

## Conceptualizar desde la práctica académica interdisciplinaria.

Ana Margarita Ávila Ochoa  
Jorge Galindo Torres

Resumen: La etapa de conceptualización en los proyectos interdisciplinarios es un momento crucial para otorgar congruencia y visión integral al proyecto. Pero también representa uno de los mayores conflictos para el trabajo en equipo. Acostumbrados a generar propuestas desde la visión individual como un medio para alcanzar la representación del estilo personal de cada creador, se pierde la oportunidad de construir juntos. Además cada disciplina según su objeto de estudio ha dado mayor importancia a los procesos de creación, entre ellos al de la etapa de conceptualización o bien a los procesos de ejecución donde la etapa de conceptualización pierde presencia. A esto se suma las diferentes acepciones del concepto, en unas sólo se acepta desde el mundo que propone ideas o que las enuncia, en otras discusiones se concibe como una etapa que ya pre-figura una solución y no sólo la describe. Ante estas disyuntivas, se presenta una propuesta que abarca: el acuerdo teórico sobre lo que es el concepto del proyecto y del diseño, y cómo se enseña a conceptualizar en proyectos interdisciplinarios.

Palabras clave. Concepto de diseño, proyecto interdisciplinario.

The Abstract: The conceptualization stage in interdisciplinary projects is a crucial time to give consistency and comprehensive vision to the project. But it also represents one of the biggest conflicts for teamwork. Accustomed to generating proposals from the individual vision as a means to achieve the representation of the personal style of each creator, the opportunity to build together is lost. In addition, each discipline according to its object of study has given greater importance to the processes of creation, including that of the conceptualization stage or to the execution processes where the conceptualization stage loses presence. In addition, the different meanings of the concept are accepted from the world that proposes ideas or that states them, in other discussions it is conceived as a stage that already pre-figures a solution and not only describes it. In the face of these disjunctions, a proposal is presented that covers: the theoretical agreement on what is the concept of the project and design, and how it is taught to conceptualize in interdisciplinary projects.

Keywords: design concept, interdisciplinary project.

## Introducción

El concepto de diseño es considerado un valor de diferenciación. Mientras que la conceptualización se comprende como una etapa fundamental y uno de los principales desempeños del hacer del diseño.

Entre la delimitación de un problema y la propuesta de la solución, emerge un nexo que es la etapa de conceptualización. En esta etapa surge una idea clara del problema, pero también la imagen de lo que se espera solucionar. Sin embargo el gran reto para los estudiantes que trabajan proyectos complejos en estructuras interdisciplinarias, es lograr construir juntos un concepto que pueda conducir el proyecto en su etapa de materialización, ya sea espacial, objetual, de imagen y/o de comunicación y que además diferencie su propuesta de otras.

Durante dos años y medio, en el Taller de Síntesis Interdisciplinar de la Facultad del Hábitat, se ha planteado una estrategia didáctica para que los estudiantes re-aprendan el proceso de conceptualización bajo dos condiciones particulares: no todas las carreras que participan comprenden de la misma manera qué es y cómo se elabora un concepto y la conceptualización que hasta ahora la han vivido como una distinción personal e individual, en este caso se convierte en un propósito de grupo.

Se presentará el aparato crítico que fundamenta el acuerdo de lo que es un concepto de diseño y del proyecto, posteriormente se mostrará la estructura del proceso de conceptualización y algunos ejemplos de cómo fue aplicado.

En los cinco distintos proyectos que ya se han desarrollado bajo la misma estrategia, los fundamentos sobre lo que es un concepto de diseño se han consolidado, sin embargo los procesos de conceptualización varían, según la naturaleza del proyecto, según los perfiles de los estudiantes y docentes que participan en el mismo.

### **Antecedentes. La disciplina y la interdisciplina en la Facultad del Hábitat.**

En 1977 se origina la "Unidad del Hábitat" en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. La entonces escuela superior para la enseñanza de diferentes disciplinas en torno a las necesidades del medio habitable, se estructuró de acuerdo a diferentes carreras de licenciatura cuya profesión se reconocía como: diseño del paisaje y el ambiente, (posteriormente diseño industrial), diseño gráfico, arquitectura y edificación. Sin embargo, se determinó que un rasgo característico era propiciar el

trabajo interdisciplinar para mantener la visión holística y estructural de las distintas áreas del saber sobre el hombre y su hábitat.

En el modelo educativo de la Facultad del Hábitat se precisa que el hábitat como sistema ambiental complejo se constituye como la representación de una realidad que mantiene una totalidad organizada e integrada por un conjunto de fenómenos y procesos heterogéneos definibles interdisciplinariamente (Kasis y Galindo, 2017, p. 17).

La enseñanza del trabajo interdisciplinar, fue por muchos años una presencia constante pero aislada en algunas materias, que siendo optativas comunes recibían a estudiantes de las distintas carreras. En ese espacio surgen las primeras incógnitas y propuestas acerca de cómo se podría enseñar lo interdisciplinar: ¿Comprendiendo las distintas facetas de un mismo problema? o ¿Reinterpretando los problemas al conjuntar las visiones de cada carrera?

Fue la materia de Taller de Síntesis el lugar idóneo para terminar de comprender la complejidad y el necesario abordaje de la enseñanza-aprendizaje de lo interdisciplinar. En 1999, se comienza a impartir de manera formal un taller de síntesis interdisciplinar que es opcional y tiene valor curricular<sup>1</sup>. Nadie dudaba que, la práctica profesional se daba principalmente en el escenario de lo interdisciplinar, pero ¿cómo enseñarlo?, si los planes curriculares partían de reafirmar lo propio de cada carrera e incluso con mayor dominio de la arquitectura por tratarse de una labor con un reconocimiento social y de trayectoria profesional más amplio, frente a los programas de diseño de reciente creación.

Justo se encontraron las particularidades de cada programa académico en los métodos para el desarrollo de proyectos. En la reestructura curricular del 2013, se establece de manera obligatoria para todas las carrera<sup>2</sup>s, cursar el taller de síntesis interdisciplinar en el noveno semestre. Además, se cuentan con materias que a lo largo de la malla curricular y en diferentes momentos van reforzando los fundamentos del saber del hábitat. De manera que, al tiempo que se reflexiona sobre lo que es básico común para todos los programas, también se van definiendo las diferencias de cada profesión en los talleres de síntesis.

1 Incluso cuando se comenzaron a impartir de manera formal los talleres interdisciplinares en 1999 ya se estaba discutiendo las diferencias frente a la pertinencia del trabajo inter, multi o transdisciplinar.

2 Entre el 2007 y 2008 se crean dos nuevos programas académicos que suman en total seis carreras de licenciatura en la Facultad del Hábitat: Arquitectura, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Edificación y Administración de Obras, Diseño del Paisaje Urbano y Restauración de Bienes Muebles.

Por esa razón al volver a reunir a todos los estudiantes en los talleres de síntesis interdisciplinarias, ellos traen consigo su saber-practico profesional que se expresa en los métodos para elaborar los proyectos y las bases sobre lo común al hábitat. Bajo este escenario, los docentes del taller comenzaron por hacer evidente lo que se comparte y lo que se diferencia; por ejemplo, qué entendemos por la etapa de conceptualización en cada uno de los distintos programas académicos.

### Qué es un concepto de diseño. Lo que plantea cada carrera.

Existen dos grupos de actividades introductorias al taller de síntesis interdisciplinar. Estas actividades corresponden por un lado a la comprensión de lo interdisciplinar, lo multidisciplinar y lo transdisciplinar, que se complementa con la reflexión acerca del trabajo colaborativo y de integración. Por otro lado se generan distintas estrategias para que los estudiantes se reconozcan en la diferencia de cada una de sus futuras profesiones, de manera tal, que ellos organizan una presentación donde dicen qué hacen cuando hacen arquitectura, cuando hacen diseño gráfico, etc., cómo lo hacen, es decir sus métodos proyectuales y finalmente qué creen que desde sus saberes pueden aportar al trabajo interdisciplinar.

Cabe señalar que el programa de la materia de taller de síntesis interdisciplinar, se divide en tres unidades: la reflexión, la creación y la realización, que ya de por sí indican un camino estructurado para la elaboración de un proyecto. En cada unidad se manifiestan las competencias que todos los estudiantes del Hábitat desarrollan: de tipo cognitivo en la etapa de reflexión, de tipo actitudinal en la etapa creativa y de tipo procedimental en la etapa de realización (ver Fig. 1).

Objetivos específicos	Unidades	Objetivo específico
	1. Reflexión	Identificar colaborativamente fenómenos, demandas y necesidades con sentido de responsabilidad social para la obtención de un diagnóstico asertivo haciendo énfasis en el trabajo en equipo y colaborativo.
	2. Creación	Crear una base conceptual con elementos de materialidad, expresión y criterios específicos de intervención en la prefiguración de un proyecto integral.
	3. Realización	Formalizar contenidos, procesos y evaluación de la intervención integral de un anteproyecto o proyecto ejecutivo, y sus posibles aplicaciones y líneas de ejecución.

Figura 1. Cuadro que muestra los objetivos de cada unidad. Tomado del Programa Analítico de la materia Taller de Síntesis Interdisciplinar. Plan 2013 Facultad del Hábitat

Para la planta docente resultaron muy significativas las diferencias que se marcaban en la etapa creativa y/o de conceptualización, como a continuación se describe: Los estudiantes de diseño gráfico, ponían el énfasis de su proceso proyectual en tres momentos: diagnóstico, pronóstico y resultado, puntualizando que su etapa creativa se articulaba en el pronóstico y lo expresaba en términos de una hipótesis y luego un plan de diseño. Los diseñadores urbanistas y del paisaje planteaban un amplio y profundo trabajo de diagnóstico, que los llevaba al desarrollo de una planeación estratégica, pero difícilmente podían determinar si esa planeación era una etapa de creación o era más cercana a la viabilidad de una realización. Los diseñadores industriales, declaraban cuatro momentos en su proceso proyectual: problematizar, conceptualizar, modelar y validar, pero la etapa creativa se prolongaba desde la conceptualización asociada al bocetaje hasta la modelización asociada a la exploración de las distintas posibilidades productivas, antes de presentar un prototipo final. Los arquitectos también comenzaban con una etapa de análisis que los hacía reconocer el problema y transferirlo a un programa de requisitos, para luego pasar a la etapa de conceptualización espacial, geométrica y funcional, asociada al bocetaje y esquematización, para posteriormente elaborar el anteproyecto y el proyecto ejecutivo.

Hasta aquí, se observaba que las carreras de diseño industrial y arquitectura focalizaban la etapa de creación con la generación de conceptos que mostraban a través de bocetos y esquemas. Qué los diseñadores gráficos asociaban la etapa creativa con una propuesta a nivel de hipótesis o pronóstico y que también era representada por esquemas, pero principalmente por un texto descriptivo. Y los urbanistas y paisajistas, lo contemplaban desde la propuesta estratégica donde surgía la principal idea de intervención representada en esquemas y descripciones. Pero el caso de los edificadores y restauradores resultaba muy distinto. Ya que ellos no contemplan la etapa de creación como un hacer diseñando, o diseñar no es parte de su proceso proyectual.

Los edificadores, partían de una etapa de reconocimiento y análisis de los elementos del problema, que convierten en un programa de requisitos a los cuáles les van dando respuestas viables en términos constructivos y financieros. Ellos no identifican una etapa creativa, pero cuando se les pregunta ¿cuál es el concepto del proyecto? Ellos identifican que en efecto trabajan sobre un "catálogo de conceptos". Estos conceptos reflejan los principales aspectos que van a considerar en la propuesta de solución, tales como el costo, el tiempo, los materiales, actividad, etc. Los restauradores, también están en la detección de problemas, en tanto que analizan diferentes aspectos de su objeto de estudio para determinar su condición, de ahí

obtienen un diagnóstico. Después determinan su nivel de intervención y ahí está su propuesta de solución. Si bien no hay un concepto del proyecto como se entiende en el diseño, lo que sí existe es una postura o perspectiva del tipo de solución que se pretende materializar.

Estas observaciones comparativas entre los distintos abordajes del proyecto en cada carrera, llevan a aseverar que, todas ellas son profesiones proyectuales aunque el acto de diseñar sea propio de sólo cuatro de ellas. Que las competencias asociadas al proceso creativo son cualidades de profesionistas que, como plantea el modelo del hábitat son de pensamiento flexible<sup>3</sup> para poder establecer múltiples posibilidades de solución, por lo tanto se sostiene que en común las seis carreras comparten un proceso reflexivo, creativo y de realización y/o concreción de las ideas planteadas. La siguiente pregunta fue entonces, si necesitábamos aclarar que se entendería por el concepto no sólo del diseño, sino del proyecto mismo, que es el que se comparte de manera interdisciplinar.

### **¿Qué es un concepto del proyecto y un concepto de diseño? Lo que plantea el taller interdisciplinar.**

Discernir acerca de qué entendemos por un concepto<sup>4</sup>, ha sido un motivo recurrente en la filosofía. Se remite al intento de explicar que es una idea<sup>5</sup>, de dónde surgen las ideas y como se representan. Sobre todo, la realidad de una idea en la concepción de la mente humana, con respecto a otra realidad externa y relativa a la capacidad sensorial del hombre y nombrar lo que reconoce. Sin embargo, en el taller interdisciplinar se consensó entender el concepto del proyecto como la intención esencial y direfenenciada de una idea y el concepto de diseño cuando esta idea se complementa con la imagen como representación primordial y de unidad entre los diferentes elementos diseñados.

---

3 Nuestro egresado se caracteriza por su sensibilidad social, su ética profesional, su trabajo interdisciplinario y su apertura a la diversidad de las ideas. Su saber está sustentado en la reflexión para la creación y la acción, acorde con el momento histórico y el lugar (Kasis y Galindo, 2017, p.17)

4 Término procedente del latín "concupere" que etimológicamente significa "lo concebido". Tradicionalmente se ha entendido que un concepto era una representación general, abstracta, de un objeto. En ese sentido, el concepto no se puede asimilar a una imagen ni a ningún otro contenido sensible. [www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=65](http://www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=65)

5 La teoría más conocida de Platón es sobre las Ideas o Formas que sostiene que todos los entes del mundo sensible son imperfectos y que participan de otros entes perfectos y autónomos que son las Ideas que no son perceptibles a los sentidos. Y que cada Idea es única e inmutable, en cambio, las cosas que se suceden en el mundo sensible cambian constantemente. <https://www.definicionabc.com/general/platon.php>

Se esclarecerá la complementariedad entre la idea y la imagen, al tiempo que se valoran los medios para representarlas (lo que se nombra, lo que se describe, lo que se dibuja y lo que se modela) y se señalaran los rasgos del concepto, comenzando con lo esencial, luego lo diferencial y finalmente lo intencional.

El mundo de las ideas corresponde a una realidad que el mismo ser humano elabora desde su reflexión interna y efectivamente el lenguaje permite hacer comprensible esa idea<sup>6</sup>. De ahí surge el nombre como un concepto básico de significación. Dar un nombre es plantear un concepto. Si se lee o se escucha una denominación como: madre, país, música, se piensa desde el sentido universal del término, se puede tener conciencia del referente, sin embargo, este tipo de concepto está en el mundo de la generalidad, no de la particularidad, pero si escuchamos descripciones tales como: aridez, profundidad, traslucidez, algunas de ellas de carácter sensorial, y no sólo intelectual se puede comenzar a imaginar la idea.

En cuestión de diseño, ¿Qué ayuda a despertar imágenes distintas de las convencionales? sólo el nombre: un sillón rojo o la narración: un sillón que conmemora al individuo a través de la calidez de su color.

Hasta aquí el sentido del concepto es definir, ayuda a descubrir lo que una cosa es: expresa la esencia permanente de una cosa, mediante el género y la diferencia específica del objeto definido<sup>7</sup>. Parece entonces que el rasgo de la idea como esencia se manifiesta a través de un proceso del pensamiento abstracto que lleva a reconocer lo general y universal de las cosas, mientras que el rasgo de la diferencia tendería a describir cualidades que participan de lo propio y por eso incitan a la imaginación. Ambas definen, ambas idea e imagen proporcionan la representación de un concepto.

Existen otras opiniones y reflexiones que no admiten la imagen como un elemento del concepto “la conceptualización en el proceso de diseño se ha asociado a la capacidad de bocetar, a mostrar las imágenes de la posible solución..., es un error... la forma verbal es la más cercana a la comunicación de conceptos que el propio dibujo” (Flores, 2004, p. 38)<sup>8</sup>. También González (2014, p.p. 24-25) decía que conceptualizar no era lo

6 El concepto tiene su expresión gramatical en una palabra o término o también en una frase que no constituye todavía un enunciado. Debe afirmarse contra el nominalismo (sensismo), que el concepto, como representación intelectual, es esencialmente superior a la representación en sentido estricto o sea a la representación sensorial. El concepto es de naturaleza abstractiva. (Brugger, 2005, p. 118)

7 Por eso es necesario arrancar desde la sensación para, acumulando experiencias, llegar por inducción a la esencia universal común. En este proceso interviene la imaginación (phantasia), cuyas imágenes son una ayuda imprescindible. La imaginación se haya a medio camino entre la sensación y el pensamiento. (Samaranch, 1999, p. 45)

8 Raúl Flores (2004), define el concepto en el diseño de productos como: el valor de identidad del producto, y se refiere a las cualidades que se diferencian a un objeto de otros, aun perteneciendo a un mismo grupo funcional de uso o de niveles generales de productos.

mismo que imaginar, pues mientras el concepto era la representación de una idea que abarcaba la generalidad, la imaginación sólo permitía pensar en la particularidad. Por esa razón señalaba que “el concepto era anterior a todo esbozo”.

Pero qué hay de la capacidad de configuración en el diseño, de la creación figurada como cualidad del hacer del diseño y de la forma como su propio lenguaje (dibujada, modelada) en el espacio, en el objeto, en la misma imagen. A la idea se le espejea una figura, pues es en la imagen donde se pueden identificar los rasgos diferenciadores del concepto.

El racionalismo, desde Descartes, relegó mucho la imaginación; lo mismo hizo el empirismo; todo giraba alrededor de la idea y la sensación. Se olvidó ese elemento mediador entre las dos que era la imaginación (Beuchot, 2011, p. 116).

La idea como se ha sostenido, es el pensamiento preferentemente abstracto, que puede ser trasladado de una situación a otra, ahí se encuentra lo que de esencia contiene ese pensamiento. Pero la imagen es un pensamiento concreto, porque nos hace observar características tales como: su peso, su dimensión, su densidad, su figura, etc. El pensamiento concreto, también es un pensamiento figurativo<sup>9</sup>, se ancla al icono<sup>10</sup>.

En los procesos que los estudiantes de los distintos programas de licenciatura del Hábitat llevan a cabo para conceptualizar, hacen uso del bocetaje (imágenes) y de esquemas (diagramas), no solo de la descripción o incluso llegando más allá del nombre pues lo manifiestan través de la narración, de la poesía (metáfora)<sup>11</sup>.

Entonces se asumió que la idea como concepto muestra lo esencial y tiene su mejor representación en el lenguaje verbal, en el acto de nombrar. Se puede entonces participar de un concepto del proyecto a través del pronunciamiento de la idea rectora que permite esclarecer la esencia y particularidad de la búsqueda del equipo

9 El pensamiento figurativo, usa figuras (modelos, paradigmas, arquetipos, etc). Y lo hace sobre todo mediante la narratividad, usando discursos analógicos (parábolas, apólogos, fábulas, etc) (Beuchot, 2011, p. 113).

10 En la teoría de Pierce, el icono junto con el índice y el símbolo constituyen tres tipos de signos, donde el índice es el análogo al referente y el símbolo está al otro extremo pues es el más abstracto. El icono se encuentra en medio, guarda algo del referente y ya tiene elementos de abstracción, a su vez el icono se manifiesta en otra triada, la imagen, el diagrama y la metáfora.

11 El concepto es la esencia del diseño arquitectónico, se entiende como la transición de una idea subjetiva y materialización de la misma o bien, como una metáfora proyectada en un espacio que da sentido al hacer arquitectónico. <https://enlacearquitectura.com/el-concepto-en-el-proceso-de-diseno/>



de estudiantes que tienen ante sí un problema y su correspondiente solución. Sin embargo, no es suficiente para decantar el concepto en los procesos proyectuales del diseño. También es necesario elaborar imágenes que muestren el valor cualitativo del diseño. Imágenes que también son esencia y demuestran diferencia. En ningún momento se pretende entrar al detalle de la solución y/o de la elaboración del proyecto. Justo el concepto de diseño se encuentra en el diálogo que se establece entre el problema y la posible solución, entre el análisis y la síntesis.

Hay otro rasgo del concepto a destacar. Cuando se nombra algo, hay definitivamente una discriminación. Es decir el concepto porta la intencionalidad de quién lo define, lo que éste desea representar.

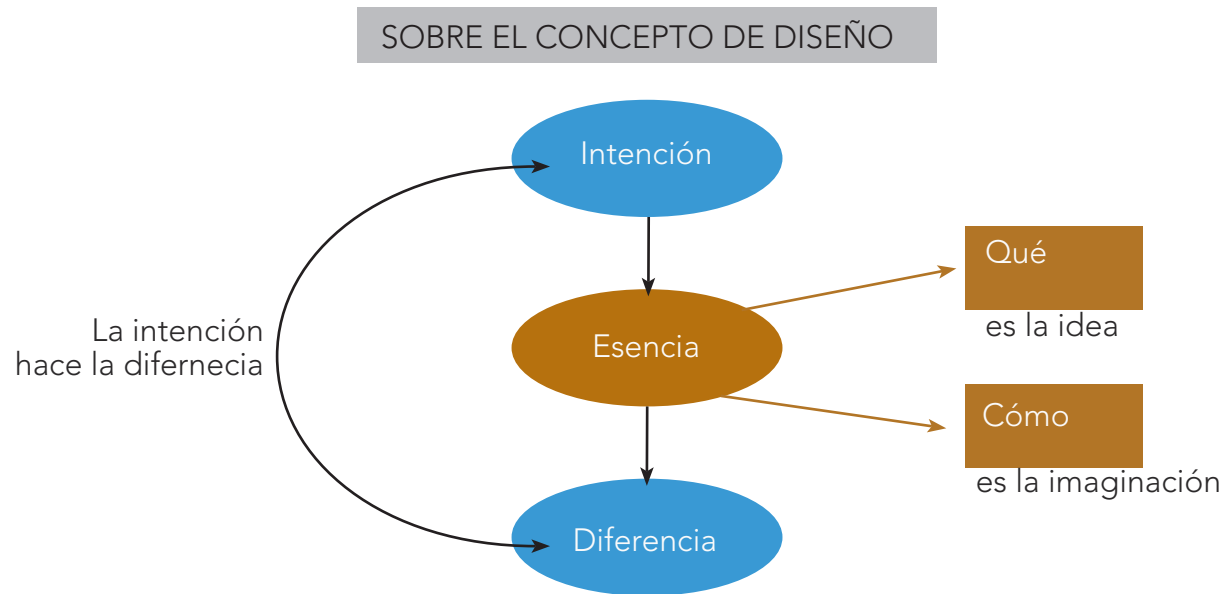
Yo creo que el concepto es básicamente la postura moral, la postura ética y cultural de un arquitecto frente al problema que tiene por delante: es como una declaración de intenciones, una idea sin forma pero que, no obstante, ya contiene la forma, la función, la estructura, el espacio, la escala, la relación con su entorno, la textura, el color y hasta el canario en su jaula colgando en el balcón: lo contiene todo (González Cortázar, 2014, p. 25).

Esta denominación tiene como trasfondo un sistema de creencias, una experiencia de vida y esto es sumamente relevante en el proceso de diseño. Porque el acto de diseño se encuentra enmarcado en un proceso de comunicación, donde están presentes el diseñador y la comunidad con la que se establece la interacción a través de lo diseñado.

Si se reconoce que el diseño es un proceso histórico, también se admite que un concepto como idea-imagen, es la reflexión y la acción de un sujeto en un momento y espacio determinado. De ahí la importancia de reconocer en el concepto del proyecto la propia postura del grupo, que se expresa como una intención, un querer ser y no sólo un deber ser.

De esta manera, se observa que el principal rasgo que mueve hacia la construcción del concepto del proyecto, es la intencionalidad del grupo interdisciplinar, su visión ante el problema o a veces hasta un replanteamiento del mismo. Luego podrán nombrar con claridad la esencia de la idea y finalmente dibujar, modelar imágenes que muestran los rasgos de la diferencia en el concepto de diseño (ver Fig. 2).

Figura 2. Esquema que muestra la relación entre los rasgos del concepto, intención, esencia y diferencia con respecto a su origen como ideas e imágenes.



### ¿Cómo se desarrolla el concepto de diseño?

Se recuerda que la etapa para elaborar el concepto de diseño, en el programa de la materia de Taller de Síntesis Interdisciplinar de la Facultad del Hábitat, corresponde a la segunda unidad, entre la primera que abarca la comprensión y reflexión sobre el problema y la tercera que contiene la materialización y desarrollo de la solución.

Entre ambas, análisis y síntesis, problema y solución, se encuentra como elemento articulador el concepto. Otra posición que podría adquirir el concepto de diseño es "cuando el concepto nace en primera instancia, todo el trabajo de resolución se subordina a él" (Flores, 2004, p. 53). En este caso, el concepto es detonador del proceso de diseño, y como el mismo Flores asevera, el método cambia: imagina, investiga, resuelve, experimenta y realiza.

Sin embargo en la Facultad del Hábitat, el punto de partida ha sido el diagnóstico y/o la capacidad de problematizar. Es el resultado de un camino de reflexión que brinda los argumentos más sólidos para abordar un proyecto. Desde los inicios del taller

interdisciplinar, donde participó el arquitecto Marroquin<sup>12</sup>, cuestionó la búsqueda de la novedad por la novedad misma. En ese sentido, si un buen concepto de diseño es diferente porque aborda de otra manera el problema y la forma de solucionarlo, el valor no estaría en la sola distinción, sino en la necesidad que apremia y que justifica el hecho de realizar otra propuesta distinta de lo ya existente. De no existir una razón para construir algo nuevo, para producir otro objeto más, o para elaborar otro imaginario, no se tendría porque hacerlo.

Bajo esta visión es que se determina la siguiente triada de etapas y momentos para desarrollar el proyecto y para centrarse en la elaboración del concepto.

En la figura 03, se puede observar cómo se enfatiza el valor de la intencionalidad del concepto cuando se le asocia al querer ser. Como se indicó anteriormente el grupo de estudiantes ha de manifestar su posición ante el problema de diseño en el momento que acuerdan lo que desean o quieren lograr con su propuesta.

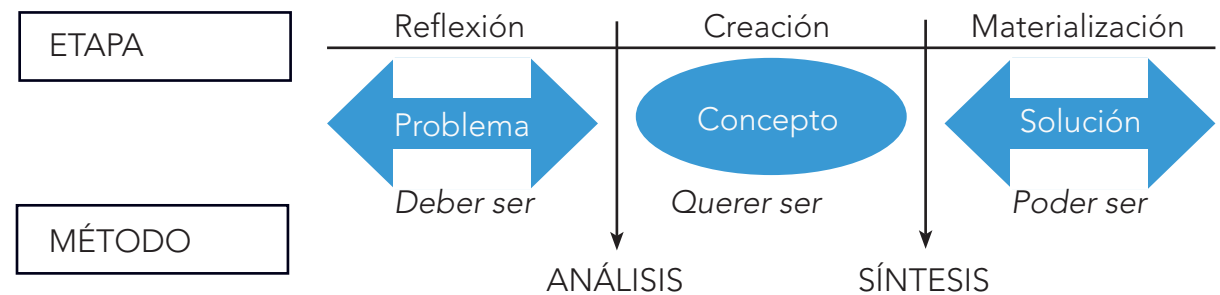


Figura 3. Esquema que muestra las relaciones de las etapas que se proponen en el Taller de Síntesis Interdisciplinaria con respecto al método y sus procedimientos.

Este concepto siempre debe dialogar con un deber ser que surge del análisis del problema y que se registra en el programa de requerimientos como se muestra en el método de los arquitectos y en las propias premisas que servirán de directriz al concepto de todo el proyecto y que ya eran previstas en el método de diseñadores gráficos y urbanistas cuando desarrollaban planes estratégicos. Así mismo el querer ser manifiesto en el concepto, dialoga con el poder ser. La etapa de ejecución de la

12 El arquitecto Francisco Marroquín Torres (1931-2010) fue fundador de la carrera de Arquitectura en 1972 y director tanto de la carrera de Arquitectura como posteriormente de la Facultad del Hábitat. Participó en los talleres interdisciplinarios del 2002 al 2005. Su cuestionamiento radica en plantear que: "el cambio no es por cambiar, es para mejorar" (Alonso, Ávila, Saucedo, Barriga, Flores, 2011, p.p. 56-57).

solución, en efecto se subordina al concepto, pero no deja de contemplar la viabilidad y factibilidad en el contexto. Por eso el poder ser expresado en términos de parámetros y requisiciones como sucede en los métodos de los edificadores y restauradores, sin negar la posibilidad de la experimentación, como ya se había observado en el método del programa de diseño industrial cuando el desarrollo del concepto se continúa explorando en la etapa de materialización. Bajo estas observaciones, se reafirma que el concepto dentro del método de diseño y/o de desarrollo de proyectos, juega un papel articulador, pero no fijo. Es decir, funge como un engranaje que aproxima y aleja distintos momentos de la reflexión y de la materialización. Se verán ahora tres ejemplos de elaboración de conceptos, para terminar de comprender cómo se aprende a conceptualizar en proyectos interdisciplinarios.

### **Los ejemplos y el valor de la expresión como intención declarada en el concepto.**

En general son diversas las estrategias didácticas que se propician en el taller. De ellas destaca la que se lleva a cabo para conceptualizar. Pues además de concebir el proceso de conceptualización como un elemento articulador, también se reconoce su anclaje en la etapa reflexiva y en la etapa de materialización. Los estudiantes aprenden a elaborar argumentos, a recuperar de su investigación y análisis aquella información que se convierte en datos, hechos y reflexiones para sostener y comprender su postura ante el problema. Por esa razón aunque en el taller interdisciplinario todos parten de una misma situación, al término de la primera unidad, ya se han definido distintos problemas o visiones ante el planteamiento de origen. En este caso se presenta el ejemplo del proyecto: Recuperación del casco de hacienda de La Sauceda<sup>13</sup>, Villa de Zaragoza S.L.P. Realizado en agosto-diciembre del 2016 (ver Fig. 4).

Los estudiantes iniciaron el proceso de investigación y análisis del lugar a través de la recuperación de información sobre la población, las actividades y los factores internos y externos que determinan la particular condición en la que se encuentran. La pregunta clave era ¿cuál puede ser la vocación del lugar? Se trataba entonces de reconocer los usos que ya comenzaba la población a darle a la finca abandonada y reconocer las necesidades y carencias que surgían a partir de estas nuevas formas de estar en el lugar.



Figura 4. Casa de la hacienda y nave para la producción de mezcal. Propiedad privada, construida a finales del siglo XIX, abandonada y en condiciones de rápido deterioro.

13 El casco de la ex hacienda, se encuentra en un punto intermedio entre dos áreas importantes de crecimiento de Villa de Zaragoza, por lo que su posición divide en dos lugares a la población, la vieja Zaragoza que pasando la ex hacienda y la nueva Zaragoza que está antes de llegar ella.

Los siguientes textos describen aquello que resultó más relevante para cada equipo al enfrentarse a la situación problemática y también ya trazan los primeros elementos de diferenciación entre cada uno de los tres proyectos.

En el equipo 1, la reflexión se centra en: En la actualidad la población suele ocupar el jardín y explanada frente a la casa. En particular los domingos el jardín sirve para instalar un mercado informal y entre semana durante las mañanas para algunas actividades escolares, pero en la tarde-noche se torna en un lugar peligroso por el vandalismo local.

En el equipo 2, se piensa que: Existe un antecedente de otras actividades que se han promovido en el área de la mezcalera, pues se ha utilizado como escenario para presentar actividades culturales que han atraído tanto a los pobladores del lugar, como a visitantes de la ciudad de S.L.P.

En el equipo 3, se observa que: La ex hacienda es también un recuerdo para los adultos mayores de 50 años, que hacen referencia a los tiempos en los que todavía había trabajo en Villa de Arista, pues en la actualidad los jóvenes emigran o son empleados en la zona industrial con muy bajos salarios.

Esta reflexión llevó a profundizar sobre las distintas visiones ante un mismo problema y discernir sobre estas ideas, para que el grupo de estudiantes de diferentes disciplinas asumieran una posición ante el problema. Lo importante es que ya desde esta práctica las fronteras disciplinares se diluyen. Quién asume la posición es el grupo, y se sostiene en argumentos que vienen de la investigación, que ponen a discusión y que dependen del conocimiento que tienen sobre el proyecto, no de la disciplina que han estudiado.

Un aspecto determinante en la etapa de problematización es re-elaborar preguntas que mueven hacia posibles hipótesis. Lo que los estudiantes han hecho a través de las preguntas que formularon, fue replantearse el problema, ya con una visión y postura ante el mismo. El equipo 1, planteó: ¿Cómo se puede lograr que la población continúe ocupando el lugar y refuerce su convivencia en él?, mientras que el equipo 2, se preguntó: Si la proximidad entre Villa de Zaragoza y la ciudad de S.L.P. tiende a acelerarse, ¿puede ser la ex hacienda un punto de encuentro? Y finalmente el equipo 3 reformuló: ¿Es posible que la ex hacienda vuelva a ser un foco generador de empleo, para disminuir la emigración de los jóvenes?

Se puede observar entonces que el deber ser parte de una vocación que está adquiriendo el lugar como posibilidad y en este sentido el concepto rector del proyecto ha comenzado a trazarse al final de la primera etapa, la de reflexión.

La segunda etapa propia de la conceptualización, implica para el grupo de personas que están involucradas en el proyecto, que encuentren un modo de ser y de expresar el proyecto. De aquí surgen las premisas de diseño, como principios rectores que ayudan a determinar y conducir la intención, la esencia y la diferenciación del proyecto.

La primera pregunta que se plantea en la etapa de conceptualización es ¿qué es? Contestarla es designarle una vocación al lugar: El equipo 1 determinó que la Exhacienda sería un Espacio Recreativo, donde se buscaba que la población continuara ocupando el lugar con seguridad y alternancia de actividades, para reforzar su convivencia en él. El equipo 2, definió la Exhacienda como un Museo Temático, para lograr que el lugar cuente con la infraestructura necesaria para propiciar actividades de encuentro cultural entre Villa de Zaragoza y la ciudad de San Luis Potosí. Finalmente el equipo 3, decidió que la Exhacienda fuera una Escuela Técnica, para adecuar el espacio a una institución educativa que impulsara los distintos oficios necesarios para reactivar el empleo en la zona. En seguida, para terminar de describir la primera idea conceptual del proyecto, fue necesario establecer las premisas. Todavía en el terreno de las ideas, las premisas de diseño, facilitan señalar los principios rectores para que la propuesta del equipo se vaya constituyendo. La experiencia en este tipo de proyectos complejos, ha dado cuenta de la existencia de premisas que vienen de la teoría y otras que están sumamente encaminadas a definir rasgos del diseño.

El reconocimiento de estas premisas es vital para determinar un plan estratégico del proyecto, así como para identificar acciones concretas donde se involucran los habitantes como el agente interno y quienes forman parte del equipo que realiza el proyecto como uno de los múltiples agentes externos.

Sin embargo hay otro tipo de premisas que pre-figuran las características de los diseños, y que desde luego deben ser congruentes con la visión del problema y la posición del equipo ante el mismo. A continuación se muestra en resumen los dos tipos de premisas consideradas por los estudiantes (ver Fig. 5).

<p style="text-align: center;"><b>CONCEPTUALIZAR</b> El concepto del proyecto: <b>CÓMO DEBE SER</b></p>		
Equipo 1. ESPACIO RECREATIVO	Equipo 2. MUSEO TEMÁTICO	Equipo 3. ESCUELA TÉCNICA
Premisa del proyecto interdisciplinar		
Una comunidad con fuertes lazos de identidad, promovidos a través de la convivencia, es más segura.  Las actividades de convivencia que se fomentarán partirán de sus usos y costumbres.	El pasado se reactualiza cuando las personas lo incorporan a actividades especiales y memorables.  Las principales actividades serán la de visita al museo temático y la de degustación.	Una comunidad se fortalece cuando el trabajo generado se orienta a sus propias necesidades.  La actividad es formación que se desarrollará en dos modalidades, la del dominio del oficio, y la de actualización técnica.
Premisa para el diseño espacial		
Los espacios darán cabida de manera flexible a más de una actividad, y guardarán una relación de articulación entre ellos.	Los espacios estimulan la reflexión sobre el tiempo pasado y proponen otras formas de apropiación.	Los espacios se adaptan a las necesidades de cada tipo de taller, evitando cambios estructurales en la edificación
Premisa para el diseño objetual		
Los objetos-mobiliarios se valdrán de la sencillez para ser usados por personas de distintas edades.	El mobiliario y equipamiento del lugar posibilitará la interacción de manera confortable.	La infraestructura, así como el mobiliario y elementos de apoyo a los talleres se resolverán de manera austera y con alto valor utilitario.
Premisa para el diseño de comunicación e imagen.		
La comunicación se valdrá de un lenguaje popular y acorde a las manifestaciones del lugar, de manera que el uso del color tendrá un alto valor.	La comunicación se apoyará de un sistema donde prevalece la interacción de los usuarios con los medios.	La comunicación será preferentemente de carácter indicativo y de señalización para esclarecer las actividades que ahí se realizan.

Figura 5. Muestra la elaboración de premisas como respuesta al deber ser en la etapa de Conceptualización.

El siguiente recuadro muestra la esencia del concepto de diseño, porque además de describir las principales ideas, las coloca en diálogo con las imágenes que pueden representarlas. Esta es una de las principales etapas de transformación o de translación entre el concepto rector del proyecto al concepto de diseño, que equivale a aproximarse al campo propio de las disciplinas que desarrollan los diseños de espacios, objetos, e imágenes. Para lograr este paso, se promueve entre los estudiantes contestar las preguntas tales como: ¿Cuál es la principal característica que define al proyecto?, ¿En qué se diferencia nuestra propuesta de otras? ¿Qué queremos que suceda con este proyecto? Son preguntas que giran en torno a la intencionalidad, la esencia y la diferencia, pero deben ser contestadas con el material gráfico y visual que ha sido recuperado de la investigación como: fotografías, ilustraciones, palabras que son metáforas, o incluso frases que muestran pensamientos y sentimientos de la comunidad, reunidas en esquemas y/o diagramas (ver Fig. 6).

## CONCEPTUALIZAR

*El concepto de diseño: CÓMO QUIERE SER*

---

Elementos esenciales equipo 1.

ESPACIO RECREATIVO

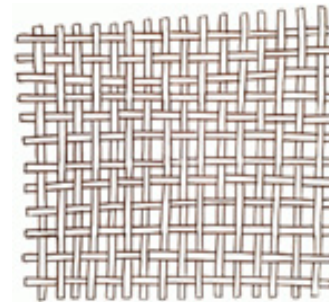
Propicia actividades deportivas, comercio y reuniones comunales.

---

### **Nudo y tejido social**



Propiciar actividades de convivencia, que anuden y amarren las experiencias compartidas.



Las principales líneas de acción-urdimbre son pasear, jugar, conversar y acordar. La distribución es a través de una retícula del área.



El código formal para la expresión de los diseños, considera la presencia de líneas continuas que se entrelazan para constituir, imágenes, mobiliario y espacio. Un detalle importante será el uso de los colores sólidos para indicar.

Figura 6.  
Muestra la asociación de ideas e imágenes como respuesta a la pregunta  
¿cómo queremos que sea el diseño? en la etapa de Conceptualización.

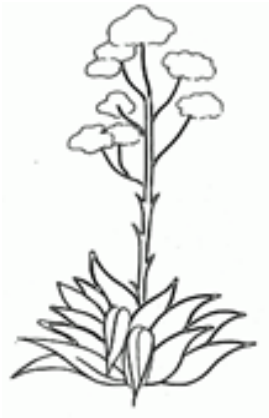


Elementos esenciales equipo 2.

MUSEO TEMÁTICO

Difunde la cultura de la elaboración y degustación del mezcal potosino.

### La dualidad presente y pasado



Traer al presente la historia de la producción del mezcal a través de la dualidad entre conocer el proceso y participa de la degustación.



Son dos construcciones, la casa y la mezcalera. Un lado es el museo, el otro es el restaurante. Uno es el pasado otro el presente.



El código formal partirá de módulos que constituyen macrounidades, para determinar la expresión de las imágenes, los objetos y espacios. La dualidad estará presente en el uso de materiales cálidos (madera) y fríos (acero).

Elementos esenciales equipo 3.

ESCUELA TÉCNICA

Formación en áreas de artes y oficios con tradición local.

### El árbol de la permacultura



Contribuir con la formación, de los oficios tradicionales, es fortalecer el tronco. Luego la diversidad hace crecer y actualizar los oficios. Cultura que permea.



El centro en cada construcción será el elemento que congrega y después distribuye de manera concéntrica los servicios.



El código formal se basa en elementos con expresión sólida y cerrada. Se trata de una naturaleza fuerte, estable. La madera en su presentación más natural será la protagonista en el manejo de objetos y espacios.

## Conclusión.

Para poder abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje del proceso de conceptualización en los talleres interdisciplinarios, se reconoció que, las seis licenciaturas del Hábitat comparten la labor proyectual, no así la de diseño (pues esa sólo corresponde a cuatro de las seis licenciaturas). Por lo tanto se determina que el concepto actúa sobre el proyecto en lo general y luego entonces sobre la propuesta integral de diseño. Por esa razón surgen premisas del concepto del proyecto que responden a los fundamentos teóricos y a la visión del equipo interdisciplinario, y después se pueden emitir premisas de diseño que son particulares a las representaciones del espacio, el objeto y la imagen.

La experiencia en los procesos de conceptualización en los talleres interdisciplinarios, llevan a identificar que, el concepto no es un momento fijo en el método de diseño, pues una de sus primeras y más importantes manifestaciones emerge en la etapa de problematización, cuando el equipo interdisciplinario declara una posición y/o visión ante el problema planteado.

Desde luego el momento clave para que el concepto, tanto del proyecto como posteriormente del diseño, se elabore, es el que permite articular el problema y la solución. Este ensayo se concentra en esta etapa y confirma que si bien el concepto surge del mundo de las ideas, en el caso de las disciplinas del diseño, debe comunicarse con imágenes que aún no son las del desarrollo del diseño, es decir a través de un lenguaje concreto que es el de la pre-figuración, ya que este meta-lenguaje es el propio del quehacer del diseño.

También se constató que las fronteras de cada disciplina, se diluyen solo cuando el proyecto deja de ser un mero encargo y se puede cuestionar, replantear, es decir problematizar. De manera que, el acto de conceptualizar deja de ser del dominio de una sola licenciatura. En la construcción paso a paso de cada etapa: problematiza, replantea el problema, establece qué es (vocación del lugar), determina cómo debe ser (premisas), imagina cómo quiere ser (código formal), todos los involucrados en el proyecto interdisciplinario aportan ideas y lo más sorprendente aportan imágenes, que no son sólo de su objeto de estudio disciplinario. Estas imágenes, iconos, metáforas, son las mismas que se han ido recuperando en la propia investigación o por la experiencia que ya tienen los estudiantes de otros proyectos, de manera tal que un estudiante de diseño gráfico aporta propuesta de materiales, cómo un edificador lo hace cuando se preocupa por recuperar el lenguaje gráfico popular que ya pre-existe en el lugar.

Finalmente, habrá que señalar, que si bien este ensayo no abarca la última etapa del proyecto que es la realización frente al cuestionamiento de lo que se puede hacer (viabilidad y factibilidad), ya se mencionó anteriormente que esta tercera etapa implica la consolidación del concepto, y que cuando se tiene que especificar la materialización de las propuestas, el quehacer disciplinar vuelve a tomar un lugar preponderante, porque aquí está en juego los dominios que tiene cada estudiante en su área de conocimiento, sin embargo lo que mantiene la unidad del proyecto y su valor integral es la solidez del concepto cuando ésta ha sido consensada y elaborada de manera conjunta.

## Referencias

- Alonso, R., Ávila, A. M., Saucedo, F. (2011), "La participación del Arquitecto Francisco Marroquín en el taller interdisciplinario", Revista Hábitat. San Luis Potosí: Facultad del Hábitat, UASLP, (pp.55-60).
- Beuchot, M. (2011). Epistemología y Hermenéutica Analógica, Primera edición, San Luis Potosí: Instituto de Investigaciones Humanísticas de la UASLP.
- Brugger, W. (2005). Diccionario de Filosofía, Primera edición, Barcelona: Herder
- Flores, R. A. (2004), "El Concepto en el Diseño Industrial", en J. Ernesto Olivares (comp.) Reflexiones de diseño y cosas peores. Guadalajara: CUAAD Universidad de Guadalajara, (pp.37-56).
- González Gortázar, F. (2014), Arquitectura, pensamiento y creación, Primera edición, México: Fondo de Cultura Económica / Universidad Nacional Autónoma de México / Facultad de Arquitectura.
- Kasis, A. y Galindo, J. (2017), "Segundo proyecto itinerante regional de colaboración académica como estrategia de formación interdisciplinar", en Anuar KASIS y Alejandro GARCÍA (comp.), Seguimiento de la inserción del egresado en el ejercicio de la profesión. México: Asociación de Instituciones de Enseñanza de la Arquitectura de la República Mexicana, A.C., (pp.17-20).
- S/autor, Concepto, Glosario de filosofía, Webdianoia, [www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=65](http://www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=65) fecha de consulta 15 mayo del 2018.
- S/autor, El concepto en el proceso del diseño arquitectónico, <https://enlacearquitectura.com/el-concepto-en-el-proceso-de-diseno/>, 14 de septiembre del 2015, fecha de consulta, febrero del 2018.
- S/autor, Platón, Definición ABC, <https://www.definicionabc.com/general/platon.php>, fecha de consulta 12 de enero del 2018.
- Samaranch, F. (1999), El saber del deseo: releer a Aristóteles. España: Trotta.



**Ana Margarita Ávila Ochoa**

Licenciada en Diseño Industrial, con maestría en Historia del Arte Urbano. Doctorante en Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Docente e investigador en la Facultad del Hábitat de la UASLP. Pertenece al C.A. Diseño y Pensamiento Complejo e imparte materias de Teoría, Historia y Expresión, Talleres de Síntesis y asesora tesis en la Licenciatura y el Posgrado. Autora del libro El diario de Anita Osio Cordero. Col. Libros del Rincón para nivel secundaria. Ha publicado en las revistas Legado de la UAEMex, DOIA de la UABJ de Oaxaca y en la colección de libros sobre Diseño y Arquitectura en la Universidad del Azuay en Ecuador. Participa como par-evaluador en los procesos de acreditación del Comité Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño. Ha sido jurado en concursos de diseño y en el ámbito profesional ha participado en programas de desarrollo de producto artesanal en la rama de textiles en San Luis Potosí y Zacatecas.

aavilaochoa@fh.uaslp.mx



**Jorge Galindo Torres**

Licenciado en Diseño Gráfico por la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Cursó la Maestría en Gestión y Diseño de Producto de la UASLP. En lo profesional, se ha desempeñado tanto de forma independiente como en el sector privado en identidad e imagen corporativa, comunicación, diseño y desarrollo de producto. En conjunto con organismos gubernamentales y consultores privados ha sido asesor de cooperativas rurales en imagen y estética de producto para exportación. Fue socio de 23 Lab, espacio multidisciplinario que navegaba en las áreas del diseño, el arte, el paisaje y la academia. También ha sido asesor en proyectos multi, trans e interdisciplinarios, al igual que ha impartido talleres y ponencias en seminarios y congresos. Desde el año 2010 a la actualidad, labora como maestro en la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí principalmente en las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

jorge.galindo@uaslp.mx