



# Práctica y científicidad en la producción contemporánea aplicada al Arte, la Arquitectura y el Diseño Practice and scientificity in contemporary production applied to Art, Architecture and Design

PEDRO MARTÍNEZ-OSORIO 

Corporación Universitaria del Caribe - CECAR, Colombia  
pedro.martinez@cecar.edu.co

ALEJANDRO GUERRERO TORRENегRA 

Universidad del Valle, Colombia  
alejandro.torrenegra@correounivalle.edu.co

ALEXANDRA CASTELLANOS TUIRÁN 

Corporación Universitaria del Caribe - CECAR, Colombia  
alexandra.castellanos@cecar.edu.co

**RESUMEN** Se propone una reflexión alrededor de los aspectos más representativos del debate sobre la producción científica en artes, arquitectura y diseño, en relación con la lucha por su legitimidad y desmitificación de las barreras respecto a lo que es o no válido en la producción del conocimiento científico. A partir de una revisión bibliográfica, se describen los escenarios propicios que permiten la validación de todas las formas de conocimiento como aporte a la comprensión y reflexión de problemas contemporáneos. Se presenta el panorama sobre la investigación dirigida por la práctica del proyecto y aspectos relacionados con la subjetividad y científicidad en las disciplinas creativas. El contexto dinámico del mundo contemporáneo exige a las diferentes disciplinas, una mayor preocupación por analizar sus metodologías y formas de producción de conocimiento. Las disciplinas proyectuales por su gran carga creativa, requieren un mayor compromiso con nuevas formas de aproximación al conocimiento orientadas hacia la innovación.

Recibido: 30/10/2024  
Revisado: 22/05/2025  
Aceptado: 18/06/2025  
Publicado: 26/01/2026

**PALABRAS CLAVE** práctica dirigida, investigación, arquitectura, arte, diseño

**ABSTRACT** A reflection is proposed around the most representative aspects of the debate on scientific production in arts, architecture and design, towards the discussion for its legitimacy and demystification of the barriers about what is or is not valid in the production of scientific knowledge. Based on a bibliographic review, the favorable scenarios that allow the validation of all forms of knowledge are described as a contribution to the understanding and reflection of contemporary problems. The overview of research directed by project practice and aspects related to subjectivity and scientificity in creative disciplines is presented. The dynamic context of the contemporary world demands from different disciplines a greater concern for analyzing their methodologies and forms of knowledge production. The design disciplines, due to their great creative load, require a greater commitment to new ways of approaching knowledge towards innovation.

**KEYWORDS** practice-led, research, architecture, art, design



**Cómo citar este artículo/How to cite this article:** Martínez-Osorio, P., Guerrero Torrenegra, A. y Castellanos Tuirán, A. (2026). Práctica y científicidad en la producción contemporánea aplicada al Arte, la Arquitectura y el Diseño. *Estoa. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca*, 15(29), 305-318. <https://doi.org/10.18537/est.v015.n029.a20>

## 1. Introducción

El arte, la arquitectura y el diseño han estado íntimamente relacionadas como disciplinas afines y complementarias desde sus orígenes, históricamente apartadas de los aspectos relativos a la científicidad, que durante muchos años se consideró exclusiva de las llamadas ciencias duras.

La continua evolución del ser humano y sus manifestaciones desarrolladas a lo largo del tiempo expandieron sus necesidades sociales, hasta el punto de requerir cada vez más el desvanecimiento de las barreras disciplinarias y la desmitificación de los supuestos relativos a la exclusividad de aspectos científicos pertenecientes únicamente a un tipo de producción intelectual.

El arte, históricamente referenciado como contrapuesto a los aspectos científicos debido su naturaleza emotiva y sensual, ha iniciado en años recientes un camino hacia la consideración de aspectos metodológicos relacionados con producciones en otras áreas y formas de conocimiento.

En ese mismo sentido, la arquitectura, referida como el arte y ciencia de proyectar y construir edificios, es una disciplina que ha sido objeto de análisis en busca de elementos que la relacionen con aspectos científicos (Norberg-Schulz, 1979; Rodríguez Morales, 1989; Zátonyi, 1993; Aguilar, 2000; Martínez, 2009; 2015; 2016; Castellanos Tuirán y Martínez-Osorio, 2020; Yang et al., 2023; Almusaeed et al., 2024).

El diseño nacido de los propósitos de organización del mundo industrial, enfrenta en la actualidad retos que requieren la expansión de sus límites disciplinarios y sistemas de trabajo. Tiene ahora como única certeza la inexistencia de recetas capaces de abordar los desafíos contemporáneos (Cardoso, 2012; Altamirano y Ramírez, 2016).

Las disciplinas del arte, la arquitectura y el diseño comparten una orientación proyectual que las lleva a intervenir en contextos reales mediante procesos creativos dirigidos a resolver problemas específicos. Esta orientación ha implicado, históricamente una tensión con los modelos tradicionales de científicidad, los cuales privilegian la objetividad, la repetibilidad y la medición como pilares del conocimiento válido. Sin embargo, estas disciplinas han desarrollado, especialmente en las últimas décadas, estrategias y marcos teóricos que han permitido legitimar su producción como formas válidas de conocimiento científico.

En el campo del arte, por ejemplo, el auge de la investigación artística ha promovido una reflexión sistemática sobre el proceso creativo, en donde la obra no es solo un resultado estético, sino también un medio de indagación epistemológica (Borgdorff,

2012; Burkholder et al., 2022). En arquitectura, la consolidación de metodologías como el *design research* o la investigación basada en el proyecto (*research by design*) ha sido clave para posicionar el acto de proyectar como una forma de generación de conocimiento situada, reflexiva y crítica (Groat y Wang, 2013; Till, 2009; Bissoonauth et al., 2020). En diseño, enfoques como el *research through design* han sido ampliamente utilizados para explorar problemas complejos desde la praxis, integrando lo experimental y lo conceptual en un solo proceso de validación (Zimmerman et al., 2007; Stappers y Giaccardi, 2014).

Estas prácticas han sido respaldadas por marcos institucionales que reconocen la especificidad de los métodos proyectuales y que permiten la validación de resultados no necesariamente replicables, pero sí rigurosamente construidos y argumentados desde una lógica propia. Así, se ha abierto paso a una comprensión más plural del conocimiento, en la cual los aportes de estas disciplinas comienzan a ser asimilados dentro del discurso científico, siempre que se justifiquen desde sus propias epistemologías y metodologías.

Es así como ese proceso de acercamiento a la científicidad, que comenzó hace algunos años para cada una de esas disciplinas proyectuales, encuentra en la contemporaneidad un momento propicio para el debate, debido a los cambios significativos y los diálogos fériles en torno al uso de diferentes lenguajes que posibilitan los nuevos sistemas de trabajo contemporáneos (Moura, 2014).

En un contexto contemporáneo caracterizado por la complejidad, la incertidumbre y la transformación constante de los entornos sociales, culturales y tecnológicos, se hace cada vez más urgente revisar las formas tradicionales de producir y validar conocimiento. Las disciplinas del arte, la arquitectura y el diseño se encuentran en el centro de esta discusión, ya que su producción está profundamente ligada a la práctica, la experiencia y la creación, dimensiones que históricamente han sido relegadas en los modelos clásicos de científicidad. La necesidad de abordar la relación entre práctica y conocimiento científico en estas disciplinas radica en su creciente participación en la resolución de problemas complejos del mundo actual —desde la sostenibilidad hasta la inclusión social—, que requieren enfoques sensibles, interdisciplinarios y contextualizados.

El objetivo de este artículo es presentar algunos de los aspectos más representativos de este proceso de legitimación epistemológica, entendido como una lucha activa por el reconocimiento de formas diversas de conocimiento. Esta reflexión busca aportar a la comprensión de cómo las

transformaciones contemporáneas han generado dinámicas que amplían el espectro de lo científicamente válido, abriendo paso a nuevas metodologías donde la práctica no solo acompaña al conocimiento, sino que lo produce. En este sentido, se propone una revisión crítica de los marcos teóricos y metodológicos que han posibilitado el reconocimiento y la validación de formas alternativas de conocimiento, especialmente aquellas fundamentadas en la práctica, con el propósito de contribuir a la construcción de una epistemología más incluyente y plural dentro del ámbito académico y científico.

## 2. Métodos

Se realizó una revisión bibliográfica en tres fases: una primera fase exploratoria para la definición de conceptos y palabras clave; una segunda fase de recolección de información, y una fase final para el análisis crítico de la información y la redacción del documento.

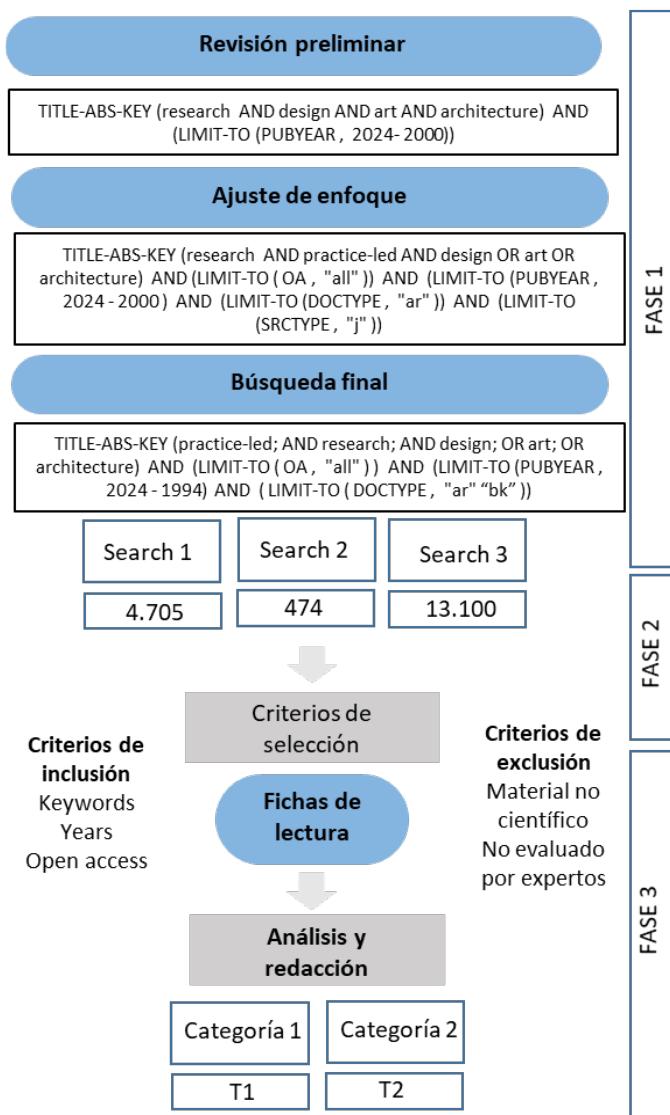


Figura 1: Estructura metodológica de la investigación. 2025

La búsqueda se orientó hacia la identificación del estado de desarrollo en materia de investigación en el campo de los estudios relacionados con temáticas sobre métodos de investigación en diseño, arte y arquitectura, así como investigación dirigida por la práctica en artes, arquitectura y diseño. Se consultaron las bases de datos Scopus, Science Direct, Proquest, Scielo, Redib y en los buscadores Google Scholar, Redalyc y Academia, donde se revisaron artículos científicos, libros y documentos académicos como tesis, monografías y disertaciones. Esta revisión se complementó con búsquedas y trabajos previos de cada uno de los autores con el fin de establecer un panorama amplio sobre el tema.

El algoritmo de búsqueda utilizado para la exploración preliminar fue: TITLE-ABS-KEY (research AND design AND art AND architecture) AND (LIMIT-TO (PUBYEAR , 2024- 2000)), la búsqueda arrojó un total de 4,705 documentos relacionados.

Con base en la búsqueda preliminar, se desarrolló un mapeo bibliométrico, que permitió visualizar los *clusters* y redes de palabras clave relacionadas, así como los autores e instituciones con mayor producción científica asociada a estas temáticas.

Teniendo en cuenta la dispersión de los resultados, se realizó una segunda revisión con el fin de ajustar mejor el enfoque, utilizando el algoritmo: TITLE-ABS-KEY (research AND practice-led AND design OR art OR architecture) AND (LIMIT-TO (OA , "all")) AND (LIMIT-TO (PUBYEAR,2024 - 2000 ) AND (LIMIT-TO (DOCTYPE, "ar")) AND (LIMIT-TO (SRCTYPE,"j"))), arrojó un total de 474 documentos relacionados.

Finalmente se realizó una tercera revisión en los buscadores Google Scholar, Redalyc y Academia con el fin de ampliar la visión de los documentos relacionados con las temáticas de investigación, utilizando el algoritmo: TITLE-ABS-KEY (practice-led; AND research; AND design; OR art; OR architecture) AND (LIMIT-TO (OA, "all")) AND (LIMIT-TO (PUBYEAR, 2024-1994) AND (LIMIT-TO (DOCTYPE, "ar" "bk" )), la búsqueda arrojó un total de 13100 documentos relacionados.

Se seleccionaron los documentos más representativos en el panorama de desarrollo de la investigación en este campo del conocimiento, teniendo en cuenta los criterios de selección: relevancia y número de citaciones. Con base en los documentos seleccionados, se elaboró una matriz de fuentes en la que se distribuyeron, en orden cronológico, las diferentes fuentes encontradas; se construyeron fichas de lectura y se realizó una categorización de los temas abordados en dos (2) grandes apartados, a saber: la investigación dirigida por la práctica del proyecto en artes, arquitectura y diseño; y subjetividad y científicidad en el arte, la arquitectura y el diseño.

### 3. Resultados

#### 3.1. El debate sobre la producción en artes, arquitectura y diseño: la investigación dirigida por la práctica del proyecto

Uno de los períodos clave para comprender, a partir de la producción existente, el surgimiento del debate sobre la científicidad en las artes, la arquitectura y el diseño se puede identificar en la década de 1990 en el Reino Unido (UK). Esto no significa que sus orígenes se remonten a esa fecha; mas bien, indica que allí encuentra un punto de fuerte reflexión, con el crecimiento de los estudios de doctorado en artes y diseño, generados en un gran número de instituciones en el Reino Unido (Rust et al., 2007; Candlin, 2000).

Desde el inicio de este debate sobre la legitimidad de la producción en artes, arquitectura y diseño, y su asimilación como producción científica, ha estado presente la discusión sobre la naturaleza, los tipos de conocimiento y los métodos apropiados para la producción en las disciplinas proyectuales. Borgdorff (2006), explica el epicentro de esta discusión a partir del cuestionamiento de tres preguntas fundamentales: una ontológica, una epistemológica y una metodológica:

Hay tres posibilidades de preguntar qué es lo que hace a la investigación artística diferente con relación a la investigación académica y científica vigente: a través de una pregunta ontológica, una epistemológica y otra metodológica. La pregunta ontológica es (a): ¿Cuál es la naturaleza del objeto, del tema, en la investigación en

las artes? ¿Hacia dónde se dirige la investigación? Y ¿en qué sentido se diferencia de otra investigación académica o científica? La pregunta epistemológica es (b): ¿Qué tipos de conocimiento y comprensión abarca la práctica artística? ¿Y cómo está relacionado ese conocimiento con otros tipos de conocimiento académicos más convencionales? La pregunta metodológica es (c): ¿Qué métodos y técnicas de investigación son apropiados para la investigación en las artes? ¿Y en qué sentido difieren éstos de los métodos y técnicas de las ciencias naturales, las ciencias sociales y las humanidades? (p. 17).

Los cuestionamientos planteados por Borgdorff son imprescindibles para definir la naturaleza científica de la producción en las tres disciplinas y la validez científica de ese tipo de conocimiento. Tal como lo explica, a partir de estos se puede comprender, desde la ontología, la trascendencia inmaterial que caracteriza los productos, procesos y experiencias que provienen de las disciplinas proyectuales; desde la epistemología, alude a la hermenéutica como el vehículo para acercarse al entendimiento de la ambigüedad fundamental del proceso creativo, concebido como un proceso inacabado; y desde la metodología, plantea que la práctica proyectual, como método, está indisolublemente arraigada a la personalidad creativa, y que ese conocimiento puede ser articulado por medio de la interpretación y la experimentación (Borgdorff, 2006).

Otros aspectos que aparecen en el panorama del debate sobre la legitimidad científica de la producción en el arte, la arquitectura y el diseño son, por una parte la conveniencia de buscar este acercamiento científico y, por otra, la dificultad para definir los términos con los cuales categorizar ese tipo de desarrollos investigativos.

Con respecto a los intereses que han motivado el debate, algunos autores se refieren a este como una especie de "matrimonio" (Schippers, 2007) en algunos casos por conveniencia. Esto se debe a la academización de las búsquedas en las prácticas proyectuales de estas tres disciplinas, lo cual genera, en ciertos casos, desafíos en cuanto al rigor metodológico y las formas de divulgar los resultados. Dado que esto se relaciona con las políticas de financiamiento dirigidas a investigaciones en diferentes países, existen propuestas que plantean la necesidad de una política diferencial para estas nuevas formas de producción de conocimiento, ante la aparente inexistencia de criterios debidamente definidos en algunas políticas de apoyo a la investigación científica (Santamaría-Delgado, 2013).

Por otra parte, en cuanto a la dificultad para definir los términos con los cuales referirse a este tipo de búsquedas, ya en 1993 Frayling se anticipó a proponer una clasificación para situar la investigación en el diseño y en el arte, conocida como el paradigma

"*for-about-through*" (*for - through-into*); en otras palabras, investigación para el diseño, sobre el diseño, y a través del diseño (Frayling, 1993). De este concepto abierto, otros autores han hecho múltiples interpretaciones, refiriéndose, en algunos casos a investigaciones sobre materiales y procesos para el diseño, investigaciones sobre historia del diseño, e investigaciones en y a través de los procesos creativos que posibilitan el diseño, el arte y la arquitectura (Iriarte y Justel, 2013; Rust et al, 2007).

En el contexto de la amplitud de interpretaciones y la variedad de términos generados para referirse al mismo problema, Niedderer y Roworth-Stokes (2007) consideran problemático el hecho de que existan diferentes términos para determinar el uso de la práctica en la investigación:

Se utiliza una terminología variada para tratar de etiquetar diferentes formas de usar la práctica dentro de la investigación, como investigación basada en la práctica, dirigida por la práctica, basada en el estudio, etc. Esto es problemático, porque no hay pautas claras para lo que estos términos representan, y a su debido tiempo se suma a la confusión (p. 2).

Asimismo aseguran que,

Para resumir esta discusión, se ha desarrollado una variedad de terminologías a través de la fusión de la investigación y la práctica posteriores a la década de 1990. La revisión de estos términos ha demostrado que muchos de estos no están claramente definidos y que tienen múltiples usos e interpretaciones (p. 9).

Lo anterior evidencia la falta de claridad en los lineamientos que establecen dichos términos. Uno de los más comúnmente utilizados es *practice-led research*, empleado para referirse a la investigación a través del diseño. Este término fue adoptado por el Consejo de investigación de artes y humanidades (AHRC, por sus siglas en inglés: *Arts & Humanities Research Council*), donde se especifica una definición básica: "Investigación en la que las prácticas profesionales y / o creativas del arte, el diseño o la arquitectura juegan un papel fundamental en una investigación" (Rust et al., 2007, p. 11). Esto explica que la práctica proyectual no se utiliza aquí como un método de investigación, sino como una actividad dentro de la metodología desarrollada, constituyéndose en una parte importante del modo en que se produce el nuevo conocimiento.

El arte, la arquitectura y el diseño, a pesar de su amplia acción disciplinar en aspectos investigativos y científicos que forman parte del mundo académico, son considerados como disciplinas emergentes en materia de investigación. Por tanto, se discute la validez de su producción y las formas de legitimar esas formas de conocimiento "El

arte y el diseño constituyen un dominio relativamente nuevo para la investigación académica" (Niedderer y Reilly, 2010, p. 2). Aún hoy persiste el debate y la crítica sobre la subjetividad en las áreas aquí discutidas, concebida como una especie de debilidad intrínseca a sus formas de producción, sustentada en los supuestos de objetividad y rigor de las ciencias duras<sup>1</sup>.

### 3.2. La separación de los límites disciplinares en un mundo contemporáneo: subjetividad y científicidad en el arte, la arquitectura y el diseño

Los procesos y productos de legitimación en las áreas aquí discutidas no son un tema reciente, ni lo es la discusión implícita sobre la subjetividad y científicidad de esa misma producción. En los últimos años, a raíz de la evolución de las necesidades sociales, esa dicotomía ha encontrado un momento en la historia, en el que cada vez más, se hace necesaria una separación de los límites disciplinares para entender las complejas dinámicas contemporáneas.

Desde esta revisión, se observa un interés de las diferentes disciplinas proyectuales por vincular y apropiar métodos, así como objetos de conocimiento, desmitificando así una serie de malinterpretaciones que rompen con la idea de individualidad dentro del proceso creativo, el cual es ahora cada vez más colaborativo, inter y transdisciplinario.

También se desmitifica el preconcepto alusivo a la dificultad en la redacción del diseñador —"designers do not write"<sup>2</sup>—, pues ahora son mayores las exigencias para divulgar los procesos y resultados. Del mismo modo, se quiebra la idea de un impedimento para el análisis en las disciplinas proyectuales, según la cual los diseñadores solo pueden dar respuestas como un todo, eliminando así las barreras de comprensión de los problemas en subproblemas posibles de analizar y reflexionar, como camino a la producción de nuevos conocimientos (Feast, 2010). Sobre la

1 Algunos autores se refieren al tema haciendo una distinción entre los dos tipos de producción investigativa, R (Research en ciencias duras) y r (research en artes).

2 Los diseñadores no escriben.

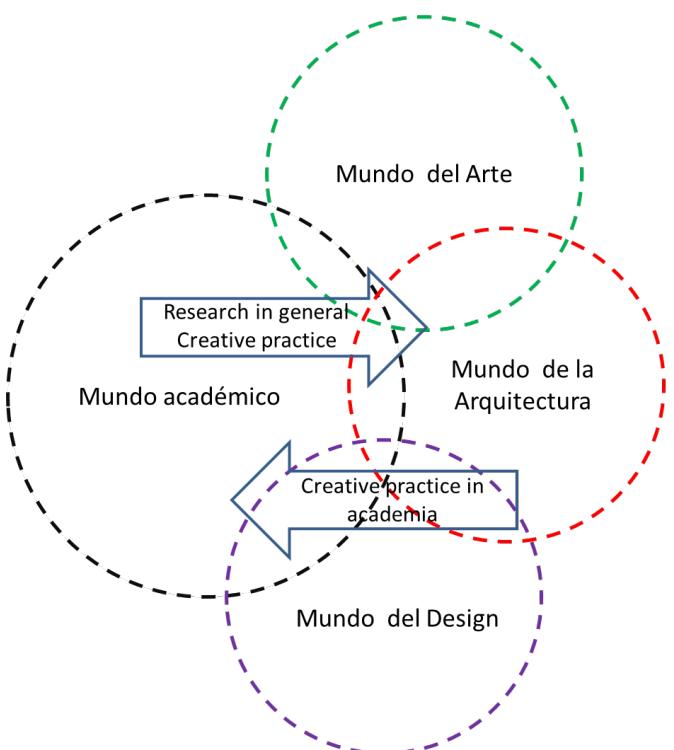


Figura 2: Ubicación del lugar de la investigación en las artes, entre el mundo académico y el mundo de las artes. Nimkulrat (2013)

inexistencia de diferencias investigativas entre disciplinas, Friberg (2011) afirma que la única diferencia está en el sujeto que las investiga. Este mismo autor, pone como ejemplo los siguientes términos desde la investigación en la arquitectura:

En el contexto de la arquitectura, uno esperaría, entonces, encontrar dibujos y modelos como parte integral del doctorado. No solo para ilustrar y mostrar algo, sino también para razonar. El proceso de dibujo es también muy a menudo una operación intelectual, un acto de comprensión, por lo que en principio no hay diferencia entre el dibujo arquitectónico, los dibujos de ingeniería, química, física o cualquier otra disciplina. Uno tiene que moverse hacia el proceso para comprender, para leer los diagramas, dibujos y textos. Por supuesto, no todo el mundo puede entender el dibujo, no simplemente mirándolo; pues requeriría conocimiento del proceso en el dibujo para comprenderlo. Pero esto no es diferente de ver las fórmulas en bioquímica o matemáticas. Uno puede satisfacer la expectativa común de que el dibujo es algo que cualquiera puede hacer, por -supuesto que nadie tan bueno como los demás-, por lo que no se considera un lenguaje propio como una fórmula matemática o química (p. 5).

Por tanto, Friberg critica los supuestos de legitimidad en los procesos metodológicos de las diferentes ciencias vinculadas a la arquitectura, argumentando la complejidad y validez de las diferentes formas de comprensión y conocimiento de los problemas.

Otro aspecto recurrente en el panorama revisado fue la constante referencia a la creación de nuevos diálogos en distintos niveles y entre disciplinas proyectuales contemporáneas. Son constantes las críticas a la diferenciación en los procesos "subjetivos" y "objetivos", a veces denominados "creativos" y "científicos", en relación a la solución de problemas desde la investigación.

Jullander (2013) se cuestiona quién es el investigador en el arte, enfatizando preguntas como: ¿cuáles métodos son o deben ser usados?, ¿qué clase de conocimiento está involucrado?, ¿cómo se relaciona el investigador artista con otros investigadores, con el arte y la sociedad? Por su parte, Nimkulrat (2013) intenta situar el campo investigativo del arte en un espacio de intersección entre el mundo académico y el mundo de las artes, lo cual se puede observar en la Figura 2.

En el mismo sentido, pero enmarcado en el ámbito de la arquitectura, Hauberg (2014) identifica formas de trabajo que ejemplifican ese diálogo desde lo que él llama una "práctica híbrida". Toma como ejemplo a Le Corbusier, uno de los íconos en la historia de la práctica y la teoría de la arquitectura:

Ese trabajo, como el de Le Corbusier, aunque nunca fue pensado como investigación, demuestra una práctica híbrida entre diseño y teoría, que va más allá de los proyectos individuales y la obra única; contribuye a la construcción de teorías a través de la investigación desde el diseño (p. 7).

Altamirano et al., (2020b) consideran la variabilidad como una característica del hibridismo, que refiere un comportamiento con propiedades de flexión y mutabilidad dentro de un proceso en el que intervienen diversos factores o agentes que conducen a un cambio. Por otro lado, se pudo identificar que la apertura a nuevos diálogos y prácticas híbridas en la contemporaneidad trae diferentes posibilidades para la experimentación y la innovación.

Knuts et al., (2014) explican el papel de la ficción en experimentos de diseño, artes y arquitectura, planteando una nueva tipología para entender el diseño de ficción como una nueva aproximación a la investigación en diseño.

Del mismo modo, los autores arriba mencionados explican que, en la arquitectura, el arte y el diseño, los experimentos asumen un nuevo papel, siendo utilizados principalmente en la construcción de imaginarios de futuras realidades, que pueden o no contraponerse a la realidad del presente (Knuts et al., 2014).

Se habla aquí de la exploración de cuestiones críticas sobre los fenómenos sociales actuales, lo que permite, desde la investigación, experimentar e innovar en la solución de problemas contemporáneos o, en su defecto, crear nuevos problemas (Burke et al., 2018; Knuts, et al., 2014).



Figura 3: Imagen del anime *Ghost in the Shell: innocence*, 2004, dirigida por Mamuro Oshii. Kusanagi (2018)

Estos se sitúan en el centro de las nuevas necesidades contemporáneas, como formas de representación y comunicación, tanto en entornos reales como en entornos virtuales, que para muchas personas se han convertido en espacios para el desarrollo e interacción social.

En ese sentido trabajos como los de Troiani y Carless (2014), Zavalza (2014), o De Sousa (2015), se enfocan en el epicentro de las temáticas contemporáneas sobre la científicidad y subjetividad de estas tres áreas aquí discutidas, difuminando las fronteras disciplinarias a través de investigaciones colaborativas, inter y transdisciplinarias que interrogan sobre las nuevas posibilidades de interacción en el mundo contemporáneo. Estas investigaciones abordan la extensión más allá del cuerpo, en espacios virtuales que pueden ser más reales para algunas personas, y donde se cuestionan múltiples formas de comunicación y representación ante las exigencias fluctuantes y dinámicas del presente.

#### 4. Discusión

Una reflexión identificada a lo largo de esta revisión entre la investigación, el arte, la arquitectura y el diseño en el mundo contemporáneo es comprender qué es lo que realmente estimula la naturaleza de las búsquedas en el panorama encontrado. Sobre

esto, Nojima et al., (2014) ilustran en buena medida las características de esta reflexión

Ante tantas mezclas, convergencias y multiplicidades evidentes en la época contemporánea, especialmente en los procesos y productos de las culturas, las comunicaciones, las artes y el diseño, es incluso una necesidad decir que los híbridos, hibridismos y / o hibridaciones se convierten en una marca de nuestro tiempo (p. 69).

En ese mismo sentido Altamirano y Moura (2017) en "La ciudad como red y sistema de navegación", reflexionan sobre la actividad del diseñador contemporáneo:

actúa con abordajes contemporáneos entiende que los procesos evolucionan periódicamente y que la potencialización de los conceptos, son de integración colaborativa y envuelven intercambio de conocimientos nacidos de otras áreas y que emigran hasta campos que pueden recibir una estimulación a adoptar nuevos comportamientos, crear vínculos, contar con códigos más abiertos para la interpretación entre diversos grupos de masas. (p. 40).

Aquí, lo contemporáneo es visto como un espacio de convergencia y multiplicidad, de relaciones que trascienden las convivencias sociales y se evidencian en las expresiones y los productos de su tiempo.

Siendo el hibridismo un paradigma de la contemporaneidad, este se manifiesta en una gama variada de nuevas formas de lenguajes que se mezclan y potencializan a través del desarrollo de las tecnologías digitales, lo cual da paso a la constitución del concepto de hipermedias (Nojima et al., 2014; Altamirano et al., 2020a), entendido como un lenguaje propio de la contemporaneidad, que estimula la aparición de mezclas entre metodologías, como las identificadas en los trabajos de Troiani y Carless (2014), Zavalza (2014), o De Sousa (2015).

En Troiani y Carless (2014), se exemplifica la utilización de hipermedias a través de la necesidad de plasmar el dinamismo en la representación del espacio arquitectónico. Para ello, la investigación plantea combinar diversas metodologías agrupadas en un nuevo lenguaje de representación espacial: el *cinematic collage*.

El collage cinematográfico es un sitio de investigación intelectual y cuando se combina con otros métodos más convencionales de investigación textual puede proporcionar una plataforma innovadora sobre la cual crear nuevos conocimientos en la investigación del diseño arquitectónico. Es el hecho de que la arquitectura se define por acciones y eventos, por tanto, el collage cinematográfico es un modo de comunicación potencialmente rico para una investigación basada en la práctica (p. 257).

Aquí, las necesidades de comunicación de las dinámicas contemporáneas hallan su expresión a través de un nuevo lenguaje que se vale de la imagen, la animación, el video, la producción textual, y la producción cinematográfica, mediados por las nuevas tecnologías. Estos recursos indagan sobre la representación de realidades emergentes en la percepción del espacio, como el narrado por Troiani y Carless (2014), haciendo alusión a las búsquedas y reflexiones del hombre contemporáneo en un proceso investigativo desarrollado con base en propuestas cinematográficas que utilizan los temas trabajados en el anime como recurso conceptual, como ocurre por ejemplo con la película *Ghost in the Shell: Innocence* de 2004 (Figura 3):

El personaje principal, Batou, tiene un amor abrumador por su perro, a pesar de la molestia que crea cuidarlo en su ajetreada vida. Oshii usa las mascotas como símbolos de que los humanos encuentran su propia humanidad (p. 261).

En trabajos como los de Kealty (2012), Figura 4 (en Troiani y Carless, 2014), Troiani y Carless describen ejercicios investigativos que reflexionan sobre las búsquedas del ser humano en la contemporaneidad. Muestran cómo nuevas propuestas en materia de lenguajes de representación, como el *cinematic collage*, forman parte de las posibilidades que plantea la investigación en la práctica del diseño y la arquitectura.



Figura 4: Escena de "Morning Waterfalls" obra de Daniel Kealty, 2012. Referenciado por Troiani y Carless, 2014, como un ejemplo de experimentaciones cinematográficas en la representación de espacio. Troiani y Carless, (2014), p. 262.



Figura 5: Imagen de avatares diseñados colaborativamente en el proyecto Meta\_Body, Catarina Carneiro de Sousa. Carneiro de Sousa (2025)

En segunda instancia, es posible discutir los cuestionamientos de identidad en los escenarios contemporáneos como un proceso reflexivo sobre el ser humano en el siglo XXI, tal como lo plantea Cardoso (2012), quien ofrece una vía para su comprensión al hablar sobre la presencia de la memoria y la identidad en la complejidad del mundo contemporáneo.

Desde la perspectiva que plantea dicho autor, memoria y experiencia están íntimamente relacionadas, a partir de la memoria de cada persona, se configura lo que se considera su identidad (Cardoso, 2012). Esta, según él, es algo compuesto, complejo, y en flujo constante. Lo cual resulta especialmente relevante para el diseñador contemporáneo, ya que las conexiones con la memoria y la identidad permiten cargar de significados los nuevos objetos y espacios en el arte, la arquitectura y el diseño.

Esta relación de memoria, identidad y futuro puede identificarse en los trabajos de Sousa (2015) y Kealty (2012)<sup>3</sup>. En el caso de Sousa (2015), con el proyecto "Meta\_Body" se plantea la utilización de múltiples metodologías para lograr la comunicación de significados en la práctica artística:

Meta\_Body también puede verse como un proyecto de investigación-acción orientado y basado en la práctica artística, ya que el enfoque teórico informa, pero también es informado por la praxis. La investigación orientada al arte puede utilizar cualquier método de investigación que tenga como objetivo informar una práctica artística, tanto desde un punto de vista conceptual como técnico (p. 196).

Es interesante el trabajo de Sousa con relación a los temas de identidad y contemporaneidad, dado que también aborda la búsqueda de interacción con realidades virtuales a través de la extensión de un cuerpo físico en un cuerpo virtual o avatar (Figura 5) con el cual se puede interactuar en un ambiente colaborativo, tal como sucede en las plataformas Second Life y Meta.

La construcción de una identidad en constante cambio se manifiesta en el usuario a través de su avatar, ya que este se constituye en una interfaz para explorar e interactuar con el ambiente virtual: un cuerpo digital que genera límites y posibilidades en la experimentación de simulaciones. Se propone el desarrollo de una vida simulada en un contexto social alterno.

En los trabajos de Kealty (2012); Knuts et al., (2014), y de Wang et al., (2024), se experimenta con las posibilidades de ficción para el desarrollo de nuevos lenguajes comunicativos en artes, arquitectura y diseño.

Es a través del experimento que los diseñadores, arquitectos y artistas pueden explorar cuestiones críticas o abordar fenómenos o aspectos particulares de nuestras vidas, investigar problemas o eliminar problemas. A veces, estos experimentos conducen a un mundo mejor, a una mejor calidad de vida. A veces parecen hacer lo contrario: crear nuevos problemas (Knuts et al., 2014, p. 83).

En la contemporaneidad, la exploración de posibles mundos y nuevas realidades adquiere gran relevancia, ya que la realidad actual se ve constantemente afectada y en crisis, al borde del colapso, como lo plantean escenarios utópicos o distópicos. *What if, ¿Qué tal si?*, se convierte en una pregunta clave ante un mundo amenazado por múltiples riesgos, como terrorismo, ébola, zika, lo cual constituye un rasgo característico de la identidad contemporánea y de la crisis del ser humano en el presente.

¿Cómo el arte, la arquitectura y el diseño exploran las problemáticas emergentes del mundo contemporáneo? ¿Qué sucede si algunas de las amenazas latentes —como las crisis sanitarias globales o los desarrollos descontrolados de la inteligencia artificial— se convierten en realidades que transforman radicalmente a la especie humana? Casos recientes, como la pandemia provocada por la Covid-19, han evidenciado profundas alteraciones en nuestras dinámicas sociales, en la manera en que nos relacionamos con el entorno, e incluso en cómo concebimos la identidad, la individualidad y el sentido mismo de lo humano. A estos desafíos se suma el vertiginoso avance de la inteligencia artificial, que interpela no solo la noción de trabajo, sino también la creatividad, la autonomía y los límites éticos

<sup>3</sup> Este trabajo fue citado por Troiani y Carless, 2014, como trabajo no publicado en 2012. Actualmente se puede acceder al libro de manera digital en la plataforma ISSUU. [https://issuu.com/r\\_l\\_d/docs/kealty\\_daniel/1](https://issuu.com/r_l_d/docs/kealty_daniel/)

del diseño de sistemas que simulan o sustituyen capacidades humanas. Ante estos nuevos escenarios distópicos, el arte, la arquitectura y el diseño se constituyen como plataformas críticas desde las cuales reflexionar, representar e incluso proponer alternativas para afrontar dichos desafíos, generando conocimiento que nace de la práctica y que influye directamente a los modos de habitar, de imaginar y de construir futuro.

Desde esta perspectiva, es posible cuestionarse: ¿cómo se interactúa con los objetos en un ambiente transformado? y ¿cómo se prepara el diseñador para atender esas nuevas lógicas y cambios de uso? Para ello, Cardoso (2012) plantea la importancia del factor ambiente sobre la significación del artefacto en un nuevo contexto, y cómo estos generan identidad en el usuario.

A manera de cierre, se identifican evidencias en procesos que han anticipado la legitimidad en la producción científica desde el arte, la arquitectura y el diseño, dado que las necesidades contemporáneas generan cambios profundos en las formas de percepción, producción y legitimidad del conocimiento. El paradigma de lo híbrido y lo cambiante está presente en el mundo, por tanto, es preciso reacomodar los sistemas de trabajo, al igual que las concepciones, para generar propuestas acordes a las cuestiones dinámicas propias del presente.

## 5. Conclusiones

En relación con la práctica proyectual en artes, arquitectura y diseño, y su vínculo con la producción de conocimiento, se pueden plantear las siguientes conclusiones:

- La arquitectura, el diseño y el arte, desarrollan propuestas que responden a problemas concretos y contribuyen activamente al mejoramiento de la calidad de vida. Esto evidencia su papel en los procesos de transformación social, cultural y tecnológica que configuran tanto el presente como las proyecciones del futuro.
- En el contexto actual, se hace necesario que las distintas disciplinas reflexionen sobre sus métodos y formas de generar conocimiento, especialmente aquellas en las que la creatividad, la experimentación y la innovación ocupan un lugar central.
- El ejercicio profesional en artes, arquitectura y diseño demanda una actitud abierta al trabajo colaborativo y transdisciplinario, en el cual se articulen saberes diversos para afrontar los retos contemporáneos. Prácticas como la cross-fertilization permiten una integración productiva de conocimientos entre áreas distintas, potenciando los procesos de innovación mediante el diálogo metodológico y conceptual.

- En escenarios globales marcados por cambios acelerados —como los generados por la pandemia o por el avance de tecnologías emergentes—, estas disciplinas no solo ofrecen herramientas críticas y sensibles para comprender los fenómenos sociales, sino que también posibilitan la construcción de conocimientos situados, experienciales y orientados a la transformación. En ese sentido, el arte, la arquitectura y el diseño reafirman su valor como campos capaces de proponer alternativas creativas para imaginar futuros más sostenibles, inclusivos y humanos.

**Conflictos de intereses.** Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

© **Derechos de autor:** Pedro Martínez-Osorio, Alejandro Guerrero Torrenegra y Alexandra Castellanos Tuirán, 2026

© **Derechos de autor de la edición:** *Estoa*, 2026.

## 6. Referencias bibliográficas

- Aguilar, M. (2000). *Camino al diseño, proceso del Diseño arquitectónico*. Universidad Nacional de Colombia.
- Almusaed, A., Yitmen, I., Almssad, A. & Myhren, J. A. (2024). Construction 5.0 and Sustainable Neuro-Responsive Habitats: Integrating the Brain-Computer Interface and Building Information Modeling in Smart Residential Spaces. *Sustainability*, 16(21), 9393. <https://doi.org/10.3390/su16219393>
- Altamirano, O., Ramírez, B. (2016). Aspectos transdisciplinarios de diseño y arquitectura: un enfoque metodológico basado en la innovación. *Procesos Urbanos*, 3(3), 143 - 148. <https://doi.org/10.21892/2422085X.274>
- Altamirano, O. y Moura, M. (2017). La ciudad como red y sistema de navegación. Colombia. *Procesos Urbanos*, 4(4) 39- 46. <https://doi.org/10.21892/2422085X.349>
- Altamirano, O., Montes, W. y Suman, E. (2020a). O hibridismo na construção narrativa contemporânea. *Narrativas complexas*. Ria. <http://www.riaeditorial.com/index.php/narrativas-complexas/?fbclid=IwAR0QT5z5jNCPx-GbqLBqNyH2y0ZO09aD35EhJNle7K HvTcmq5SW1OH2Y45w>
- Altamirano, O., Montes, W. y Suman, E. (2020b). Mediatisación Urbana: nuevas dinámicas de comportamiento entre individuo, medios y territorio. *Procesos Urbanos*, 7(2), e494. <https://doi.org/10.21892/2422085X.494>
- Bissoonauth, C., Fischer, T. & Herr, C. M. (2020). An ethnographic enquiry into digital design tool making. In *25th International Conference on Computer-Aided Architectural Design Research in Asia*, CAADRIA 2020 (pp. 213-222). The Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia (CAADRIA).
- Borgdorff, H. (2006). *The debate on research in the arts*. Kunsthøgskolen i Bergen.
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: Perspectives on artistic research and academia*. Leiden University Press.
- Burkholder, C., Aladejebi, F. & Schwab-Cartas, J. (Eds.). (2022). *Facilitating community research for social change: Case studies in qualitative, arts-based and visual research*. Routledge.
- Burke, M., Ockwell, D. & Whitmarsh, L. (2018). Participatory arts and affective engagement with climate change: ¿The missing link in achieving climate compatible behaviour change? *Global Environmental Change*, 49, 95-105.
- Cardin, F. (2000). Practice-based doctorates and questions of academic legitimacy. *Journal of Art & Design Education*, 19(1), 96-101.
- Cardoso, R. (2012). *Design para um mundo complexo*. Ed. Cosac Naify.
- Carneiro de Sousa, C. (2025). *CapCat*. <https://www.deviantArt.com/capcat>
- Castellanos Tuirán A. I. y Martínez-Osorio P. A. (2020). Educación en Arquitectura: Transiciones hacia el Desarrollo Sostenible. *Procesos Urbanos*, 7(1). <https://doi.org/10.21892/2422085X.493>
- De Sousa, C. (2015). *Meta\_Body: Uma Investigação Baseada na Práctica Artística*. MATLIT: Revista do Programa de Doutoramento em Materialidades da Literatura, 3(1), 195-208. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8384-6.ch009>
- Feast, L. (2010, June). Epistemological positions informing theories of design research: implications for the design discipline and design practice. In *Proceedings of 'Design and complexity', the 2010 Design Research Society International Conference*. Montreal, Canada.
- Frayling, C. (1993). Research in art and design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), 1993/4.
- Friberg, C. (2011). *Theory based or Practice based Research—What's the Difference?*. [http://www.re-ad.dk/ws/files/32911445/Carsten\\_Friberg\\_Theory-Based\\_or\\_Practice-Based\\_Research\\_What\\_s\\_the-Difference.pdf](http://www.re-ad.dk/ws/files/32911445/Carsten_Friberg_Theory-Based_or_Practice-Based_Research_What_s_the-Difference.pdf)
- Groat, L. N. & Wang, D. (2013). *Architectural research methods*. John Wiley & Sons.
- Hauberg, J. (2014). Research by Design—situating practice-based research as part of a tradition of knowledge production, exemplified through the works of le Corbusier. *Lusofona Journal of Architecture and Education*, (11), 57- 76.
- Iriarte, I. & Justel, D. (2013). Considerations in design research. *17th International Congress on Project Management and Engineering* Logroño, 17-19th July 2013.
- Jullander, S. (2013). Creating Dialogues on Artistic Research. *Svensk Tidskrift för Musikforskning*, 11-24.
- Kealty, D. (2012). *Merging Realities: filmmaking as architectural design*. [https://issuu.com/r\\_l\\_d/docs/kealty\\_daniel/1](https://issuu.com/r_l_d/docs/kealty_daniel/1)
- Knuts, E., Markussen, T. & Christensen, P. R. (2014). The Role of Fiction in Experiments within Design, Art & Architecture. *Artifact*, 3(2), 8-1.
- Kusanagui, K. (2018). *Cómic vs manga: Bullet Time, Ghost in the Shell 2: Innocence*. <https://elrincondelcomicymanga.blogspot.com/2018/02/ghost-in-shell-2-innocence.html>
- Martínez, P. (2009). *La arquitectura como problema*. Corporación Universitaria del Caribe, CECAR.
- Martínez, P. (2015). El proyecto arquitectónico como un problema de investigación. *Revista de Arquitectura*, 15(1), 54-61. <https://doi.org/10.14718/RevArq.2013.15.1.6>
- Martínez, P. (2016). La subjetividad de la metodología en la proyección de la arquitectura. *Procesos Urbanos*, 3(3), 149 - 157. <https://doi.org/10.21892/2422085X.275>
- Moura, M. (2014). *Design Brasileiro contemporâneo: reflexões*. Estação das Letras e Cores.
- Niedderer, K. & Reilly, L. (2011). Research practice in art and design: Experiential knowledge and organised inquiry. *Journal of Research Practice*, 6(2), 2.
- Niedderer, K. & Roworth-Stokes, S. (2007, November). The role and use of creative practice in research and its contribution to knowledge. In *IASDR International Conference*. <http://niedderer.org/IASDR07SRS.pdf>
- Nimkulrat, N. (2013). Situating creative artifacts in art and design research. *FORMakademisk*, 6(2), 1-16.
- Norberg-Schulz, C. (1979). *Intenciones en arquitectura*. Gustavo Gili.
- Nojima, V., Braida, F. & Moura, M. (2014). A contemporaneidade híbrida nas artes e no design. En M. Moura. *Design Brasileiro contemporâneo: reflexões*. Estação das Letras e Cores, pp. 69 - 92.
- Oshii, M. (Dir.). (2004). *Ghost in the Shell: innocence*. Studio Ghibli.
- Rodríguez Morales, L. (1989). *Para una teoría del diseño*. Trillas.

- Rust, C., Mottram, J. & Till, J. (2007). *AHRC Research Review Practice-Led Research in Art, Design and Architecture: Arts and Humanities Research Council*. <https://shura.shu.ac.uk/7596/1/Practice-ledReviewNov07.pdf>
- Santamaría-Delgado, C. (2013). ¿Es posible una política diferencial de investigación e innovación? Una mirada desde las artes [Ponencia]. *La Investigación en la Pontificia Universidad Javeriana*. Tercera sesión del simposio sobre políticas de investigación y de innovación. <http://hdl.handle.net/10554/15150>.
- Schippers, H. (2007). The marriage of art and academia: Challenges and opportunities for music research in practice-based environments. *Dutch journal of music theory*, 12(1), 34 -40.
- Stappers, P. & Giaccardi, E. (2014). *Research through Design*. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/research-through-design>.
- Till, J. (2009). *Architecture depends* (55). MIT press.
- Troiani, I. & Carless, T. (2014). Architectural design research through cinematic collage. *Revista Lusófona de Arquitectura e Educação*, 11, 255 – 278.
- Wang, Y., Wang, L. & Siau, K. L. (2024). Human-Centered Interaction in Virtual Worlds: A New Era of Generative Artificial Intelligence and Metaverse. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-43. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2316376>
- Yang, Q., Cruz-Garza, J.G. & Kalantari, S. (2023). Brain-computer interfaces as an architectural design tool: Feasibility and usability study. *Autom. Constr.* 154, 105011.
- Zátonyi, M. (1993). *Arquitectura y diseño, análisis y teoría*. Kliczkowski.
- Zavalza, M. P. E. (2014). Aproximación a un proyecto de investigación en arte: "Navegar en el tiempo". *Tercio creciente*, 3(1), 61 - 66.
- Zimmerman, J., Forlizzi, J. & Evenson, S. (2007). *Research through design as a method for interaction design research in HCI*. Human-Computer Interaction Institute, 41. Carneige Mellon University. Research Showcase. <http://repository.cmu.edu/hci/41>