

Recepción de original: 2 de Septiembre | Aceptación: 14 de octubre 2020.

Oliva, S.; Franco, M. B. (2020). "Aproximaciones hacia una conceptualización de la Cultura Proyectual". *Revista i+a, investigación más acción*, N° 23, p. 64-71.

APROXIMACIONES HACIA UNA CONCEPTUALIZACIÓN DE LA CULTURA PROYECTUAL

Silvia Oliva
María Belén Franco

RESUMEN

La presente comunicación surge de la inquietud por la conceptualización de la "cultura proyectual" y repasa las construcciones e influencias del diseño desde su perspectiva hegemónica con el fin de aportar para la construcción reflexiva y teórica desde nuestra región, en favor de fortalecer la base epistémica del diseño con identidad latinoamericana. El enfoque trabajado aborda lo mencionado desde la perspectiva de los estudios culturales con aportes de autores de esa área y del diseño complementariamente. Quedan planteadas de este modo algunas inquietudes y factibles aperturas para desandar y continuar deconstruyendo y reconstruyendo desde la reflexión y la acción nuestras prácticas profesionales y proyectuales principalmente.

PALABRAS CLAVE

Sociedad | Diseño | Cultura Material | Cultura Proyectual |

DATOS DE LOS AUTORES

Silvia Oliva. Esp. en Enseñanza Universitaria de la Arquitectura y el Diseño. Universidad Nacional de Córdoba. Diseñadora Industrial Especialista en Enseñanza Universitaria de la Arquitectura y el Diseño FAUD UNC. Doctoranda en Estudios Sociales de América Latina de la Facultad de Ciencias Sociales - CEA UNC. Co-directora de la Carrera de Especialización en Enseñanza Universitaria de la Arquitectura y el Diseño FAUD UNC. Investigadora categoría III en SECyT UNC. Profesora Titular de la Cátedra Diseño Industrial II B FAUD-UNC. Profesora Adjunta de la Cátedra Historia II del Diseño Industrial FAUD UNC. Desarrolla actividad profesional independiente. Contacto: silviaolivadi@gmail.com.

María Belén Franco. Mgtr. en Docencia Universitaria. Universidad Nacional de Córdoba. Diseñadora Industrial, FAUD UNC. Magister en Docencia Universitaria FRC UTN. Doctoranda en Estudios Sociales de América Latina de la Facultad de Ciencias Sociales CEA UNC. Investigadora, miembro de proyectos de investigación de la SECyT y la Red Dilemas de la SPU. Profesora Adjunta en la cátedra de Legislación, y profesora asistente en las cátedras de Introducción al Diseño Industrial A y Diseño Industrial 2B FAUD UNC. Contacto: belufranco@hotmail.com.

Approaches towards a conceptualization of the projectual culture

ABSTRACT

This communication arises from the concern for the conceptualization of the concept of project culture and reviews the constructions and influences of design from its hegemonic perspective in order to contribute to reflective and theoretical construction from our region, in favor of strengthening the epistemology of design with Latin American identity. The approach worked addresses the aforementioned from the perspective of cultural studies with contributions from authors in that area and from design complementary. In this way, some concerns and feasible openings are raised to retrace and continue to deconstruct and rebuild mainly our professional and project practices from reflection and action.

KEYWORDS

Society | Design | Material Culture | Project Culture

Abordagens para uma conceptualização da cultura projetual

RESUMO

Esta comunicação surge da preocupação com a conceituação da “cultura do projeto” e analisa as construções e influências do design na sua perspectiva hegemónica de forma a contribuir para a construção reflexiva e teórica da nossa região, em favor do reforço da base epistémica do design com identidade latino-americana. A abordagem trabalhada aborda o exposto na perspectiva dos estudos culturais com contribuições de autores dessa disciplina e do desenho complementar. Assim, levantam-se algumas inquietações e aberturas viáveis para refazer e continuar a desconstruir e reconstruir principalmente a partir da reflexão e da ação nossas práticas profissionais e projetuais.

PALAVRAS-CHAVE

Sociedade | Disign | Cultura Material | Cultura do Projeto

INTRODUCCIÓN

El diseño industrial es una actividad de condición interdisciplinaria, con frecuencia acotada a una labor técnica, presenta vacancias teóricas que a veces intentan ser cubiertas con reflexiones y miradas de tipo transdisciplinarias. Desde las ciencias sociales y el enfoque de los estudios culturales, encontramos algunos aportes que nos permitirían conceptualizar la noción de “cultura proyectual”, y especialmente contribuir a la construcción de una perspectiva regional del diseño en América Latina. Un autor como Fernando Martín Juez, que discurre acerca de los aspectos antropológicos de la utilización de objetos, afirma que aún con tantas disciplinas que comentan al respecto “carecemos de una visión transdisciplinaria, amplia e integradora de la cultura, la naturaleza y el objeto; de la antropología y el diseño. Una visión que (...) aborde el diseño como un problema complejo, e inteligible, peculiar y unificado” (Juez, 2002; p 24-25). Otros autores como Arturo Escobar desde Colombia, o Gui Bonsiepe quien reparte su actividad entre Argentina y Brasil, están abordando la temática desde una visión socio-antropológica, en un trabajo específico y transdisciplinar de base global. Por ello en este trabajo abordaremos algunas aproximaciones teóricas al concepto de “cultura proyectual”, de uso común desde el diseño y poco desarrollado en el plano conceptual, de modo tal de enmarcar los principales puntos para su comprensión, y para el planteo de disparadores en clave regional.

CULTURA, SOCIEDAD Y DISEÑO

Cuando hablamos de cultura, ya no lo hacemos desde la noción moderna en la que el investigador interpreta en una unidad de conjunto diferentes fragmentos, sino que se entiende desde la idea de una estructura que imbrica la heterogeneidad en modos particulares de coexistencia, determinando “configuraciones culturales”. Así, los grupos sociales conforman su cultura en un entramado de costumbres, ideologías, hábitos, creencias; un conjunto de aspectos materiales e inmateriales, explícitos y tácitos, prácticas y significados que implican la construcción de una “trama simbólica compartida” (Grimson, 2011; p 28). En esa manera de habitar el mundo, los seres humanos construyen una

artificialidad que va mucho más allá de un supuesto distanciamiento de la naturaleza, o de un modo de supervivencia para subsanar sus debilidades biológicas. Entendida como el conjunto de bienes materiales creado por una sociedad determinada en un espacio y tiempo dado, la “cultura material” se convierte así en una puerta de entrada para la comprensión de la vida social de las personas.

En tanto cultura material, los objetos técnicos aparecieron como resultado de las transformaciones en los modos de producción acaecidas a partir de la revolución industrial, transformaciones que no sólo abarcaron cambios en la forma de generar bienes materiales, sino que atravesaron las estructuras sociales modificando aspectos políticos y económicos. El modo de producción industrial requirió de una nueva figura, el operario de la máquina, dando surgimiento a una nueva clase social, la clase obrera. Por otra parte, determinó la aparición de un interlocutor, el diseñador, aquella persona que proyecta el objeto pero que ya no lo fabrica. Las tareas de idear el objeto y luego darle forma trabajando los materiales, concentradas hasta el momento en la figura del artesano, se dividieron, separando con ello el proceso de creación en dos actividades, el diseño y la fabricación. Esta división nos remite reflexivamente a la distinción entre civilización y cultura, con la cual, como explica García Canclini sobre Rickert, se naturaliza la separación entre “lo corporal y lo mental, entre lo material y lo espiritual, y por lo tanto la división del trabajo entre las clases y los grupos sociales que se dedican a una u otra dimensión” (García Canclini, 2004; p 31).

Si pensamos que, en el entrelazamiento de materialidades e inmaterialidades que se producen desde sistemas de sentidos compartidos, subyace una estructura social determinante de las prácticas, podemos interpretar a esta separación inicial, como el esquema base de las prácticas proyectuales que llevó a la profesionalización del diseño y a la institucionalización de una “cultura proyectual”. Es decir, en la producción del diseño subyacen entonces dos dimensiones, una intangible de ideación y desarrollo proyectual, y otra tangible de concreción material. El producto resultante de la actividad del diseño se inserta como hecho cultural respondiendo al esquema de producción, circulación y consumo, y en tanto portador de sentidos, el producto de

diseño se incorpora en la trama social integrando el conjunto de procesos de significación abarcados por la cultura (Ibid.).

En su recorrido, el producto de diseño una vez proyectado y fabricado, es distribuido para su comercialización y consumo, y una vez adquirido por las personas, es utilizado y puesto en relación con una compleja trama de sentidos que involucra tanto a otros objetos y sistemas de productos, como a las prácticas de uso. En estos términos “la cultura se presenta como procesos sociales, y parte de la dificultad de hablar de ella deriva de que se produce, circula y se consume en la historia social” (ibid. p 34), es decir, se trata de construcciones que deben ser leídas desde el entramado contextual y en clave histórica para su comprensión, y que una vez que se ponen en movimiento, transforman sus significados al cambiar de una configuración cultural a otra. En esta concepción procesual y cambiante, la cultura admite la adecuación y/o transformación de significados que en el ámbito del diseño se producen con la compra y con el uso de los productos.

Cuando el conjunto de sensaciones y asociaciones que ocurren al poseer y utilizar un objeto se traducen en una experiencia de goce, el diseño alcanza un grado de fruición que puede oficiar de anclaje para la atribución de significados. Podríamos pensar que esos significados son entonces diferentes según la vivencia de uso de cada persona, ya que placentera o no la experiencia, actuará de acuerdo a las percepciones del que utiliza, como plantea Barthes, el número de lecturas varía según los individuos y en un mismo individuo puede haber múltiples lecturas (Barthes, Bremond, Todorov, y Metz, 1972). Aunque pareciera viable la existencia de tantas lecturas como lectores, o la manifestación de una figurada subjetividad de las significaciones asignadas a los objetos, es fundamental no perder de vista que estas significaciones no sólo son leídas desde las matrices culturales y contextuales, sino que son consecuentemente compartidas en un determinado grupo social.

EL SENTIDO DE LAS PRÁCTICAS Y LA CULTURA PROYECTUAL

En referencia a los estudios culturales, Grossberg señala que las prácticas culturales “son cruciales

para la construcción de los contextos específicos y las formas de vida humana y de la realidad que habitamos” (2009; p 32), diferenciando en esta noción la idea de cultura como una dimensión sustancial para la transformación de la realidad, en la que, lo que es construido y creado por los seres humanos mediante las prácticas está permanentemente involucrado en la configuración de la realidad material. El mundo habitado ha sido creado en gran parte por las sociedades humanas, y estas creaciones se articulan con las prácticas sociales y la organización de la realidad como resultante.

En tanto práctica, el diseño implica un conjunto de acciones que tienen como finalidad instrumentar la creación y producción de bienes materiales. En la coyuntura entre artesanado e industria el diseño industrial surgió como actividad especializada, caracterizando la primera mitad del S. XX con el protagonismo del movimiento funcionalista, que contribuyó a la consolidación de una lectura principalmente racionalista del mundo material. El proyecto se impuso así como herramienta, y dispuso una secuencia ordenada de pasos que determinaron una metodología proyectual. Conocida también como proceso de diseño, la metodología proyectual en tanto procedimiento sistematizado, parte de la identificación de un problema de diseño y se compone de una sucesión de etapas que tienen por fin resolver esta situación problemática, ya sea a través de la ideación de soluciones materiales (como productos y sistemas de productos), o de soluciones intangibles (como el diseño servicios o la gestión de producción). En este quehacer el diseñador se atribuye una tarea prácticamente hermenéutica, al analizar las actividades, usos y conductas de los usuarios, identificar demandas latentes en las prácticas sociales y establecer relaciones entre estas tensiones en las que intervienen objetos de uso. Debe ser capaz de leer la realidad como un recorte del mundo material en el que de los objetos se producen, circulan y se consumen dentro del sistema de relaciones determinado desde el que se define la práctica proyectual. Su rol implica una actitud mediadora entre todos los actores, incluidos los productores, de allí el arquetipo del diseñador industrial como un “interlocutor”. Se dice del diseñador que es un operador cultural por su capacidad de comprender intrínsecamente

las particularidades culturales, interpretando las demandas e identificando emergentes sobre los cuales intervenir.

Desde esta perspectiva, la noción de cultura proyectual supera la mayormente difundida idea que restringe la práctica del diseñador al ejercicio de la proyectación y a su actuación en el marco metodológico, y se define más bien por el entramado de reciprocidades surgidas de las prácticas tanto productivas y de diseño, como de comercialización y uso, reciprocidades en las que ineluctablemente se encuentran remanentes de sentido. En acuerdo con Grimson diremos que, no es posible la existencia de prácticas humanas que no tengan significación, ya sea del orden de lo técnico-productivo, de lo político-económico, de lo social propiamente dicho, “no existe ningún proceso social que carezca de significación” (2011; p 41), no hay acontecimiento sin significados. Así la cultura proyectual podría entenderse como una dialéctica, que opera sobre una dimensión material, física, de la función práctica, y sobre una dimensión inmaterial, abstracta, del orden de lo emocional; es decir, definiendo la materialidad de las cosas, y trabajando con los significados procedentes de los aspectos sensoriales que se ponen en juego con la experiencia de uso. Como amplía García Canclini (2004), sobre Baudrillard, podríamos vincular estas dimensiones a la correspondencia entre las formas de valor de uso / valor de cambio, y las de valor de signo / valor de símbolo, que tienen que ver con la materialidad del objeto y con los procesos de significación respectivamente; y sobre Bourdieu, quien refiere a una doble estructuración entre relaciones de fuerza y relaciones de sentido como organizadoras de la realidad.

Se desprende entonces que los objetos se constituyen en significantes o expresiones que presentan ciertos contenidos, que son los significados (Fraenza y Perié, 2015), y en su contexto de uso participan de la construcción de sentido que se realiza en un entramado social determinado. Los significantes de la forma material, tales como la geometría, su materialidad y color, sólo pueden ser captados efectivamente cuando se inscriben bajo la mirada de determinados estilos o corrientes con sistemas de normas y modos propios. Si bien cada acción humana es susceptible de significación, es

la contextualidad la determinante de los sentidos concluyentes en cada caso o, dicho de otra manera, “...la identidad, importancia y efectos de cualquier práctica o evento (incluyendo los culturales) se definen sólo por la compleja serie de relaciones que le rodean, interpenetran y configuran, haciéndole ser lo que es” (Grossberg, 2009; p 28). Las vivencias individuales se ponen en movimiento dentro de un sistema colectivo, ya que no es posible aislar ningún elemento de sus relaciones, y de esta manera se construyen “ideas muy poderosas (...) que son actuadas porque han sido hechas cuerpo, porque ya están incorporadas y materializadas en las formas de percepción y de significación” (Grimson, 2011; p 42).

Siguiendo a García Canclini (2004) podemos inferir que el diseño industrial produce objetos que superando su función práctica, relatan historias poco relacionadas con su utilidad, y estas historias surgen de las relaciones que dan lugar al contexto, porque “cualquier evento puede entenderse exclusivamente de manera relacional, como una condensación de múltiples determinaciones y efectos” (Grossberg, 2009; p 28).

El cambio de estas relaciones implica la modificación de la contextualidad, ante esto los significados de esos relatos se ponen en movimiento y mutan, impeliendo en ello una transformación del objeto a través del uso y las reapropiaciones sociales.

Estas variaciones pueden ser dadas en el recorrido de un objeto a lo largo de la historia, o de manera contemporánea en el traspaso de una cultura a otra (entendidas como sistema de relaciones).

Para dar un ejemplo, en los albores del S. XX la posibilidad de acelerar la factura del café con una máquina de presión cambió los sentidos asociados a esta práctica. El café *espresso*, como lo indica la palabra, surgió en Italia con la consigna de ser preparado de manera rápida, y se introdujo fácilmente en el clima de época saturando los bares con los trabajadores que al paso iban para nutrirse de una bebida estimulante y sobrellevar la jornada laboral. La “cultura del café” se mudó de su concepción de actividad recreativa de la clase opulenta de fines de S. XIX, para instalarse en el seno de la sociedad moderna signada por la sistematización del trabajo.

Hacia 1933 Alfonso Bialetti patentó una versión doméstica de la cafetera a presión, popularizando un diseño que hasta la actualidad no ha tenido cambios formales ni tecnológicos. En ese entonces, la cafetera Bialetti significó la accesibilidad masiva a una manera útil y sencilla de preparar el propio café espresso en el ámbito doméstico. Poco más de medio siglo después, esta cafetera se convirtió en un verdadero ícono: pasó a formar parte de exposiciones y muestras de nivel internacional (por ejemplo, muestras en el Museo de Arte Moderno, el Museo Nacional de Diseño Cooper-Hewitt, y el Museo de Ciencias de Londres), y se sumó con ello al imaginario de referente de la cultura material. Hasta aquí, observamos los cambios de significado que sobre este objeto se produjeron a partir de su movilidad hacia distintas contextualizaciones en un proceso temporal de escala histórica. Sin embargo, en la actualidad, ya devenido ícono mundial, esta significación cambia también de acuerdo los distintos entramados o configuraciones culturales en los que se produzca. A saber, en general en nuestro país, o por lo menos en las grandes zonas urbanas argentinas, “La Bialetti” más que nada evoca a la idea de familia italiana, y en esa línea, a los ancestros y la imagen de vínculos y tradiciones familiares, con una carga principalmente emotiva, trasciende claramente tanto las prestaciones prácticas de su uso, como la misma acepción de objeto icónico asociado al mundo del diseño.

EL DISEÑO EN CLAVE HEGEMÓNICA

Como fenómeno cultural el diseño debe ser también entendido desde la trama de relaciones que remiten a sus orígenes en la Europa de principio de siglo pasado, a modo de matrices que, reproducidas desde la academia, mediaron en las prácticas profesionales en su mayor parte hasta la actualidad. Retomando las ideas de Grimson, podría decirse que el diseño industrial, en tanto abstracción de la normatividad hegemónica que lo esferiza como parte de las configuraciones culturales del mundo, “es analizado según su cercanía o su distancia respecto de un modelo normativo universal” (2011; p 44).

En América Latina, el diseño industrial inició con un proceso de institucionalización que tuvo lugar a partir de la segunda mitad del S. XX, con la creación

de carreras universitarias, organismos, institutos y/o centros de investigación especializados para la formación normalizada de profesionales. Pensadas sobre la base de los modelos europeos, estas entidades tuvieron como principales referentes a las escuelas alemanas Bauhaus (1919-1933) y Hochschule für Gestaltung - HfG (1956-1968), reconocidos hitos históricos por su vinculación con la industria y su preocupación por el diseño de la producción masiva de objetos. En muchos casos, los primeros profesores y maestros de los nuevos centros de enseñanza del diseño en los países de América Latina, provinieron de países europeos e impartieron los conocimientos fundacionales, y los primeros egresados de la región complementaron su formación con estudios en el extranjero.

Es posible tomar por caso al Centro de Investigaciones de Diseño Industrial - CIDI de la Universidad Nacional Autónoma de México – UNAM, fundado en 1964 que en su plan de estudios contempló la conformación de talleres de materiales, similar al modelo Bauhaus. En 1969,

“Los recién egresados, arquitectos Mario Lazo, Antonio Ortíz y Ernesto Velasco son becados para estudiar en la Central School of Art and Design, en Londres, Ingl. y al regresar son los primeros profesores del Taller de Diseño en la nueva carrera. Se integran al grupo los profesores de talleres: Alfredo Villavicencio (laminados y soldadura), Alejo Martínez (maderas), Carlos Ramírez (metales), Anastacio Martínez (moldeado y cerámica) y Ana Teresa Fierro (esmaltados”. (UNAM, 2019)

En Argentina, el diseño industrial fue impulsado por Tomás Maldonado, artista plástico que aún de formación clásica y academicista, promovió la crítica a la producción artística local (de carácter tradicional y conservador) y de manera transgresora para la época, fundó el movimiento de arte concreto en 1940. Por su actividad y participación en los círculos vanguardistas de la época, fue convocado en 1954 para formar parte de la Hochschule für Gestaltung-HfG en Ulm (Alemania), donde tuvo un rol relevante por sus aportes en las decisiones académicas y su liderazgo en cargos de jerarquía. Como referente nacional en Europa, las ideas de Tomás Maldonado,

ligadas a las vanguardias mundiales, fueron determinantes en la fundación de las carreras de diseño en las Universidades Nacionales en Argentina.

Posteriormente hacia 1970, su discípulo alemán (de la HfG) Gui Bonsiepe, tendría una actuación protagónica a través de sus investigaciones y desarrollos sobre el rol del diseño en América Latina, recorriendo países como Brasil, Chile, Uruguay y Argentina. Sus estudios abordaron las particularidades de la realidad tecnológica local, tendiendo a la definición de acciones propias por parte de estos países, sobre la idea de autonomía e identidad en la región. En 1985, en su libro *El diseño de la periferia*, aproximó algunas respuestas a las preguntas respecto a la innovación tecnológica en países dependientes. En este texto, entre conceptos como: “alternativas del diseño”, “países dependientes”, “centro y periferia”, “submundo dependiente”, “tecnología apropiada” y “diseño apropiado”, entre otros; fue avanzando con mirada crítica en un análisis del estado productivo de la región, y presentado opciones sustitutivas de desarrollo. Constituyendo uno de los aportes más importantes en este sentido, paradójicamente realizado por el discípulo europeo de un referente argentino en el extranjero; la perspectiva de Gui Bonsiepe nos remite, involuntariamente y sin preverlo, a la idea de hegemonía de Grimson al convalidar el conflicto presente en las lógicas de una periferia como protectorado de los países centrales, “estableciendo un lenguaje y un campo de posibilidades” (2011; p 46) para esta disputa y los términos en los cuales como subordinados podrían organizarse.

HORIZONTES EMERGENTES

En los últimos años se han comenzado a trazar algunos horizontes alternativos a la posición hegemónica de la disciplina ejercida desde los grandes centros de producción mundial. Entre los referentes que abordan estas líneas de acción se encuentran Arturo Escobar y Gui Bonsiepe, quienes, desde diferentes latitudes, enfoques y propuestas, trabajan activamente en el estudio de posibles direcciones de divergencia acerca de los alcances del diseño en la región.

Arturo Escobar, en su libro *Autonomía y Diseño* plantea la existencia de un campo emergente,

llamado indistintamente “diseño de transición” o “diseño para la transición”, que se presenta como “un desafío frontal a la formación onto-epistémica enclavada en la actual forma dominante de la modernidad capitalista” (Escobar, 2016; p 246). En una noción de transición entendida como emergente y plural y que implica acción, el diseño para la transición tiene origen hace décadas y apunta a un traspaso del modo industrial de producción al de la convivialidad. Esa idea de convivencia (que Escobar toma de Illich), representa el equilibrio entre el mundo social y el natural, y más aún; entre los muchos mundos sociales y el mundo natural. Este enfoque propone el respeto y la tolerancia de modo orgánico. En ese marco, Escobar propone diseños para el pluriverso como una “herramienta para reimaginar y reconstruir mundos locales”, y va en búsqueda de una “transición de la hegemonía ontológica moderna de un solo mundo a un pluriverso de configuraciones socio-naturales” (ibid., p 247).

Por su parte, Gui Bonsiepe analiza las maneras de enfrentar las crisis de la globalidad desde una perspectiva del diseño. En principio alerta sobre la ambición de considerar que el diseño puede resolver realmente situaciones de crisis económicas, energéticas, u otras propias del mundo global, pero reconoce la innegable condición de “capilaridad de las actividades proyectuales en el tejido de la sociedad...” (Bonsiepe, 2012; p 266). En cuanto a los países de América Latina, plantea como principal problema la dificultad para alcanzar un estado de autonomía plena, recordando que, a esta región, en cuanto “periferia”, se le ha asignado el rol de proveedores de materia prima dentro del esquema de la división internacional del trabajo. Ante esta realidad, alienta a que los diseñadores se pregunten hacia donde deberían dirigirse los esfuerzos locales de diseño, y “si sirve el diseño que se desarrolla localmente para reducir la heteronimia” (ibid., p 268) y colaborar con la generación de autonomía.

El desafío queda planteado, consideramos importante reflexionar sobre las prácticas proyectuales a fin de comprender su gran incidencia en la cultura, en los muchos mundos sociales y el natural. Sólo a partir de la toma de conciencia será posible proyectar, inclusive, nuestro modo de proceder y con ello hacernos cargo de nuestra responsabilidad a lo largo de todo el proceso de diseño.

BIBLIOGRAFÍA

- Barthes, R., Bremond, C., Todorov, T., & Metz, C. (1972). *La semiología*. Buenos Aires: Editorial Tiempo contemporáneo.
- Bonsiepe, G. (1985). *El diseño de la periferia. Debates y Experiencias*. México: Gustavo Gili.
- Bonsiepe, G. (2012). *Diseño y Crisis*. Valencia: Campgrafic.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Fraenza, F., & Perié, A. (2015). *El diseño. Del sentido a la acción*. Córdoba: Editorial Brujas.
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Grossberg, L. (2009). El corazón de los estudios culturales: Contextualidad, construccionismo y complejidad. *Tabula Rasa*(10), 13-48.
- Juez, F. M. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- UNAM. (25 de octubre de 2019). UNAM - Facultad de Arquitectura. Obtenido de Historia centro de investigaciones en Diseño Industrial: <http://cidi.unam.mx/index.php/home/historia.html>