinarios: la interdisciplina, la multidisciplinaria y la transdisciplina. La interdisciplina concierne a la transferencia de métodos de una disciplina a otra. La multidisciplinaria implica estudiar un tema de investigación no solo desde una disciplina, sino desde varias al mismo tiempo. Por su parte, la transdisciplina trasciende las disciplinas radicalmente, se refiere a aquello que está entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina. Su meta es la comprensión del mundo presente para el cual uno de sus imperativos es la unidad del conocimiento.

Morin (2004) establece la transdisciplinariedad mediante la construcción teórica del pensamiento complejo como el entendimiento de las relaciones entre sujetos, consigo mismos, con los objetos que los rodean y con el entorno, con el fin de recuperar el sentido de la relación del ser humano con la realidad. El problema es que, en la práctica, la articulación transdisciplinaria se encuentra con la pared de los argots, los conceptos, la descripción, la fundamentación y, sobre todo, las resistencias metodológicas disciplinarias, que constituyen uno de los mayores escollos que atraviesa ahora la relación arte y diseño. Otro obstáculo es el problema de la trascendencia disciplinaria. Ocurre que las disciplinas, igual que los hijos, necesitan romper con el padre/madre para autolegitimarse; famosos modelos como el Edipo de Freud, el principio de individuación de la filosofía, el «Opus Magnum» de la alquimia o el proceso de individualización de Jung en psicología lo ilustran muy bien. ¿Cómo salvar estos escollos?

La relación

La relación filial no es entonces ningún secreto. El diseño proviene del arte, pero no es arte, el arte procreó al diseño pero no es diseño; aparece una típica relación filial paternal conservadora: arte y diseño son padre e hijo, un encuentro de masculinidades. Aun considerando la ausencia materna, es fácil imaginar matices edípicos² en la relación, en la que se urden distancias que traen consigo reclamos ocultos, expectativas calladas, así como vínculos profundos innegables, historias de familia y lo que los deterministas consideran lo único importante: el ADN, aparentemente más importante para quien lo recibe que para quien lo entrega, ligazón al fin.

En estos términos, evidentemente hay en la relación un tema delicado de valoración que se calla y se sufre. El diseño, con toda la retahíla de medio hermanos que comparte la filiación del arte, sufre lo aspiracional de su condición «de arte menor o arte aplicado» y el arte sufre la distancia generacional y la soledad en tiempos del ruido de las industrias culturales. Hay en el fuero interno del diseño un inconsciente reclamo de legitimación y en el del arte, un silente desconocimiento del diseño. Valga considerar que evidentemente también han cambiado las reglas de juego del valor, en formas en que probablemente aún no terminemos de comprender, a las que no alcanzan ni conceptos tan útiles como la distinción, el gusto o el capital simbólico de Bourdieu, porque entre la globalización y el capitalismo se han multiplicado los factores como un reflejo en un salón de espejos.

Por otra parte, aparece el arquetipo de la subjetividad artística en franca oposición al mandato de objetividad en el diseño. Y esta no es una distinción estructural, sino ontológica, que no tiene nada que ver con forma y función, sino con el sentido, con la razón de ser de cada uno. Ello si consideramos que el paradigma de la creación artística es la explicación de lo emocional representado por lo estético y el del diseño es la solución práctica a través de lo estético, en ese mismo orden. De la subjetividad del arte se ha encargado la filosofía del arte ampliamente y de la objetividad del diseño se encarga el nuevo paradigma de la usabilidad, teorizada por Donald Norman (2013)³, quien describe al diseño como la comunicación entre un objeto y su usuario mediante la experiencia placentera, es decir, la estética performada. Si entendemos el paradigma de la creación artística como la explicación de lo emocional representado estéticamente, y el del diseño como la solución práctica a través de lo estético, tenemos de nuevo el modelo opuesto complementario.

La divergencia insondable entre lo emocional y lo práctico se traduce también en el aspecto de autor, donde el ego del artista se contrapone al anonimato del diseñador. En el arte, ya perdido el valor de la pieza única en un mar de simulacros, apropiaciones y demás, la autoría vierte todo el valor en el artista, quien se convierte en mercancía a través del valor de su nombre; por tanto, se resubjetiviza al artista como marca. En el diseño la cosa es más compleja pues existe un espectro contradictorio entre *rockstars* y autómatas (Corazón,

² El complejo de Edipo es un concepto clave del psicoanálisis y la piedra angular de la teoría de Freud, quien asegura que es recurrente en la infancia la fantasía incestuosa de expulsar y sustituir al progenitor rival, es decir, el padre para el niño, y la madre para la niña, pero esas ideas suscitan intensa culpa y temor al castigo, sostenida en la universalidad de la prohibición del incesto.

2008), en referencia a la falta de identidad en el juego de egos dentro del campo del diseño. Sin embargo, la figura idónea del diseñador es incógnita, ya que en principio se debe a necesidades (y emociones) ajenas, ya sea de marcas, productos, clientes, empleadores o públicos; de modo que fuera de su *ethos* (y a veces incluso dentro) se le desconoce como autor sin que esto le reste voz, autoría. Esta idea se puede explicar muy bien desde el enfoque semiótico comunicacional de Roland Barthes (1970), en el cual, de todos los elementos de la comunicación, el arte se encuentra abocado al emisor, es decir, al artista; y el diseño, al receptor, es decir, al público, mediado por el cliente.

También vale mencionar el aspecto centro-periferia⁴ que los ubica en estancias separadas. El arte se ubica en el centro, se autodefine hegemónicamente, plantea sus propias reglas del juego y las de los demás, mediante criterios parecidos a los del monopolio, se amuralla. Afuera, en los confines periféricos de lo oficial, en los extramuros, se ubican como pueden la artesanía, el arte popular, el grafiti, el *Street Art*, la fotografía, el cine, la animación, entre los que se encuentran también los diseños. Acha (2009) habla de tres sistemas diferentes, consecutivos y relacionados dialécticamente: artesanía, arte y diseño. Llama artesanía al estado preartístico; arte, al producto de la cultura estética de occidente; y diseño, a la introducción de la estética en la vida cotidiana.

Como resulta que es en la periferia donde pasan y cambian las cosas, las omnívoras industrias culturales, servidas del capitalismo, el consumo y la democracia, han erigido su imperio al acoger a todas estas expresiones periféricas a las cuales han hecho convivir con el arte, hasta descentralizarlo. La convivencia centro-periferia (arte y diseño) en las industrias culturales, sin ser perfecta ni implicar necesariamente articulación, borra la traza vertical de filiación y nos hermana en un espacio más horizontal (y competitivo), donde es inevitable la permutación —como dice García Canclini (1989), la hibridación cultural que salta muros—, como en nuestro caso podrían ilustrar Elliot Túpac en Arco Madrid (de afuera hacia adentro) o Fito Espinosa en Dédalo (de adentro hacia afuera), que incide también en el ámbito del valor, donde Túpac adquiere prestigio, categoría artística y, con ello, legitimación social; y Espinosa arriesga la suya como artista, pero adquiere libertad, difusión y, con ello, mercado y solvencia.

A pesar de que como se ha visto, la distancia en la relación arte-diseño muestra una saludable evolución, proporcional a sus desarrollos disciplinares, también se puede apreciar una tendencia a la integración en el contexto. Ello posiblemente sea fruto de la permanente transferencia de bultos, cruces de caminos y multiplicidad que nos provee la realidad, tanto la macro (el contexto) como la micro (la Facultad de Arte y Diseño) como dispositivo configurador y configurable. En resumen, se observa una relación polarizada que se separa en lo disciplinar (campos y discursos) y se integra en la experiencia contextual de la realidad (diálogos teóricos y prácticos). Esta imagen justifica la hipótesis de los opuestos complementarios, sustentada en la idea de que nuestras diferencias son la consecuencia de nuestras semejanzas.

³ El diseño de las cosas de todos los días es un libro del científico cognitivo e ingeniero de usabilidad Donald Norman sobre cómo el diseño es la comunicación entre un objeto y su usuario, y cómo hacer de la experiencia de usar un objeto algo placentero.

Conclusiones

El tiempo tiende a ser aglutinante; a reproducirse, no a reducirse. De este modo, el presente del arte y el diseño puede contener simultánea y físicamente al pasado en sus procesos artesanales, junto con las reflexiones contemporáneas y las proyecciones tecnológicas del futuro. Así como el fin del arte se refiere a un fin conceptual —al fin de lo que entendíamos por arte—, pasa lo mismo con el origen del diseño, pues es un origen ideológico que da lugar al diseño como la disciplina que concebimos hoy. Sin embargo, así como el arte ha continuado existiendo tras esa muerte, el diseño ha existido desde siempre como actividad creativa; es decir, su existencia trasciende sus propias definiciones teóricas. La paradoja es que, al mismo tiempo, en cuanto campos (sistemas de creencias), depende profundamente de ellas.

La idea central discutida en este texto es que es la mirada disciplinaria lo que separa al arte del diseño, y, por otro lado, es la experiencia contemporánea lo que los une. Considerando al mito de origen (muerte del arte y nacimiento del diseño) como el vínculo fundacional, el «a priori histórico» de una perpetua oposición complementaria, nos animamos a buscar en el vaivén de estos puntos de convergencia un mecanismo ciego para encontrar elementos de identidad comunes; así, mejor que un telescopio, un rastrillo para en la acción descubrir elementos de cruce entre arte y el diseño.

Estos elementos se encuentran (para bien y para mal) en el seno «descentralizado» de las industrias culturales y creativas y funcionan como dispositivos que no son exclusivos del arte y diseño, sino que se han constituido en el emblema contemporáneo. El primero es la imagen. Dada su fama y fortuna, es lógico entender su evolución hacia «lo visual»⁵ como continente conceptual donde se puede colocar todo lo que cognitiva y teóricamente abarca; esto incluye lo objetual, lo performativo, lo auditivo, lo literario, lo expresivo, lo comunicativo, lo consumible y lo apreciable. La visualidad es un concepto que consigue abarcar a la imagen como sangre en las venas y a la cultura como tierra bajo sus pies. El otro dispositivo es la siempre bien ponderada creatividad, que también ha experimentado un salto cuántico y un desarrollo disciplinar propio y se ha convertido en el must paradigmático de nuestro tiempo, siendo asediada por disciplinas como la psicología, la filosofía y hasta las ciencias sociales, más que por nosotros como sus sospechosos comunes. El llamado salto creativo hace un viaje que despegas en el genio creativo como epítome del arte hacia la estratósfera de la innovación y la usabilidad, más asociadas al diseño, de manera que nos encontramos hablando de las industrias creativas como un símil de las industrias culturales.

Por otro lado, el arte sabe demasiado de sí mismo, como un adulto extrapsicoanalizado, y el diseño sabe poco sobre sí mismo, como un adolescente agreste. Según podemos entender, esto respondería no solo a una cuestión generacional de edades disciplinarias, sino al hecho de que el estudio del arte ha supuesto también su crítica, y el del diseño, no. Estas circunstancias tienen mucho que ver con la forma y los sujetos que históricamente los han estudiado. En el arte,

⁵ Mirzoeff (2003) propone la cultura visual como un nuevo campo de estudio en 1999; Pink, Ardèvol y Lanzeni (2016) proponen teórica y metodológicamente esta integración desde la disciplinariedad de la antropología visual; Buck Morss (2009) plantea los estudios visuales directamente como una transdisciplina transoccidental avalada por esta misma naturaleza de la imagen; por su parte, Arnheim (1971), regresando a los preceptos de la Gestalt, habla de percepción y pensamiento visual.

las reglas del juego son extremadamente claras, ya que su producción visual está visiblemente distinguida de su producción de conocimiento, pero al diseño se lo piensa más como un modo de hacer que como un campo de conocimiento; suele confundirse la metodología con la factura y a esta, con su conocimiento. Esta paradoja se está logrando resolver en las arenas de la investigación, en campos como los estudios visuales, las metodologías visuales, la investigación creación, la antropología visual, la educación en artes, la cultura visual, etc. Todos ellos justamente centrados en los dispositivos mencionados, la visualidad y la creatividad, generalmente con bases metodológicas de las ciencias sociales y, sobre todo, con miradas que atraviesan lo disciplinario. En este sentido, es importante mencionar como conclusión, el aprieto y la consiguiente responsabilidad que en este contexto representa integrar los mundos del arte y el diseño en la paradoja disciplinaria de la práctica académica cotidiana de nuestra facultad, y aún más allá, en la multiplicidad de sus campos de influencia, donde artes y diseños transitan áreas tan diversas como la escultura, la pintura, el grabado y la educación artística; y el diseño gráfico, el diseño industrial y el diseño de moda. Esto se va logrando mediante la construcción de una identidad compartida y el sentido de pertenencia en la convivencia y el diálogo que todos debemos fomentar y performar.

Finalmente, podemos pensar el arte y diseño como una familia constituida por un conjunto de disciplinas que comparten historia, lazos y casa, pero que no son, pueden ni deben ser una sola disciplina. Esto considerando que en la delimitación de sus fronteras, las disciplinas tienden a separarse entre sí; de modo que unificarlas implica una negociación que pone en riesgo innecesario la reducción o incluso la posible pérdida de espacios epistémicos valiosos; cuando tenemos la oportunidad de expandirnos, multiplicarnos, ampliar nuestros dominios mediante la acción transdisciplinar, sabiendo que podemos echar mano de una mayor cantidad y calidad de recursos. Para ello es requisito conocerlos, lo que en términos académicos significa dialogar, debatir, discutir; y, en términos prácticos, conversar y publicar. Que este texto sirva de invitación para eso: pensar, discutir y construir nuestra relación en términos tanto prácticos como teóricos.

Referencias

- Acha, J. (2009). *Introducción a la teoría de los diseños* (4ta ed.). Ciudad de México: Trillas.
- Arnheim, R. (1971). *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (1970). *Elementos de semiología* (2a ed.). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Bourdieu, P. (1996). *Razones prácticas*. Buenos Aires: Anagrama.
- Buck Morss, S. (2009) Estudios visuales e imaginación global. *Antípoda*. Revista de Antropología y Arqueología, 9, 19-46. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=81413110002>

Corazón, A. (2008). *Una mirada en palabras*. Barcelona: Seix Barral.

Danto, A. (1995). El final del arte. *El paseante*, 22-23, 28-55.

Foucault, M. (1969). *L'archéologie du savoir*. París: Gallimard.

García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ciudad de México: Grijalbo.

Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

Morin, E. (2004). *Introducción al pensamiento complejo*. Ciudad de México: Gedisa.

Norman, D. (2013). *El diseño de las cosas de todos los días*. Barcelona: Paidós.

Pink, S., Ardèvol, E. & Lanzeni, D. (2016). *Digital Materialities: Design and Anthropology*. Londres: Bloomsbury Academic.