



## **UN DESAFÍO NARRATIVO. EL SITIO WEB DE «LOS ORÍGENES DEL DISEÑO EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA»**

Paula Calvente, Milagros Di Uono, Valentina Perri.  
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes.

### **Resumen**

El proyecto de investigación «Los orígenes del Diseño en la Universidad Nacional de La Plata» del Programa PIBA (FDA-UNLP) logra reconstruir los acontecimientos que culminan con la creación de las carreras de Diseño en la actual Facultad de Artes. Un intenso relevamiento documental y bibliográfico en archivos públicos y privados, además de numerosas entrevistas en profundidad a personajes significativos que pudieran aportar diversas miradas, constituye el soporte documental y expone los hechos pasados. El siguiente paso es construir las narrativas que hacen posible su socialización.

Este trabajo cuenta, a la manera de las *Apostillas* de Eco, cómo se entrelazan el material documental, la producción de contenidos y las decisiones teórico-conceptuales y de materialización en una producción final propia del ejercicio profesional del Diseño.

**Palabras clave:** Producción de Diseño – Narrativa visual – Historiografía de Diseño – Carreras de Diseño

### **El sentido de contar**

Contar es una experiencia social. [...] Estamos siempre convocados a narrar. (Piglia; 2015: 243)

Toda disciplina requiere de un cuerpo teórico que sustente sus prácticas, habilite reflexiones más allá de su oficio, le permita definir su espacio de intervención en la trama social y desarrollar conciencia crítica. Ese cuerpo teórico incluye el conocimiento de su historia. Historia de los factores que convergen en su constitución, de los contenidos y las prácticas involucradas, y de las fuerzas individuales y colectivas que son necesarias en su devenir. Explorar y reflexionar sobre sí misma a partir del conocimiento de su pasado le permite construir una perspectiva ampliada del presente.

Como una ciudad que se va reconfigurando sobre sí misma a medida que pasa el tiempo, y cuyos cimientos sostienen en convivencia viejas y nuevas estructuras, el pasado disciplinar pervive en su quehacer presente y habilita la proyección de su futuro. La tarea de *historiar* es un tanto detectivesca (Campi 2013) porque necesita indagación e inmersión en el archivo. Pero también requiere la elaboración de conceptos y la producción de las narrativas que harán posible la socialización de la historia. Si los documentos, los testimonios y las imágenes cuentan algo, es a partir de lo que construimos con ellos. El objeto –aquello portador de información– es liberado de las



funciones para las que fue concebido, integrando un nuevo sistema histórico, resignificado (Benjamin, 2007).

El trabajo historiográfico resulta de esta manera una producción de sentido en la que convergen el material, los conceptos relacionados con ese material y el cuerpo teórico en el que se enmarca.

Lo que nos interesa no son los archivos sino lo que estamos en condiciones de producir a partir de ellos. Los archivos en sí son necesarios para el trabajo del historiador [o de quien hace el trabajo historiográfico] pero no son suficientes para restituir nuestra relación con el pasado. (Kingman, 2012: 126)

Narrar acontecimientos de y desde nuestra disciplina implica un doble desafío. El relato se resignifica y se potencia entonces con la puesta en juego de los recursos visuales del diseño en la constitución de un nuevo dispositivo. Los hechos, devenidos en imágenes sueltas como escenas de un tiempo pasado, recuerdos fragmentados y datos dispersos, son hebras que se interrelacionan en una historia más amplia, en un intrincado tejido.

Las decisiones sobre *qué* contar y *cómo* hacerlo, que cruzan la labor historiográfica con la de diseño, son las que convirtieron este proyecto en un desafío apasionante.

## La trama de la historia

El objetivo último de quien investiga es la socialización del conocimiento alcanzado. (Sirvent, 2007)

El proyecto de investigación «Los orígenes del Diseño en la Universidad Nacional de La Plata» del Programa PIBA (FDA-UNLP) logra reconstruir los acontecimientos que culminan con la creación de las carreras de Diseño en la actual Facultad de Artes. Un intenso relevamiento documental y bibliográfico en archivos públicos y privados, además de numerosas entrevistas en profundidad a personajes significativos que pudieran aportar diversas miradas, constituyen el soporte documental y dan cuenta de los hechos pasados. Resulta entonces necesario *narrativizar*<sup>1</sup> la investigación para su socialización.

Nos planteamos tres objetivos a cumplir por el constructo que difunda los hallazgos:

- Dar cuenta del entramado de eventos y personajes que hacen posible el proceso de creación de las carreras, el hecho social como producto de la acción colectiva.
- Visibilizar a la totalidad de las personas involucradas como una forma de reconocimiento histórico. Docentes con un enorme bagaje que se comprometen, se reúnen, elaboran propuestas y piensan incluso soluciones presupuestarias; personal administrativo y funcionarios que dan su apoyo; jóvenes egresados de los cursos medios de la ESBA, que no llegan aún a los 20 años y que se ponen a investigar sobre la enseñanza de diseño en el mundo, cursan los años experimentales y vuelven a cursar cuando se formaliza la carrera. Nombres propios, referidos en anécdotas, documentos y pequeñas biografías.

---

<sup>1</sup> Término utilizado por Hayden White en *El contenido de la forma. Narrativa discurso y representación histórica*. Paidós. (1992; 20).



- Y finalmente, exponer el cuerpo teórico y los ideales que sustentan la creación para entender las bases sobre las que se construyen las carreras de Diseño –de las primeras en el país– como un aporte para comprender la realidad actual del campo.

Dado que las historiografías que narran el nacimiento de las carreras de Diseño en la UNLP presentan relatos escasos, imprecisos y extemporáneos que se van replicando en más o en menos, y que el proyecto logra una reconstrucción profunda que pone en juego aspectos inéditos –contradiendo algunas cuestiones de los relatos hegemónicos– debe estar presente la noción de rigor. Para ello es necesario trabajar con referencias documentales, imágenes y citas que respalden los eventos. El archivo como soporte de la narrativa.

La idea de *implicación*<sup>2</sup> es también un aspecto fundamental considerado en la producción. «La narración depende de esa implicación, está siempre ligada al que recibe el relato» (Piglia, 2015: 243), un *buscarse* en la historia para hacerla propia. Esa implicación deviene en reconocimiento hacia las personas involucradas en los hechos, y apropiación de la narrativa por parte de la comunidad de diseñadores. Los espacios de la facultad, una reunión cualquiera de docentes entre risas, los estudiantes distendidos al aire libre, los rostros de los protagonistas, la mirada del arquitecto Daniel Almeida Curth y el gesto con su pipa, la voz del profesor Héctor Cartier en una clase, la firma del profesor Rodolfo Castagna en un acta de examen. Las personas detrás de los hechos<sup>3</sup>.

A partir del involucramiento con la narrativa y la interacción dinámica de la propuesta se logra un efecto inmersivo.

Por otro lado, si los resultados de la investigación deben socializarse a través de un dispositivo, éste debe ser parte de la que llamamos constelación objetos-conceptos-teorías. El cuerpo teórico debe darle soporte. Tanto los contenidos e ideales que dan origen a las carreras, como también los aspectos teóricos y conceptuales actuales de la disciplina deben estar presentes, sostener el acto generativo integrado a ese nuevo sistema histórico, resignificado: una pieza de diseño que habla de diseño.

Si bien al momento de plantear el *producto* resultante de la investigación nos imaginamos hacer una muestra –donde trabajar el vínculo con el intérprete, relaciones espaciales, recorridos alternativos, etc.–, la pandemia producto del COVID-19 nos pone en jaque, y ya avanzado el proyecto debemos repensar la estrategia. El resultado es un dispositivo que consideramos superior: un sitio web.

El sitio web permite la trascendencia del contenido sin el límite de tiempo y espacio, la socialización a una audiencia ampliada y la constitución de un marco institucional a la producción. Pero además, siendo conceptualmente parte del relato aporta una estructura flexible y recursos disponibles, permitiendo la incorporación de material documental, una relación dinámica con el intérprete, múltiples caminos en el recorrido y distintos niveles de profundidad en función del interés o la atención, núcleos temáticos diferenciados y contenido accesible. Una narrativa coherente con el contenido. Todas estas decisiones ponen en juego los recursos propios de la disciplina y conforman una pieza de diseño que habla de diseño sin mostrar casos de diseño.

<sup>2</sup> Término utilizado por Ricardo Piglia en *Antología personal*. Anagrama. (2015; 243).

<sup>3</sup> Para ampliar sobre el tema ver «Los actores de la creación» en Padrón, Perri & otras (2022). Acerca de *La creación de las carreras de Diseño en la UNLP*.



Finalmente, nos enfrentamos a las decisiones sobre *qué* contar. Para Ricardo Piglia «la narración es lo contrario de la simple información». La narración nos ayuda a incorporar la historia, hacerla propia, por lo que está «siempre amenazada por el exceso de información» (Piglia, 2015: 243). Así, frente la cantidad de material documental recolectado y las posibilidades que tenemos de expandir y profundizar el relato, resulta fundamental mantener el foco en los objetivos y la idea rectora planteados al inicio del proyecto.

## Las alianzas

Durante el período inicial del proyecto reunimos una gran cantidad y variedad de insumos: bibliografía, material documental probatorio, entrevistas (relatos orales, producciones de la época e imágenes fotográficas de archivos personales) y en una segunda etapa en paralelo a la continuación del proceso de investigación comenzamos a decidir los lineamientos generales para el diseño del sitio web. Esto nos lleva a tomar decisiones en un doble rol de integrantes del equipo de investigación (comitente) y diseñadoras. Somos conscientes de que un sitio, como cada tipo de pieza de comunicación, tiene su dinámica propia, rasgos y características específicas y esperables.

Las primeras cuestiones a resolver están vinculadas a algunas problemáticas esenciales referidas a los aspectos técnicos. A través del PREBI-SEDICI, organismo de la UNLP, contamos con el apoyo constante necesario para la construcción y desarrollo de la propuesta.

Así logramos alojar el sitio en un dominio de la universidad. Esto implica dos aspectos para nosotros fundamentales: la permanencia del sitio en vigencia sin depender de recursos económicos (propios o de nuestra unidad académica), y el hecho de que el dominio propiamente dicho tenga en su denominación la referencia institucional. Desde una perspectiva conceptual, si se trata de contar la creación de las carreras de Diseño en la UNLP ¿qué mejor que en un dominio de la UNLP?

Este vínculo estratégico nos permite concebir, diseñar y construir el sitio sin intermediarios. Sin embargo, implica una serie de limitaciones técnicas vinculadas al sistema de gestión de contenidos que el PREBI-SEDICI nos brinda, y a un *plugin* de creación de páginas que reemplaza al editor básico para poder trabajar las interfaces de manera que gane espacio la visualidad –que es, como ya dijimos, un aspecto central.

# EL IDEARIO DE LA CREACIÓN

El momento histórico que da marco a la creación de las carreras de Diseño es, desde una perspectiva ampliada, de inflexión. Se trata de una época signada por la rebeldía joven, los aires de revolución, el optimismo por un mundo mejor, las propuestas de vanguardia y las consignas como paz y amor en medio de una guerra fría por la hegemonía mundial y la conquista del espacio.

En plano local esas visiones están modeladas por los golpes de estado, la evolución de la ciudad en su faceta cultural, su avance como ciudad universitaria y la consolidación de una clase media ilustrada que participa activamente del espacio social en crisis.

Pero para entender desde una perspectiva situada las visiones que entran en juego en el proceso de creación, se exponen aquí los "ideals" que los propios actores pudieron poner en palabras en ese preciso momento.

## PARADIGMAS

Las notas personales de Almida Curti resumen la evolución del proyecto de los nuevos cursos y el estado de esos cursos:

«El acuerdo para la Universidad está en condiciones estructurales de afrontar inmediatamente la creación. Tenemos el elemento humano apto para iniciar los nuevos cursos y a quienes se esperan acciones a corto, mediano y largo plazo que estamos en condiciones óptimas de cumplir. Como ejemplo tenemos que en la estructura de la enseñanza de la Escuela de Bellas Artes se incorporó el Bachillerato especializado que tiene instancias que hacen al Diseño Industrial».

«Se tiene a favor los antecedentes europeos, de que las escuelas de Diseño son provenientes de antiguas escuelas de Bellas Artes. Uno de esos ejemplos lo tenemos en el "tema de Bellas Artes de la época" [...] Nuestra principal preocupación es el Diseño no es un asunto intelectual ni material, sino sencillamente una parte integral de la cultura de un país, que requiere para todos en el seno de una

El diálogo como un momento de la Comisión Especial donde se exponen los argumentos generales sobre la creación de las nuevas carreras y la manera de lograr el reencuentro de la Escuela de Bellas Artes y la Escuela de Diseño. Están presentes los doctores Almida Curti, Lima de la Cruz, Ferrer, Alvarado y Carrizo, y los alumnos Martín y Franco. (1962, 10 de julio de 1962)

**Daniel ALMIDA CURTI:**  
«Consentimos a contemplar el desarrollo y penetración de la máquina, de la industria, y nos podemos dar que se expande sin control, con fines puramente materiales, económicos, sin ser fin social y sin una conciencia formalizada. Son las universidades, dentro del desarrollo cultural y técnico del país, las que están obligadas a actuar de acuerdo a sus posibilidades, la creación de escuelas de Diseño».

**Héctor CARTIER:**  
«¿Un ejemplo de la necesidad de diseñadores lo tenemos en los estampados que actualmente se están trayendo de afuera [...] ¿Nosotros no podemos tener gente capaz para hacerlos?»

**Daniel ALMIDA CURTI:**  
«La Escuela de Bellas Artes está en condiciones de afrontar el dictado de la nueva disciplina porque en esta época tenemos, no solo los medios, sino también el elemento humano de preparación técnica a los niveles que se requieren por el nivel mundial y que sirven de base perfectamente a ello».

Visualización de la estructura: el *plugin* permite la gestión de contenidos a partir de módulos. En la imagen se observa el doble título necesario para la versión responsiva.

## Los acuerdos

La propuesta del sitio web parte de acuerdos previos del equipo de investigación sobre aspectos vinculados a la forma de presentación del material, como la noción de visualización cronológica y contextual del proceso de creación, la posibilidad de representar de forma dinámica las relaciones entre los actores de la gesta y la idea de involucramiento de la audiencia.

Uno de los desafíos, además de contar la historia en este formato, es hablar de la disciplina sin mostrar piezas de diseño, por lo que las decisiones funcionales y estéticas al momento de pensar y armar el sitio se basan en aspectos teóricos y conceptuales de diseño, que en algunos casos implican reconfigurar el contenido.

Nuestra intención es contar el nacimiento de las carreras de Diseño en La Plata, una de las pioneras a nivel nacional, a través de una pieza que *desborde* diseño, que hable del diseño de los años sesenta pero con códigos actuales, por medio de diferentes recursos pero con un único sistema rector.

Al mismo tiempo, buscamos lograr una experiencia inmersiva a través de la narrativa (visual y enunciativa). Que quien *entre* al espacio del sitio pueda perderse en los pasillos de la ESBA (hoy FDA), se cruce con los docentes y escuche sus diálogos.

Imaginamos la propuesta como un sistema dinámico y abierto, tanto en referencia al contenido como a la forma de contarlos, que permita la autogestión ya sea desde el mapa del sitio, la navegabilidad y el texto visual.

El desarrollo de un sitio web le permite a la historia salir del ámbito académico, y llegar a una audiencia ampliada, capaz de interactuar con los contenidos de la misma manera que lo hace habitualmente en la exploración digital.

## La narrativa



A partir de los lineamientos impuestos por los objetivos e idea rectora, entendiendo que cada dispositivo convoca distintos paradigmas de lectura, propone reglas de construcción y permite distintos modos de disrupción (Calvente & Calvente, s/f), se toman las decisiones narrativas sobre cómo contar los distintos aspectos de una trama compleja de eventos, personajes e ideas.

Al delinear la propuesta planteamos cuatro núcleos conceptuales: los hechos claves en el proceso de creación de las carreras, las personas que los protagonizaron, las nociones o conceptos puestos en juego y el contexto histórico. Estos ejes nominados como Los eventos, Los actores, El ideario y La crónica, son que los que conforman la página inicial bajo las directrices de una propuesta de diálogo entre lo textual y lo visual.

**Los eventos** cuenta de manera cronológica el devenir de los sucesos dentro de la institución entendiendo la creación de las carreras como un proceso pero con varios hitos. Desde las primeras reuniones de estudiantes y docentes que pugnan por la apertura de las carreras, la creación del Departamento de Diseño, los Cursos Experimentales, las primeras asignaturas y demás hechos históricos hasta el inicio de las clases de manera oficial incluyendo el listado completo de los estudiantes que conforman la primera cohorte.

Y en paralelo aparecen aquellos sucesos que desde lo conceptual dan marco a ese acontecer, conectados pero por fuera de la propia institución, como la participación de nuestros pioneros en la naciente Escuela de Arquitectura de la UNLP, la creación de la Universidad de Mar del Plata y la Escuela de Artes Visuales de Chivilcoy. A estos acontecimientos contextuales los llamamos Misceláneas.

En **Los actores** se ponen de manifiesto las relaciones e influencias entre las distintas personas que participaron y trabajaron en la creación de las carreras. Imágenes de la época que dan cuenta de exposiciones, trabajos prácticos, libretas de estudiante, viajes, notas personales, reuniones recreativas y laborales. Sumadas a pequeñas biografías que permiten conocer a los docentes y estudiantes que formaron parte de esa construcción colectiva.

**El ideario** muestra las visiones puestas en juego en el proceso de creación. En el estudio de las propuestas de otros centros formativos de Diseño, en los argumentos expuestos en las notas que acompañan el pedido de la apertura de las carreras en los distintos niveles institucionales, y en las ideas que los propios actores pusieron en palabras en ese preciso momento, a través de los registros de las reuniones de debate. Con la idea de narrar transversal y críticamente los escenarios, surge **La crónica**. El contexto social y cultural, los nuevos saberes, las figuras que difunden los contenidos, el rol de los jóvenes, y los mitos y las certezas de una historia ocurrida sesenta años atrás. Los sucesos, fragmentados en ocho episodios, presentan aquí el modo clásico narrativo. Pensado en un doble formato como texto y en *podcast*, el contenido se vuelve más accesible.

Finalmente, de la necesidad de darle al sitio una organización con lógica de *producto* surgen el **Inicio**, que explica la propuesta, su estructura interna, ubica en la época e introduce al tema, y **Sobre el proyecto** que argumenta el partido conceptual de la pieza, incorpora los agradecimientos y el anclaje institucional.



Vista parcial de las seis páginas que conforman el sitio web.

La premisa de interrelación entre lo textual y lo visual nos lleva a tomar decisiones sobre cuál de los aspectos priorizar cuando no es compatible el diálogo en igualdad de condiciones. Por momentos lo enunciativo cede a lo visual, como en el caso de Misceláneas, que implica un debate sobre las jerarquías visuales en relación con el orden de lectura de la página, y condiciona incluso su denominación. O al contrario, lo visual da lugar a lo enunciativo, como en El ideario, en donde la secuencia de lectura debe estar ligada a la cronología en la que se desarrollan los distintos sucesos, más allá de la mejor organización estético-visual de la página.

La propuesta de diseño recrea así el ideario de la cultura visual que impulsa, y constituye el cuerpo teórico de las carreras de Diseño allá por los años sesenta, con una mirada actual. Se inspira en las obras de los mismos autores que nutren la época y que surgen de los documentos y de las narraciones de los entrevistados. Nos encontramos revisando la obra de Moholy Nagy, de MacLaren y de Arnheim entre otros contenidos. De esa búsqueda y de los condicionantes que nos imponen los insumos nace la decisión de trabajar con una grilla configurada a partir de cuatro particiones verticales, como sustento de todos los contenidos y adaptable a su diversidad, junto a la definición de la **paleta de estilos** para el sitio web:

- La paleta tipográfica es el resultado de la amplitud de posibilidades que presenta la única familia elegida. De formas próximas a las figuras geométricas básicas, con ajustes ópticos que le quitan dureza y confieren un carácter actual, dos tonos de máximo contraste se encargan de establecer las jerarquías en el texto.

- La paleta cromática, de colores saturados primarios y secundarios, se basa en los trabajos realizados por Johannes Itten<sup>4</sup>. Su aporte es fundamental tanto por su contenido conceptual como por el establecimiento de los núcleos temáticos, la organización de la información y otras decisiones de diseño.

- Las imágenes son monocromías. Así aportan conceptualmente a crear un clima general preservando su esencia al tiempo que se adaptan los recursos: la mayor parte

<sup>4</sup> Johannes Itten fue el primero en desarrollar una teoría sobre los tipos de contrastes posibles que se producen entre los colores. Exploró la percepción de los colores y su efecto en las personas, realizando estudios innovadores sobre la psicología del color. Todas sus conclusiones se recogen en su libro *Kunst der Farbe (El arte del color, 1961)*. <https://arte.plus/las-combinaciones-color-segun-itten/>



del material son fotografías de eventos ocurridos a mediados del siglo pasado conservados en archivos personales, en blanco y negro y con dispar definición (fotografías analógicas). La única excepción a esta norma son algunos trabajos prácticos conservados hasta la actualidad donde el color es parte conceptual de lo expuesto.

- Los blancos son un recurso imprescindible para la jerarquización del contenido.

A partir de la definición de la paleta de estilos, y ante la necesidad de su implementación en la web, aparece la noción de sistema con el propósito de brindar identidad al sitio y sus páginas. Entendiendo por sistema «...un complejo de elementos interactuantes» (von Bertalanffy, 1989: 56), que tienen la intención de determinar y organizar los aspectos gráficos ofreciendo pautas y soluciones adecuadas a los contextos previstos y dando respuestas a las necesidades comunicativas (Ferrer, Gómez y Alberich, 2010). Resulta necesario especificar el repertorio de recursos y de parámetros además de definir la manera en que dichos parámetros se aplican a los recursos (Chaves, 2005). Es así que se define la forma de organización y articulación de los elementos participantes dentro de cada página y a través de las distintas opciones del menú. Como en todo sistema, algunos atributos de la paleta son de aplicación obligatoria, definidos como rasgos constantes, recursos que se mantienen invariables y que están siempre presentes (Ferrer, Gómez y Alberich, 2010). Ejemplo de estos son la aparición de por lo menos un elemento dinámico e interactivo en cada una de las páginas con contenido historiográfico; la presencia de fondos planos de colores saturados; y el uso de títulos en mayúscula sumado al juego de contraste en la jerarquización de contenidos, siempre respetando la premisa del uso de una única familia tipográfica. También determinamos rasgos variables, aspectos gráficos que aparecen en función de determinadas situaciones o demandas comunicacionales específicas (Ferrer, Gómez y Alberich, 2010), como por ejemplo el uso de fondos como soporte de cierta información o la presencia/ ausencia de imágenes en cada página.

Las decisiones de las constantes y variables exceden la paleta de estilos e involucran otros aspectos de la pieza. Cada núcleo temático inicia con un título y un texto de cabecera que tiene una longitud de 13 líneas para las pantallas de computadora (entre 820 y 900 caracteres teniendo en cuenta el carácter responsivo de la producción). El contenido de este texto debe introducir al lector en la temática, despertar interés y contener en su desarrollo algunas palabras clave para ser reconocidas en los motores de búsqueda.

A excepción de los relatos de La crónica, que son producidos con los mecanismos habituales del formato de artículo, los textos de la página son elaborados de manera conjunta con el desarrollo del contenido visual, poniéndonos desde el principio en el doble rol de investigadoras-productoras.

## Apostillas

*El nombre de la rosa*<sup>5</sup> es un libro sobre libros, sobre un libro. Las *Apostillas a El nombre de la rosa* revelan las decisiones del escritor, sus reflexiones en torno a la obra, al lector,

---

<sup>5</sup> En la novela *El nombre de la rosa* Umberto Eco narra la investigación de una serie de crímenes ocurridos en torno a la biblioteca de una abadía del norte de Italia. Un libro prohibido de Aristóteles parece ser el móvil que desencadena los acontecimientos



y a cómo manuscritos, monjes, abadías y visiones del mundo se unen para contar una historia.

*La creación de las carreras de diseño en la UNLP*<sup>6</sup> es una pieza de diseño que habla sobre diseño. Bajo el influjo de Eco, este trabajo cuenta cómo se entrelazan el material documental, la producción de contenidos y las decisiones teórico-conceptuales y de materialización del producto final propias del ejercicio profesional del Diseño, para hacer visible la trama de acontecimientos, personajes, ideales, valores y saberes que dan lugar a la creación de las carreras en la UNLP.

¿Y qué sería un buen relato? Una historia que le interesa no solo a quien la cuenta, sino también a quien la recibe. (Piglia; 2015: 243)



## Referencias bibliográficas

Benjamin, W. (2007). *Libro de los Pasajes*. Akal.

Calvente, P. & Calvente, V. (s/f). Los cuerpos de un archivo. La construcción como modo de afectación del archivo. En *El archivo como política de lectura* (en prensa).

Campi, I. (2013). *La historia y las teorías historiográficas del diseño*. Designio.

Chaves, N. (2005). *La imagen corporativa*. GG Diseño

Ferrer, A., Gómez, D. y Alberich, J. (2010). Identidad gráfica. Fundación por la UOC. [http://cv.uoc.edu/annotation/121228fad7365aa79e42ca1bf7c9c1d1/551848/PID\\_00214985/modul\\_5.html](http://cv.uoc.edu/annotation/121228fad7365aa79e42ca1bf7c9c1d1/551848/PID_00214985/modul_5.html)

Kingman, E. (2012). Los usos ambiguos del archivo, la Historia y la memoria. *Íconos. Revista de Ciencias Sociales* (42), 123-133

Padrón, Perri & otras (2022). La creación de las carreras de Diseño en la UNLP. En: <https://lascarrerasdedisenioenlaunlp.fba.unlp.edu.ar/>

Piglia, R. (2015) *Antología personal*. Anagrama.

---

<sup>6</sup> *La creación de las carreras de diseño en la UNLP* es el nombre del sitio web producto del proyecto Los orígenes del Diseño en la UNLP.



Sirvent, M. T. (2007). El Proceso de Investigación. En *Investigación y estadística educativa*. Cuadernos de cátedra. Recuperado de:  
[http://materiales.untrefvirtual.edu.ar/documentos\\_extras/01305\\_princ\\_de\\_metod\\_y\\_sistem\\_de\\_la\\_pract\\_i/Unidad1b/EIProcesodeInvestigacionParte1.pdf](http://materiales.untrefvirtual.edu.ar/documentos_extras/01305_princ_de_metod_y_sistem_de_la_pract_i/Unidad1b/EIProcesodeInvestigacionParte1.pdf)

Vilches, L. (1997). *La lectura de la imagen*. Paidós

von Bertalanffy, L. (1989). *Teoría general de los sistemas. Fundamentos, desarrollo, aplicaciones*. Fondo de Cultura Económica