

EL MOTIVO GESTOR EN LA CREACIÓN ARTÍSTICA: DE LA IDEA AL OBJETO EN MADERA

The driving force in artistic creation: From idea to object in wood

A força motriz da criação artística: da ideia ao objeto em madeira

Nadhya Stephany Rodríguez Paredes, <https://orcid.org/0009-0009-6796-1272>

Paulo David Herrera Latorre, <https://orcid.org/0000-0002-1917-1809>

Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador

*Autor para correspondencia email: nadhya.rodriguez@unach.edu.ec

Para citar este artículo: Rodríguez Paredes, N. y Herrera Latorre, P. (2026). El motivo gestor en la creación artística: De la idea al objeto en madera. *Maestro y Sociedad*, 23(3), 2591-2599. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>

RESUMEN

Introducción: El presente artículo expone los fundamentos teóricos, metodológicos y prácticos de una nueva propuesta pedagógica para la enseñanza del diseño en el área de Artes y Humanidades: el motivo gestor como génesis narrativa del proceso creativo. A partir de la detección de una necesidad real de impacto ambiental, la ausencia de basureros en el entorno universitario, se diseñó y aplicó una secuencia metodológica sustentada en la investigación proyectiva, mediante la cual un grupo de estudiantes tradujo una inquietud inicial en un objeto tangible con intención estética: un basurero artístico elaborado en madera. **Materiales y métodos:** Para el proceso se utilizó la teoría de la Gestalt (ley de proximidad y cierre) con la intención de generar un producto simbólico, emocional y formalmente coherente. **Resultados y discusión:** Los resultados obtenidos muestran que la narrativa, al fusionarse como instancia previa a la construcción, potencia la libertad estética, la heurística creativa y la configuración formal del objeto, generando una herramienta replicable por artistas y diseñadores. **Conclusiones:** Finalmente, esta investigación nos invita a reimaginar al diseñador como un «tejedor» de procesos sociales. El motivo rector permite que la pedagogía del diseño parta de escuchar la historia que el objeto busca contar, equilibrando lo bello con lo útil en un proceso transformador.

Palabras clave: Motivo gestor; creación artística; diseño proyectual; Gestalt; semiosis; intención estética; pedagogía del diseño.

ABSTRACT

Introduction: This article presents the theoretical, methodological, and practical foundations of a new pedagogical approach to teaching design in the Arts and Humanities: the driving motive as the narrative genesis of the creative process. Based on the identification of a real need related to environmental impact—the lack of trash cans in the university environment—a methodological sequence grounded in projective research was designed and implemented. Through this sequence, a group of students translated an initial concern into a tangible object with aesthetic intent: an artistic trash can crafted from wood. **Materials and methods:** The process employed Gestalt theory (law of proximity and closure) to generate a symbolic, emotionally resonant, and formally coherent product. **Results and discussion:** The results show that narrative, when incorporated as a preliminary stage to construction, enhances aesthetic freedom, creative heuristics, and the formal configuration of the object, creating a tool that can be replicated by artists and designers. **Conclusions:** Ultimately, this research invites us to reimagine the designer as a "weaver" of social processes. The guiding principle allows the pedagogy of design to start from listening to the story that the object seeks to tell, balancing beauty with utility in a transformative process.

Keywords: Gestating motive; artistic creation; project design; Gestalt; semiosis; aesthetic intention; design pedagogy.

RESUMO

Introdução: Este artigo apresenta os fundamentos teóricos, metodológicos e práticos de uma nova abordagem pedagógica para o ensino de design nas Artes e Humanidades: a motivação central é a gênese narrativa do processo criativo. Partindo da identificação de uma necessidade real relacionada ao impacto ambiental — a falta de lixeiras no ambiente universitário —, uma sequência metodológica fundamentada na pesquisa projetiva foi concebida e implementada. Por meio dessa sequência, um grupo de estudantes transformou uma preocupação inicial em um objeto tangível com intenção estética: uma lixeira artística feita de madeira. **Materiais e métodos:** O processo empregou a teoria da Gestalt (lei da proximidade e do fechamento) para gerar um produto simbólico, emocionalmente ressonante e formalmente coerente. **Resultados e discussão:** Os resultados mostram que a narrativa, quando incorporada como etapa preliminar à construção, amplia a liberdade estética, as heurísticas criativas e a configuração formal do objeto, criando uma ferramenta que pode ser replicada por artistas e designers. **Conclusões:** Em última análise, esta pesquisa nos convida a reimaginar o designer como um "tecelão" de processos sociais. O princípio orientador permite que a pedagogia do design comece por escutar a história que o objeto procura contar, equilibrando beleza e utilidade num processo transformador.

Palavras-chave: Motivo orientador; criação artística; projeto; Gestalt; semiose; intenção estética; pedagogia do design.

Recibido: 10/5/2025 Aprobado: 21/5/2026

INTRODUCCION

La enseñanza del diseño en las instituciones de educación superior ha sido históricamente heredera de metodologías que priorizan la solución técnica por encima de la pregunta poética. En los currículos tradicionales, la secuencia pedagógica suele estructurarse en torno a un encargo funcional —"diseñe un mueble", "dibuje una pieza", "construya un objeto"—, donde el estudiante aborda la tarea desde la mimesis de referentes previamente canonizados o desde la repetición acrítica de tipologías estandarizadas (Munari, 2016; Wong, 1995). Esta enseñanza histórica proporciona competencias técnicas, obstruyendo o fragmentando la heurística del acto creativo, obteniendo en la práctica la resolución de problemas cerrados y la continua reproducción de técnicas tradicionales.

La problemática que se genera en el área de artes y humanidades resulta un tema un tanto delicado, donde la formación de los estudiantes exige un dominio en la rama; además, necesitan adquirir un pensamiento crítico que sea capaz de articular empatía, simbolismo y responsabilidad social. En este contexto, la presente investigación se propuso indagar por una vía distinta: ¿qué ocurriría si, antes de cualquier operación técnica, el diseñador se detuviera en una palabra, una frase, una inquietud o una necesidad —en una narrativa, en definitiva— que actuara como verdadero motor del proceso? ¿Qué sucedería si esa narrativa fuese la génesis del objeto y no un aditamento posterior, justificativo del resultado?

El presente artículo introduce y desarrolla el concepto de motivo gestor, entendido como aquella instancia narrativa de desarrollo que precede a la configuración formal del objeto y que condensa la intención, la emoción y la dirección simbólica de la obra. El motivo gestor no es un brief técnico ni un programa funcional en el sentido clásico: es la imagen seminal visual, verbal o emocional que el creador identifica como el impulso originario de su hacer. Cuando se articula metodológicamente, esa imagen seminal se transforma, mediante la imaginación y la operación gráfica, en un compendio de ideas iniciales que, progresivamente, adquiere la consistencia de un constructo objetual.

La pesquisa que aquí se reporta surge de una experiencia pedagógica concreta: la detección de una necesidad ambiental real en el entorno universitario la insuficiencia de basureros y la consiguiente acumulación de residuos en zonas verdes y pasillos motivó a un grupo de estudiantes de la asignatura de Artes aplicadas al metal y la madera a asumir, no la tarea convencional de fabricar un contenedor de desechos, sino la empresa más ambiciosa de crear un basurero con valor artístico. Esa decisión, aparentemente sutil, cambió por completo la naturaleza del proyecto: el basurero dejó de ser un problema de ingeniería de residuos para convertirse en un problema de diseño, de simbolismo y de presencia estética en el espacio público.

El artículo se organiza siguiendo las convenciones de Latindex Catálogo 2.0. En primer lugar, se presenta el marco teórico y conceptual que sustenta la noción de motivo gestor, integrando los aportes de la teoría de la Gestalt y de la semiótica. Seguidamente, se describe la metodología de investigación proyectiva implementada. A continuación, se exponen los resultados y la discusión derivada de la experiencia con los estudiantes. Finalmente, se ofrecen las conclusiones, en las que se reflexiona sobre la viabilidad y replicabilidad del método.

Marco Teórico y Conceptual

El motivo gestor: génesis narrativa de la obra

Denominamos motivo gestor a la unidad narrativa —una palabra, una frase, una inquietud, una necesidad, una emoción, una imagen mental o un recuerdo— que se constituye en el impulso originario y ordenador de un proceso creativo. A diferencia de la idea previa en su acepción más laxa, el motivo gestor no es simplemente un tema o un tópico: es la instancia que gesta, que engendra, que pone en marcha la totalidad del proceso. En términos peirceanos, podría describirse como un signo dinámico (Peirce, 1931–1958), una unidad capaz de desplegarse en una cadena ilimitada de interpretantes que culminan en la configuración material del objeto.

La condición narrativa del motivo gestor es decisiva. Como han señalado autores como Landa (2010) y Aicher (2015), todo proyecto de diseño comporta una historia —una intención que se cuenta a sí misma a lo largo de las decisiones formales—; pero esa historia rara vez se hace explícita en la pedagogía. Cuando se la trae a un primer plano, el diseñador se ve obligado a preguntarse no solo qué quiere construir, por qué, para quién, desde qué lugar emocional y hacia qué dirección simbólica. El motivo gestor es, en consecuencia, un dispositivo de autoconciencia creadora: invita al estudiante a tomar posesión de su propia voz estética antes de que la técnica la diluya.

La transición del motivo gestor a la imagen visual no ocurre, sin embargo, de manera automática ni lineal. Interviene en ella un acto imaginativo que la tradición fenomenológica ha descrito como variación imaginativa (Husserl, 1980) y que la psicología cognitiva contemporánea asocia a la simulación perceptual (Zeloni, 2018). El estudiante debe aprender a sostener la narrativa en su conciencia, a dejarla resonar, hasta que aquella se traduzca en imágenes internas que, eventualmente, pueden ser transferidas al papel mediante el boceto. Esta traducción es ya una operación semiótica: el motivo gestor, originalmente verbal o emocional, se semioseiza, es decir, se convierte en signo a través del dibujo, asumiendo una forma que es, simultáneamente, representación y anticipación de la obra por venir.

La Gestaltung del proceso: proximidad y cierre

La noción de Gestalt, en su formulación clásica, sostiene que los fenómenos perceptivos se organizan en totalidades estructuradas que no se reducen a la suma de sus partes (Wertheimer, 1923; Köhler, 1947). En el campo del diseño, la teoría de la Gestalt ha sido largamente utilizada como sustrato explicativo de la legibilidad, la pregnancia y la coherencia formal de los objetos (Arnheim, 1969; Dondis, 2011). En esta investigación, la Gestalt no se aplica únicamente al producto final sino, sobre todo, al proceso generativo.

En la fase inmediatamente posterior a la identificación del motivo gestor, el estudiante suele producir un compendio de ideas iniciales: una constelación de bocetos rápidos, palabras clave, texturas, materiales, referentes visuales, citas y objetos encontrados que, en conjunto, constituyen el campo semántico del proyecto. Toda esta fase se organiza según la Ley de la Proximidad: los elementos que se aproximan en el contexto físico, conceptual o afectivo, manteniendo la idea base, se agrupan por lo general en subconjuntos coherentes, mientras que los elementos aislados se van quedando en el espacio progresivamente. Wertheimer (1923) manifestó que la proximidad espacial es un principio de organización perceptiva; este apartado, visto desde el área proyectual, sugiere que la cercanía semántica es de manera análoga: lo que el creador capta como próximo a su motivo se transforma en el material de trabajo, la gramática compositiva emergente.

La segunda ley conectada a la metodología es la Ley del Cierre: es la culminación una vez que todas las ideas han sido agrupadas por proximidad; el estudiante tiene la tarea de configurar un todo coherente, mediante varios fragmentos que pasan a formar un objeto reconocible y único. La Ley de Cierre tiende a tener la percepción humana de completar lo que está faltando para generar una configuración global. En el acto de bocetar y, posteriormente, de modelar en tres dimensiones, el diseñador apela permanentemente a esta ley: cierra líneas, define siluetas, articula volúmenes y resuelve encuentros, hasta obtener un objeto que la mirada puede aprehender como un todo (Arnheim, 1969). El cierre gestáltico es, así, la operación mediante la cual el constructo objetual alcanza su pregnancia —en el sentido de la *prägnanz* wertheimeriana—, es decir, su capacidad de ser captado inmediatamente, estable y profundamente por la percepción (Arnheim, 1969).

La carga semiótica del objeto: semiosis, símbolo e intención estética

Si la Gestalt explica cómo el objeto se organiza como forma perceptible, la semiótica explica qué significa, qué comunica y qué siente el objeto en su encuentro con el espectador. Fundamentada en los trabajos pioneros

de Saussure (1916) y Peirce (1931–1958), y enriquecida por las contribuciones de Barthes (1964), Eco (1975) y, en el ámbito latinoamericano, por las lecturas de Lotman (1996) sobre la semiosfera, la semiótica ofrece un aparato conceptual imprescindible para comprender la dimensión simbólica del diseño.

La investigación conlleva que el proceso creativo es creado como un hilo de semiosis ilimitado: el primer proceso es el motivo gestor, el segundo es la traducción a imagen mental, el tercero es el boceto, el cuarto corresponde al plano técnico, el quinto al objeto contraído. Cada uno de estos procesos no sustituye al anterior, sino que lo desplaza, lo traduce y lo expande, en lo que Peirce describió como semiosis. Esto garantiza que el objeto final no sea un producto sin sentido ni mecanizado, sino una recreación con sentido, autonomía que dialoga con su génesis sin saturarla.

Ahora bien, esta semiosis no es neutral ni indiferente a la intención del creador. Por el contrario, la metodología propuesta busca deliberadamente dotar al producto final de una carga emocional, simbólica, única y con intención estética. Se trata de un gesto pedagógico explícitamente orientado a solucionar estéticas libres en expresión de la cátedra, es decir, a abandonar la respuesta convencional, tipificada, estandarizada, para aventurarse en la búsqueda de una configuración formal que exprese el motivo gestor con autenticidad. El basurero, como objeto cultural, tiene varios procesos preexistentes con los que el diseñador debe trabajar: materialidad (madera), volumen, su ubicación (el espacio universitario), función (recolectar basura), la presencia y el modo interactivo con los estudiantes y docentes universitarios son procesos capaces de ser modulados. La producción de sentido permite ver a la madera como un ente que transmite una comunicación simbólica: la veta, la textura, el color, el ensamblaje, todo es un conjunto del motivo que las originó.

La intención estética; es la base central de esta investigación, existiendo una diferencia entre la decoración final (espectadores) y la funcionalidad (creador). Según Adorno (1970) y Read (1964), comprendemos que la intención estética es la cabida del objeto de significarse a sí mismo y de producir experiencia para los espectadores, sin renunciar a la función utilitaria. El basurero artístico, no rechaza la utilidad; por el contrario, el objeto cumple su cometido ambiental. Pero a esa funcionalidad se le superpone, y en ocasiones la transforma, una segunda capa, la capa simbólica y estética, que es la que, en definitiva, justifica todo el proceso.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se adscribe al paradigma de la investigación proyectiva, una modalidad de investigación aplicada que tiene como propósito la elaboración de una propuesta, un diseño, un programa, un plan o un proyecto capaz de resolver un problema práctico detectado en un contexto determinado (Hurtado de Barrera, 2010; Balestrini, 2006). A diferencia de la investigación básica, orientada a la producción de conocimiento teórico, o de la investigación aplicada, dirigida a la utilización del conocimiento existente, la investigación proyectiva se sitúa en el umbral de la praxis: su producto es, a la vez, un constructo (un objeto, un modelo, una estrategia) y un conocimiento sobre las condiciones que hicieron posible su producción.

En el marco de este estudio, la investigación proyectiva se materializó en la construcción de un basurero artístico en madera, diseñado y elaborado por un grupo de estudiantes de la asignatura Artes aplicadas al metal y la madera. La investigación surgió a partir de las inquietudes siguientes: ¿cómo se crea un motivo gestor?; ¿cómo una necesidad ambiental se fusiona con una inquietud estética para formar un objeto? Las técnicas e instrumentos que surgieron a partir del planteamiento fueron la observación directa y el análisis del proceso creativo, mediante registros de bocetos físicos y digitales, bitácoras artísticas, referentes fotográficos, moodboard en compendio, planos técnicos con medidas reales y presupuesto.

El proceso metodológico se desarrolló en seis etapas:

Etapas 1. Identificación de la necesidad

Este proceso surgió a partir de la necesidad existente en el entorno universitario, donde se observó la escasez de basureros y los pocos basureros estaban en mal estado o, a su vez, no estaban en puntos estratégicos. A partir de esta observación se planteó la siguiente pregunta: ¿cómo un objeto cotidiano (un basurero) puede convertirse en una pieza con valor artístico, capaz de embellecer la universidad (campus La Dolorosa) y al mismo tiempo resolver la necesidad ambiental detectada? Esa pregunta creó el inicio del hilo conductor del proyecto, articulándose una necesidad concreta (recolección de residuos orgánicos, cartón y plástico), una inquietud estética (la decoración) y una intención pedagógica (la formación integral de diseñador)

Etapas 2. Traducción narrativa a imagen visual

Una vez identificada la necesidad, los estudiantes de la carrera de artes y humanidades empezaron de manera individual a producir una primera constelación de ideas, imágenes mentales, palabras clave, recuerdos, referentes, texturas, materiales, colores vinculados al entorno próximo. Esta constelación escrita y después traducida a un dibujo en el que se plasmó en una bitácora artística, constituyó la primera materialización del motivo. El proceso se realizó de manera libre, sin imposiciones para que fluya la heurística creativa y así la magnitud de lo imaginativo sea extensa en su variedad.

Etapas 3. Generación de bocetos + Motivo Gestor

La constelación del proceso en este apartado se concreta y se fusiona todo lo obtenido en la elaboración de bocetos (lápiz, papel, collages). En esta etapa, la Ley de Proximidad se llevó a cabo de manera explícita: los estudiantes de la carrera de artes y humanidades identificaron un agrupamiento de ideas principales para dejar de lado las ideas secundarias. Después, la Ley de Cierre tomó protagonismo y se empezaron a generar bocetos con configuraciones definidas, ideas reconocibles y volúmenes protagonistas. Es ahí donde el motivo gestor final surge y se genera en su totalidad esa constelación que guió a la creación de un objeto para formar una obra de arte sin dejar de lado la narrativa.

Etapas 4. Planteamiento técnico

Al contar con un motivo gestor definido, se pasa por un proceso de racionalización técnica. Se buscó un espacio apropiado y medidas normadas para elaborar los planos bidimensionales (planta, alzados, secciones y detalles artísticos y constructivos); una vez revisados, fue propicio generar un modelo tridimensional digital para posteriormente realizar en una maqueta física. En paralelo, se realizó el estudio de los materiales, ensambles y procesos constructivos para poder obtener a detalle un presupuesto que permita verificar la viabilidad del proyecto. Esta etapa técnica no anuló ningún componente simbólico: cada decisión técnica está sustentada por criterios funcionales a partir de la coherencia con el motivo gestor.

Etapas 5. Elaboración de un Moodboard

El moodboard surge de la inspiración de la constelación obtenida, donde, a manera de collage visual, reúne todas las etapas anteriores en formato físico y digital. Planteando un diseño de lámina donde exista una narrativa coherente con los bocetos, referentes, citas artísticas, materiales que condensan toda la atmósfera estética del proyecto.

Etapas 6. Construcción del objeto en madera

La última etapa consistió en la materialización del proyecto: el corte, ensamble, lijado, acabado y montaje del basurero en madera. Cada operación de taller fue registrada fotográficamente, lo que permitió documentar el proceso y construir, a partir de él, el corpus de resultados de la investigación.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La experiencia con los estudiantes

La experiencia se desarrolló con un grupo de veintitrés estudiantes de la asignatura de Artes aplicadas al metal y la madera, durante un semestre académico. En las primeras sesiones, se propuso a los estudiantes una consigna doble: detectar, en el entorno universitario, una necesidad ambiental concreta y, a partir de esta, imaginar un objeto cotidiano, un basurero que pudiera transformarse en una pieza con valor artístico. Esta consigna, que en apariencia era técnica, fue recibida con cierto desconcierto: varios estudiantes confesaron no saber por dónde empezar a imaginar, evidencia de que la imaginación, en la formación técnica tradicional, ocupa un lugar subordinado.

La dificultad inicial se resolvió, sin embargo, con notable rapidez cuando los estudiantes empezaron a compartir, en plenaria, las palabras, imágenes y recuerdos que la consigna evocaba: naturaleza, descuido, huella, basura, retorno, ciclo, cuidado, hospitalidad, refugio. Cada uno de estos términos funcionó como una puerta de entrada al motivo gestor, y cada puerta condujo a una constelación distinta de imágenes. Así, mientras un equipo de estudiantes pensaba en la corteza de un árbol como metáfora del reciclaje, otro imaginaba un nido capaz de acoger los residuos, y un tercero visualizaba un referente propio del entorno que ofreciera al usuario un gesto de hospitalidad, obteniendo ocho propuestas. La pluralidad de motivos gestores enriqueció de manera significativa la dinámica grupal, al evidenciar que no existe una única solución estética posible para un mismo problema funcional.

La selección del motivo y la consolidación del moodboard

De entre los múltiples motivos gestores propuestos, las autoridades seleccionaron por consenso el tren, una imagen profundamente simbólica que articulaba tres lecturas simultáneas: la cultura (el gesto de lo propio), la responsabilidad (el acto de hacerse cargo) y la transformación (los diferentes vagones y, al hacerlo, se dignifica el residuo). Esta elección no fue arbitraria: el motivo reunía una alta carga emocional, una clara direccionalidad semiótica y un potencial expresivo compatible con la materialidad de la madera.

La unificación del moodboard final fue un registro de fotografías del ferrocarril del Ecuador, donde se visualizan los materiales, el color y la intención detrás de cada vagón. La narración de la necesidad ambiental en el espacio universitario que se funde con los bocetos y posteriormente con el planteamiento técnico.

La culminación del objeto: el basurero con valor artístico

El proceso descrito alcanzó su plenitud material en la construcción de un basurero de madera concebido, desde su origen, como una pieza con valor artístico integral. El objeto de ochenta centímetros de altura y base rectangular de 1,20 m fue dimensionado a partir de criterios ergonómicos y de presencia espacial, procurando una escala que equilibrara la accesibilidad cotidiana del usuario con un impacto visual acorde a la circulación del campus.

La construcción del basurero artístico a partir de los planos 2d; inició con el dibujo en los tableros de madera hidrófuga para generar el corte de las piezas con láser. Esta decisión tecnológica permitió la exactitud milimétrica de cada pieza, garantizando que al momento de ensamblar el objeto no genere ningún desperdicio ni un futuro gasto de compra de nuevo material. Este proceso es perfecto para posteriormente poder generar productos seriados del proyecto para diferentes espacios de la universidad, indispensable para articular una composición simétrica, estable y duradera. El proceso de montaje fue de manera colaborativa con todos los estudiantes. Se designó una actividad específica a cada equipo de trabajo (preparación de superficies, lijado, ensamble, aplicación de acabados). Así se generó una comunidad de aprendizaje enlazada en torno a un propósito común; además, eso ayuda a que sepan trabajar en equipo. El basurero no es un producto aislado de un estudiante, sino la cristalización de un colectivo creativo.

La configuración formal del basurero estuvo orientada, en todo momento, por el motivo gestor previamente consolidado: la evocación del tren como metáfora de un recorrido que el usuario emprende al depositar un residuo, y como símbolo de un itinerario colectivo de cuidado ambiental. Este motivo se hizo explícito, con deliberada claridad, en los cuatro frentes del volumen: los laterales, la cara frontal y la cara posterior incorporaron detalles gráficos y volumétricos alusivos a la máquina ferroviaria, ventanillas, ruedas estilizadas para su desplazamiento y elementos de superestructura que, en su conjunto, sugerían el gesto dinámico de un convoy en marcha. Esta decisión constituye un caso paradigmático de mimesis simbólica: el objeto no reproduce literalmente el tren, porque alude a él mediante una estilización que activa el reconocimiento inmediato del usuario sin anular la autonomía formal del contenedor. Se trata, en los términos de la Ley de la Cierre formulados en el marco teórico, de una configuración que la mirada puede aprehender como totalidad, precisamente debido a que cada fragmento contribuye a la evocación de un todo, inmerso, pero no representado de manera literal.

La fase de acabado incorporó, como decisión estética deliberada, la paleta cromática original del ferrocarril, tonos profundos, cálidos y de alta visibilidad, como parte constitutiva del lenguaje visual del proyecto. La pintura no operó, en este caso, como un revestimiento meramente funcional o decorativo, más bien como un acto de semiosis explícita: la elección cromática, al remitir al imaginario colectivo del tren, reforzó la pregnancia del motivo y potenció la capacidad del objeto de ser identificado de manera inmediata por la comunidad universitaria, incluidos aquellos usuarios que jamás habían prestado atención a un contenedor de residuos. La superficie dejó así de ser una piel neutra para convertirse en una superficie de inscripción simbólica (Barthes, 1964), portadora de un mensaje que excede con creces la mera función utilitaria y que instala al objeto en el campo de la experiencia estética.

Una consideración técnica de particular relevancia fue la adecuación interior del receptáculo. Con el propósito de garantizar la durabilidad del objeto frente al contacto permanente con residuos y humedad, se incorporó en el piso interno una malla metálica que facilitó la ventilación, la evacuación de líquidos y la disposición de bolsas recolectoras, evitando el deterioro prematuro de la madera y prolongando la vida útil del basurero sin comprometer, en ningún momento, su coherencia estética. Esta solución evidencia uno de los hallazgos centrales de la investigación: la intención estética, en la metodología propuesta, no se opone a la

funcionalidad; por el contrario, la integra y la dignifica, al concebir el detalle técnico como una oportunidad de diseño y no como una concesión tardía o subordinada.

Instalado en el bloque U en la entrada principal del campus La Dolorosa, el basurero se incorporó al paisaje cotidiano con una naturalidad sorprendente. En cuestión de días, el objeto se transformó en un punto de referencia visual del entorno: transeúntes que habitualmente transitaban sin reparar en los contenedores del campus se detenían, observaban la pieza, la reconocían «es un tren», se escuchaba con frecuencia y, en no pocas ocasiones, sonreían antes de depositar su residuo. Esta reacción, aparentemente menor, constituye para la presente investigación un dato de alto valor heurístico: confirma que el objeto había dejado de ser un mero contenedor para convertirse en un signo en el sentido estricto peirceano, en una presencia dotada de capacidad enunciativa y en un gesto dirigido a la comunidad que lo habita.

Si hablamos de la función antes que la forma, en ese ambiente la parte de la necesidad ambiental se vio vinculada a la narración y se creó un basurero artístico que no solo recolecta los diferentes tipos de residuos, sino que también invita a los usuarios a hacerlo, a descubrir qué es el objeto que provoca esa acción de ir a botar basura ahí, generando una experiencia significativa y emocional.

La investigación confirma que un objeto cotidiano generado a partir de un motivo gestor y construido con rigor semiótico y gestáltico, puede transformar la relación del usuario con el entorno. El basurero del campus La Dolorosa constituye, en este sentido, una pequeña pero elocuente demostración de que la intención estética, cuando se cultiva desde la pedagogía, no es un lujo decorativo ni un aditamento accesorio: es una forma de cuidado, una manera de habitar el mundo con atención y un acto de responsabilidad hacia la comunidad que lo comparte.



Discusión: libertad estética y formación en Artes y Humanidades

La experiencia descrita permite sostener que la metodología del motivo gestor, lejos de ser un accesorio poético, constituye una pieza central de la formación en Artes y Humanidades. Es esencial que los estudiantes comprendan que primero debe existir una narrativa antes que la técnica; es así que ellos se plantearán las necesidades para saber qué quiere decir su objeto y el porqué. Este proceso hará que tengan mayor libertad de creación y así expandirá su visión creativa a la hora de plantear un proyecto.

La integración de la teoría de la Gestalt resultó igualmente significativa. La Ley de la Proximidad funcionó como una herramienta heurística: permitió a los estudiantes identificar, dentro de la constelación inicial de ideas, aquellos elementos que tenían verdadera afinidad con el motivo gestor, evitando la dispersión y la acumulación acrítica de referentes. La Ley del Cierre, por su parte, acompañó el proceso de bocetado y construcción, recordándole al grupo que el objeto final debía leerse como un todo, como una forma pregnante y no como un collage de fragmentos. Sin esta doble operación gestáltica, el proyecto habría tendido, con alta probabilidad, al exceso decorativo o a la fragmentación conceptual.

Desde la perspectiva semiótica, la experiencia confirmó que el objeto construido significa: comunica una intención, produce una emoción, instala un valor. El basurero, en su nueva configuración, dejó de ser un objeto puramente utilitario para convertirse en un constructo objetual, un objeto que, sin abandonar su función, se ofrece también como texto, como imagen, como huella de un motivo que lo precede. Esta condición semiótica es, a juicio de los autores, uno de los hallazgos más relevantes de la investigación, en la medida en que demuestra que el estudiante de Artes y Humanidades puede y debe formarse en la producción de objetos a la vez funcionales y simbólicos, a la vez eficientes y expresivos.

Por último, cabe señalar que la metodología del motivo gestor es consistente con la tradición proyectual

latinoamericana, que concibe el diseño como una práctica situada, comprometida con su contexto y orientada a la transformación social (Escorcia, 2008; Sanz, 2015). Al partir de una necesidad ambiental más la conexión de la creación artística, responsabilidad social y ayuda colectiva de armado, se podrá hablar de una pedagogía del diseño.

CONCLUSIONES

La investigación permitió demostrar la viabilidad pedagógica y metodológica del motivo gestor como origen de la narrativa del proceso creativo en el aprendizaje del diseño de la asignatura de artes aplicadas al metal y la madera. La experiencia con los estudiantes de octavo semestre de la carrera de artes y humanidades constató que al incorporar la narrativa antes de construir, modifica el recorrido y la finalidad del proyecto: lo libera de lo normado de la idea tradicional y lo potencializa con un sentido simbólico que genera un espacio coherente con la libertad estética.

La metodología del motivo gestor resulta ser una herramienta eficaz para superar el estancamiento morfológico en la educación artística de nivel superior. Se concluye que:

La narrativa actúa como un principio configurador que dota de coherencia semiótica a todo el proceso de diseño. La integración de los principios de la Gestalt y la semiótica no es un mero ejercicio teórico, sino una necesidad pedagógica para fundamentar la intuición creativa con rigor científico.

El método es plenamente replicable en diversas escalas y materiales, fomentando en los estudiantes la capacidad crítica para autoevaluar su práctica profesional.

Finalmente, esta investigación nos invita a reimaginar al diseñador como un «tejedor» de procesos sociales. El motivo rector permite que la pedagogía del diseño parta de escuchar la historia que el objeto busca contar, equilibrando lo bello con lo útil en un proceso transformador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adorno, T. W. (1970). Teoría estética. Suhrkamp.
- Aicher, O. (2015). El mundo como proyecto. Gustavo Gili.
- Arnheim, R. (1969). Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador. University of California Press.
- Balestrini, M. (2006). Cómo se elabora el proyecto de investigación. BL Consultores Asociados.
- Barthes, R. (1964). Elementos de semiología. Seuil.
- Dondis, D. A. (2011). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili.
- Eco, U. (1975). Tratado de semiótica general. Bompiani.
- Escorcia, J. (2008). Diseño, investigación y desarrollo social. Universidad Nacional de Colombia.
- Hurtado de Barrera, J. (2010). Metodología de la investigación: Guía para la comprensión holística de la ciencia. Quirón.
- Husserl, E. (1980). La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental. Crítica.
- Köhler, W. (1947). Gestalt psychology: An introduction to new concepts in modern psychology. Liveright.
- Landa, E. (2010). Thinking design: A historical perspective. AVA Publishing.
- Lotman, I. M. (1996). La semiósfera. Cátedra.
- Munari, B. (2016). Cómo nacen los objetos: Apuntes para una metodología proyectual. Gustavo Gili.
- Peirce, C. S. (1931–1958). Collected papers of Charles Sanders Peirce (C. Hartshorne, P. Weiss & A. Burks, Eds.). Harvard University Press.
- Read, H. (1964). El arte ahora: Conceptos básicos. Anagrama.
- Saussure, F. de (1916). Curso de lingüística general. Payot.
- Sanz, R. (2015). Diseño y pensamiento proyectual en América Latina. Editorial Universitaria.
- Wertheimer, M. (1923). Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt II. Psychologische Forschung, 4, 301–350.
- Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño bi- y tridimensional. Gustavo Gili.
- Zeloni, G. (2018). Mental imagery and creativity. Cognitive Processing, 19(4), 509–530.

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Todos los autores trabajaron de conjunto en la metodología, investigación, redacción de artículo

.