

---

SIMPOSIUM  
*arte* + *diseño*  
límites y traslapes

**M E M O R I A S**

**Darío González Gutiérrez**

Coordinador



---

## DIRECTORIO

### Universidad Autónoma Metropolitana

Rector General

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro

Secretario General

Dr. José Antonio De Los Reyes Heredia

Rector de la Unidad Xochimilco

Dr. Fernando de León González

Secretario de la Unidad Xochimilco

Mtro. Mario Alejandro Carrillo Luvianos

Director de Ciencias y Artes para el Diseño

Dr. Francisco Javier Soria López

Secretario Académico

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Encargada del Departamento de Métodos y Sistemas

Dra. Laura Isabel Romero Castillo

Jefa del Área Heurística y Hermenéutica del Arte

Arq. Irene Aurora Pérez Rentería

Comité Editorial

Dr. Darío González Gutiérrez

Mtra. María Azucena Mondragón Millán

Arq. Irene Aurora Pérez Rentería

Mtra. Ana Julia Arroyo Urióstegui

Dra. Araceli Soní Soto

Diseño gráfico y editorial

DCG Carlos Díaz Velasco

---



Primera edición 2021

Universidad Autónoma Metropolitana

Prolongación Canal de Miramontes 3855, Col. Ex Hacienda San Juan de Dios, Tlalpan, 14387,  
Ciudad de México.

La UAM es una institución de educación pública que hace crítica e investigación científica, literaria, tecnológica o artística como parte de sus funciones sustantivas y sin fines de lucro.

Con base en el artículo 148 de la Ley Federal de derecho de autor, las imágenes reproducidas en esta publicación son autorizadas para fines de investigación científica sin alteración de la obra y citando la fuente.

Se prohíbe la reproducción total o parcial por cualquier medio sin el consentimiento escrito de los titulares de los derechos.

D. R. Universidad Autónoma Metropolitana.

Ciudad de México, febrero de 2021.



## Índice

<b>Presentación .....</b>	<b>1</b>
---------------------------	----------

### **Convergencias y divergencias entre el arte y el diseño**

Una relación no relación .....	5
--------------------------------	---

*Francisco Pérez Cortés*

El cartel como objeto artístico. Tres momentos de imbricación arte/diseño.....	29
--	----

*Pamela Xochiquetzal Ruiz Gutiérrez*

La subversión situacionista en el arte y el diseño. Su influencia en el 68.....	36
---	----

*Darío González Gutiérrez*

El montaje como modo de crear memoria en el arte y el diseño .....	47
--	----

*Martha Isabel Flores Ávalos*

El paratexto gráfico del discurso fílmico .....	66
---	----

*Araceli Soní Soto y Darío González Gutiérrez*

### **Alcances del arte y el diseño**

¡Eureka!... un lugar común en la educación del arte y el diseño .....	80
---	----

*María Azucena Mondragón Millán*

Frivolidades de un oficio incomprendido.....	86
--	----

*Katya Mandoki*

Convenios y relaciones entre la UAM y las comunidades alfaceramistas .....	95
--	----

*Juan Manuel Oliveras y Alberú*

Uno no hace la tarea del otro... sin embargo juntos hacemos grandes cosas.....	121
--	-----

*Sandra Amelia Martí*

## Los campos del arte y el diseño

Poética del silencio. Habitar (ser-en) el mundo .....	132
<i>Álvaro Luis López Limón</i>	
Arte, diseño y discurso.....	142
<i>César Izcóatl Guerrero Martínez</i>	
¿Por qué entendemos al diseñador gráfico como artista visual o como un diestro técnico? .....	157
<i>Eloísa Fuentes Mayén</i>	
Arte y diseño industrial: convergencias y divergencias.....	170
<i>Gabriel Simón Sol</i>	
Los sistemas de producción de fronteras entre el arte y el diseño .....	187
<i>Marco Mendoza</i>	

## Arte y consumo cultural

El gusto, la forma artística y el consumo del arte.....	197
<i>Laura Gemma Flores García</i>	
El arte de la actualidad.....	215
<i>Ana Julia Arroyo Urióstegui</i>	
De Hermenegildo Bustos a los artistas contemporáneos: los exvotos.....	227
<i>Irene Aurora Pérez Rentería y Ana Julia Arroyo Urióstegui</i>	
El arte urbano .....	238
<i>Mayra del Carmen Bedolla Torres</i>	
La animación: arte y tecnología en una disciplina .....	249
<i>Roberto A. Padilla Sobrado</i>	

## Presentación

El área de investigación y Cuerpo Académico Heurística y hermenéutica del arte presentan las Memorias del *Simposium Arte y diseño. Límites y traslapes*, realizado en septiembre del 2018, en el cual participaron también profesores-investigadores del Cuerpo Académico, Teoría, historia e interpretación del arte de la Universidad Autónoma de Zacatecas y de los cuatro departamentos de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco.

En el Simposium se debatió sobre las confluencias, los límites, las intencionalidades del arte y del diseño que, a lo largo de la historia, han compartido ideas y propósitos estéticos, aunque con finalidades diferentes. La comunidad académica expuso posturas diversas en torno a sus relaciones: algunos sostienen que son campos específicos del quehacer profesional cuyos nexos, si es que los hubo, quedaron estancados en el pasado; otros arguyen que son ramas con fronteras difusas que se retroalimentan

entre sí, con igual o incluso mayor consistencia que siglos atrás.

El arte tiene obras únicas y se vale de alegorías y símbolos para expresar ideas, sensaciones y emociones con el fin de provocar efectos estéticos en los receptores, mientras que el diseño utiliza objetos funcionales y estandarizados para responder a las necesidades prácticas de los destinatarios. A pesar de estas diferencias, las relaciones del arte y el diseño se remontan, por lo menos, al Renacimiento con el diseño de los primeros libros ilustrados; en el siglo XIX la interacción se manifestó en el diseño de carteles modernos, realizados por artistas, para promocionar las actividades de la vida urbana. La relación continuó con movimientos como el *Art Nouveau*, el constructivismo soviético, la Bauhaus y muchos más.

La relación del arte con el diseño fue abordada en el Simposium con diferentes enfoques. En estas Memorias se ordenan los artículos correspondientes en cuatro capítulos: el primero, *Convergencias y divergencias entre el arte y el diseño*, contiene

---

estudios sobre algunos artistas, movimientos y teóricos que aportan a la temática: Andy Warhol, Vicente Rojo, la Internacional Situacionista, Walter Benjamin, Didi-Huberman. Además, se analizan productos de diseño de la comunicación gráfica que muestran vínculos con el arte: libros, portadas, carteles de cine. *Alcances del arte y el diseño* es el título del segundo apartado, en el cual se abre la polémica sobre los traslapes del arte y el diseño y se explican sus diferencias con base en sus fines divergentes. También, se abordan los procesos creativos de ambas disciplinas y su importancia en la pedagogía, tanto en las aulas como en las comunidades. La tercera parte, *Los campos del arte y el diseño*, plantea los nexos de estos ámbitos de la actividad profesional tomando en cuenta los discursos legitimadores y los contextos sociales de producción y recepción del diseño de la comunicación gráfica e industrial. Asimismo, se reflexiona, desde la filosofía, sobre el habitar, la poética y la arquitectura. Finalmente, en *Arte y consumo cultural* se analizan las transformaciones que el arte

posmoderno, con sus múltiples significados, produce en el gusto, la recepción y el consumo cultural. Además, se estudian manifestaciones artísticas de diversos géneros: el arte contemporáneo, el arte urbano, la animación, el arte inspirado en los exvotos.

Los artículos contienen aportaciones a los debates sobre el arte y el diseño y muestran múltiples posibilidades de retroalimentación entre ambas disciplinas. Los conocimientos desarrollados son de gran utilidad para la pedagogía y la práctica profesional del diseño; se reflejan en los saberes que se construyen en las aulas y alimentan la práctica de los diseñadores que realizan objetos y mensajes para satisfacer las necesidades prácticas y estéticas de la sociedad.

Darío González Gutiérrez

Ciudad de México, febrero 2021



# Convergencias y divergencias

---

*entre el arte y el diseño*

*Francisco Pérez Cortés*

*Pamela Xochiquetzal Ruiz Gutiérrez*

*Darío González Gutiérrez*

*Martha Isabel Flores Ávalos*

*Araceli Soní Soto*



## Una Relación No Relación

Francisco Pérez Cortés<sup>1</sup>

### La Relación Arte-Diseño

La relación del arte y del diseño es lo que podríamos considerar, una larga historia de amor. Como todas ellas es una historia de encuentros y desencuentros de amores y desamores, de quiebres y sobresaltos. Relación de pareja que une y separa dos existencias autónomas pero no independientes.

Amor y pasión, amor y deseo, son los componentes de ese sentimiento vuelto relación y de esa relación vuelta sentimiento. También historia de todos los tiempos, la relación del arte y el diseño acompaña y colabora en la aventura de lo que Henri Bergson llama una Humanidad Creadora. Humanidad que precisamente se instaura en el mundo al hacer de la acción creadora, el acto humano por excelencia. Fue creando como la humanidad se creó a sí misma.

La relación arte-diseño no tiene ni un origen ni un fin determinado. Se

pensó durante muchos años que el origen de ese encuentro se produjo en las cuevas de Lascaux hace 17000 años, en donde tuvo lugar el llamado nacimiento del arte. Hoy se sabe que no es así. Porque el origen del arte y del diseño se pierde en el tiempo, en la medida en que la acción de trazar, marcar, moldear y señalar objetos, utensilios y espacios, se produjo mucho tiempo antes y coincide con los antecedentes más remotos del ser humano que conocemos. Incluyendo *Neandertales* y *Australopitecos*.

Además que no se trata solamente de un origen perdido en un pasado remoto, sino de un verdadero **originar permanente** que una vez instaurado como relación, no ha dejado de producir efectos en el orden humano que así se fue constituyendo.

Hay una naturaleza creativa de la vida y de la vida humana en particular, que no ha hecho sino crecer permanentemente con el tiempo y a ella han contribuido lo que hoy denominamos Arte y Diseño. Es el llamado **Proceso Hominización**.

---

<sup>1</sup> Doctor en Filosofía. Departamento de Teoría y Análisis, UAM-X.

Dialéctica del amor-pasión en que dos seres se encuentran y fundan un nuevo espacio de realización al dar vida, a una relación en que hay al mismo tiempo un movimiento de pérdida y de recuperación de sí a través de otro. Mismidad. Decía el poeta R. M. Rilke que amar es el desarrollo de sí por el amor al otro, el llegar a ser algo en sí mismo y hasta volverse un mundo, por el amor a alguien más.

Eso es lo que sucede con la relación entre el arte y el diseño. Cada uno se hace la ilusión de adherirse y nutrirse del otro para superar sus faltas y completarse, a fin de llegar a ser lo que quieren ser. Y es que amar es creer que a través del otro se accede a la verdad de sí, porque supone que ese otro tiene la respuesta definitiva acerca del ¿Quién soy yo? Es a ese ser a quien amamos.

Reconocer su falta y confesarla para entregarla al otro, es condición necesaria para una experiencia amorosa. El arte, como vamos a ver en nuestro caso, tiene como punto de partida al trazo del diseño y este último sueña con acceder a la calidad y

profundidad del arte. Basta ver las grandes instalaciones artísticas que se exponen en los museos contemporáneos, para reconocer que cada día se parecen más a la obra de un diseñador: pantallas, luces, sonidos, espacios interiores, videos, interacciones, recorridos. Asumiendo su condición, cada uno se pone en posición de incompletud y dependencia con respecto del otro; justo como en el desamor, nacido de un abandono o de un engaño, en el que el otro reacciona en tres estados sucesivos: desesperación, odio y por fin, indiferencia... pues bueno, que haga lo que quiera.

Campo de polarización inestable entre las dos practicas creativas, nacido del encuentro a la vez constante y circunstancial (dado que ambas caminan por senderos compartidos) en el espacio del cual, operan fuerzas contrarias que les unen y separan a cada momento. A decir del Milmanienne una relación amorosa se define por un doble contenido: el amor y el deseo. El primero idealiza y quiere ser el todo del otro y el segundo solo

busca acceder al goce, es decir, a una parte de la relación amorosa. Con las reservas del caso, nosotros diríamos que el Diseño intenta abarcar todo y el arte es el despliegue de un deseo abyecto que se alimenta con el puro recorrido y no por sus resultados.

Una relación de amor se balancea entre la búsqueda del goce devastador y la fusión amorosa. El goce que es el extremo del deseo, es limitado por el amor idílico del otro y viceversa. Pero se puede decir que cada uno se realiza o intenta realizarse a través del otro, en el otro y por el otro. Ambos movidos por una ilusión completante. El diseño, dice Stephane Vial es una nueva ambición totalizante. Intenta abarcar todos los dominios de las formas: Arquitectura, hábitat, espacio urbano, mobiliario, vestido, video...<sup>2</sup>

### **Prehistoria De La Belleza Útil**

La relación del arte y del diseño ha pasado por diferentes etapas, periodos, fases, ciclos de fusión y desprendimientos. Su historia es discontinua, arrítmica, de avances y

retrocesos pero hay un fondo común: la prehistoria de la humanidad. Solo que ese periodo -que por cierto es más largo que cualquier otro- se remonta a una fecha imposible de precisar y no se limita siquiera a la aparición del homo sapiens del paleolítico superior.

Se pensó mucho tiempo que Lascaux era el verdadero origen del arte (1700 años) y cuando se descubrió la cueva de Chauvet (35000) solo se recorrió un poco la datación, pero en ambos casos, el concepto de arte resulto siempre muy estrecho. Se desconoció todo el arte y el diseño contenido en la vida cotidiana de otras épocas, que bajo la forma de instrumentos, utensilios, bolas de piedra y bifaces, ya se había producido desde hacía más de un millón de años. Se habla inclusive hasta de un millón y medio de años con los *Neandertales* y los *Australopitecos*.

El nacimiento de ambas prácticas no fue además uniforme sino múltiple, es decir, no hay un solo origen de ellos sino una multiplicidad de orígenes distintos. No hay realmente un pesebre del arte y del diseño y desde luego la pintura rupestre no resume siquiera

---

<sup>2</sup> Stephane, Vial. 2010 *Court Traité du Design*.

todo lo que fue el arte del paleolítico. Aunque eso sí, puede hablarse, de un soporte compartido: unidad de temas (transitar a otros mundos), de técnicas, de caracteres, tales como el principio de representación entre lo natural y lo artificial y un comportamiento figurativo. No representaban a los animales que se comían, sus figuras eran incompletas y poco naturales, todas de perfil sin importar las escalas. Motivos flotando en el aire, características anatómicas mínimas y con gran detalle en algunas partes del cuerpo (el pelo por ejemplo). Muchos signos: capas de puntos, bastoncillos rojos, manos impresas, zig zag, líneas ondulatorias, curvas paralelas, siempre con un buen dominio técnico de sus instrumentos.<sup>3</sup>

Hoy día, la distancia entre arte y diseño ya es mayor pero no siempre fue así. En el llamado arte utilitario y arte mobiliario, no solo no hay diferencia significativas sino que podría decirse que en ese momento, el diseño fue primero y condición de posibilidad del

arte que sin embargo, ya esta contenido en germen en el primero.

Cabe pensar que la fabricación de los primeros útiles dice Lorblanchet, se remite hasta 2.7 millones de años, en la era del *Homo habilis* y del *Australopitecos*, que por cierto ya implicaban un proyecto intelectual, que se viene a añadir a la utilidad, en pulidos y guijarros por ejemplo. Esta si constituye la base de lo que habría de seguir.

Por supuesto que las producciones fueron muy variadas y ya incluían una explosión de colores, pinturas corporales, colgijes, no obstante que no hay una noción del arte en esos pueblos antiguos. Contemplación de armonías naturales, formas y figuras no naturales, porque desde entonces ya hay una asociación estrecha entre la función útil y estética de los objetos, sin importar si el motivo pudiera ser mítico o religioso.

El inicio del arte dice Lorblanchet, son las **marcas del espíritu sobre la naturaleza** y ellas ya están presentes en el juego de materiales, colores y formas, desde hace

---

<sup>3</sup> Jean Paul Jovary. 2012. Préhistoire de la Beauté. Et. L'Art Créa l'homme, Cap.I.

aproximadamente un millón de años.<sup>4</sup> Los *Homo sapiens* convivieron con los *Neandertales* y estos últimos que ya tenían capacidad cognitiva, contribuyendo así elevar la capacidad de los artistas posteriores. Sin contar que no todos los *sapiens* del paleolítico superior tienen el mismo tiempo y el mismo desarrollo en las distintas zonas: 200 000 en África, 60 mil en Australia, 40 000 en Europa.

Hay entonces ya un arte más secreto y menos evidente inserto en la vida cotidiana, que está contenido en cada instrumento, utensilio y objeto, cuatro siglos antes del arte parietal. Por ejemplo: Las “piedras figuras” (piedras de forma natural que evoca la forma de un animal) trazos animales o humanos en huesos previamente descarnados, colecciones de fósiles, minerales raros, útiles modelados y uso de colorantes. No son obras de arte por supuesto, sino una especie de diseño de utensilios y de mobiliario del paleolítico intermedio.

Ahí la diferencia del arte y el diseño es imposible de establecer.

Aunque este último es el punto de partida y la condición de posibilidad del primero. Se trata por principio de atender una necesidad y solo con el tiempo, a ese recurso se le añadieron trazos, marcas, huellas en un ejercicio de libertad proveniente de una operación del espíritu, que hacía del objeto algo más que un instrumento.

Es así como aparecerán los bifaces, antes llamados poliedros (piedras talladas por ambos lados), producto de operaciones que ya se realizaban hacía más de 2 millones de años: elegir la piedra, aplanarla, tallarla a partir de una imagen mental y ejecutada con gestos y formas ya practicadas en periodos anteriores.

Es también el caso de las llamadas bolas de piedra, esferoides o poliedros, que ya implicaban una cadena operatoria, por ser casi perfectas en su realización y que contenían distintas cantidades de trabajo. Piedras ya muy numerosas entre 500 mil y un millón de años (Paleolítico Medio) y que en 40 000 ya son perfectas. Eran del tamaño de una naranja y llegaban a pesar hasta un kilo,

---

<sup>4</sup> Michel, Lorblanchet. 2006 Les Origines de L' Art. Les Origines de la Cultura. Cap. II.

sin saber a ciencia cierta si eran destinadas a la caza, al juego o al culto. Inicialmente son creación de formas geométricas en los que ya la mano y el espíritu humano intervienen y moldean, hasta llegar a la perfección por puro placer. Realizadas con un percutor de piedra y luego cepillada con esclusa para dar su condición definitiva.

Los bifaces mismos son útiles con forma de almendra, modeladas por ambos lados, con punta afilada y base redondeada. Utilizan distintos tipos de piedra y su extensión era entre 5 y 30 centímetros. Las hay desde hacía un millón cuatrocientos mil años y han sido el instrumento más usado en la historia de la humanidad, no obstante que su función aún nos parece incierta por su multiplicidad de usos: cortar, raspar, golpear, hasta convertirse prácticamente en obras de arte por su belleza y perfección. No respondían ya solamente a necesidades materiales sino seguían imperativos también sociales y religiosos. Al inicio se utilizaron solo como percutores y luego ya fueron retocados a partir de 400 000 años. Huesos, piedras bifaces con más

de 20 tipos distintos y 4 formas primordiales: oval, discoidal, cordiforme y triangular. Asociadas además a la forma natural de un ser humano o a una vulva. En todas ellas están contenidas una serie de proezas técnicas: siluetas, espesuras, formas que remiten a geometrías ideales, círculos, óvalos, curvas, triángulos y simetría perfecta. Se dicen que se parecían a una mano o a una tercera mano para despellejar animales, pero lo cierto es que en ellos se encarnaban también esquemas mentales que parecieran preceder a las funciones.

De ahí Lorblanchet infiere varias conclusiones, entre otras: el hombre colecta y colecciona creaciones de la naturaleza, pero no se limita a copiarlas sino que a través de sus propias operaciones, crea. El poder creador que está en la fabricación de útiles rebasa la función del objeto, porque el útil humano ya tiene forma, volumen y materia procesada.

El artífice afirma su condición en los utensilios, por la búsqueda de su perfección y al incorporar formas primarias de geometría como la esfera,



que ya cargaba su trabajo de contenidos simbólicos. Tiene ya un gusto muy evidente por el equilibrio y la armonía, materializando así formas mentales. Juega con dichas formas, colores y materiales y elabora esculturas bifaces como en Nadaouiyeh en Siria, o los bifaces rojos de Atapuerca, dedicadas como ofrendas a los muertos, desde hace 400 000 años.

Percibe figuras en las piedras y las moldea y retoca, en una especie de proto escultura, como en el caso de la estatuilla Berekhat Ram en Israel, y Tan Tan en Marruecos. Esbozos de un universo simbólico y de un acto creativo, que incorpora contenidos mitológicos o sagrados ya muy orientados en dirección de la línea humana y de la actividad artística, por los gestos estéticos y simbólicos ahí reunidos. Hay entonces un gusto innato por lo bello que libran en parte a los utensilios de sus limitaciones materiales. Esos creativos ya decoran las paredes de una caverna como en Chattan en la India, con puntuaciones en cruz, formas rituales en grandes cúpulas, dando origen a las formas

antiguas del arte parietal. Es aún el fin del paleolítico anterior, cuando los neandertales transmiten sus experiencias a los *Cromañon*, quienes son los sucesores directos.

La simbolización es creciente en el arte mobiliario y en objetos decorativos, así como en ofrendas y sepulturas, todavía muy arraigadas al cuerpo humano: el biface prolonga la mano, la pintura corporal y tatuajes decoran la piel y el ocre decora a los muertos y a los vivos. Arte doméstico ligado a lo cotidiano, al cuerpo y al más allá, es también un arte ya muy socializado por las creencias que contiene. Y es que el paso de la decoración corporal al arte rupestre, no representa realmente un quiebre o un salto intelectual gigantesco, sino hace evidente una continuidad en la creación humana, en donde el arte y el diseño forcejean para abrirse paso simultánea y paralelamente y no como dos prácticas separadas ya distintas. Capacidades técnicas, formales y necesidades concretas, resultado ya de experiencias anteriores, hicieron posible lo que más adelante podrá

definirse como arte y diseño, pero que por el momento forman parte de disposiciones inmanentes al espíritu humano que así se hace visible.

Producto de más de 2 millones de años de experiencias creativas, el arte parietal de 50 000 años (en Australia) no es ni el *Big Bang* ni el origen perdido del arte y de la cultura. Se trata simplemente de un salto cualitativo y no de una explosión fundadora en la medida en que no hubo nunca un pesebre del arte ni del diseño. Sólo una diversidad de orígenes y comienzos, en una diversidad de contextos, en que se despliegan a su modo, un sinfín de experiencias creativas que han acompañado siempre la constitución de un orden humano.<sup>5</sup>

La creación de útiles contiene desde el inicio formas que rebasan la función (son “útiles espirituales” dice Lorblanchet) y hacen posible para el humano, una conexión con los poderes sobrenaturales, por la calidad simbólica que expresa de manera bella y depurada.<sup>6</sup> Es así como el Hombre se abre paso en el mundo, se apropia de

territorios y forja una identidad cultural que lo desprenden un poco de un orden natural del que forma parte. Ese Humano es creativo por naturaleza, por necesidad y en un ejercicio de libertad expresa su presencia en el mundo, intenta humanizar la naturaleza y de esta manera se instituye como especie. El arte y el diseño intervienen directamente en ese sueño.

### **Caracterización de una relación**

Una vez producido el encuentro de estas dos inclinaciones distintas (el deseo y la necesidad) y de su puesta en tensión en una relación amorosa para atender las demandas de los seres humanos, se funda un espacio de interlocución en el que habrán de escribirse dos historias paralelas: la del arte y la del diseño.

En este espacio de interlocución en expansión permanente no prevalece sin embargo solo una relación de intercambio entre los actores, sino una verdadera relación de interpelación permanente. Interpelación en que una interviene y atraviesa a la otra para seguir siendo ella misma y no ser

---

<sup>5</sup> Michel Londanchet, Op Cit, Conclusiones

<sup>6</sup> Lorblanchet, ibid. P.165

absorbida por su lado opuesto. Interpelación regida por el principio de negatividad (no negación que anula sino negación que media y relativiza, subsume y eleva) que como en cualquier forma de alteridad, opera a través de fuerzas contrarias: en este caso atracción/repulsión.

Una relación que se balancea entre la libertad creadora y la necesidad concreta, entre la forma y la utilidad, la belleza y la eficiencia, el impulso y la coherencia, el exceso y la funcionalidad práctica, la objetividad y la subjetividad, la creación libre y el proyecto de diseño. Encuentro de amor y deseo que permite a cada uno realizarse y desprenderse en el otro, por el otro y a través del otro.

Forcejeos interminables son el sello de esta relación en que cada extremo es un gran defensor de la ley de la gravedad, es decir cada uno tiende a atraer al otro y absorberlo, porque en ese espacio se trata de dos seres relativos recién surgidos, que están expuestos a una existencia inevitable, insuperable. Pero tienen que seguir siendo irreductibles y por lo tanto ninguno transfiere su existencia al otro.

Sólo operan como dos diferencias subsumidas, dos libertades expuestas y en donde la fusión es imposible, la conjunción es improbable y la disyunción es irremediable.<sup>7</sup>

Si el amor es una dulce herida, es porque mueve, hace avanzar, crecer, pero acaba arrasando hacia un extremo u otro. Es una apertura de la existencia al exterior porque cada uno tiende a buscarse en el otro extremo. Experiencia gozosa pero también sacrificada, que en ocasiones hace posible una diversidad complementaria.

El arte una vez instituido por la relación sigue su propio curso y cuando se vuelve reconocible como experiencia creativa única, es muy fácil de ser identificada y valorada: manifestación sensible de una idea dice Hegel. En cambio el diseño es más difícil de reconocer porque su dominio es la vida cotidiana y el marco de vida de las personas. Arte doméstico y mobiliario les llama Lorblanchet, que se encuentran en el origen mismo de la relación. Si observamos con cuidado,

---

<sup>7</sup> Francisco, Pérez Cortés, 2001. *El Diseño de la Femenidad*, Cap. IV.

todo lo que existe, hemos visto y seguimos viendo porque rodea la vida diaria del ser humano, ha sido diseñado por alguien: muebles, construcciones, edificios, espacios habitables, urbanos, objetos, productos, imágenes gráficas y mercancías. El arte y el diseño han contribuido desde su posición a la edificación del orden humano, en el que los hombres como especie si pueden vivir. Por su extensión, porque todo es susceptible de ser diseñado y todo puede ser colonizado por el diseño, este último ha adolecido siempre de un estatuto social claramente establecido. La ambición del diseño todo lo quiere, todo lo cubre y lo interviene, su fuerza no tiene exterior y por eso apenas ha resultado ser perfectamente valorado socialmente en los últimos 100 años de existencia profesional. En esta relación no hay una tersa articulación ni comunicación, a lo más, hay proximidad y vecinaje en la obra y el producto que cada uno de ellos realiza. No hay tampoco sumisión de uno al otro, solo que uno es más abstracto (el arte) y el otro es más concreto, pero no son idénticos, solo son su contraparte.

No hay solo disyunción o incompatibilidad porque ambos se mueven por los mismos senderos pero se desprenden por la naturaleza de los efectos que tienen que producir. Tampoco hay conjunción automática ni conciliación inmediata, cuanto más, hay **composibilidad**, para usar un término del filósofo Leibniz o un **agenciamiento**, como del que hablan Deleuze y Forcault.

Hay un terreno de encuentro dentro de cada propuesta pero también un campo de adversidades de por medio, de tal forma que en cada tarea hay que determinar, los puntos de adversidad irreductible y los puntos de encuentro compartidos. Sus semejanzas y diferencias son aditivas y sustractivas a la vez, no obstante lo cual no hay nunca ruptura definitiva. Tal vez una es el comienzo de la obra y esta última es el ideal del diseño.

Por eso con anterioridad hablamos de una relación excéntrica entre el arte y el diseño, esto es, de una relación sin centro fijo pero que da vida a una actividad que se mueve en muchas direcciones a la vez. Relación

paradójica y extravagante porque cada uno se presenta como un mundo separado, pero ambos caminan por los mismos senderos binarios. Como sucede con cada experiencia humana, ellas se compone de lo que tienen y de lo adolecen, decía Ortega y Gasset.

Relación ambigua y ambivalente porque los dos están sujetos a una alteridad primordial, pero dicha alteridad es dispar, pues una es abstracta y la otra más concreta; ambas se desdoblán y cumplen funciones universales o particulares según el caso. Siempre acaban desprendiéndose por su irreductible desobediencia dice Renzo Piano. Discontinua y arrítmica es su relación porque una a otra se acerca, se aleja, huye, forcejea y ama por momentos a su otro lado. Necesidad y libertad se interpelan en la producción de sus efectos. Polifónica dijimos también, porque es una relación a dos voces que establecen un cierto tipo de armonía, pero que no dialogan porque sus propósitos no son los mismos ni sus procedimientos semejantes. ¿Qué producto de diseño no quisiera acceder a la profundidad que alcanzan las

llamadas obras de arte?. O al contrario ¿Qué obra de arte no quisiera capturar la vida, lo vivo, con la claridad y simplicidad aparente del producto diseñado?<sup>8</sup>

Coevolución, hibridación, porosidad, paralelismos, simultaneidad, e interpelaciones permanentes, son los procesos y procedimientos -entre otros- compartidos por las dos experiencias creativas. Nutrientes y fertilizantes del otro han sido y seguirán siendo la una para la otra, porque es así como se transgreden, atraviesan, rebasan y establecen conexiones hasta volverse opuestas primero, luego concurrentes y por fin complementarias. En el inevitable efecto de desprendimiento que requieren, para cobrar vida, ambas nacen como prácticas profesionales distintas.

### **Relación no relación**

La coevolución sigue su curso, la interacción sucede a la interrelación, antecede a la interdependencia y viceversa, en esto que es una historia de

---

<sup>8</sup> Susie Hodge. 2015. Cuando el Diseño es un Arte.

amor sin comienzo ni fin prestablecido. Las hibridaciones, injerencias, trasplantes, transformaciones, intercambios, variaciones, alteraciones, desplazamientos y deformaciones no dejan de sucederse. Paralelismos y simultaneidades acontecen sin moderación, lo cual no significa que las distancias, diferencias y oposiciones desaparezcan, por el contrario, se mantendrán y aún se agudizan. Así opera también la dulce herida que las horada.

La acción creadora es siempre fronteriza, se mueve en los límites y los márgenes de las experiencias ya existentes. Pone siempre en tensión y se alimenta del establecimiento de nuevas relaciones entre componentes que antes permanecían separados. Dar vida a esas nuevas relaciones es su naturaleza más profunda. Es a eso a lo que llamamos aquí interpelación.

Cuando esta relación paradójica y ambivalente se topa con el mundo contemporáneo, los resultados se vuelven sorprendentes, aún más extravagantes. No podía ser de otro modo, después del derrumbe de todo

aquello que considerábamos clásico y moderno. El orden humano que conocimos en todas sus dimensiones se volvió caduco y entró en desuso, luego de la segunda conflagración mundial. La realidad individual y social se volvió una pedacearía sin sentido a la que era preciso ordenar de nueva cuenta, pero esta vez de otra manera. Nadie sabía cómo hacerlo pero si se sabía cómo ya no podía seguir siendo.

Esta vez se impuso un orden sin centro fijo, sin idea de totalidad, desigual, desequilibrado, asimétrico, desproporcionado. Mundo de diferencias, de pluralidades, de multiplicidades sin unidad prestablecida. Fue el reino de la diferencia, de lo marginal, de lo aberrante y lo hasta entonces excluido. Luego de haber pasado por distintas denominaciones, lo que llamamos Diseño: diseño industrial (1860), artes aplicadas (1919), estética industrial (1952) y nuevamente diseño industrial en 1957, con el Consejo de las Sociedades de diseño industrial, la práctica profesional se fue abriendo paso, recogiendo un sin número de

experiencias anteriores, de las que fue preciso desprenderse para cobrar vida propia.<sup>9</sup>

Lo hizo en medio de circunstancias históricas muy desfavorables, por los efectos que en los años sesenta produjo la segunda guerra mundial. Situación fin del mundo le llama Emmanuel Levinas, por los niveles de destrucción en que se encontraba el viejo modelo Keynesiano de desarrollo económico. Fue preciso en poco tiempo, instaurar uno distinto.

Así dio comienzo una nueva fase de liberalismo económico, junto con la segunda etapa de la sociedad de consumo y la caída de la economía agrícola a favor de la economía industrial y la vida urbana. Entonces la actividad proyectual del diseño, dada su conexión con los procesos industriales y mercantiles, adquirió una composición particular porque estaba en juego su conversión en práctica profesional.

Se volvió una multiplicidad sin centro fijo por estar instalada en el cruce de diversas actividades creativas, que de pronto coincidieran en un nuevo

espacio de interacción. Prácticas profesionales, disciplinas, saberes, sistemas tecnológicos y producción de mercancías, fueron el marco dentro del cual debía desenvolverse en adelante el diseño. Por eso la práctica profesional se convirtió en una **multiplicidad de multiplicidades** en una multiplicidad sin unidad preestablecida.

Por un pliegue de conocimientos, de saberes y oficios, el diseño funcionó como un lugar de encuentro en que todos sus referentes podrían ser procesados para la elaboración de un producto que no existía hasta ese momento. A falta de un objetivo propio, el diseño habría de alimentarse de todas esas experiencias y fueron ellas las nutrientes de un nuevo tipo de actividad proyectual.<sup>10</sup>

Las nutrientes a las que me refiero fueron entre otras las siguientes:

Ciencias y técnicas

Arte y artesanías

Cultura material

Producción de objetos mercantiles

---

<sup>9</sup> Stephane, Vial. 2015. *Le Design*. Cap. I.

---

<sup>10</sup> Utilizo el esquema de Alain Badiou. *Manifeste pour le Philosophie*. Cap. II y VI.

Producto de ese pliegue del saber, al Diseño le fue asignada una tarea verdaderamente imposible. Producir un objeto, una imagen, un producto al mismo tiempo útil, bello, funcional, comercializable, deslumbrante, original e irruptivo. Un producto capaz de desprenderse de todas esas nutrientes porque ya no se trataba de seguir elaborando solo arte, artesanía, objetos de lujo ni mercancías. El Diseño se convirtió en el efecto de desprendimiento de sus nutrientes, luego del recorrido por todos ellos y ese efecto (producto) nadie más podría llevarlo a cabo en su lugar. No podía ser una ciencia, ni sólo una técnica, una moda, publicidad, ni cualquier otra actividad plástica ya existente. Tenía que ser Diseño. Una actividad proyectual que se desarrolla a través de procesos de diferente tipo y procedencia (económicos, estéticos, mercantiles, teóricos, formales, culturales, tecnológicos) en el recorrido de un Proyecto de Diseño que conduce a la realización de una obra, un objeto, una imagen, un producto o una mercancía, en respuesta siempre a una

necesidad de la vida cotidiana, individual y colectiva. La tarea era gigantesca.

La condición para ello, fue la constitución de un **Proceso de Diseño** propio, que permitiera filtrar y encausar a todas las nutrientes en un nuevo espacio de composición. El Diseño ofreció ese espacio de interlocución en el que con sus nuevos conceptos, lenguajes, técnicas, y formas de articulación, volvía **composibles**, elementos e intereses que antes parecían irreconciliables: arte y publicidad, ciencia y arte, diseño y artesanía, tecnología y poesía, arte y vida cotidiana, artesanía y espectáculo... en fin.<sup>11</sup>

La relación arte y diseño parecía desgarrarse para siempre con el nacimiento de una práctica profesional que se había desprendido al fin de su otro extremo. Pero no fue así. Por el contrario, el pliegue del saber y la cultura de la época resolvieron las contradicciones. ¿Cómo lo hicieron?, simplemente las igualaron, disolvieron

---

<sup>11</sup> Jean-Luc Nancy. 2009. *Le Plaisir au Dessin*. Cap. III y IV.



las jerarquías, diluyeron las diferencias entre artes menores y mayores, el arte fue lanzado a la calle, a la vida cotidiana y al espectáculo, mientras que el diseño se volvía una ciencia de lo artificial, y la convivencia en el museo acabaría diluyendo las jerarquías entre arte y diseño.

Esto no era un milagro porque desde los años sesenta los antiguos diseñadores de moda y publicistas ya se habían vuelto artistas (Warhol, Oldenburg, Linchstein, Yves Klein) y sin la menor culpa o preocupación producían objetos, utensilios, mercancías, carteles, mobiliario, como siempre había sucedido. El mercado oficializó la similitud, el paralelismo, y el parentesco.

Transversalidad, entrecruzamientos, retroalimentación pero sobre todo, interpelación fueron entonces las formas de conexión entre el arte y el diseño, que no han dejado de transgredirse, perforarse, rebasarse y transformarse recíprocamente como en esa vieja coevolución del inicio. La ruptura parece imposible, no obstante su irreductibilidad, porque la tendencia

a ser pareja no se detiene. El encuentro poético del deseo está presente en casi todo tipo de creación contemporánea.

Así mismo, la relación solo se vuelve patológica entre ambos, cuando alguno de los dos sacrifica o intenta sacrificar a su otro externo. Como sucede cuando en el amor no hay deseo o cuando sólo se desea a alguien sin amor alguno. Sabiendo eso sí, que el acoplamiento perfecto entre ellos resultará siempre imposible. No hay ni habrá al parecer, un final feliz en esta historia. La verdad psicoanalítica del amor es la que impera: **amar es dar lo que no se tiene a alguien que no lo quiere.**<sup>12</sup>

A diferencia de lo que sucede en la relación del diseño con sus otras nutrientes, la ciencia, la tecnología, la artesanía, la publicidad y la producción de mercancías, en donde priva una relación de autonomía, porque sus interacciones provienen siempre del exterior hacia la actividad proyectual. En la relación del arte con el Diseño, la **relación es inmanente**, es de una

---

<sup>12</sup> Ver Gerard, Pommier. 2010. *Que Veut dire "Faire" L'Amour*, Cap.II.

interpelación permanente. No es algo exterior a la acción creadora, por el contrario, una y otra son solo su otro lado, son su otro rostro (abstracto-concreto, universal-particular), el otro rostro de una alteridad primordial en la que cada una de ellas se define y se realiza. La actividad proyectual del diseño es el comienzo del arte y el arte es la aspiración más elevada del diseño.

Hablamos de una **relación no relación**, desde el punto de vista del Discurso de la Alteridad en el que me reconozco, cuando nos referimos a una conexión entre dos extremos que no solo son el otro lado de una misma realidad verdadera, sino que además, uno y otro son capaces también de **tratarse como otro**, como otro Otro. Inmanencia y Otredad se alternan en una operación sin fin, en que una obra se realiza de diferente manera. Pero ambas se instituyen a través de ese otro, en el otro y por el otro como dijimos anteriormente.<sup>13</sup>

Hablemos ahora de algunas de sus diferencias comparativas.

Las afinidades y el fondo común del arte y del diseño no impiden las diferencias, no las excluye, al contrario, las instituye como diferencias. Diferencias en su horizonte de trabajo, en sus temas, en sus conceptos, medios y procedimientos. En sus procesos de trabajo y de distribución. Lo cual tampoco anula una naturaleza común más profunda, solo la oscurece, la traviste, la oculta. Sus diferencias son tan claras en los hechos, como lo son la semejanza de sus raíces compartidas. Las dos engendran y dan vida a obras y productos vivos.

Dice el japonés John Maeda que el arte plantea problemas y el diseño ofrece soluciones. Teniendo razón en lo fundamental vale la pena matizar la afirmación, de acuerdo al arte y al diseño del que estamos hablando. Los mejores y los peores suelen hacer ambas cosas. Aunque a veces las soluciones del diseño Open son un problema.

Pero las diferencias saltan a la vista: ideas y conceptos del arte, a cambio de ideas prácticas e ideas realizables del diseño. La libertad del

---

<sup>13</sup> Ver Philippe, Lacou-labarthe. 2006. *La Poesía como Experiencia*, Cap. II.

artista apenas tiene límites mientras que el diseño está sujeto a normas y limitantes, por estar siempre expuestas, dice S. Vial, al veredicto de un usuario. El deseo del diseñador es el deseo de un otro, en tanto que el deseo del artista es (a decir del psicoanálisis) el deseo del Otro.

La voluntad individual del artista se distingue del efecto del desprendimiento que es capaz de realizar el diseñador de sus nutrientes. El diseño dice S. Vial es otra cosa que la expresión de sí del artista, es una expresión directamente social surgida de una necesidad. El diseñador detecta problemas y trata de solucionarlos, el artista no ofrece siempre soluciones sino alternativas ante los problemas que tienen que ver con la naturaleza y la condición del hombre.

El arte no justifica sus propuestas, sublima siempre las significaciones, el diseño sí tiene que justificar sus iniciativas y sus resultados: sus efectos. El diseñador no crea obras sino que proyecta, pro-yecta una idea viable que se va a realizar.

Cuatro particularidades del Diseño, que lo separan de muchas otras prácticas profesionales son las siguientes:

El Proceso General del Diseño y sus procesos particulares: conceptual, formal, material, técnico y de uso y aplicación.

Un dominio propio que es la vida cotidiana y la elaboración del marco de vida en que las personas despliegan su existencia. Su ambición es total.

El diseño es una disciplina por Proyectos y por Programas.

Es una multiplicidad de multiplicidades que no requiere de un método universal para su actividad proyectual.

A propósito de la primera particularidad, Stephane Vial dice: “El diseño es un proceso. Tiene por finalidad crear experiencias para la vida, al transformar el uso [de las cosas] en un efecto de diseño”<sup>14</sup>. Por proceso de diseño hay que entender la iniciativa que aspira a producir un **efecto de diseño**. Este último es el resultado de tres dimensiones que se produce en el

---

<sup>14</sup> Stephane, Vial. 2015. Op. Cit. p. 74.

uso de un producto que se convierte así en una **experiencia de vida**. Experiencia de vida es una manera de actuar, de sentir y de pensar que se lleva a cabo en el uso de un efecto de diseño.

La segunda particularidad significa que mientras el artista es el único que conoce el origen de su propio trabajo, el diseñador tiene como punto de partida una necesidad social y esta última se formula como demanda; en el horizonte de la vida diaria de las personas y en particular, en la realización de su vida cotidiana. Diseña formas innovadoras para la vida, formas prácticas para ser usadas y así mejora las condiciones y la calidad de vida de la existencia humana.

La tercera particularidad de la práctica del diseño es el corazón mismo de su actividad proyectual. El diseñador no crea obras, más bien concibe **Proyectos**, su mirada del mundo es proyectual, apunta al futuro porque propone un estado proyectivo de la realidad. Pro-yecta una idea que habrá de realizarse: lanza un plan, premedita, define un efecto de diseño, los procesos, etapas, fases del proyecto,

consulta, define componentes, relaciones entre ellos y procesos materiales y técnicos para su realización. La proyectación no tiene exterior, todo lo toca.

La cuarta particularidad significa que, si el diseño es el arte de encontrar la existencia cotidiana a través de las formas, como dice S. Vial, esto lo hace articulando y poniendo en relación factores de muy distinto tipo y procedencia. Son sus cuatro nutrientes a los que procesa pero no los devora solo los compone, los vuelve comensales en un efecto de diseño que es en sí mismo una multiplicidad de multiplicidades. Factores económicos, políticos, culturales, materiales, estéticos, tecnológicos, artísticos, científicos son los componentes de la experiencia diseñística.

### **Entre El Amor Y El Deseo**

Amor y deseo son los dos extremos de una relación que da vida a las personas y que a veces se las quita o al menos se las disminuye en el abismo de un desamor. Una relación nacida de un encuentro fortuito de dos soledades,

que acaban instaurando un punto de partida que no se agota -mientras duran- en sus múltiples expresiones, en sus distintas realizaciones.

Espacio de encuentro que es un **originar permanente** de dos existencias movidas por fuerzas opuestas, la emoción idílica y la pasión desenfrenada del deseo. Amor y deseo, amor y desamor, idilio y pulsión. Originar permanente que marca la diferencia entre estar en contacto y estar conectados.

Vida de dos existencias relativas expuestas a una relación fundadora en que cada una de ellas se instaura desde la diferencia con el otro y experimenta al mundo desde la **perspectiva del Dos.**<sup>15</sup>

Para llevar esta reflexión al terreno de la relación entre el Arte y el Diseño, presento a ustedes un ejemplo. Un ejemplo que tal vez resulte crudo y arrebatador, como es también en el fondo toda relación amorosa. Hablaré del diseño y del proceso de modelización de los preservativos. Un

producto que se mueve entre el amor y el deseo, el cuidado de sí y el apetito ciego.

El preservativo dice Mickaël Erhoff es un compendio de la historia del diseño contemporáneo, después de la década de los ochenta del siglo pasado. En la época en que la sexualidad y el erotismo se imbrican recíprocamente y se interpelan en una relación sustantiva a través de un producto diseñado.<sup>16</sup> Luego de la píldora anti bebés de los años sesenta, la sexualidad de la pareja quiere acceder al orgasmo extremo, sin tener que recurrir a la medida del tiempo ni a la interrupción violenta. Nada debía perturbar la excitación ansiosa y la explosión liberadora.

Al inicio la producción de preservativos era insignificante, porque hubo que esperar el transcurrir de los años 60 y 70, para que fuera aceptado socialmente. Cuando lo hizo, penetró todas las esferas de la vida en pareja. A lo que se vino a añadir la intrusión monstruosa del virus del sida, que

---

<sup>15</sup> Alain, Badiou. 2010. *La Philosophie et l'événement*. Cap. III

---

<sup>16</sup> Mickël, Erhoff. 2006. "Le Design une Immediateté Mediatrice" en *Brigitte Flamand y Otros. Le Design du Regard*, p. 234.

convirtió al preservativo en una presencia indispensable. Comenzó así el proceso de modelización del objeto. Con un primer paso en que bastó proceder de manera mimética, con la copia de la forma natural masculina, a la que se añadían los criterios de seguridad adhesiva y no deslizamientos. El soporte plástico fue también inevitable.

### **Entre el amor y el deseo**

Conforme el preservativo se socializa se vuelve un asunto de especialistas que atienden dos tipos de problemas de funcionamiento: por un lado el estudio de los materiales plásticos, por el otro la investigación sobre el diseño ergonómico del objeto. Estos últimos ocupados en las técnicas de colocación y retiro, además de los aspectos de dilatación, de seguridad, medidas y todo lo referente a su utilización. Además de los problemas derivados del receptáculo y del cierre del material. Simultáneamente se desarrolla trabajo sobre el embalaje del producto para hacer posible un uso más rápido.

El primer modelo de embalaje fue el que se asociaba con la imagen de una joya. Eso lo volvería más atractivo, además de hacer sentir al usuario, como estando frente a un auxiliar y un objeto que es idéntico a él mismo. Atender el asunto de los accesorios implementarios fue el siguiente paso: distribuidores automáticos, *display* y toda logística de la distribución del material recién elaborado. Los avances sobre la calidad del material plástico no se detendrían ya. Primeramente el látex, luego poliuretano, poliisopreno actualmente, junto con el grafeno, una sustancia compuesta con átomos dispuestos en un patrón regular hexagonal, similar al grafito.<sup>17</sup>

Satisfecha ya la primera necesidad humana, los procesos de modelización se diversificaron. Es el turno, luego de los problemas ergonómicos y de higiene, ocuparse ahora del desecho y del reciclaje de los preservativos. Entran en escena los ecologistas a la búsqueda siempre de

---

<sup>17</sup> Silvia, Carpallo. 2017. “Así se están Rediseñando los preservativos”. Consultado en agosto 2018. <https://www.yorokobu.es/rediseño-preservativos/>

materiales auto-degradables, de bajo costo además.

El diseño del preservativo recorrió múltiples dimensiones de la vida en pareja. De la seguridad y la higiene, a la sexualidad y al erotismo, de ahí a la ergonomía, el embalaje y la distribución, la ecología y la materiología. El diseño de este producto se volvió poco a poco especializado en cada uno de sus diferentes aspectos. El preservativo pasó de ser un objeto a convertirse en el apoyo de prestación de un servicio a la comunidad.

La competencia entonces hizo más extensiva. Los objetos convertidos en servicios que atienden una necesidad colectiva de higiene y seguridad, ahora tendrían que volverse además de útiles, estéticos, porque debieran permitir otras funciones suplementarias. Diferentes colores, materiales, que además brillaran en la oscuridad y si era posible, mejoraran la apariencia de la erección.

Muchos tipos de preservativos aparecieron y entonces la industria de la moda se incorporó a la fiesta. La forma

y el uso serían ahora acompañados por la decoración. Es el caso de la empresa *Made in Love* en Francia que se ocupó de diseñar y proponer preservativos únicos, más costosos (12-15 euros cada uno) pero que intentaban jugar y fantasear con los pensamientos del usuario potencial. En ocasiones -decían ellos- el sexo se podría volver monótono y aburrido, de seguir el camino de la precaución y la formalidad.

Sería mejor ponerse a caminar en contra de los prejuicios y hacer referencia a lo sucio, a lo prohibido, entre otras cosas, promoviendo por ejemplo un interés visual. Desde colores brillantes, modelos inspirados en la naturaleza, preservativos artísticos hasta apariencias de tatuajes eróticos, que conservaron la forma al ser impresos con tinta que sin embargo no tendrían contacto con la piel directamente. Decorados de cebra, figuras humanas, escudos impresos, formas vegetales, florales, caricaturescas, con nombres de artistas, todos convertidos en objetos de un juego sexual.

Luego de la decoración y la industria de la moda, el diseño de preservativo se volvió un mundo de experiencias, abierto a una exploración de toda suerte de posibilidades. Así sucedió con la búsqueda de un producto que fuera capaz de expresar sentimientos o al menos de producir sensaciones. Las prácticas autoeróticas en medio de la amenaza del virus del sida, salieron a la luz, como un camino alternativo para muchos grupos de la sociedad. Aun abriendo paso a la búsqueda de prácticas sexuales, que acabarían haciendo a un lado la presencia del otro cuerpo, vía la producción de sensaciones que ningún contacto directo podría ofrecer a los usuarios. Por ejemplo con el diseño de preservativos a los que se podrían conectar vibro masajes con diferentes intensidades y que provocarían reacciones explosivas para aquellos usuarios deseosos de experimentarlos. Mundo excitante de ondas electromagnéticas. La experiencia consistía en que el usuario se tendría que introducir para recibir las descargas eléctricas, en una bolsa de caucho,

completamente, haciendo que su miembro se amalgamara a las sensaciones de todo el cuerpo y entonces la intensidad sería extrema y no requeriría de nadie más.

El cuerpo propio se volvería un receptáculo de información en una experiencia sexual de carácter inmaterial, poniendo fin al amor por el otro y aún el amor a sí mismo. Como todo en la industria de prestación de servicios, la experiencia se extrema indefinidamente y acaba devorando la propia iniciativa que le dio vida. Pero es que el sistema económico no ha sabido nunca detenerse por sí solo y acaba arrasando con todo lo que encuentra a su paso. Es el amor de sí que aniquila al otro y aún a sí mismo. El diseño fue sustituido por una pura anuencia de perversiones de tipo inmaterial, en las que el propio cuerpo se acaba disolviendo.<sup>18</sup>

Será preciso cambiar la ruta y regresar al punto de partida en materia de preservativos, discutiendo de nueva cuenta el carácter que tuvo en un inicio como prueba de amor. Puesto que

---

<sup>18</sup> Mickel, Erlhoff. Op Cit. P.237.



contrariamente a lo que se piensa, el uso del preservativo, por otros medios y por otros motivos, sigue siendo algo compatible con la sexualidad más profunda. Si es que esta última todavía es concebida como una movilización de energías poderosas, cargadas de contenidos espirituales. Es el caso del amor en la sexualidad del tantra yoga, en donde se habla de canalizar la energía sexual para alcanzar estados elevados de realización, tanto del amor como del deseo y tanto en lo físico como en lo espiritual.

Es así como se intenta siempre poner fin a las relaciones que nos dan vida. Suprimiendo la presencia del otro. Disolviendo el principio de alteridad en las cosas y del mundo. Extremando una de las figuras, uno de los eslabones de la cadena, a fin de imponer un orden monolítico, unidimensional en el que no cabe nadie más en el universo cerrado de cada quien. Solo amor idílico al que nunca se accede o bien deseo abyecto al que nada contiene. Dos formas distintas de instaurar un vacío al que se pretende llenar con baratijas. Baratijas en este caso del arte o del diseño, que

buscan solo embelesar y seducir o abismar y desgarrar, porque suprimen artificialmente el otro extremo de una relación que es constitutiva.

Eso sucede con las discusiones interminables de los teóricos del arte o del diseño, que acaban siempre defendiendo su esquina, en nombre de una pureza que aniquila y que a nadie hace falta. Pero que por fortuna la realidad del creativo acaba rebasando con sus obras y con sus propuestas, hasta acceder a la elaboración de trabajo limítrofe y fronterizo, que se mueve en la comisura de una relación primordial en donde esta contenida la naturaleza relación de ambas prácticas profesionales y que es precisamente la que les permite posicionarse ante las demás disciplinas y prácticas profesionales. La alteridad es una fuerza que tiene inscrita la realidad en su interior y a la que el hombre cultiva y desarrolla, con la exploración de todas las posibilidades que ofrece la totalidad de relaciones que caracterizan al mundo humano. Suprimir la alteridad y la relación de las cosas, es condenar la existencia a una monotonía sin

contenido. Es suprimir el amor como esa **perspectiva del Dos**, que permite a cada uno de nosotros instituirnos como sujetos.

### **Bibliografía**

Badiou, Alain. 1989. *Manifeste pour la Philosophie*. Paris, Du Seuil.

Badiou, Alain. 2010. *La Philosophie et L'évenement*. Paris, Germina.

Calvera, Anna. 2003. *Arte ¿?. Diseño*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.

Carpallo, Silvia. 2017 . "Así se están rediseñando los preservativos". Revista digital YOROKOBU. Consultado en agosto 2018. <https://www.yorokobu.es/redise-no-preservativos/>

Erlhoff, Mickël. 2006. "Le Design une Immediateté Mediatrice" en Brigitte Flamand y Otros. *Le Design*. Paris, Du Regard.

Flores Figueroa, José de Jesús. Balderrama Armendáriz, César O. 2014. *La Crítica del Diseño*. México, Trillas.

Flusser, Vilem. 2002. *Petite Philosophie du Design*. Paris, Circé.

Hodge, Susie. 2015. *Cuando el Diseño es un Arte*. Madrid, Lunweg.

Jean-Luc, Nancy. 2009. *Le Plaisir au Dessin*. Paris, Galilee.

Jovary, Jean Paul. 2012. *Préhistoire de la Beauté. Et. L'Art Créa l'homme*. Paris, Les Impressions Nouvelles.

Lacou-Labarthe, Philippe. 2006. *La Poesía como Experiencia*. Madrid, Arena Libros.

Lorblanchet, Michel. 2006. *Les Origines de L'Art. Les Origines de la Culture*. Paris, Le Pommier.

Pérez Cortés, Francisco. 2001. *El Diseño de la Femeidad*. México, UAM. Pommier, Gerard. 2010. *Que Veut dire "Faire" L' Amour*. Paris, Ed. Flammarion.

Vial, Stephane. 2010. *Court Traité du Design*. Paris, P.U.F.

Vial, Stephane. 2015. *Le Design*. Paris, P.U.F.

Villareal, Alberto y Otros. 2018. *Los Límites del Diseño*. México, Arquine.

## El cartel como objeto artístico. Tres momentos de imbricación arte/diseño

Pamela Xochiquetzal Ruiz Gutiérrez<sup>1</sup>

En este texto, exploraré tres momentos dentro de la historia del arte, donde los límites entre arte y diseño se ven desvanecidos bajo la lupa del análisis sobre el objeto artístico, sobre todo porque han sido momentos que han significado cambios importantes con respecto a la noción misma de *objeto artístico*, de tal suerte que dentro de la historia del arte actual y las instituciones que la legitiman: el museo y la academia, son considerados más dentro de la categoría de arte que de la de diseño, pero al mismo tiempo reconocen la importancia de dicha disciplina dentro del desarrollo mismo del arte.

Los momentos que abordaré serán analizados desde las obras, éstas son: los trabajos de Andy Warhol para la revista *Harper's Bazar*; algunos ejemplos del trabajo de Vicente Rojo en México y

su posterior exposición en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (2015); y bajo esta misma temática, la exposición realizada en el Cooper Hewitt Museum de Nueva York, “How Posters Work” (2015). La finalidad de esta selección es analizar y cuestionar hasta dónde llegan los límites entre el arte y el diseño y cómo éstos se van transformando según su contexto histórico y su espacio de exhibición.

La elección de estos objetos de estudio no responde a una necesidad en específico, o como ejemplos paradigmáticos, representan una muestra de la relación que han tenido, por mucho tiempo, las disciplinas creativas como el arte y el diseño; relación que ha pasado por distintas etapas y bajo diferentes discursos, recurriendo, una a otra, a los ideales y valores que legitiman cada práctica.

Una *imbricación* representa un momento y una acción de superposición entre dos elementos, “como las escamas de los peces”<sup>2</sup> donde uno toma atributos del otro y viceversa para

---

<sup>1</sup> Licenciada en historia y maestra en historia del arte. Estudiante del Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-X.

<sup>2</sup> *Imbricar*, en Diccionario de la Real Academia Española, DIRAE.  
<https://dirae.es/palabras/imbricar>

conformar un *todo*. Podemos rastrear los antecedentes de esta imbricación entre arte y diseño desde el mismo origen de las representaciones plásticas de la humanidad, aunque tendríamos que tomar en cuenta el hecho de que en aquellos momentos, ni los “hacedores” ni las representaciones pretendían ser concebidas por sus iguales como obras artísticas o como prácticas de diseño.

Ya con una conciencia de esta relación, los expertos renacentistas escribieron tratados, por ejemplo el de pintura de Cennino Cennini entre muchos otros, donde legitimaban el trabajo intelectual del pintor, al iniciar su proceso a partir del *disegno*, como trazo mental que precedía al dibujo y de ahí a la pintura. Podemos plantear entonces que ambas disciplinas, ahora distinguidas por factores como la especialización, posturas ideológicas, políticas y hasta económicas; comparten un origen y una perspectiva similar en cuanto al proceso creativo.

No pretendo ahondar en el fenómeno de especialización del arte y el diseño, pero este hecho ha provocado que, precisamente los momentos de

imbricación entre ambos, sean focos de atención para el quehacer histórico de una y otra disciplina; y que los productos sean exhibidos por los canales tradicionales que han pertenecido al medio del arte.

En la historia moderna y con el cartel como objeto específico, nos encontramos con los trabajos de Alphonse Mucha, o de Henri Toulouse – Lautrec; pintores, grabadores que pasan a las filas de la historia del arte, en gran medida, por los carteles publicitarios que realizaron, donde podemos encontrar transformaciones importantes para la producción visual subsecuente.

Por una parte, retoman características de las tendencias artísticas del momento: impresionistas y simbolistas, pero las aplican a productos con fines más específicos; nos encontramos con otro momento de imbricación, al buscar la estetización de la publicidad. Es importante mencionar que este fenómeno responde al contexto de producción: al posicionamiento de la sociedad industrial, al crecimiento del mercado, al

aumento de competencia y por lo tanto, a la necesidad de destacar un producto sobre otro por medio de una imagen atractiva.

Este fenómeno se volvió una constante durante todo el siglo XX hasta nuestros días, por lo que los artistas-diseñadores, objetos principales de este trabajo, forman parte de esta tendencia. Iniciaré con los trabajos de Andy Warhol dentro de la revista *Harper's Bazar*, tomando en cuenta que su actividad dentro de la misma da inicio a su carrera en la década de 1950; la forma de los diseños para las ilustraciones y portadas que produjo durante su estancia en esta publicación, van a ir configurando su estilo posterior, hasta llegar a las obras que lo mantienen vigente dentro de la historia del arte.

En cuanto a la composición de estos diseños, Warhol tenía la convicción de que si la imagen era lo suficientemente fuerte, se necesitaba un pequeño ajuste, o texto, para causar impacto;<sup>3</sup> notamos con esta idea la concepción de las imágenes pop que

Warhol produjo posteriormente, suprime el texto de anclaje, elemental en el cartel, y le otorga total peso e importancia a la imagen. Asimismo, la gran mayoría de las ilustraciones que hizo para esta publicación, estaban basados en objetos comerciales reales, otro elemento característico de su trabajo posterior como artista.

La repetición en algunas de las serigrafías realizadas en la época de *The Factory* y algunos de sus dípticos, por ejemplo aquellas donde aparecen personajes de la cultura popular como Jacqueline Kennedy, Marilyn Monroe, o sus “apropiaciones” de obras consagradas como en el díptico de la *Ultima Cena* de Da Vinci; también hacen alusión a la repetición en la producción de las revistas, propias de la imprenta.

Warhol hace la imbricación de las formas de producción del diseño para los medios masivos, al campo del arte y a su defensa por la “democratización” de la misma, causante de polémica y diferencias de opinión, en cuanto a su

---

<sup>3</sup> Darren Pih, curator of Transmitting Andy Warhol, Tate Liverpool's first exhibition of the artist's work, noviembre 2014 – febrero 2015

inclusión en la historia del arte: tanto como artista o como diseñador.

Sin embargo, esta misma polémica es la que ha llevado a la exposición, de sus trabajos como diseñador, en importantes museos y galerías alrededor del mundo, ya que son considerados como antecedentes de sus producciones como artista y se les ha otorgado, mediante discursos curatoriales y museográficos, el estatus de objetos artísticos.

Otro momento de imbricación que presento es el trabajo de Vicente Rojo, quien desde la década de 1950 trabajó en el área de diseño editorial de diversas publicaciones, entre ellas: *México en la cultura*, del diario Novedades; la revista *México en el Arte*, del INBA; *Artes de México* donde fue director de arte. Destacó el tratamiento de la tipografía y la “limpieza” de la imagen.

Al respecto, Carlos Monsiváis llegó a comentar:

... Rojo aplica en el diseño gráfico procedimientos de la vanguardia, trasciende el buen gusto petrificado,

le otorga a conciertos, exposiciones y conferencias el estatus de hechos espectaculares, pone al día la cultura visual<sup>4</sup>

Estas características en el trabajo gráfico de Rojo, permearon también su producción artística. Ya con amplia carrera en el medio editorial, a principios de la década de 1970, presentó una serie de cuadros bajo el título de *Negaciones* (1971), caracterizados por la presencia de la letra T con algunas variaciones.

Según el mismo artista, la intención de este ejercicio era que fueran exhibidos como productos del trabajo de diferentes autores, como una “negación” del artista como personalidad creativa única, caso común en el trabajo de muchos diseñadores gráficos y que continúa hasta nuestros días.

Él mismo reconoce que en esta serie, es donde su trabajo como diseñador y artista coincide de forma más evidente. Esta postura es fundamentada por Daniel Garza – Usabiaga cuando postula:

---

<sup>4</sup> Carlos Monsiváis, 1990. “De las maestrías de Vicente Rojo”, en Vicente Rojo (et.al). *Vicente Rojo, cuarenta años de diseño gráfico*.

Durante la posguerra... los logotipos se fueron depurando hasta alcanzar formas icónicas, atractivas y fácilmente reconocibles que... pueden emparentar fácilmente, dentro del terreno del arte, con la abstracción geométrica y post-pictórica en auge durante esos años.<sup>5</sup>

Es en este contexto donde Rojo se posiciona profesionalmente como diseñador y trasciende hasta sus producciones artísticas. El lenguaje compartido entre una y otra faceta puede ser descifrado, con herramientas de la iconología:

En *Negaciones*, la T se forma por:

... una horizontal ubicada en la parte superior del lienzo y una vertical que lo corta a la mitad. Estas líneas, simultáneamente, representan las tres esquinas de un triángulo, una de las formas geométricas más utilizadas por el artista.<sup>6</sup>

Dicho triángulo está presente en otras obras, como en el lenguaje publicitario, Rojo echa mano de “golpes de vista”, presentes en la imagen publicitaria, como una herramienta y estrategia que sirva para unificar la imagen, generar impacto inmediato y trascender en la memoria del

espectador. La diferencia radica en que, la letra fuera de contexto, no refiere a nada; o al menos esa fue la intención de Rojo, pero que terminaron por convertirse en una especie de marca, de él mismo y de su trabajo.

La obra de Rojo ha sobresalido dentro de la historia, no solo del diseño gráfico, sino también del arte, precisamente por la identificación de su lenguaje visual con las escuelas pictóricas de vanguardia de la posguerra; es aquí donde encuentro un elemento compartido entre los trabajos de Warhol y Rojo: por lo menos dentro del discurso curatorial que han mantenido sus exposiciones, y es que su trabajo dentro del diseño gráfico, les abrió las puertas para la experimentación artística y fue esta relación entre ambas disciplinas, esta interdisciplinariedad, lo que los hizo destacar en la escena del arte, y considerar a sus trabajos de diseño, con valor estético y de obra de arte con cierto carácter “aurático”.

---

<sup>5</sup> Daniel Garza – Usabiaga, (2015). “T Negaciones: pintura, diseño gráfico y la cultura visual corporativa

de la posguerra”, en *Vicente Rojo. Escrito/pintado* pág. 158

<sup>6</sup> *Ibidem*

Esta última idea me lleva a mi tercer momento de imbricación entre arte y diseño, es la exposición *How posters work*, llevada a cabo en el Cooper Hewitt Museum, en New York, de mayo 2015 – enero 2016. Aquí se exhibieron cerca de 125 posters, pertenecientes a la colección del museo, como una forma de

demostrar cómo algunos de los diseñadores más creativos a nivel mundial (renombrados y algunos desconocidos) han utilizado los principios del diseño para producir poderosos actos de comunicación visual.<sup>7</sup>

Con este ejemplo en particular, no busco relacionar, de manera forzada, el poster exhibido como un objeto artístico; lo que busco destacar es el interés por mantener y difundir, bajos los mismos mecanismos que las obras de arte, a la colección de carteles de este museo. Me parece que el acto de imbricación arte – diseño, en este caso, se da por parte de la institución y de los discursos curatoriales que, (no solo aquí, sino en muchas partes del mundo y con diferentes plataformas como las mismas

exposiciones o bienales de cartel por mencionar algunos), ya han sido aceptados y convencionalizados para los productos artísticos; por lo tanto, al presentar productos de diseño, estos pueden pasar, desde el punto de vista de recepción del público, como parte de una exposición artística.

Como última reflexión, me gustaría retomar lo dicho por Garza – Usabiaga:

...no se busca sugerir que la pintura depende del diseño o viceversa sino, más bien, apuntar hacia la presencia de una cultura visual compartida... por diseñadores gráficos y artistas.<sup>8</sup>

Me parece que la imbricación entre arte y diseño forma parte del quehacer mismo de ambas disciplinas, desde la cultura visual del creador, pasando por su proceso creativo e, inclusive, en sus espacios de exhibición. La pregunta que surge de esta reflexión es: ¿la distinción está en los mismos creadores, o en los discursos que sustenta cada disciplina y sobre todo, desde dónde se están articulando estos discursos?

---

<sup>7</sup> *How posters work*, Cooper Hewitt Museum, en <https://www.cooperhewitt.org/events/current->

[exhibitions/how-posters-work/](https://www.cooperhewitt.org/events/current-exhibitions/how-posters-work/) (última consulta: septiembre 24, 2018)

<sup>8</sup> Daniel Garza – Usabiaga. *Op cit*, pág. 166



## Bibliografía

Garza Usabiaga, Daniel (2015). “T Negaciones: pintura, diseño gráfico y la cultura visual corporativa de la posguerra”, en *Vicente Rojo. Escrito/pintado*, México, MUAC/UNAM

*How posters work*, (2015). Cooper Hewitt Museum, en <https://www.cooperhewitt.org/events/current-exhibitions/how-posters-work/> (última consulta: septiembre 24, 2018)

Monsiváis, Carlos (1990). “De las maestrías de Vicente Rojo”, en Rojo, Vicente, *et. al. Vicente Rojo, cuarenta años de diseño gráfico*, México, UNAM/Ediciones Era

Pih, Darren. Curador de *Transmitting Andy Warhol, Tate Liverpool's first exhibition of the artist's work*, noviembre 2014 – febrero 2015

## La subversión situacionista en el arte y el diseño. Su influencia en el 68

Darío González Gutiérrez<sup>1</sup>

### Introducción

A cincuenta años del movimiento estudiantil de 1968, este artículo estudia a la Internacional Situacionista (IS), la vanguardia artística y política que tuvo mayor influencia en la insurrección en Francia y otros países. A pesar de su corta vida –duró sólo quince años–, dejó un importante legado teórico, artístico y político con unos de los análisis más agudos que se hayan realizado sobre la sociedad del siglo XX. Una de sus principales características fue la congruencia de sus ideas con su acción: para los situacionistas la teoría estaba ligada a la práctica revolucionaria que aboliría las clases y terminaría con el sistema de explotación. Es así como leemos su relación con los movimientos estudiantiles y obreros.

El texto se divide en cuatro apartados. En primer lugar presento los antecedentes vanguardistas de la IS, con sus raíces en el letrismo, movimiento artístico contestatario influenciado por el dadaísmo y el surrealismo. También, se estudia el periodo de formación del situacionismo con grupos de varios países. En un segundo apartado, al mostrar los fundamentos situacionistas de la crítica a la sociedad, expongo sus concepciones sobre el diseño y la ciudad, así como las alternativas que propusieron para subvertir su orden rígido al servicio del sistema productivo. Tienen un lugar destacado prácticas artísticas como el cine experimental, el *détournement* o estilo subversivo y la pintura industrial. El tercer acápite se dedica al desarrollo del movimiento durante los años sesenta, cuando se decanta por el desarrollo teórico con el fin de superar el arte, pues consideraban que había caído en la insignificancia, la repetición y la comercialización. Es entonces cuando los situacionistas elaboran la teoría del espectáculo, que

---

<sup>1</sup> Doctor en Ciencias Sociales, Departamento de Métodos y Sistemas, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

llegará a su cúspide en el célebre libro de Guy Debord. Finalmente, se analiza de qué manera los situacionistas llevaron sus postulados teóricos a la praxis revolucionaria que desembocó en Mayo del 68.

### **La formación de la Internacional Situacionista**

La Internacional Situacionista fue una vanguardia artística y política que se forma en el año 1957 en Cosio d'Arroscia, norte de Italia, con la conjunción de tres colectivos: la Internacional Letrista, el Comité Psicogeográfico de Londres y la Bauhaus Imaginista. El grupo tendrá una duración de quince años: se disuelve en 1972. Uno de los rasgos de la IS fue el constante cambio de la mayoría de sus miembros; debido a las continuas adhesiones y expulsiones, según la dirección política que tomaba el movimiento, pasaron por ella más de setenta artistas e intelectuales, entre ellos siete mujeres. El único que permaneció de manera

constante de principio a fin fue Guy Debord, su líder.

Debord perteneció al lettrismo, corriente parisina fundada en 1945 con influencias del dadaísmo y el surrealismo, que también se opuso al arte tradicional. Los lettristas resaltaron el valor de la palabra y, sobre todo, de la letra misma; propusieron revalorarla como elemento principal del arte, pues pensaban que las obras ya no deberían estar compuestas por imágenes, sino por signos, como las simples letras. Los lettristas ensayaron esto en distintas disciplinas artísticas, principalmente en el cine experimental y lo opusieron al tradicional, al que consideraron un espectáculo banal para entretener a las masas y mantenerlas pasivas, sólo observando lo que se ofrecía en la pantalla. Crearon una nueva forma cinematográfica para incitar la reflexión del público: disociaron el sonido de la imagen con un recurso al que llamaron *montaje discrepante* y utilizaron otras técnicas, como la *película rallada* y la *pantalla en negro*.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> François Albera, 2009: 167; Biene Baumeister Zwi Negator, 2007: 18; Miriam Sowa, 2010: 11.

Los letristas rechazaron el surrealismo y el estalinismo que en ese entonces dominaban el medio artístico de izquierda; como herederos de la resistencia francesa, adoptaron el existencialismo en contra del capitalismo americano. También se valieron de las ideas de Henri Lefebvre para criticar a la vida cotidiana del consumo de masas.<sup>3</sup> El letrismo se radicalizó, lo que ocasionó confrontaciones entre sus miembros y la escisión del ala radical que fundó, en 1952, la Internacional Letrista. El nuevo grupo ataca frontalmente a los medios de difusión de masas, a la sociedad capitalista del ocio y al urbanismo moderno. Como alternativa propone nuevos conceptos artísticos, cinematográficos, arquitectónicos y urbanos, así como la acción directa con la *construcción de situaciones*.<sup>4</sup>

Cinco años más tarde, la Internacional Letrista se fusiona con el Movimiento por la Bauhaus Imaginista y el Comité Psicogeográfico en una nueva vanguardia: La Internacional

Situacionista. En el mismo año, 1957, Debord publica *El Reporte sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones tendenciales de la Internacional Situacionista para la organización y la acción*,<sup>5</sup> ahí establece los principios del movimiento. Propone encauzar de manera diferente las fuerzas productivas para “crear una nueva civilización” que se oponga a la explotación de la clase obrera y genere una cultura libertaria en todos los sentidos.<sup>6</sup> Revalora algunas de las intervenciones en la cultura, el arte y la vida cotidiana orientadas a la transformación de las relaciones de dominación, como las realizadas por Bertolt Brecht, la Internacional de Artistas Experimentales,<sup>7</sup> el letrismo y la Internacional Letrista.

Debord explica los propósitos que debe alcanzar el nuevo movimiento:

La acción revolucionaria dentro de la cultura debe proponerse extender la vida, no sólo expresarla o explicarla [...] La Revolución [...] debe abolir no sólo la explotación de la humanidad, sino también las pasiones, compensaciones y hábitos que esta explotación ha

<sup>3</sup> Biene Baumeister Zwi Negator, 2007: 19.

<sup>4</sup> François Albera, 2009: 171-172.

<sup>5</sup> Guy Debord, 1957: 626.

<sup>6</sup> Guy Debord, 1957: 633.

<sup>7</sup> Que publicaron la revista *Cobra* (Debord, 1957: 816).

engendrado. Nosotros tenemos que definir nuevos deseos en relación a las posibilidades existentes.<sup>8</sup>

Estas ideas a favor de la transformación revolucionaria incluyen fuertes críticas al medio artístico de la época. Los situacionistas sostuvieron que el arte absorbía el tiempo de la verdadera vida, obstaculizaba la comunicación y promovía el individualismo y el narcisismo. Como alternativa desarrollan prácticas para superar el arte establecido, como el cine experimental derivado del letrismo, la pintura industrial, el urbanismo unitario, el *détournement*, desvío o estilo subversivo y la construcción de situaciones.<sup>9</sup> Sus ideas las dan a conocer en la revista *internationale situationniste*, de la que publicaron doce números.

### **Las prácticas situacionistas**

La arquitectura, el urbanismo y el diseño en general son vistos por Debord como instrumentos que utiliza el capitalismo para regimentar la vida y limitarla a los intereses económicos. Una prioridad de los situacionistas será la transformación

social que produzca nuevos ambientes, objetos y manifestaciones culturales, con el fin de propiciar maneras de comportamiento novedosas y la liberación; este fue el del *Urbanismo unitario*.<sup>10</sup> Otro tipo de intervención será la *construcción de situaciones*: la interacción momentánea con el ambiente construido, de manera espontánea y casual, que genere actitudes libertarias y despierte nuevas emociones y pasiones. Se trata de inducir una actitud lúdica en las interacciones urbanas que se oponga a las constricciones y el aburrimiento del sistema social. Esto se soporta con la investigación psicogeográfica, que indaga sobre los efectos del ambiente urbano en las emociones y el comportamiento de los individuos.<sup>11</sup>

A un tipo particular de construcción de situaciones, en interacción con la ciudad, los situacionistas la llamaron la *derivé*, la deriva: el deambular aleatorio de grupos pequeños por diferentes calles dejándose llevar por los estímulos

---

<sup>8</sup> Guy Debord, 1957: 849.

<sup>9</sup> Mario Perniola, 2008: 21-22.

<sup>10</sup> Guy Debord, 1957: 852-888.

<sup>11</sup> Guy Debord, 1957: 902.

urbanos sin pretender llegar a algún lugar concreto, de tal manera que se despierten en los practicantes estados psicológicos particulares.<sup>12</sup>

Estas ideas habían sido elaboradas con anterioridad por los miembros de la Internacional Letrista. Las encontramos en textos como *Propuestas para mejorar la ciudad de París*,<sup>13</sup> *Formulario para un nuevo urbanismo*, de Chtcheglov,<sup>14</sup> o *Introducción a la crítica de la geografía urbana*, de Debord.<sup>15</sup>

Más tarde, en 1960, Constant expone ideas más específicas para la ciudad; considera que el diseño urbano puede mejorar las relaciones sociales, sin tomar en cuenta la previa transformación de la sociedad, y da a conocer sus propias ideas sobre el Urbanismo unitario enfocado a la construcción de situaciones y la obtención de placer. Lo opone a la ciudad jardín con su dispersión de viviendas en el paisaje. Constant piensa que es necesaria la concentración

urbana para estimular las interacciones en una ciudad cubierta y continua, en varios niveles, con edificaciones de viviendas y múltiples espacios para la convivencia, con usos intercambiables y separados de la circulación de vehículos. Esta ciudad sería una gran construcción con generosos espacios sociales que facilitarían las interacciones y el juego. Tendría tecnología suficiente para regular el clima, la luz y el sonido para generar los ambientes deseados.<sup>16</sup> Estos conceptos generales acentúan la importancia de los avances tecnológicos y la eficiencia, y dejan de lado las preocupaciones por la revolución social.

Algo similar planteó Pinot-Gallizio con su pintura industrial: una manera para democratizar al arte por medio de la producción en serie. Estas posturas se contrapusieron a la representada por Debord, sin embargo, las dos corrientes se mantuvieron unidas, hasta que se confrontan y se separan en la conferencia de Göteborger en 1961.<sup>17</sup>

---

<sup>12</sup> Guy Debord, 1957: 924-952.

<sup>13</sup> Internacional Letrista, 1955.

<sup>14</sup> Ivain Chtcheglov, 1953.

<sup>15</sup> Guy Debord, 1955.

<sup>16</sup> Constant, 1959: 1432-1487.

<sup>17</sup> Biene Baumeister Zwi Negator, 2007: 25. Constant siguió desarrollando sus conceptos urbanos en el proyecto *Nueva Babilonia*, expuesto en la Bienal de Venecia de 1966 (Perniola, 2008).

### La superación del arte en la teoría

En 1962, después de la ruptura, los situacionistas tienen una conferencia en Amberes, donde declaran que han unificado sus posturas teóricas sobre la sociedad capitalista. Se radicalizan y, con una voluntad provocativa, hacen experimentos artísticos con la intención de superar el arte establecido, politizarlo y abolirlo. Luchan contra la separación entre el arte y la política, y contra la alienación de la vida cotidiana. Se valen de la palabra, hablada y escrita, y de medios de expresión no convencionales en los que utilizan el desvío o *détournement*: la incorporación de objetos existentes en una nueva obra artística que proyecta significaciones diferentes a las originales.<sup>18</sup> Ejemplos de esto son las historietas intervenidas, los anti-cuadros de Michèle Bernstein o las secuencias “robadas” introducidas en las películas de Guy Debord.<sup>19</sup>

Los situacionistas se dedican, principalmente, a la discusión teórica que publican en su revista, boletines y libros, algunos de ellos muy influyentes.

Su libro más importante es *La sociedad del espectáculo*, publicado por Guy Debord en 1967 y llevado a la pantalla, por él mismo, en 1974. Con base en el concepto de alienación de Lukács, el autor critica las relaciones de dominación dentro del sistema capitalista, que mantienen al ser humano separado de sí mismo y de sus semejantes. El espectáculo se caracteriza por ser el monólogo imperativo –transmitido por los medios de masas– que difunde visiones del mundo falsificadas en las que todo está bien; le da al público lo que quiere al tiempo que sus deseos se hacen realidad en las imágenes sobre las pantallas; así se promueve la pasividad y el espectáculo funge como un somnífero deseado. El poder burocrático utiliza al espectáculo para ‘maquillar’ el mundo y ocultar las relaciones de desigualdad y explotación que ocasionan la separación; se vale de estrellas mediáticas que absorben la psique del individuo y le generan satisfacciones que compensan sus frustraciones cotidianas.

---

<sup>18</sup> Guy Debord y Gil J. Wolman, 1956: 435-447; Guy Debord y otros, 1959: 1367.

<sup>19</sup> Biene Baumeister Zwi Negator, 2007:25; Mario Perniola, 2007: 52.

Las estrellas representan lo más deseado en el capitalismo: el poder para consumir y disfrutar de tiempo libre, por esto siempre están de vacaciones.

Debord lleva adelante las tesis de los situacionistas para explicar el diseño de la arquitectura y la ciudad; muestra cómo facilitan el funcionamiento de los trabajadores en el sistema industrial que niega las aspiraciones individuales; el urbanismo capitalista aparta a las personas en viviendas que inhiben la convivencia y promueven la pasividad; en este repliegue el espectáculo ejerce su poder sobre cada individuo aislado de su entorno. Y al igual que el territorio, el tiempo también se articula al ritmo del sistema de fabricación y consumo: las temporalidades del trabajo y la diversión se alternan al compás del sistema, mientras que las vacaciones y el tiempo de ocio se convierten en tiempo consumible: mercancías espectaculares que hay que esperar periódicamente, pues es ahí donde se encontrarían las mayores satisfacciones, sin embargo, lo que en realidad tenemos es

simplemente una “vida más *realmente espectacular*.”<sup>20</sup>

La cultura se erige como una actividad intelectual separada de otras, se especializa, obtiene autonomía, se desprende de la sociedad y se convierte en un “objeto muerto de la contemplación espectacular”,<sup>21</sup> mientras que el arte deja de ser el “lenguaje común” que mantenía cohesionada a la comunidad y la producción de obras individuales lo aísla hasta su disolución. Al negar sus referencias históricas, el arte de todas las épocas se equipará, por igual, en todas partes y como una mercancía, se almacena y se consume en los museos de todo el mundo.<sup>22</sup>

A pesar de estas agudas críticas, Debord es optimista y piensa que con la organización de los trabajadores en consejos obreros se integrará la teoría a la praxis revolucionaria para subvertir las condiciones de opresión de la sociedad espectacular, dominar el tiempo presente, recuperar la autonomía de los

---

<sup>20</sup> Guy Debord, 1967: §154. Subrayado en el original.

<sup>21</sup> Guy Debord, 1967: §184.

<sup>22</sup> Guy Debord, 1967: §189.



lugares y el poder comunicativo del arte en una sociedad libre.

En la película del libro, Debord se valió del *détournement* para combinar secuencias de varios orígenes: otros films, documentales, videos de propaganda comercial, de shows, de *strep teases*. También utilizó viñetas, fotografías fijas, pantallas en negro con leyendas. Con esto y la banda sonora, Debord y logra efectos estéticos que le dan gran sentido a su teoría: revela cómo el diseño de modas, de los objetos industriales, de la arquitectura y de la ciudad sirven al espectáculo que se expande por el globo terráqueo y contribuye a la dominación del sistema capitalista.

### **Los situacionistas y Mayo del 68**

Desde 1961 los situacionistas observan descontentos sociales crecientes que anuncian revueltas mayores en los países industrialmente avanzados. No se equivocan: en 1964 estallan las protestas en la Universidad de Berkeley y un año más tarde tiene lugar la revuelta

afroamericana de Watts, que interpretan como insurgencia contra la sociedad del espectáculo y la abundancia. El malestar se difunde a Japón y Turín.<sup>23</sup>

Entonces, la Internacional Situacionista practica su teoría revolucionaria; en 1966 interviene en el movimiento estudiantil de la Universidad de Estrasburgo: asesora a los estudiantes y les proporciona un texto que tendrá mucha influencia: *De la miseria en el medio estudiantil considerada en sus aspectos económico, político, psicológico, sexual y especialmente intelectual, y de algunos medios para remediarla*. El texto va más allá del análisis del medio universitario: se extiende a la cultura global.<sup>24</sup>

Los situacionistas continúan estas actividades; apoyan levantamientos obreros y en su conferencia de 1966, en París, discuten sus relaciones con las corrientes revolucionarias. Además, continúan produciendo textos teóricos sobre la sociedad, la política y la cultura. Y su

---

<sup>23</sup> Mario Perniola, 2008: 114-140.

<sup>24</sup> Biene Baumeister Zwi Negator, 2007: 27; Mario Perniola, 2008: 115.

participación en debates con grupos de izquierda les da visibilidad mediática.<sup>25</sup> Un año más tarde, su impulso teórico se fusiona con las acciones de un pequeño grupo de estudiantes de la Universidad de Nanterre, en las afueras de París, que protesta contra una educación al servicio del sistema capitalista y se plantea agitar al movimiento obrero. En 1968 la rebelión se extiende a la Sorbona y en el mes de Mayo alcanza a un punto álgido: los estudiantes bloquean las actividades de la universidad y abren sus puertas a los obreros. El movimiento crece con la adhesión de jóvenes, desempleados, artistas y trabajadores. Se pasa a la ocupación de las fábricas, como la Renault o la Boulogne-Billancourt, la más grande de Francia, y los estudiantes llaman a la formación de consejos obreros. Los situacionistas se unieron al consejo de estudiantes para mantener la ocupación y extender el movimiento por varios medios, entre ellos la producción de volantes, carteles, viñetas, grafitis en los que utilizaron el *détournement*. Además, enviaron telegramas por todo el mundo para

difundir las protestas y pedir apoyo. El movimiento logra la adhesión de diversos grupos y comités obreros de la provincia francesa. Las luchas se extendieron de las calles de París a las de Bourdeaux, Nantes, Estrasburgo. Se llegó a la huelga general que puso al gobierno del General de Gaulle en serios aprietos. En este estado de tensión, de Gaulle emite por la radio un mensaje en el que amenaza con el uso de la fuerza. Al siguiente día una gran manifestación se pronuncia en su apoyo y el movimiento pierde fuerza. Finalmente, los partidos de izquierda y los sindicatos ceden a las medidas reformistas para disolver la confrontación.<sup>26</sup>

### **Conclusiones**

El desarrollo de una teoría crítica es el fundamento de los situacionistas para entender a la sociedad de su tiempo y explicar los mecanismos de dominación y las relaciones de desigualdad y explotación que separan a cada individuo del producto de su propio trabajo, de sí mismo y de sus semejantes. El ímpetu del movimiento situacionista

---

<sup>25</sup> Biene Baumeister Zwi Negator, 2007: 29.

<sup>26</sup> Biene Baumeister Zwi Negator, 2007: 31.

lo observamos en sus análisis precisos sobre los mecanismos del sistema de poder; sus críticas alcanzan a la burocracia, los artistas, los intelectuales, el medio universitario, la pequeña burguesía. A unos les recriminan su pasividad y a otros su participación en el espectáculo que esconde lo que está detrás de las apariencias: el dominio, la explotación, la miseria.

Los situacionistas vieron al arte y al diseño como parte del espectáculo, pues forman parte del ‘maquillaje’ que ‘embellece’ el mundo y oculta su miseria. Pero ellos también eran artistas, y sus obras tuvieron como finalidad subvertir al arte establecido, revelar el papel del diseño y el urbanismo en el control social y proponer alternativas para una vida más libre y autónoma. En esto se basan sus propuestas como la construcción de situaciones, el Urbanismo unitario, la deriva, el *détournement*.

La teoría situacionista no era algo abstracto y separado de la realidad; fue parte de una práctica revolucionaria para transformar las relaciones sociales, que empiezan por la vida cotidiana y se extienden a todo el sistema. El

involucramiento de los situacionistas en los movimientos estudiantiles y obreros fue pues, parte de esta práctica de la teoría cuyo momento más visible fue Mayo del 68.

## Bibliografía

Albera, François. 2009. *La vanguardia en el cine*. Buenos Aires, Manantial.

Biene Baumeister Zwi Negator. 2007. *Situationistische Revolutionstheorie. Eine Aneignung*. Vol. I. Stuttgart, Schmetterling.

Chtcheglov, Ivain. 1953. “Formulary for a New Urbanism”. En: Knabb, Ken (ed.). 2006. *Situationist International Anthology*. Berkeley, Bureau of Public Secrets, Kindle.

Constant. 1959. “Another City for Another Life”. En: Knabb, Ken. 2006. *Situationist International Anthology*. Berkeley, Bureau of Public Secrets, Kindle.

Debord, Guy. 1955. “Introduction to a Critique of Urban Geography”. En: Knabb, Ken. 2006. *Situationist International Anthology*. Berkeley, Bureau of Public Secrets, Kindle.

Debord, Guy. 1957. “Report on the Construction of Situations and on the International Situationist Tendency’s Conditions of Organization and Action”. En:

- 
- Knabb, Ken. 2006. *Situationist International Anthology*. Berkeley, Bureau of Public Secrets, Kindle.
- Debord, Guy. 2010. *La sociedad del espectáculo*. Valencia, Pre-textos.
- Debord, Guy y Gil J. Wolman. 1956. "A User's Guide to Détournement". En: Knabb, Ken. 2006. *Situationist International Anthology*. Berkeley, Bureau of Public Secrets, Kindle.
- Debord y otros. 1959. "Détournement as Negation and Prelude". En: Knabb, Ken. 2006. *Situationist International Anthology*. Berkeley, Bureau of Public Secrets, Kindle.
- Internacional Letrista, 1955. "Proposals for Rationality Improving the City of Paris". En: Knabb, Ken. 2006. *Situationist International Anthology*. Berkeley, Bureau of Public Secrets, Kindle.
- Perniola, Mario. 2008. *Los situacionistas. Historia crítica de la última vanguardia del siglo XX*. Madrid, Acuarela, Machado Libros.
- Sowa, Miriam. 2010. *Filmische Mittel im Lettristischen Kino*. Múnich, Grin.

## El montaje como un modo de crear memoria en el arte y el diseño

Martha Isabel Flores Avalos<sup>1</sup>

### Introducción

Este trabajo se enfoca en considerar al montaje como un modo de crear memoria en el campo del arte y el diseño, específicamente en su manifestación como estructura de organización en la investigación para el diseño y las artes visuales. El concepto de montaje abarca una infinidad de posicionamientos en distintas disciplinas como en la literatura, el cine o el teatro. En este caso, voy a hablar de una experiencia en la investigación del diseño en el espacio público con una visión específica del montaje (a partir de interpretaciones al pensamiento de Walter Benjamin en su obra magna inconclusa *El libro de los pasajes*), caso de mi tesis doctoral. Paralelamente, voy a esbozar algunos puntos de vista sobre estructuras del diseño y de las artes

plásticas que aluden al pensamiento del montaje benjaminiano) y a otros montajes o modos de pensamiento no lineal. El montaje, el collage, la edición pueden ser estructuras de pensamiento no lineal necesarias para la producción creativa en las artes y el diseño. Los casos paralelos que esbozaré son: un ejemplo de diseño editorial (el libro *Arnaldo Coen, donde empieza el silencio en el espacio tiempo*, de Celia Fanjul) y dos casos de curaduría de exposiciones que se realizaron en 2017, uno en el Museo Judío de Nueva York (*The Arcades: Contemporary Art and Walter Benjamin*) y otro en el MUAC de la Ciudad de México (*SUBLEVACIONES*, curado por Didi-Huberman, con la inspiración del pensamiento de Aby Warburg).

### El montaje ¿es un método?

Método de este trabajo: montaje literario. No tengo nada que decir. Sólo que mostrar. No hurtaré nada valioso, ni me apropiaré de ninguna formulación profunda. Pero los harapos, los desechos, esos no los quiero inventariar, sino dejarles

---

<sup>1</sup> Departamento de Síntesis Creativa. Diseñadora de la Comunicación Gráfica, UAMX. Maestra en Artes Visuales orientación Grabado por la ENAP.

Maestra en Gestión del Diseño Gráfico por la UIC. Doctora en Diseño por la UAM Azcapotzalco.

alcanzar su derecho de la única manera posible: empleándolos.<sup>2</sup>

Walter Benjamin trataba de explicar la estructura de trabajo de su proyecto “Los pasajes”, que realizaba en la Biblioteca de París en medio de la segunda guerra mundial. En ese momento habló de un método de trabajo: el montaje literario sacando a la luz los harapos para que ellos por sí mismos hablaran. A partir del descubrimiento de esa premisa caí en la cuenta de la importancia de esos “harapos”, los elementos de la vida cotidiana que simplemente ahí están para ser descubiertos. También comprendí que Benjamin realizaba un ensamblaje sumamente original para dar cuenta de un momento histórico del París del siglo XIX a través de citas, notas y explicaciones que él encontraba en los documentos originales archivados en la Biblioteca Nacional de París. A partir de ese momento decidí hacer una interpretación al montaje benjaminiano en mi trabajo de tesis doctoral, asunto que explicaré más adelante.

Por otro lado, ha sido una preocupación personal constante el tratar de entender la construcción de la memoria en el proceso creativo del trabajo proyectual que hacemos los diseñadores y artistas. Entendí que una forma de estructurar los recuerdos es a través del montaje.

Pretendo explicar al montaje como un apoyo al proceso de investigación en las prácticas proyectuales. ¿El montaje puede ser un método? Preferiría pensarlo como una práctica posible. De hecho, lo es. Me interesa explicar un “modo” o “práctica”; más que un método o receta, una manera de apoyo para sostener información: elementos, trozos, pedazos de la realidad que se pueden reincorporar para realizar nuevas interpretaciones de la misma en el campo de las actividades proyectuales y el arte. Pensemos que el montaje es una sugerencia de uso para sus múltiples posibilidades en el campo de las actividades proyectuales, tanto en la investigación como en la práctica. Asimismo, entendamos que el concepto

---

<sup>2</sup> Walter Benjamin. 2007. *El libro de los pasajes*, p.462.

del montaje se abre a muchas posibilidades. Me interesa la mirada no lineal de la estructura proyectual del montaje. Por eso mismo me ha llamado la atención lo que esbozaremos a vuelo de pájaro más adelante sobre lo que hace Georges Didi-Huberman con la estructura de organización de imágenes inspirada en Aby Warburg para curaduría de exposiciones.

### El montaje en Walter Benjamin

El trabajo principal de Benjamin consistía en arrancar fragmentos de su contexto original y ordenarlos de nuevo, de tal manera que se ilustraban mutuamente y podían dar prueba de su *raison d'être* en un estado de libertad de movimiento, por así decirlo. Era sin duda alguna una especie de montaje surrealista. (...) Lo que le importaba sobre todo era evitar sugerir cualquier situación de "empatía", es decir, evitar, el que un tema específico de investigación contuviera el mensaje preparado que se comunicara con facilidad o pudiera ser comunicado al lector o al espectador.<sup>3</sup>

Para poner en contexto, la hermosa imagen que nos deja Arendt del

modo de entender el montaje benjaminiano como una estructura surrealista, Georges Didi Huberman comenta que en el momento en que Benjamin pensaba en el montaje como método de aproximación a los estudios que estaba realizando, si es que así fue, otros creadores del siglo XX se aproximaban a éste alrededor de 1927: Sergei Eisenstein filmaba sus primeras películas mudas con conceptos revolucionarios sobre el montaje<sup>4</sup> y los surrealistas experimentaban con el fotomontaje<sup>5</sup> como realización-materialización del mundo de los sueños. Benjamin admiraba mucho el trabajo de los surrealistas; asimismo, estaba interesado en el psicoanálisis y los avances en el mundo de los sueños. En algún momento se unió al grupo de Bertolt Brecht, teniendo conocimiento del teatro vanguardista que proponía el artista y entre ellos hubo una retroalimentación creativa muy fuerte. En resumen, Benjamin estaba

<sup>3</sup> Hannah Arendt. 1971. *Walter Benjamin; Bertolt Brecht; Hermann Broch, Rosa Luxemburgo*, pp. 66, 67.

<sup>4</sup> Su obra teórica *Hacia una teoría del montaje* es fundamental para entender el montaje contemporáneo en el cine, eco de diferentes modos de acomodar la edición.

<sup>5</sup> Entre los contemporáneos de Benjamin se encontraba John Heartfield, que con un humor agudo criticaba severamente al régimen hitleriano. Para tener una idea del trabajo de Heartfield ver <https://www.johnheartfield.com/John-Heartfield-Exhibition/john-heartfield-art/famous-anti-fascist-art/heartfield-posters-kruppel/heartfield-poster-rationalization>

empapado de modelos experimentales de pensamiento en el arte que influyeron en su propio modo de ver el mundo. La obra *Calle en dirección única* de 1924 es una bella muestra de su nueva manera de organizar un texto en narrativa no lineal, experimentando con el montaje surrealista de manera literaria.<sup>6</sup>

La idea estructural del *Libro de los pasajes* parte del concepto del “montaje” surrealista. Dicho texto ha servido de gran inspiración en muchas áreas del conocimiento en estos tiempos.<sup>7</sup> Cabe mencionar que el *Libro de los pasajes* es un texto inacabado y lo que conocemos editado al día de hoy

parte de las interpretaciones a los documentos que él dejó por parte de sus amigos y colegas. Así que la idea del montaje benjaminiano fluye en el filtro de dichas interpretaciones.

En 2010 el Círculo de Bellas Artes y el Ministerio de Cultura de Madrid organizó una exposición y editó un video<sup>8</sup> y varios documentos impresos sumamente interesantes, todo basado en el Libro de los pasajes: Atlas Walter Benjamin Constelaciones,<sup>9</sup> coordinado por Juan Barja con la curaduría de Cesar Rendueles y Ana Useros. Estos documentos son una aproximación de lo que hubiera podido hacer Benjamin si hubiera tenido acceso a la tecnología. Es

---

<sup>6</sup> Lo comenta muy asertivamente Nicolás López en su texto “El principio del montaje en Walter Benjamin”. Ver liga en [http://www.revistalindes.com.ar/contenido/numero\\_6/nro6\\_art\\_lopez.pdf](http://www.revistalindes.com.ar/contenido/numero_6/nro6_art_lopez.pdf)

<sup>7</sup> Para mayor información al respecto ver mi artículo “La ciudad benjaminiana y el proceso creativo en el Libro de los pasajes” en la *Revista Diseño y Sociedad*, 2011, Número 30/11 primavera.

<sup>8</sup> Sobre los materiales especiales que se presentaron en la exposición se hizo la siguiente reseña en Europa press: “Una película metáfora. El elemento central de esta exposición «no al uso» es una pieza audiovisual titulada ‘Constelaciones’, de 46 minutos de duración, producida íntegramente por CBA y que es «una especie de metáfora que aproxima a la obra de Benjamin», según Xosé Luis García Canido, director de Proyectos de la SECC. Se trata de un conjunto de citas audiovisuales – escenas de películas, fotografías, pinturas, grabaciones sonoras, animaciones, documentos históricos – articuladas con fragmentos de textos extraídos de algunos de los más conocidos

ensayos. Junto a ‘Constelaciones», se expone el Atlas Walter Benjamin, también elaborado por el CBA, una herramienta informática que permite navegar por una selección de 500 textos benjaminianos unidos por hipervínculos. El objetivo es sacar a la luz algunas de las grandes vetas de sentido que atraviesan el pensamiento de Benjamin y que a menudo resultan difíciles de detectar en su escritura, característicamente oblicua y poco académica”. Europa press. Cultura, Madrid, 17 de noviembre de 2010. Revisado el 26 de octubre de 2018. El video Constelaciones se puede apreciar en <https://www.youtube.com/watch?v=pcPwIG5gHQ>

<sup>9</sup> El documento fue bellamente editado y hecho libro interactivo por el Ministerio de Cultura de España y el Círculo de Bellas Artes. Se puede apreciar en línea en: [https://monoskop.org/images/b/bd/Benjamin\\_Walter\\_Atlas\\_Constelaciones.pdf](https://monoskop.org/images/b/bd/Benjamin_Walter_Atlas_Constelaciones.pdf) <https://www.circulobellasartes.com/benjamin/index.php>



un bello ejemplo de la materialización con los apoyos tecnológicos contemporáneos de lo que parecía ser el modo de pensar y estructurar de este autor. En México el Centro Cultural de España trajo la exposición en 2011.<sup>10</sup> Los que tuvimos la oportunidad de visitarla disfrutamos con todo el apoyo tecnológico esa visión del mundo parisino decimonónico que Benjamin quiso insuflar a través de El libro de los Pasajes.

## El método en la observación e interpretación del sentir de la ciudad en el espacio público

Los fragmentos propiamente dichos del Libro de los Pasajes se pueden comparar a los materiales de construcción para una casa de la que sólo se ha trazado la planta, o sólo se ha excavado el solar.<sup>11</sup>

Al explicar el método en mi trabajo de tesis imaginé un proceso de edición, la construcción de un entramado a través de la figura del *montaje*. De esta manera traté de armar una rememoración del

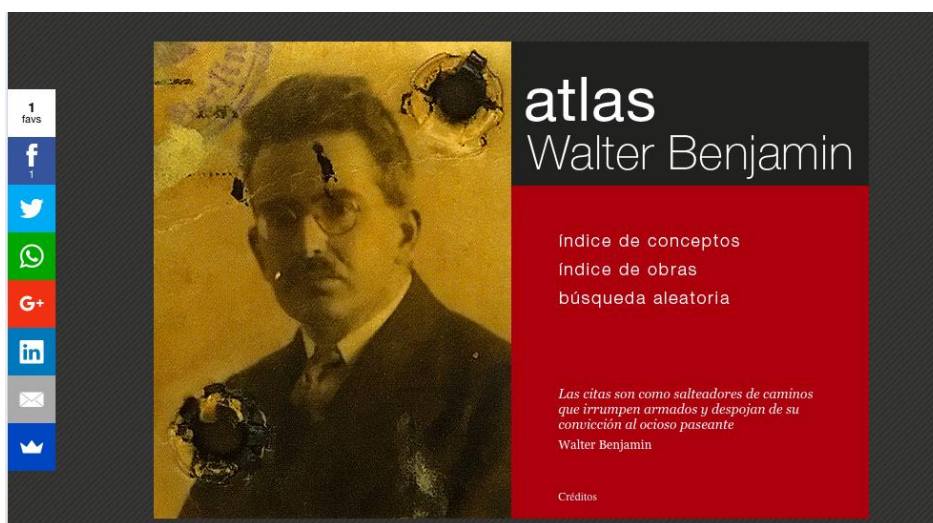


Imagen 1. Captura de pantalla del *Atlas Walter Benjamin* del Círculo de Bellas Artes, Madrid España.

<sup>10</sup> Para mayor información de dicha exposición en México revisar: <http://www.ccemx.org/html/actividades.html?idev=631>

<sup>11</sup> Rolf Tiedemann en el prólogo en Walter Benjamin, *El libro de los pasajes*, p.10.

espacio observado (en este caso fue la plaza de la colonia-barrio Santa Úrsula Xitla, en la delegación Tlalpan al sur de la Ciudad de México) con aquellos trozos de realidad o fragmentos recopilados a lo largo de la observación de campo y bibliográfica. Desde el punto de vista de la investigación cualitativa y la etnografía urbana en específico, dichos sedimentos o fragmentos se convierten en una rica base de datos para organizar e interpretar. El fragmento es el elemento mínimo de análisis que nos ayuda a desmenuzar la realidad de un segmento del espacio urbano. Es como las citas<sup>12</sup> en el *Libro de los pasajes*. Estos fragmentos surgen en las capas del entramado del análisis. El fragmento es un fenómeno social, histórico, económico, una construcción, un grafiti, una persona, un dicho o cualquier rastro interesante de sentido.

Para el documento de tesis de doctorado<sup>13</sup> trabajé con los fragmentos (todo lo que encontraba interesante en la observación etnográfica, en las

entrevistas, en los apuntes tanto visuales como de texto, en los pequeños videos, en los registros de la investigación bibliográfica, en las postales sonoras y cuanto más pude recabar) como bases de datos, pedazos de un conglomerado a unir y que diera sentido a partir de las etapas de análisis que propuse. Organicé una red de acopio de datos para acomodar los fragmentos que eran pertinentes de los encontrados en la observación.

---

<sup>12</sup> Para una revisión más exhaustiva del concepto de cita en Benjamin, sugiero revisar el texto de Manfred Voigt para el texto de Michael Opitz y Erdmut Wizisla. 2014. *Conceptos de Walter Benjamin*, pp. 159-195.


<sup>13</sup> Me doctoré en 2014 con un trabajo en la línea de investigación de estudios urbanos dentro del Seminario de la Ciudad de la Imagen dirigida por el Dr. Nicolás Amoroso Boelcke en UAM-A.

<b>MONTAJE: En una mónada de la ciudad: Corazón de SUX</b>				
	<b>Capa de la forma</b> Estructura: relación espacial	<b>Capa del entorno</b> Identidad: Unicidad	<b>Capa de los significados</b> Significado: Práctico o emotivo	<b>Capa del sentir</b> Aglutinamiento de las capas por medio de fragmentos identificados en la base de datos para ser interpretados como imágenes dialécticas
Campo de observación 1.	Fragmentos de la forma del campo 1	Fragmentos del entorno del campo 1	Fragmentos de los significados del campo 1	Fragmentos del sentir del campo 1
Campo de observación 2.	Fragmentos de la forma del campo 2	Fragmentos del entorno del campo 2	Fragmentos de los significados del campo 2	Fragmentos del sentir del campo 2
Campo de observación 3.	Fragmentos de la forma del campo 3	Fragmentos del entorno del campo 3	Fragmentos de los significados del campo 3	Fragmentos del sentir del campo 3

Imagen 2. Estructura básica de la red de acopio de datos del espacio público.

Lo decantado se depositaba en unos llamados “mapeos” y “mapas-montajes”, especies de infografías que daban fe de los sucesos en un espacio urbano desde cuatro aspectos, basados en conceptos de Kevin Lynch, Henry Lefevre y Kathryn Wildner, sobre la observación del espacio público:

- Forma,
- Entorno,
- Significado y
- Sentir

<b>MONTAJE DE LA PLAZA</b>					
<b>En una m3nada de la ciudad: Coraz3n de SUX</b>					
<b>Elementos ambientales</b>	<b>Situaciones:</b> Datos, lugares y acontecimientos	<b>Capa de la forma</b> Estructura: relaci3n espacial	<b>Capa del entorno</b> Identidad: Unicidad	<b>Capa de los significados</b> Significado: Pr3ctico o emotivo	<b>Capa del sentir</b> Aglutinamiento de las capas por medio de fragmentos
Centro, coraz3n	4.1 La plaza	"Constatamos f3sicamente la presencia e importancia de este punto de partida por el mapa de los programas parciales de desarrollo urbano confirmados por la Asamblea de Representantes del Distrito Federal y publicados en la Gaceta oficial del D.F. el 31 de julio de 1997. En el rubro CB, se corrobora la funci3n de este punto como Centro de Barrio, que para nosotros es la "Plaza": 3sta contiene el centro comercial y la parroquia como actores principales con sus funciones correspondientes". 3rea que comprende la zona entedida como la Plaza del centro de la colonia de Santa 3rsula Xitla.	"Subzona Miguel Hidalgo – Santa 3rsula Xitla: Comprende como su nombre lo indica, la colonia Miguel Hidalgo y sus cuatro secciones y Santa 3rsula Xitla, la caracter3stica esencial de estas 3reas desde el punto de vista de la composici3n del uso del suelo, es que se observa una <b>mezcla de uso habitacional con comercio y servicios b3sicos en los corredores internos, adem3s de algunos equipamientos</b> a nivel local, asimismo presenta una traza reticular. En cuanto al grado de consolidaci3n, las colonias mencionadas presentan un grado avanzado." PDDU2010:31.	<i>En este centro se llevan a cabo actividades esenciales para la comunidad, lo asienta su uso de suelo CB entre el intercambio comercial y casas habitaci3n, aspecto que se corrobora en la plaza. Para el gobierno, su grado de consolidaci3n es avanzado en comparaci3n con otras zonas de la delegaci3n.</i>	<i>Centro de barrio: punto de reuni3n para el intercambio y el dialogo.</i>
	4.1.3 Yo soy 132	"En los d3as de junio de 2012, previos a las votaciones presidenciales, los j3venes del grupo estudiantil "Yo soy 132" <sup>1</sup> realizaron una actividad en la explanada del centro comercial en la noche para dar a conocer el debate que organizaron ellos con los candidatos presidenciales en un canal de internet."	"Una de las principales funciones de la plaza es el de transacci3n y punto de reuni3n. 3sto ejemplifica que la plaza es un punto de reuni3n muy importante para la divulgaci3n pol3tica."  Fotograf3a de personas invitadas al debate del grupo "Yo soy 132", al fondo los negocios de infraestructura dura.	"Con ellos la plaza se convirti3 en un lugar de divulgaci3n pol3tica."	"En este caso los miembros del grupo de habitantes de la parte urbanizada se enfrentaban a dialogar con sus vecinos de zonas m3s arraigadas al concepto de pueblo. "Un giro de la tuerca en sentido de la socializaci3n a iniciativa de los universitarios, no necesariamente representantes del sector de habitantes de las zonas residenciales, pero s3 representantes del pensamiento universitario."

<sup>1</sup> Denominaci3n del grupo de universitarios de distintas escuelas que se manifestaron en contra de la manipulaci3n de los medios en tiempos electorales.

Imagen 3. Ejemplo de un depositario de datos seg3n la estructura b3sica de la red de acopio de datos del espacio p3blico.

Los mapeos: son una especie de interpretación tridimensional que nos dan cuenta de un estado del arte parcial del segmento de la ciudad analizado a partir de sus distintos niveles de análisis.

### Tianguis en sábado SUX

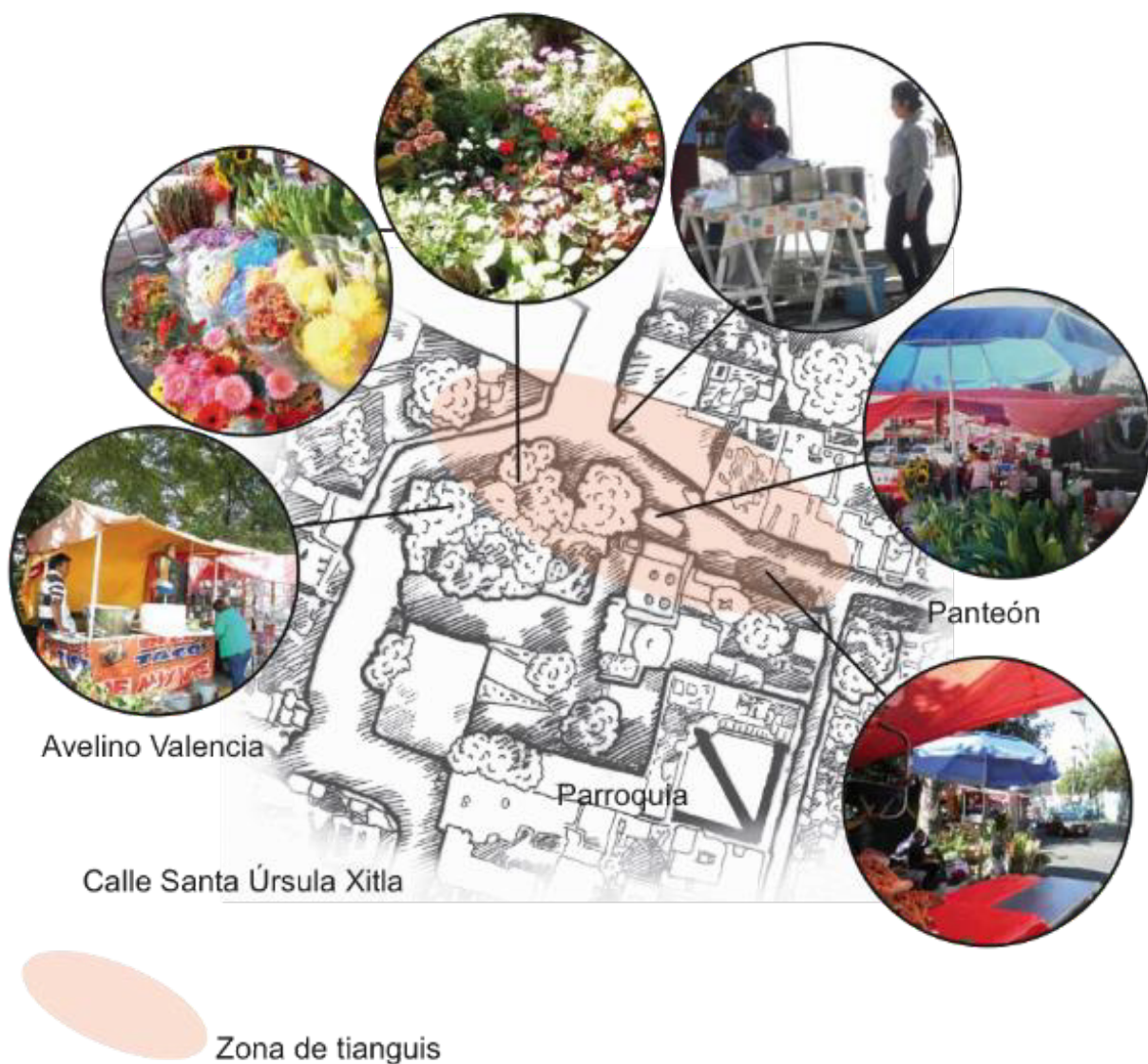


Imagen 4. Ejemplo de un mapeo con datos relevantes de la estructura básica de la red de acopio de datos del espacio público.

Mapas-montaje: son interpretaciones más integrales de la visión tridimensional de cada caso analizado a partir de sus distintos niveles de análisis en sus respectivas capas (forma, entorno, significado y sentir).

**Tradición y modernidad**

"Preceda ser que inconscientemente el evento se enmarca como una especie de contrapunto a la vida urbanizada del lugar, como si fuera una competencia de fuerzas entre la tradición y la expansión de la mancha urbana. Lo festivo (la tradición) consolida su lugar existencialmente."

"Es un guño de confianza a la comunidad, una manera de enseñar la celebración desde la fe."

"Moverse a través de lo fe se convierte en un acto de resistencia ante su capacidad de compartir el espacio privado y hacer una celebración comunitaria. Uno ve más, se activa el recorrido, el flujo por los recorridos más íntimos del cuerpo de Santa Úrsula. Otro por el espacio cuerpo comunitario. Only connect. El momento bregamos en un mapa de integración."

Lo comunitario versus lo individual.

En este recorrido hay muchos centros. Se comparten corazones.

**Lo comunitario vs lo individualista**

Si bien en este apartado todo ocurre en el corazón de SUX, tomando la idea de flujo, podemos decir que existe una fuerza centrífuga de flujo urbano que se cancelan en el centro, lo energía se concentra y genera una fuerza extraordinaria, el pretexto es la fe.

**Tradición vs modernidad**

Esta realidad es más visible en esta cabecera, provoca una polarización entre sus pobladores

**Respeto a la fe:** "En esta cabecera hay una especie de línea de división que permite hacer más contrastes, por un lado, las antiguas tradiciones y, por otro lado, el fenómeno del poblamiento que las clases medias de la ciudad." Nota de pie de página: Observamos algo muy interesante ya que el documento PDM 2010 consistió el choque entre dos formas de vida en la zona, se dice, entonces que con la gentrificación (proyección social) ocurre una segmentación territorial cuando analizamos el sector terciario en la Delegación Tlalque. "Con relación a la distribución de la PEA, el sector terciario absorbe el mayor número de Población Económicamente Activa con 136,502 pobladores representando el 32.2% en general, se nota sector el que recibe mayor importancia respecto a las ganancias, al valor agregado, al personal ocupado y unidades económicas, sin embargo, muestra un número considerable de grandes unidades económicas dirigidas a una población específica que de acuerdo a su capacidad económica puede tener acceso a los productos y servicios que ahí se ofrecen, lo que revivía una segmentación territorial."

"En una constatación de la presencia de las actividades tradicionales en el entorno urbano. Hemos notado, observamos la necesidad de establecer un diálogo con un pasado reciente que se reconstruye por medio de las actividades y relaciones que establecen un segmento de la comunidad, los llamados nativos y los pares de otras entidades vecinas. (...) Roger Bartra comenta que en ciertos momentos en la historia del pensamiento y del sentir de la conformación del espíritu de la mexicanidad ha habido una necesidad por rescatar tradiciones para fortalecer la idea de identidad. (...) Bartra nos hace reflexionar que los individuos reconstruyen el pasado a nuestro modo y recreamos una idea de lo que fue: no tenemos certeza de que las celebraciones ancestrales hayan sido como la celebración de Santa Úrsula, sin embargo la celebración adquiere dimensiones propias y autónomas." La fe y la febrilidad, según católicos.

Espacio urbano con tradiciones ancestrales, se pueden ver las calles empedradas por el tipo de calles de adobe. Cuenta con un centro moderno versus sus pueblos. La zona norte es protegida por la avenida principal y la sur se refleja en la estructura completa y la construcción ancestral.

"Este es un momento de encuentro muy rico ya que el presente transmite el proceso de intercambio comercial de tiempos antiguos, con los productos ocultos, en su mayoría elementos prehistóricos o productos olemáticos apreciados por los consumidores (lo crema, el queso de Oaxaca, los chocolates, etc.) y otros como los videos y la música que ahora que crece y crea un ambiente especial."

**La madre, imagen de la Virgen María en el trayecto de la madre protectora.** Se analiza la zona como de culto antes que la actividad económica durante su progreso urbano. **Lujo**

La organización ancestral de la zona prevalece y los nativos la cumplen cabalmente. Los nativos validan la tradición contra la ausencia de mancha urbana.

"Una especie de competencia de sentido entre la tradición (al ver un acto de los nativos) y la rápida expansión de la mancha urbana."

**Lo periurbano (Pueblo o colonia?)** Aquí se definen las características de esta zona, que tiene un carácter histórico de pueblo y tradiciones propias de este estado.

**La heterogeneidad y la integración: "Only connect"** "Aquí hacemos una anotación sobre la idea de doble identidad del espacio de la ciudad: la parte se completa como el todo, en estas observaciones se puede constatar este hecho." La convivencia en la polaridad se corrobora interrelación.

**Lo urbano** Valoración de las nuevas poblaciones de la zona principal para salir al exterior de SUX. Se nota una atracción por las nuevas poblaciones. Artesanía principal. Avenida de los transeúntes.

**¿Colonia o Pueblo?** Saber de "pueblo" en la plaza.

**Doble identidad**

**Intercambio** En este caso se identifica que los vendedores de comida o bien son estruendos o bien vendedores de otros platos pero se les permite crecer sus negocios.

**El futuro** Alargaría del pasado en el presente creado por los pobladores originarios de SUX.

**Diálogo** "En este caso la palabra clave es apoyo, se dice, hay una parte en el espacio cercano a la plaza, en el centro de la cabecera, lugar estratégico, donde existe asistencia del gobierno para solucionar problemas sociales importantes sobre el sentir de su población, como son la educación y la vivienda infraestructura."

**Apoyo** "Este lo convivencia entre los comerciantes lugareños y los comerciantes de fuera así como los consumidores que se ven son "involuntarios" ya conocidos. El importante observar en este fragmento el elemento de la música, los imágenes, el fondo, los sonidos, los pequeños ruidos que se hacen. Podemos hablar de la tradición, los pobladores clave, la interacción, el diálogo, el intercambio, la convivencia, mostrándose en el video."

**Vialidad** Crea dispositivos o los nuevos poblaciones acostumbrados a transportarse por vehículos particulares. Lo curioso es que los dispositivos son los provocadores del problema.

**Flujo peatonal** La sobrepoblación de vehículos particulares ocasiona con el deficiente transporte colectivo ha creado un nuevo problema de tráfico de su calle principal a ciertas horas. Hay deficiente sistema de banquetas, sin embargo, existe mucho flujo peatonal.

Se corrobora la dinámica de doble, punto de intercambio o punto de información principalmente servicios de apoyo. En la llamada "zona de encuentro" existe la mezcla de negocios y casas habitación, organización prevista en los programas de uso de suelo de la delegación.

Se corrobora la dinámica de doble, punto de intercambio o punto de información principalmente servicios de apoyo. En la llamada "zona de encuentro" existe la mezcla de negocios y casas habitación, organización prevista en los programas de uso de suelo de la delegación.

Se corrobora la dinámica de doble, punto de intercambio o punto de información principalmente servicios de apoyo. En la llamada "zona de encuentro" existe la mezcla de negocios y casas habitación, organización prevista en los programas de uso de suelo de la delegación.

Se corrobora la dinámica de doble, punto de intercambio o punto de información principalmente servicios de apoyo. En la llamada "zona de encuentro" existe la mezcla de negocios y casas habitación, organización prevista en los programas de uso de suelo de la delegación.

**El futuro** Alargaría del pasado en el presente creado por los pobladores originarios de SUX.

Se corrobora la dinámica de doble, punto de intercambio o punto de información principalmente servicios de apoyo. En la llamada "zona de encuentro" existe la mezcla de negocios y casas habitación, organización prevista en los programas de uso de suelo de la delegación.

Se corrobora la dinámica de doble, punto de intercambio o punto de información principalmente servicios de apoyo. En la llamada "zona de encuentro" existe la mezcla de negocios y casas habitación, organización prevista en los programas de uso de suelo de la delegación.

Se corrobora la dinámica de doble, punto de intercambio o punto de información principalmente servicios de apoyo. En la llamada "zona de encuentro" existe la mezcla de negocios y casas habitación, organización prevista en los programas de uso de suelo de la delegación.

	SENTIR
Corazón	Capa del sentir: el corazón
Sendas	Capa del sentir: sendas
Piel	Capa del sentir: bordes, piel
Cuerpo	Capa del sentir: heridas, cuerpo
Nodos e hitos	Capa del sentir: nodos, hitos

Imagen 5. Ejemplo de un mapa-montaje que surge de la estructura básica de la red de acopio de datos del espacio público.

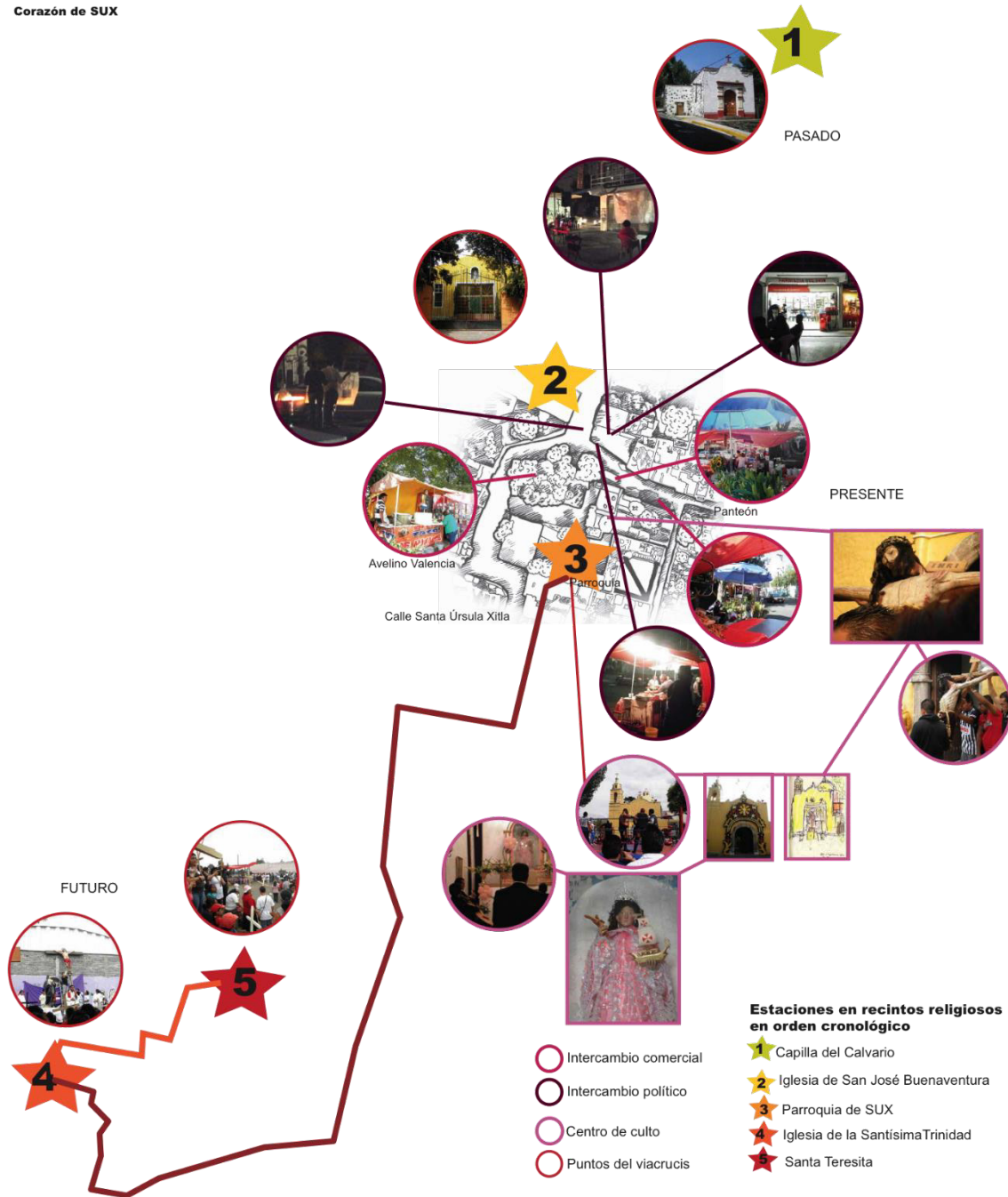


Imagen 6. Ejemplo de un mapa-montaje de imágenes que surge de la estructura básica de la red de acopio de datos del espacio público.

De esta manera pude armar varios conglomerados que visualmente y en un rápido golpe de vista resumían el sentir de la ciudad en un estudio de caso.

### **Los otros montajes que son el montaje...**

A partir de la experiencia del reacomodo de datos inspirados en el montaje benjaminiano identifiqué algunos gratos ejemplos de su materialización en los campos del diseño y del arte. Evidentemente los ecos de la voz benjaminiana se encuentran en muchos aspectos a través de una visión del mundo que emerge como respuesta a la vida moderna desde el siglo XIX. Nos podríamos remontar a la visión de Montaigne<sup>14</sup> sobre el nacimiento del ensayo como una forma de reflexionar sobre el mundo moderno, desde esta perspectiva, es que viene esta identificación. Como hemos visto, el mundo moderno trajo nuevos modos de reestructurar el pensamiento y existen varios autores que coinciden en esta mirada no lineal de pensamiento, en su

momento no fueron bien recibidos, pero en la actualidad sus estructuras mentales son reconocidas y aplicadas en el mundo de la ciencia, la tecnología y las artes. Con respecto a las actividades proyectuales, evidentemente estos modelos de pensamiento son bien recibidos y aplicados debido a las estructuras en el cine y los medios de comunicación que influyen a otros medios. A continuación, vamos a comentar tres casos que a mí me parecen sumamente ricos como ejemplos que de alguna manera u otra tocan o hacen un guiño al montaje surrealista, al ensayo visual o a cualquier otra manera de nombrar los procesos actuales de organización en la materialización de la memoria desde el trabajo proyectual. Me voy a referir al caso del diseño editorial que se realizó para el libro de Celia Fanjul *Arnaldo Coen donde empieza el silencio en el espacio tiempo* y a las curadurías de exposiciones de 2017.

---

<sup>14</sup> Claudia Kerik hace una revisión interesante sobre la importancia de Montaigne en la nueva estructura decimonónica llamada ensayo e

inaugurada por este autor. Ver "De Montaigne a Benjamin" en la revista *Letras Libres* de febrero 2010, pp. 42 a 46.



### 1. Sobre la propuesta editorial

En el campo del diseño editorial, me ha llamado mucho la atención el caso de la edición por parte del programa editorial de CyAD UAMX, del libro de la Maestra Celia Fanjul llamado *Arnaldo Coen, donde empieza el silencio en el espacio tiempo*, como resultado de su tesis de maestría en Historia del Arte. El libro salió a la luz en 2016. El cuidado editorial estuvo a cargo del profesor Gonzalo Becerra Prado y la edición estuvo hecha por Rocío Arias Puga y Alejandra López Iriarte. La maestra Fanjul, ella misma artista visual, tiene una manera muy peculiar de adentrarnos al mundo del artista plástico. El trabajo editorial hizo posible que la autora pudiera darnos cuenta del proceso creativo del artista Arnaldo Coen en un conglomerado de múltiples voces contadas al mismo tiempo. Celia nos permite contextualizar el caso que va explicándonos de la obra de Coen con elementos exegéticos que nos ayudan a enriquecer y comprender mejor lo que nos está explicando. Al mismo tiempo que nos muestra la obra impresa a color, nos está ofreciendo una

artístico internacional en que sucedía la creación de dicha obra y nos muestra ejemplos de otros autores para que entendamos claramente el contexto, y nos da su propia opinión al respecto. La imagen que se nos queda es multisensorial y tridimensional, y todo se obtiene con el documento impreso. Me parece que el logro que se hizo editorialmente nos transmite toda la información que la maestra Fanjul nos quiso compartir con su trabajo. El resultado es un libro exquisito y disfrutable, nutrido y rico. La estructura me parece semejante a lo que se hizo en la exposición de *Atlas...* en el Centro Cultural de España, pero sin necesidad de los medios audiovisuales con que contaba la exposición. Es decir, tal como lo logró Benjamin en su texto, de manera meramente escrita y sin ningún apoyo visual más que el de la imagen que el mismo texto nos evoca; gracias al diseño editorial y al uso de imágenes y elementos exegéticos, podemos apreciar una atmósfera específica que la autora nos quiere mostrar del artista en cuestión. Obviamente durante el cuidado editorial no hubo intención

benjaminiana, así, la evocación a citas es un dispositivo orgánico, para crear ciertas atmósferas en específico. De esta manera se conserva la memoria a una aproximación del espíritu creador de Coen. El diseño editorial en este caso sería un punto intermedio entre la imagen evocada del texto escrito y la imagen explícita de una exposición en la organización de la materialización de una propuesta proyectual.



Imagen 7. Página editorial del libro *Arnaldo Coen, donde empieza el silencio en el espacio tiempo*, de Celia Fanjul. Se puede apreciar el trabajo reticular donde se acomoda una imagen, el texto y unas observaciones al texto.

## 2. Sobre las propuestas curatoriales

En el campo del arte, se han organizado grandes exposiciones apoyadas en el pensamiento de Benjamin y Aby Warburg en los últimos años; pareciera ser que los modos de pensar tan abiertos y ambiguos ceden la posibilidad del orden creativo en cuanto a la imagen contemporánea se refiere. Pareciera ser que estamos revalorando otros modos de pensamiento no lineal, lo cual celebros. Entre otras curadurías especiales y como antecedente, en 2015 la Bial de Venecia tuvo la curaduría de Okwui Enwezor y el título de la Bial fue “All the world’s futures” o “Todos los futuros del mundo”, inspirado en notas de Walter Benjamin. Evidentemente fue una curaduría riesgosa debido a la búsqueda de los organizadores por hacer una Bial más inclusiva y eso se notó <sup>15</sup> Revisemos a vuelo de pájaro otras interpretaciones curatoriales basadas en el montaje.

<sup>15</sup> Para más información sobre la Bial de Venecia de 2015 sugiero leer mi artículo “Venecia, ciudad albergue del arte contemporáneo” en la *Revista*

*Espacio Diseño* no. 243 de agosto-septiembre de 2016.

a) Los Pasajes parisinos en Nueva York

En 2017 hubo una curiosa exposición en el Museo Judío de Nueva York: la exposición “The ARCADES: Contemporary Art and Walter Benjamin”, curado por Jens Hoffmann, donde se reunieron obras de 36 artistas, correspondientes a los 36 “convolutos” del libro inconcluso de Benjamin. Ese fue el criterio del curador, con apoyo de Caroline A. Jones, Vito Manolo Roma y el poeta Kenneth Goldsmith. En dicha exposición, cada artista hace una interpretación personal a cada sección que se corresponde a un tema tratado por Benjamin, por ejemplo, la moda o Marx o el polvo, asimismo, para cada sección hay una intervención poética de Goldsmith. Es una propuesta compleja, dispar y a la vez unificada: trozos de modos de pensar y materializar distintos reunidos para así homenajear a este importante pensador. En el catálogo, la

directora del museo Claudia Gould explica parte de la evocación benjaminiana por el flâneur en la curaduría, una búsqueda por lo espontáneo, azaroso y serendipítico.<sup>16</sup> Asimismo Jens Hoffmann retoma como punto importante en el espíritu benjaminiano la no linealidad de sus textos que permiten el juego poético en la comunicación con los artistas evocadores.<sup>17</sup>

Anteriormente han existido varias curadurías basadas en pensamientos benjaminianos, pero ésta en especial me ha llamado la atención por la relación tan directa con su libro de los pasajes. El resultado es un amasijo fino con diversos exponentes del arte contemporáneo conectados con la poesía de Kenneth Goldsmith. El trabajo editorial merece especial interés por la disposición para cada artista y su respectivo poema.

---

<sup>16</sup> “*The Arcades: Contemporary Art and Walter Benjamin* recreates the experience of the flâneur, with visitors and readers encountering ideas, themes, and urban characters seemingly by chance. Just as a flâneur roams the city with no particular purpose in mind other than to indulge in the act of observing, this book and exhibition are non linear in structure, encouraging wandering and serendipitous discoveries.” Claudia Gould. 2017.

Catálogo a la exposición *The Arcades: Contemporary Art and Walter Benjamin*. P.8.

<sup>17</sup> “Rather than offering a complete, coherent, uniform system of ideas, his is a fragmented, unfinished, open and sometimes even contradictory Project, seemingly inviting us to finalize his considerations and reflections from our own point of view”. Jens Hoffmann, ídem. p. 13.

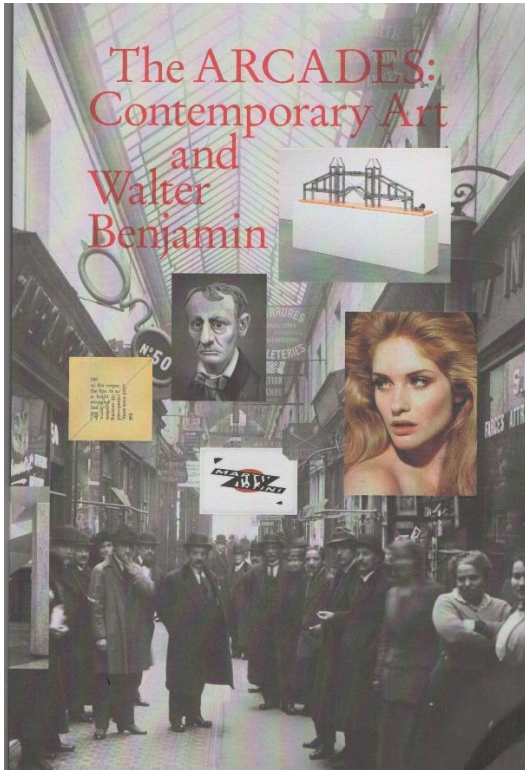


Imagen 8. Portada del catálogo a la exposición The Arcades: Contemporary Art and Walter Benjamin

b) Sobre la curaduría de Georges Didi-Huberman a la exposición *Sublevaciones* en el MUAC.

En esta exposición Georges Didi-Huberman se concentra en la estructura organizativa y conceptual de Aby Warburg, aunque ya en 2010 y 2011 había realizado en el Museo Reina Sofía la exposición *Atlas, o como llevar el mundo a cuestas*, evidente homenaje a este pensador. Como antecedente, Warburg

creó, entre 1924 y 1929, el *Atlas Mnemosyne* (otra obra inconclusa) como una manera de contar a través los traslapes y recorridos transversales de los símbolos de las imágenes de todos los tiempos.

Didi-Huberman trae a México una exposición itinerante fuerte, profunda, difícil, altamente politizada y sumamente sensible. —“¿Qué nos subleva?”— Nos pregunta Didi-Huberman, y continúa, en el planteamiento de la exposición:

...una serie de fuerzas psíquicas, corporales, sociales. La exhibición trata entonces de todo tipo de desórdenes sociales, agitaciones políticas, insomnias, revueltas, agitaciones y revoluciones mediante más de 250 obras, entre manuscritos, documentos, pinturas, dibujos, grabados, fotografías y películas, que muestran cómo los artistas han abordado estos temas en diferentes momentos históricos.<sup>18</sup>

En la organización de la exposición Didi-Huberman divide cuatro grandes ámbitos: Elementos (desencadenados), Gestos (intensos) Palabras (exclamadas), Conflictos

<sup>18</sup> Tomado de la página web que presenta la exposición en MUAC: <http://muac.unam.mx/exposicion/sublevaciones>

(encendidos) y Deseos (indestructibles).<sup>19</sup>

La exhibición da cuenta de múltiples visiones y puntos de vista sobre el estado de las cosas del mundo actual con el diálogo de voces de otros tiempo y contemporáneos.

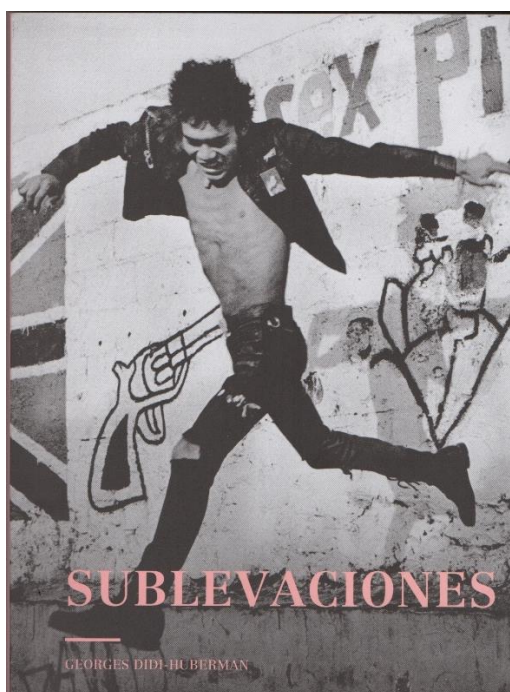


Imagen 9. Portada del catálogo *Sublevaciones*

### Breve conclusión

Por medio de estos ejemplos, mi intención es exhibir las posibilidades que tienen otros modos de organizar las ideas, diferentes o alejados del campo académico que nos pueden nutrir y

ayudar a comprender mejor: 1. el acto creativo y dos, el pensamiento proyectual. Las posibilidades organizativas son tantas como ideas surjan. No hay recetas finales ni dogmáticas, y es algo que nos enseñan Benjamin y Warburg. Walter Benjamin ha sido para mí un claro ejemplo de los procesos de ambigüedad, contradicción, ensayo y error, rechazo, complejidad propia de todo trabajo creativo. Sin el trabajo creativo no hay pensamiento creativo. El montaje es sólo un dispositivo organizador, pero puede haber miles. Como hemos podido apreciar, también hay múltiples interpretaciones a los conceptos heredados de estos pensadores. Lo importante radica en la manera en la que podemos entender mejor la manera de organizar nuestras ideas proyectuales. Me pareció interesante mostrar, aunque de manera muy diversa, los diferentes campos en los que se usan estos dispositivos organizadores coincidentes, en el campo de la investigación académica, el diseño editorial y la curaduría en el arte contemporáneo.

---

<sup>19</sup> *Idem.*

Espero que estas notas enriquecidas después de su presentación sean interesantes para los lectores de las memorias de la Mesa de “Métodos y prácticas en el arte y el diseño” en el contexto del Simposio “Límites y Traslapes”. Agradezco a los organizadores del mismo por incluir estas reflexiones en su programa.

### **Bibliografía**

Arendt, Hannah. 1971, *Walter Benjamin; Bertolt Brecht; Hermann Broch, Rosa Luxemburgo*. Barcelona, Ediciones de Bolsillo, Anagrama.

Benjamin, Walter. 2007. *El libro de los pasajes*. Madrid, Akal.

Didi-Huberman, Georges. 2008. *Ante el tiempo, filosofía y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.

Didi-Huberman, Georges. 2017. *Subelevaciones*. Catálogo de exposición. México. MUAC, UNAM.

Fanjul, Celia. 2017. *Arnaldo Coen, donde empieza el silencio en el espacio tiempo*, México, UAMX.

Flores, Martha. 2014. *Viaje por la ciudad del cuerpo. Tesis para obtener el grado de doctora en diseño, línea de investigación Estudios Urbanos*. UAM-Azcapotzalco. Se puede consultar en:

<http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/2476>

Flores, Martha. 2016. “Venecia, ciudad albergue del arte contemporáneo”. En *Revista Espacio Diseño* no. 243. Septiembre. México, UAM-X.

Klerik, Claudia. 2010. “De Montaigne a Benjamin”. En *Revista Letras Libres*. Febrero. México.

*The Arcades: Contemporary Art and Walter Benjamin*. 2017. NYC. The Jewish Museum.

Opitz, Michael y Wizisla, Erdmut. 2014. *Conceptos de Walter Benjamin*. Buenos Aires, Las cuarenta.

### **Documentación electrónica**

<https://www.circulobellasartes.com/benjamin/termino.php?id=1835>

<http://proyectoidis.org/georges-didi-hunerman/>

[http://www.revistalindes.com.ar/contenido/numero6/nro6\\_art\\_lopez.pdf](http://www.revistalindes.com.ar/contenido/numero6/nro6_art_lopez.pdf)

[https://monoskop.org/images/b/bd/Benjamin\\_Walter\\_Atlas\\_Constelaciones.pdf](https://monoskop.org/images/b/bd/Benjamin_Walter_Atlas_Constelaciones.pdf)

<https://www.circulobellasartes.com/benjamin/index.php>

<http://www.ccemx.org/html/actividades.html?idev=631>

<https://www.europapress.es/cultura/noticia-exposicion-walter->

---

benjamin-constelaciones-  
ofrece-recorrido-inedito-puede-  
llevar-casa-  
20101117122246.html

<https://www.youtube.com/watch?v=PwIG5gHQM>

<http://muac.unam.mx/exposicion/sublevaciones>

## El paratexto gráfico del discurso fílmico

Araceli Soní Soto<sup>1</sup> y Darío González  
Gutiérrez<sup>2</sup>

### Introducción

Una obra cinematográfica, como cualquier producto cultural, no está aislada; forma parte del conjunto de la producción humana que se extiende en el tiempo. Tiene relación con las obras anteriores y posteriores, pero también con textos laterales, accesorios y complementarios. Estos son sus paratextos, como títulos, notas, críticas, entrevistas. También incluimos los productos que la promocionan, como anuncios, portadas y carteles.

Con base en los conceptos de Mijaíl Bajtín, Julia Kristeva y Gérard Genette, en este artículo comenzamos por explicar a la obra cinematográfica como un enunciado, con una significación completa, y aclaramos su relación con sus paratextos gráficos. Después, estudiamos la relación histórica entre el arte y el diseño de la

comunicación gráfica con la impresión de portadas de libros y carteles comerciales. Posteriormente, analizamos el surgimiento de la promoción del cine mexicano y exponemos las características y los lineamientos para el diseño de sus paratextos gráficos: afiches y portadas. Para ejemplificar esto, tomamos como base la adaptación de la novela *La naranja mecánica*<sup>3</sup> de Anthony Burgess llevada al cine por Stanley Kubrick. Sostenemos que el diseño debe representar el género –literario y cinematográfico– y la esencia de la obra mediante una adecuada organización formal y una clara exposición de la información sobre su presentación, en una composición atractiva que invite al público a disfrutarla.

### I. La transtextualidad en la producción cinematográfica

Toda producción cultural forma parte de una cadena discursiva, que se extiende en el tiempo, y se entrecruza con otros

---

<sup>1</sup> Doctora en Letras Modernas, Departamento de Educación y Comunicación, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

<sup>2</sup> Doctor en Ciencias Sociales, Departamento de Métodos y Sistemas, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco

<sup>3</sup> *A Clockwork Orange*.



productos: hacia atrás con las obras que la influyeron y hacia adelante con las obras que vendrán después y que ella misma afectará. Al concebir a la obra artística –literaria o cinematográfica– como un enunciado con una significación completa, es decir, como un texto o un discurso, entendemos sus relaciones en la cadena de significaciones temporales como cruces textuales.<sup>4</sup> Gérard Genette los denomina transtextuales y les asigna diversas modalidades, una de ellas es el paratexto: ciertas referencias de una obra literaria, como títulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, notas, comentarios.<sup>5</sup> Las portadas, las contraportadas, las cuartas de forros son paratextos que contienen estas indicaciones. En las películas tenemos los logotipos de las productoras y los créditos, que comúnmente se proyectan al principio o al final. Una obra también puede ser paratexto de otra, como los libros sobre algún autor, pues generalmente explican los procesos de creación de productos específicos.

---

<sup>4</sup> Mijaíl Bajtín, 2011: 27, 33; 2012: 192-195; Julia Kristeva, 1981: 188-195.

<sup>5</sup> Gerard Genette, 1989: 10-13.

Consideramos que los promocionales también son paratextos de las obras. Al principio, en el cine teníamos no sólo carteles, sino anuncios en los periódicos y revistas, volantes, convites con música y cohetes, programas de mano, tarjetas con fotogramas o con retratos de estudio, cartelitos postales, transparencias de vidrio, programas ampliados, pequeñas cartulinas, automóviles con cartelones, grandes anuncios en los exteriores de las salas.<sup>6</sup>

En *Dialéctica de la Ilustración* Max Horkheimer y Theodor W. Adorno mostraron que la industria cultural funciona como un complejo de medios que realiza productos en serie. Éstos se retroalimentan entre sí, unos como paratextos de otros: una revista de variedades se refiere a piezas musicales que se escuchan en la radio y en obras teatrales; éstas, a su vez, remiten a películas en las que encontramos las mismas estrellas de la radio y la televisión.<sup>7</sup> Esto, que los autores escribieron hace más de setenta años, se ha reproducido de manera exponencial.

<sup>6</sup> Armando Bartra, 2017: 92-93.

<sup>7</sup> Max Horkheimer y Theodor W. Adorno, 2001: 165-212.

Las grandes producciones de Hollywood, como *Star Wars*, tienen infinidad de nuevos paratextos promocionales: disfraces, muñecos, video juegos, libros, historietas, aplicaciones para celular. Todo esto contribuye a la mercantilización de las películas y las convierte en productos consumidos por el gran público.

Más allá de los artículos promocionales, en la década de los noventa Robert Stam mostró algunos paratextos del cine, por ejemplo, los extras que encontramos en los discos compactos de video con biografías, filmografías, entrevistas, *trailers*, explicaciones sobre el rodaje, secuencias filmadas que no entraron en la edición final.<sup>8</sup> El desarrollo de internet contribuye a incrementarlos mediante las páginas electrónicas de las productoras, los directores, los actores. Además, cada película tiene su propia página y el público crea sus propios paratextos, como páginas de Facebook

o blogs con contenidos cinematográficos.

## II. Los paratextos gráficos y la relación del arte con el diseño

La relación entre el arte y el diseño de la comunicación gráfica se remonta siglos atrás. En la segunda mitad del XV, gracias al desarrollo de la imprenta, se realizan libros ilustrados,<sup>9</sup> lo que implicó el diseño de dos sistemas visuales –texto e imágenes– que cambiaron la manera de percibir y procesar la información. Esto tuvo lugar en Alemania con la colaboración de impresores, grabadores e ilustradores. Cerca del año 1460 Albrecht Pfister imprimió el primer libro con ilustraciones: *El agricultor de Böhmen*.<sup>10</sup> Las ciudades de Asburgo y Ulm, donde se imprimían naipes e imágenes religiosas, se convirtieron en centros de producción de libros ilustrados.<sup>11</sup> Una manera de darle presencia a los nuevos libros fue la invención de la portada; la primera fue impresa por Johann Fust y Peter

---

<sup>8</sup> Robert Stam, 2014: 74-75.

<sup>9</sup> Son parte de los conocidos como ‘incunables’. Del francés *incunable* se deriva del latín *cūna*, ‘ropa de bebé’. La palabra fue utilizada por los intelectuales del siglo XVII para designar a los libros producidos

desde la invención de los tipos móviles de Gutenberg hasta finales del XV (Meggs, 2010: 103).

<sup>10</sup> *Der Ackerman Ans Böhmen*.

<sup>11</sup> Philip B. Meggs, 2010: 104-105.

Schoeffer en 1463. Y los *ex libris* manuscritos con las señas del propietario se imprimieron y se pegaron en la parte frontal añadiendo la marca comercial del impresor. El más antiguo que se conoce, de 1450, es el del capellán Hans Iglar.<sup>12</sup>

En 1473 Johann Zainer imprimió el libro de Boccaccio *De mujeres famosas*,<sup>13</sup> en el cual empleó ochenta grabados en madera; desde entonces se comenzaron a utilizar los grabados para la edición de varios libros.<sup>14</sup> Otro avance en el diseño editorial fue el de Gunther Zainer: en 1475 agregó a los libros ilustrados áreas con textura y negros densos que le dieron variedades tonales a las páginas. A finales del siglo Anton Koberger, de Nuremberg, se convirtió en el impresor más prestigiado de Alemania. Produjo grandes libros como el *Shatzbehalter*, un tratado religioso de 1491 elaborado con la colaboración del pintor, ilustrador y grabador Michael Wolgemuth, quien realizó noventa y dos grabados de página completa. Dos años más tarde Koberger participó en la edición de la

*Crónica de Nuremberg* en alemán y latín, con mil ochocientas nueve ilustraciones grabadas. Wolgemuth fue nuevamente contratado para hacer las ilustraciones y otros trabajos de impresión junto con su yerno, Wilhelm Pleydenwurff. Y es probable que Albrecht Dürer, ahijado de Koberger, haya participado en la elaboración de ilustraciones para la *Crónica de Nuremberg*.<sup>15</sup> De cualquier manera, Dürer se convirtió en pintor y diseñador gráfico, publicó varios libros ilustrados, como *El apocalipsis*, *La gran Pasión*, *Vida de la Virgen* y el *Tratado sobre las proporciones humanas*.<sup>16</sup> Además de ilustrar libros, Dürer fue diseñador tipográfico: ideó un sistema modular para el diseño editorial y sus iniciales romanas son una importante contribución en el diseño del alfabeto. Su discípulo, Hans Schäuflien, diseñó las ilustraciones del libro *Teuerdank de Pfintzing*. Pintores como Hans Holbein el Joven, Lucas Cranach el Viejo y sus dos hijos fueron otros, entre muchos artistas, que trabajaron en la ilustración

---

<sup>12</sup> Ernesto De la Torre, 1994: 31.

<sup>13</sup> *De Mulieribus Claris*.

<sup>14</sup> Philip B. Meggs, 2010: 104-105.

<sup>15</sup> *Nuremberg Chronicle; Liber Chronicarum*.

<sup>16</sup> *De Symmetria Partium Humanorum Corpum*.

de libros<sup>17</sup> que conocemos como incunables.<sup>18</sup>

Con el tiempo se diversificaron las técnicas de impresión mediante la litografía, la serigrafía, el fotograbado, entre otras, y apoyaron la edición de libros ilustrados, muchos de ellos artísticos, y contribuyeron a la difusión de sus contenidos. Y a mediados del siglo XIX encontramos que el arte se vincula con una nueva modalidad del diseño gráfico: los carteles comerciales para los espectáculos de las ciudades.

Jules Chéret, un estudiante de pintura en París, se destacó por la gran cantidad de afiches comerciales que diseñó con un vivaz colorido y un estilo dinámico.<sup>19</sup> Chéret entendió muy bien la funcionalidad que debían tener estos productos para transmitir los mensajes de manera clara y utilizó el lenguaje popular y el sentido artístico: con la técnica litográfica entrelazó formas lisas para definir cuerpos sólidos y dar movimiento a sus composiciones.

Otros artistas siguieron su ejemplo, como Alphonse Mucha y Henri de Toulouse-Lautrec, quien tenía una fuerte influencia de Edgar Degas, los impresionistas y el arte japonés. En 1891 comienza a utilizar la litografía para realizar obras artísticas y carteles comerciales con un estilo muy vivo y expresivo.<sup>20</sup>

Chéret también es el primer diseñador de carteles para el arte cinematográfico, le siguen Henri Brispot, M. Auzolle y Louis Coulet quienes componen afiches para las películas de los hermanos Lumière. A principios del siglo XX la producción se difunde a Alemania, Inglaterra y Estados Unidos.<sup>21</sup> La industria hollywoodense promocionó sus películas por este medio y en 24 años, de 1937 a 1961, imprimió como 200 millones de carteles para ocho mil largometrajes.<sup>22</sup>

En México, el cartel de cine más antiguo que se registra data de 1923; fue diseñado por un autor desconocido para promocionar la película *Sacrificio por*

---

<sup>17</sup> Philip B. Meggs, 2010: 106-119.

<sup>18</sup> Ver nota 9.

<sup>19</sup> John Barnicoat, 2003: 7-20; Philip B. Meggs, 2010: 248,249.

<sup>20</sup> Muchas veces realizaba sus posters de memoria, sin ayuda de bocetos (Meggs, 2010: 261).

<sup>21</sup> Armando Bartra, 2017: 54.

<sup>22</sup> Armando Bartra, 2017: 60.

amor, de Francisco García Urbizu. Desde mediados del siglo XX la producción de afiches cinematográficos fue acaparada por un par de empresas que subcontrataron talleres de impresión, mientras que varios diseñadores prefirieron permanecer en el anonimato con tal de evadir las cuotas sindicales. La impresión de carteles en México entre 1936 y 1956 fue de tres millones para 1,522 películas, cerca del 2% de lo producido en Estados Unidos.<sup>23</sup>

### III. El diseño de los paratextos gráficos de cine

En este apartado nos concentramos en explicar los lineamientos que se deben tener en cuenta en el diseño de dos tipos de paratextos para la presentación y promoción de largometrajes convencionales y obras literarias: los carteles de cine y las portadas de los libros y los discos compactos, tanto las obras de origen o hipotextos, como de las basadas en ellos: los hipertextos.<sup>24</sup>

Bajtín mostró que los enunciados no están sueltos ni son producto de un habla individual, se desarrollan en el diálogo entre los hablantes. Por esto, los discursos tienen características definidas que permiten su comprensión dentro de un contexto, es decir, tienen un género que determina su estilo.<sup>25</sup> Por esto es que hablamos de cierta manera cuando estamos en la escuela y de otra cuando estamos en el trabajo o con los amigos.<sup>26</sup> Y lo mismo podemos decir para el cine; cada película va dirigida a un público que busca cierto tipo de lenguaje, es decir, un género cinematográfico. El diseñador debe conocer cuál es el género de la película y manejar sus elementos estilísticos con el fin de realizar una composición que invite al espectador a disfrutarla.<sup>27</sup>

Un cartel debe condensar la esencia de la obra cinematográfica: un discurso visual y auditivo de dos horas aproximadas de duración lo traduce a una ilustración, compuesta por

<sup>23</sup> Armando Bartra, 2017: 95-101.

<sup>24</sup> Tipos de transtextualidad (Genette, 1989: 10-13).

<sup>25</sup> Mijaíl Bajtín, 2011: 41

<sup>26</sup> Mijaíl Bajtín consideró erróneo al análisis estructural que se centra en la forma misma sin considerar las características genéricas de los discursos.

<sup>27</sup> Estos son dos de los aspectos del diseño gráfico considerados por María del Valle Ledesma (2010): el "hacer-saber" (la información esencial que debe presentar un diseño) y el "hacer-hacer" (su carácter persuasivo). Un tercero es el "hacer-leer" (su organización formal).

imágenes y texto escrito, que se ve de un golpe, lo que Robert G. Scott llama valor de atracción.<sup>28</sup> Por su parte, Abraham Moles y Joan Costa calculan que la “visión instantánea del afiche” aproximadamente es de 1/5 de segundo, proceso que se da en tres instancias: estimulación, focalización y percepción. La calidad del cartel y la disposición del receptor pueden alargar el proceso a 2 segundos, un “tiempo cualitativo”: de contemplación y disfrute estético”. De ahí hasta los 15 segundos se pasa al “interés y la fascinación visual”.<sup>29</sup> Hacia adelante hablaríamos ya del valor de atención que Scott destina a la obra artística: el espectador la observa con cuidado durante más tiempo.<sup>30</sup>

Para darle el valor de atracción a un cartel lo mejor es tratar sólo un tema, con predominio de las imágenes sobre el texto con un argumento único que no rebase las 20 palabras<sup>31</sup> y que funciona como anclaje, es decir, que dirija la ambigüedad y polisemia de las imágenes hacia un significado concreto.<sup>32</sup> El

conjunto de la composición debe impactar, por esto se suelen utilizar formas sencillas, colores llamativos, contrastantes y mensajes directos. Para sorprender también se presentan motivos poco comunes que den originalidad. Todo esto implica un proceso de síntesis y abstracción de la obra cinematográfica, por lo cual el diseñador debe conocerla muy bien.<sup>33</sup>

Un cartel es efímero: su exposición en las calles, las salas de cine y otros lugares no durará mucho tiempo. También es impersonal, pues sus propietarios son las compañías productoras y distribuidoras, no seres individuales. Estas dos características difieren en las portadas: forman parte de libros o discos que se exponen para su venta en librerías y otras tiendas, pero finalmente los compra un sujeto que se los lleva a su casa y genera un sentido de pertenencia, un cierto lazo afectivo con el producto cultural. Aparentemente, en este caso sería más importante el valor de atención que el de atracción, pues el

<sup>28</sup> Robert Guillam Scott, 2000: 22-49.

<sup>29</sup> Abraham Moles y Joan Costa, 2005: 90.

<sup>30</sup> Robert Guillam Scott, 2000: 22-49.

<sup>31</sup> Abraham Moles y Joan Costa, 2005: 90.

<sup>32</sup> Roland Barthes, 1986: 29-47.

<sup>33</sup> Muchas veces esto no fue así. Al escribir sobre los carteles del cine mexicano de la ‘Época de Oro’, Armando Bartra (2017: 32) muestra que los diseñadores raras veces veían las películas: hacían su trabajo con base en sinopsis y fotogramas.

dueño dispondrá de tiempo suficiente para contemplar la portada del libro o la película que disfrutará. Sin embargo, las empresas de comercialización siguen dándole más importancia al valor de atracción, pues para la venta lo que cuenta, muchas veces, son los pocos minutos que el cliente está en el negocio buscando mercancías que compiten entre sí. Por esta razón, en algunos casos encontramos que las portadas adoptan principios de diseño similares a los del cartel.

#### **IV. El ejemplo de *La naranja mecánica***

Veamos, por ejemplo, el caso de *La naranja mecánica*,<sup>34</sup> película de Stanley Kubrick<sup>35</sup> adaptada de la novela homónima de Anthony Burgess,<sup>36</sup> publicada en 1962 por la editorial William Heinemann. Se trata de una historia futurista, una comedia negra de extrema violencia juvenil en la ciudad de Londres. Alex, el protagonista, es el líder de una pandilla que comete crímenes abominables hasta que es apresado por la policía. Para salir de la cárcel se

somete a un tratamiento psicológico, llamado *Ludovico*, que elimina sus pulsiones sexuales y agresivas. El método funciona: Alex queda convertido en un ser completamente inofensivo, incapaz de hacer el mal y también de defenderse. Al regresar a la calle se irá encontrando con cada una de las personas a las que dañó y se vengarán de él: lo maltratarán hasta llevarlo a un intento de suicidio. Queda afectado físicamente, pero su psique se normaliza y sus pulsiones regresan. Ante el escándalo, los funcionarios del gobierno lo sobornan para que no hable con la prensa sobre el tratamiento: le ofrecen muy buen trabajo y mucho dinero.

La primera portada fue diseñada por Barry Trangrove.<sup>37</sup> En la parte superior tenemos el título del libro con un juego tipográfico, inmediatamente abajo el nombre del autor. El dibujo irregular de la cara del protagonista ocupa la mayor parte de la portada que tiene un fondo color rosa. Con un ojo más grande que otro y una expresión de

---

<sup>34</sup> *A Clockwork Orange*.

<sup>35</sup> Stanley Kubrick, 1971.

<sup>36</sup> Anthony Burgess, 2017.

<sup>37</sup> Biblio Inc., 2018.

enojo, Alex grita una grosería, en jerga nadsat,<sup>38</sup> representada con un globo color naranja.

Para la adaptación, Kubrick se basó en la edición norteamericana del libro<sup>39</sup> que elimina el último capítulo: el 21. Esto alteró el sentido de la obra, pues ahí se narra lo que le sucede a Alex cuando llega a la mayoría de edad, los 21 años; le surge la aspiración para reformarse y constituir una familia. Pero el filme termina cuando Alex es sobornado por los funcionarios del gobierno y es probable que, en un futuro, continúe su carrera criminal con el aval del régimen.<sup>40</sup>

El cartel, diseñado por Philip Castle,<sup>41</sup> toma imágenes de la película para anunciar la vitalidad juvenil que satisface, de manera brutal, sus pulsiones. La violencia es representada por formas angulares: un triángulo al centro enmarca al protagonista y a un

maniquí femenino del bar *Korova*, donde los delincuentes ingieren droga para estimularse antes de sus juergas. Encontramos elementos distintivos de Alex: el bombín, su ojo asesino con una gran pestaña negra,<sup>42</sup> su puño con un cuchillo. Un gran ojo flotante entre Alex y el maniquí nos habla de un tema principal de la película: la vigilancia, la prisión, el control del gobierno sobre la conducta de los ciudadanos mediante tratamientos psicológicos para volverlos autómatas.<sup>43</sup> A esto se debe el título de la obra: la naranja es un elemento natural, fresco y jugoso, que es convertido en una máquina sin pulsiones mediante el tratamiento Ludovico.<sup>44</sup>

Penguin Books decidió hacer una edición que acompañara al estreno de la película. David Pelham, su director de arte, tuvo que diseñar la portada sin utilizar imágenes de la película, pues Kubrick no se las cedió. Lo que sí hizo

---

<sup>38</sup> Anthony Burgess (2018: xii) inventó este lenguaje juvenil con algunas palabras derivadas del ruso.

<sup>39</sup> La edición norteamericana es de W.W. Norton Company (Biblio Inc., 2018).

<sup>40</sup> El mismo Anthony Burgess consideró que la eliminación del capítulo 21 alteraba el sentido de su obra: nunca estuvo de acuerdo con esto (1986: vii-xiii).

<sup>41</sup> Jonathan Jones, 2016.

<sup>42</sup> Stanley Kubrick diseña una vestimenta particular para Alex y su pandilla que difiere de la concebida por Burgess. El bombín, por ejemplo, les da elegancia a los delincuentes y enfatiza su carácter de ciudadanos ingleses. El productor asociado Bernard Williams (2007) le advirtió a Kubrick que esto le podría traer problemas, pues lo consideraba políticamente incorrecto.

<sup>43</sup> Sobre las sociedades disciplinares y la película ver: Thomas Elsaesser, 2016: 78-85.

<sup>44</sup> Anthony Burgess, 1986: vii-xiii.



Pelham fue utilizar un estilo *pop* con el que entendió muy bien al cineasta, quien se había valido del *pop* para lograr el efecto futurista del filme. La portada se publica en 1972: <sup>45</sup> consta de una ilustración plana con colores llamativos, trazos definidos y una notable superficie negra: el bombín del protagonista. Pelham convierte la pestaña del ojo derecho de Alex en un engrane que alude al título y a la esencia de la obra: enfatiza la vigilancia y los procedimientos del poder para someter a los jóvenes y convertirlos en seres dóciles y obedientes, engranados en la maquinaria social.

A partir de entonces el motivo del ojo en forma de engrane se replica en varios productos, como en la portada de Rafael Andrés para Ediciones Minotauro.<sup>46</sup> En un estilo minimalista, aparece el rostro de Alex con sólo dos rasgos: el ojo en forma de engrane y las orejas. El título del libro, el bombín y la vestimenta del protagonista en color negro contrastan con el rostro blanco y el fondo naranja.

## Conclusión

Observamos que el vínculo entre el arte y el diseño se remonta al desarrollo de la imprenta y del libro ilustrado. En el transcurrir del tiempo, con auge de la industria cultural esta relación se hizo más necesaria; los diferentes productos artísticos y culturales se alimentaron unos a otros y redimensionaron su sentido. La intención de dar a conocer la producción cinematográfica produjo su relación paratextual con el diseño de la comunicación gráfica, es decir, la gestación de señales accesorias, como carteles, folletos, postales que ayudaron a su difusión.

Los discursos del diseño gráfico tienen, en el sentido de Bajtín, un género particular caracterizado por la claridad y la precisión, por esto hicimos énfasis en su valor de atracción. Estos discursos también se realizan con base en las leyes del lenguaje visual, pues no sólo tienen que ser claros, también atractivos y convincentes para el público objetivo. En términos de Jakobson,<sup>47</sup> el mensaje del diseño tiene una dimensión poética que

---

<sup>45</sup> Bernard Wilson, 2018.

<sup>46</sup> Anthony Burgess, 2017.

<sup>47</sup> Roman Jakobson, 1975.

lo hace agradable a los sentidos. En esto, sigue teniendo similitudes importantes con el arte.

El libro y la película *La naranja mecánica*, así como las portadas y el cartel aquí analizados revelan, una vez más, cómo los productos de la industria cultural se retroalimentan y enriquecen. El libro de Burgess no habría sido tan conocido si Kubrick no lo hubiera llevado a la pantalla. El impacto de la película en el público y su calidad artística incidieron en nuevos diseños para las portadas de los libros. Los paratextos gráficos bien realizados refuerzan la posición de la obra: han perdurado y se han convertido en iconos de la historia del cine.

### **Bibliografía**

- Bajtín, Mijaíl. 2011. *Las fronteras del discurso*. Buenos Aires, Las cuarenta.
- Bajtín, Mijaíl. 2012. *Problemas de la poética de Dostoievski*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Barnicoat, John. 2003. *Los carteles, su historia y su lenguaje*. México. Gustavo Gili.
- Barthes, Roland. 1986. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, textos, voces*. Barcelona, Paidós.
- Bartra, Armando. 2017. *Sueños de papel. El cartel cinematográfico mexicano de la época de oro*. UAM-X, Terracota.
- Biblio Inc. 2018. “A Clockwork Orange”. En: *Biblio.com*. Carolina del Norte. <https://www.biblio.com/a-clockwork-orange-by-burgess-anthony/work/35180>
- Burguess, Anthony. 1986. “Introducción”. En: *La naranja mecánica*. México, Planeta.
- Burguess, Anthony. 2017. *La naranja mecánica*. México, Planeta, Minotauro.
- De la Torre Villar, Ernesto. 1994. *Ex libris y marcas de fuego*. México, UNAM.
- Elsaesser, Thomas. 2016. “Imaginador evolucionario. La autoría de Stanley Kubrick”. En: *Stanley Kubrick. La exposición*. México. México, Cineteca Nacional.
- Genette, Gerard. 1989. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus.
- Horkheimer, Max y Theodor W. Adorno. 2001. *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Madrid, Trotta.
- Jakobson, Roman. 1975. *Ensayos de lingüística general*. Barcelona, Seix Barral.

Jones, Jonathan. 2016. "Stanley Kubrick and me: designing the poster for A Clockwork Orange". En: periódico *The Guardian*. Londres. 7 de julio. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jul/07/stanley-kubrick-and-me-designing-clockwork-orange-poster>

Kristeva, Julia. 1981. *Semiótica*. Vol. I. Madrid, Fundamentos.

Kubrick, Stanley. 1971. *A Clockwork Orange*. Película. Londres. Warner Brothers.

Ledesma, María del Valle. 2010. "Diseño gráfico, ¿un orden necesario?". En: Arfuch, Leonor; Chávez, Norberto y María Ledesma. *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires, Paidós.

Meggs, Philip B. 2010. *Historia del diseño gráfico*. México, Trillas.

Moles, Abraham y Joan Costa. 2005. *Publicidad y diseño. El nuevo reto de la comunicación*. Buenos Aires, Infinito.

Scott, Robert Guillam. 2000. *Fundamentos del diseño*. México, Limusa.

Stam, Robert. 2014. *Teoría y práctica de la adaptación*. México, CUEC, UNAM.

Williams, Bernard. 2007. "Entrevista". En: Leva, Gary.

*Great Bolshy Yarblockos! Making a Clockwork Orange*. Documental. Glendale, Estados Unidos, Leva FilmWorks.

Wilson, Steve. 2018. "Modern Classic". En: *Grafik.net*. Londres. <https://www.grafik.net/category/heroes/modern-classic>

### Filmografía

Kubrick, Stanley. 1971. *A Clockwork Orange*. Gran Bretaña, Estados Unidos, Polaris Productions, Hawk Films. 136 min.

**Alcances**

---

***del arte y el diseño***

*María Azucena Mondragón Millán*

*Katya Mandoki*

*Juan Manuel Oliveras y Alberú*

*Sandra Amelia Martí*



## ¡Eureka!... un lugar común en la educación del arte y el diseño

María Azucena Mondragón Millán<sup>1</sup>

Una mirada al inicio del proceso creativo en la enseñanza del arte y el diseño. La aportación radica en presentar algunos aspectos que se han identificado durante la investigación de este proyecto como bloqueadores de la creatividad, capacidad inherente al ser humano, así como en proponer posibles alternativas educativas de solución. El momento del ¡Eureka!, ocurre justo al inicio del proceso creativo, instante que una vez que inicia conlleva un gran potencial de posibilidades en el proceso educativo tanto del arte como del diseño. Este potencial puede quedar bloqueado por duelos no elaborados en el estudiante, lo que puede pasar por apatía o desinterés durante el aprendizaje por lo que requiere una exploración e intervención educativa. Con el apoyo de varias disciplinas: la psicología profunda, la educación de las

artes y los diseños se proponen algunas alternativas para el trabajo en aula.

El hallazgo que da lugar a este trabajo, resulta de una observación llevada a cabo en mi experiencia docente: al parecer, una constante en el detonante del momento ¡Eureka! es la introspección del estudiante, sin embargo, el estudiante al perder contacto con su ser interno, pierde contacto con su capacidad creatividad. Este aspecto de la creatividad es fundamental en la asesoría educativa del diseño, ya que lo que pasa por falta de creatividad es un bloque del estudiante para interiorizar en su persona.

Por su parte, la práctica del arte suele estar plagada de momentos ¡Eureka! y a la par también, plagada de momentos de introspección. El propósito de este trabajo es investigar la posible transversalidad de conocimientos que permite a transliterar a la educación de los diseños algunos de los aspectos de lo que ocurre en el arte para replicarlos en el diseño.

---

<sup>1</sup> Licenciada en Diseño de los Asentamientos Humanos, pasante de la licenciatura en Escultura, maestra y doctorante en Educación. Departamento

de Métodos y Sistemas, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

Una situación no atendida en la educación del diseño es la necesidad de apoyar a los estudiantes para desarrollar su capacidad creativa. Esta carencia ocurre porque los programas de estudio marcan solo propósitos referentes a la formación de un profesional y no a la formación de su creatividad sin embargo, en el perfil de egreso de las cuatro licenciaturas de Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco se esperan los resultados que se obtendrían de haber desarrollado esta capacidad y a su vez, la creatividad es una capacidad que también solicita el perfil de ingreso a las mismas.

Así, a nivel institucional hay coincidencia con el tema de investigación propuesto.

Como docente he incorporado recursos que resultan efectivos en el aula para los propósitos mencionados y que no se encuentran en los postulados de la bibliografía revisada. Por tal motivo, surge la necesidad de analizar estos hallazgos y sistematizarlos para

unirlos al corpus de la comprensión del problema.

Lo que se espera es que sea posible identificar los factores que propician el momento ¡Eureka!, a partir de las experiencias de vida de un artista para replicarlos en actividades con los estudiantes de diseño de la UAM Xochimilco (UAM-X).

El primer indicio para realizar esta indagación surgió del libro *Contribuciones del Arte a la Pedagogía y a la Epistemología en la Educación Superior. Un Abordaje Interdisciplinario*, en él se proponen dos categorías “Arte formativo, Arte generativo”,<sup>2</sup> útiles para entender una

...propuesta epistemológica para posicionar al arte como medio para formar estudiantes, como vehículo de conocimiento, a partir de la premisa: el ser humano tiene la facultad de unir su ser interno con su ser externo...<sup>3</sup>

Posteriormente, en el artículo “La poesía, introspección para la educación de la creatividad en el diseñador”, María Regina Monroy Solís sostiene que:

---

<sup>2</sup> Ma. Azucena Mondragón Millán, *Contribuciones del Arte a la Pedagogía y a la Epistemología en*

*la Educación Superior. Un abordaje Interdisciplinario*, México, UAM, 2009. p. 256.

<sup>3</sup> *Id.* p. 9.

Con la creatividad el estudiante de diseño incorpora en su haber, el elemento que le permite afrontar varios retos propios de las disciplinas del diseño; sin embargo, el estudiante, no pocas veces, puede estar escindido por el duelo. Si esta situación persiste, la capacidad creativa se puede manifestar como un duelo que paraliza la actividad psíquica; los ejercicios disparadores de la creatividad se ven anulados ante un ser humano escindido por el duelo e incapacitado para incorporar este conocimiento.<sup>4</sup>

Este es el hallazgo más importante: en numerosas ocasiones lo que subyace en el fondo de una aparente incapacidad creativa en el estudiante de diseño, es la incapacidad de contactar con la propia persona.<sup>5</sup>

Dicha investigación resalta también el valor e importancia de las técnicas de desbloqueo de la creatividad para el diseño, que ya han demostrado ser muy útiles en la práctica docente y aportan un interés particular que resulta diferente y novedoso: atender los casos en los que aún con las técnicas de desbloqueo los estudiantes continúan bloqueados, y hacen que esa población

---

<sup>4</sup> María Regina Monroy Solís y María Azucena Mondragón Millán “La poesía, introspección para la educación de la creatividad en el diseñador”, *Diseño y Sociedad*, núm. 40, México, UAM Xochimilco, 2016, p. 60.

estudiantil esté necesitada de especial atención, problema que no es notorio a simple vista, por lo que uno de nuestros propósitos es visibilizar esa situación.

Un hallazgo más es producto del proyecto colectivo *El arte de los siglos XX y XXI en la experiencia humana*, con un proyecto particular “La ruta de la palabra en el arte. Diálogo con los grandes pensadores” dedicado a investigar las posibilidades de la palabra escrita, en particular, las que pueden tener un significado para la persona construyendo “un nosotros”, en él se sostiene que el arte social es una vía para luchar contra la violencia, y en particular, la violencia de no permitir a un ser humano que asuma su propia persona.

Formar estudiantes creativos en las licenciaturas de diseño, se apoya en los siguientes principios:

-Si bien el arte tiene sus propias búsquedas (arte generativo), podemos hacer uso del arte (arte formativo) en apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> *Ibid.*

<sup>6</sup> Azucena Mondragón Millán, *Contribuciones del Arte...*, *op cit.*, pp. 263-270.



-La falta de creatividad o resistencia de un estudiante de diseño, observada por un docente, puede ser expresión de un duelo.

Tiene sentido conceptualizar el proceso educativo como parte de la vida misma y la estrategia didáctica como herramienta capaz de anclarse a la existencia de los estudiantes. Ya que una narración que amplía la manera de ver el mundo, la corrige, la re direcciona, la transmuta, la aclara, la específica, la relata, la reprocha, la trastoca, la inquiere, la declara y promueve el desarrollo de la facultad de unir el ser interno y el ser externo, reconocer al otro y de ahí permite transitar a la construcción de “un nosotros”.

El tema se propone en los programas de estudio de las licenciaturas de la División de Ciencias y Artes para el Diseño: Planeación Territorial (PT), Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG), Diseño Industrial (DI) y Arquitectura (Arq.), las cuales se organizan en doce módulos trimestrales a cursar en cuatro años. Es

en el primer módulo cuando se abordan los conocimientos, habilidades y actitudes comunes al diseño, particularmente debería ser también la capacidad creativa.

El Sistema Modular como pedagogía y filosofía que permea los procesos educativos de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, atañe primordialmente a este proyecto con dos postulados: la participación activa del alumno en su proceso de formación, posible al colocar al estudiante como centro de interés del proceso de enseñanza-aprendizaje, y la vinculación de la Universidad con la sociedad respondiendo a problemas de la realidad con propuestas creativas e innovadoras.<sup>7</sup>

Ahora bien, interesa identificar las particularidades y aspectos que propician en el arte el ¡Eureka! de la creatividad, ese inicio de conciencia de haber descubierto algo y generar las posibilidades de replicarlo en la educación del diseño.

---

<sup>7</sup> Teresita C. Payán Porras y Margarita Guerra Álvarez, “La Investigación en el Sistema Modular: una estrategia de enseñanza/aprendizaje”, en

<http://docplayer.es/92171118-La-investigación-en-el-sistema-modular-una-estrategia-de-enseñanza-aprendizaje.html>, consultada en mayo de 2018.

Ese instante, es inhibido, aun sin pretenderlo, de diversas formas en la escuela y en la familia; por lo que el propósito consiste en la desinhibición de dicho instante, favoreciendo la introspección del estudiante, permitiendo que en el aula estén presentes sus emociones, sentimientos y en general experiencias de vida, en función de una necesidad de desbloqueo creativo.

La capacidad de introspección del estudiante así, con relación a la manifestación del inicio de su creatividad en los diseños y los conceptos que en su conjunto, pretenden visibilizar una carencia educativa en la formación de los diseñadores, es lo esta investigación pretende atender.

Más allá del perfil de egreso de los diseñadores, en el que se plantea ser necesario el manejo de la creatividad, en la historia de los teóricos de la educación se reconoce como necesaria la incorporación de los aspectos emotivos sensibles del estudiante en los procesos educativos.

En el siguiente diagrama se presentan las tensiones que resultan al no reconocer esta ausencia dentro de los procesos educativos:



Diagrama 1. Autoría propia, 2018.

La UAM Xochimilco, se interesa en sus postulados en aportar a un tema tan complejo como lo es: incluir en el aula la experiencia del ser humano, y se propone hacerlo retomando algunos recursos del arte, busca ubicarse bajo el paradigma humanista, ya que su eje investigativo coloca al estudiante en primer plano.

En suma, la creatividad del diseñador comunica con el otro, pero es en primer lugar un diálogo consigo mismo. De tal suerte que, dado que el diálogo interno en los estudiantes en cuestión llega a ser frágil, y las fracturas

emocionales están presentes en toda experiencia humana. Ese estrecho vínculo que existe entre los estudiantes de diseño y la posibilidad de contactar a su propia persona, es posible evocar a partir de la experiencia artística, de manera personal y con respeto a los procesos de cada uno de ellos, es lugar común que comunica el ser interno de la persona.

Al reconocer los procesos de la heurística en el arte y el diseño, reconocemos el inicio del proceso creativo inherente a todo ser humano, es por esto que nos preguntamos por el *Ser creativo* como parte de las capacidades humanas; al respecto Platón escribía:

El espíritu del cambio se insinúa muy fácilmente por medio del arte, penetra de forma gradual por las costumbres y, reforzado, pasa a la vida privada, luego a las leyes y a la cosmogonía humana en general. Con grandeza debe sonar para transformarlo todo.<sup>8</sup>

## Bibliografía

- Mondragón Millán, María Azucena. Responsable del área (2012). Aprobación del área. "Bases conceptuales del área de Investigación Heurística y Hermenéutica del Arte". México, D.F.: Aprobada en Sesión del Colegio Académico del 29 de mayo del 2012. Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco.
- Monroy Solís María Regina. Mondragón Millán, María Azucena. (2017). "La poesía, introspección para la educación de la creatividad en el diseñador". en *Diseño y Sociedad*, No. 40, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.
- Moreno, Fidel. (2018). "Prólogo". En *¿Qué me estas cantando? Memoria de un siglo de canciones*. España: Colección Debate.
- Publicada en 2010. Ley orgánica. Universidad Autónoma Metropolitana <http://www.uam.mx/legislacion/lo/index.html#zoom=z>. Consultada el 15 de mayo de 2018 (1974). "Documento Xochimilco". México, D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana.

---

<sup>8</sup> Platón, *La República*, citado en Fidel Moreno *¿Qué me estas cantando? Memoria de un siglo de canciones*. España, 2018.

## **Frivolidades de un oficio incomprendido**

Katia Mandoki<sup>1</sup>

### **Introducción**

Los coloquios departamentales son ocasiones privilegiadas para plantear y debatir cuestiones sobre la orientación, enfoque y problemática en la enseñanza del diseño. Por ello no quiero desperdiciar esta oportunidad de dirigirme a mis colegas profesores y alumnos para reflexionar sobre un tema que me ha preocupado por varios años. Me refiero a la visión del diseño como una forma de arte que va adquiriendo cada vez mayor predominancia tanto en el mercado de los diseños como en el aparato legitimador del arte, así como en las instituciones de enseñanza del diseño. Suponen que de ese modo se enaltece el oficio del diseñador y se eleva el status social de la profesión. Sin embargo, como lo argumentaré en este texto, no sólo el diseño no es arte, sino

que lo inverso es el caso: el arte (o diseño para la institución artística) es una de tantas otras formas de diseño, como lo son el diseño de instituciones religiosas, escolares, comerciales, médicas, deportivas, familiares, jurídicas, estatales etc. Someter y reducir el diseño a ser exclusivamente una imitación o pretensión de arte en vez de ubicarlo en la mirada de posibilidades que ofrece y que ha tenido a lo largo de milenios es castigar un oficio que no merece ser tan incomprendido.

### **Relación arte diseño**

Suponer que el diseño es arte implica violentar el sentido de esta facultad de utilizar lo existente y transformarlo para la solución de problemas de hábitat y vida cotidiana al reducirla meramente a un oficio decorativo. Esto lo denunció abiertamente hace ya medio siglo el gran maestro de diseño Victor Papanek<sup>2</sup> Artistizar al diseño equivale a someterlo a la ideología del engreimiento artístico

---

<sup>1</sup> Licenciada en Artes Visuales, maestra en Artes Visuales y doctora en Historia. Departamento de Síntesis Creativa, División de Ciencias y Artes para

el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

<sup>2</sup> Victor Papanek. 1984. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. Passim.*

para ensalzar al supuesto genio exquisito, caprichoso y narcisista.<sup>3</sup> Lo dijo Warhol: art is what you can get away with. Y en efecto, Sotheby pudo subastar, en medio de la crisis económica más grave desde el crash del 29, la obra de Damien Hirst “El becerro de oro” un toro en formaldehído por 400 millones de pesos. Se salió con la suya.

Pero tengamos claras cuáles son las partes y cuáles los todos. El sofá *Boca de Mae West* por Dalí es un caso típico de arte que, entre sus caprichos, opta por tomar al diseño como un juego más. Sin embargo, como diseño, difícilmente puede uno echarse una siestecita en el sofá de Dalí sin despertar con tortícolis. En Dalí el diseño es un pretexto más para el arte daliista de colección, ya que en el arte todo se vale desde lo sublime pero también la mofa, la fruslería, la charlatanería y hasta la falsificación. Utilizar el arte como diseño tiene sus riesgos: el comerse un mole oaxaqueño en un plato de cerámica de Francisco Toledo es un acto de audacia infinita por

el riesgo de romper tan costosa obra de arte en un vil fregadero.

Estos son casos de artistas jugando con el diseño como los de cualquiera que desee jugar. También los hay de diseñadores jugando a ser artistas. Phillipe Starck es el mejor representante del diseño wannabe del arte. Posa como un Dalí para sus fotos, pero diseña sillas de plástico insentables, exprimidores de limón salpicadores de ojos y cubiertos de plástico que se quiebran al tomar un bocado. Los autores del Memphis Milano con sus libreros que pretenden ser esculturas de malos libreros, las esculturas kitsch de Jonathan Adler, los juguetes de ante para perros de Bodhi, el inusable librero e incómoda silla de Ron Arad representan esta nueva tendencia snob del arte-diseño, inútil pero contemplable, incómodo pero caro. Este tipo de diseño es muy publicitado por diseñadores como Donald Norman que proponen un diseño emocional, el diseño *fun*, como si la función primordial del diseño fuera emocionar y divertir. He

---

<sup>3</sup> Lo he argumentado más ampliamente en Katya Mandoki. 2013. “La democratización del arte y la

puesta en kitsch del artista”. *Reflexiones en torno al ser del arte*. María Cristina Ríos Espinosa (comp.), pp. 117-123.

ahí este tipo de confusiones entre el arte, que en efecto tiene esa función de divertir y emocionar, y el diseño que resuelve acciones necesarias para la vida cotidiana.

El diseño que mimetiza al arte aguarda ansiosamente su turno para ser glorificado por la genialidad de diseñar una cajita, un cartel o una cuchara para ingresar al *star system* del *artworld* y al *jet set* del *fashion* y el *design*. Si lo logran, les seguirá un séquito de críticos snob, publicistas, jueces de concurso y coleccionistas de items, museógrafos de gadgets y curadores del art-design. La meta para este arte-diseño es exhibir cada ocurrencia del diseñador en tiendas chic, especialmente a la salida de los museos donde se consuela al visitante de museos por no poder comprar una obra de arte al comprar un souvenir arte-diseño. Siguiendo los pasos del arte por el arte, el arte diseño es diseño-por-el-diseño... por-el-dinero.

No se trata de censurar el juego frívolo de este pseudo-arte para imponer en su lugar un austero, moralista y aséptico diseño funcionalista. Comparto el aprecio del

bellísimo sofá aterciopelado de 1923 de Pierre Chareau, (\$46,376), las sillas huecas hexagonales de Konstantin Grcic y la silla de cartón Wiggle de Frank Gehry, así como la tetera que suena en mí y en sí de Richard Sapper, las clásicas sillas vienasas iconos del art nouveau de Michel Thonet bellas pero incómodas, o la mesa con patas de pájaro de Oppenheim presentado como arte, pero de excelente diseño y humor. No todos combinan a la perfección función y armonía como lo logró Alvar Aalto en los inmejorables bancos de madera apilables.

Vale distinguir por un lado al *diseño* como el ejercicio de soluciones a problemas concretos en la vida cotidiana... y al *arte* como una de las manifestaciones del diseño especializada en proveer fantasía y diversión y a veces también algo de elevación, consolución y amplitud al alma.

### **Diseño-arte mexicano**

Lamentablemente el formalismo diseñístico importado a México y derivado del arte se preocupa sólo de ser

original obedeciendo al concepto de originalidad menos original que existe. Se produce así el mex-diseño, el made in mexico: el fridakahlismo, el rosamexicanismo, el mexotismo y el mexican curiousismo para reproducir el simpático estereotipo mexicanoide de exportación. Queda fuera de esta corriente la generosa y alucinante artesanía y al folclor mexicano --aunque se trate hoy día de productos casi exclusivos para el mercado turístico-- pues son estrategias de supervivencia y de disfrute estético cuya raíz es el diseño vernáculo derivado de lo cultural a lo comercial. El diseño vernáculo como diseño comunitario, en contraste al diseño de masas y el de elite es un tema aparte y cuya reflexión lo inicié hace varios años.<sup>4</sup>

Siendo el diseño un oficio que atraería a profesionales que se consideran muy creativos ¿por qué parecen conformarse con el aspecto meramente ornamental? ¿No resulta un despilfarro de recursos confinar talentos de diseñadores becados y mantenidos

por años en las universidades a dibujar logotipos, camisetas, brandings, folletos desechables o bolsitas? Se prepara a diseñadores para proponer un diseño cool, snob, chic o kitsch en un país en que la mitad de la población apenas sobrevive en márgenes de pobreza.

### **Desafíos del diseño real**

El derroche de recursos públicos en proyectos realizados con ineptitud y desidia, la mayoría sin licitación ni criterios de calidad del diseño o de la pertinencia de la solución resultan en casos tan patéticos como regaderos arbitrarios de paradas de autobuses con fines de publicidad en puntos que bloquean el tránsito, ciclistas suicidas y carcinógenas, segundos pisos con entradas y salidas en embudo y sin oportunidad al transporte público, tréboles laberínticos, señalizaciones estúpidas, autopistas exclusivas para la clase pudiente, obras conmemorativas que carecen de significado, puertas de baños públicos que transparentan al ocupante como en la terminal 2 del

---

<sup>4</sup> Planteado justo en este mismo auditorio hace más de 3 lustros. cf. Katya Mandoki, 2002. "Estética

aplicada y diseño contemporáneo". *El futuro del Diseño Gráfico*.

AICM, respiraderos de gases tóxicos frente a jardines de niños, arquitectura de escuelas tipo reclusorio, hospitales tipo leprosorios, casas de interés social tipo bodega para almacenar humanos apilados, etc. Ante la degeneración progresiva del concepto del diseño, vale la pena revisar sus orígenes y sentidos, pues los hemos olvidado.

### **Orígenes del diseño**

1851. Así cronometra Juan Acha el inicio del diseño. Para Acha, el diseño es industrialización más estética conjuntadas y ostentadas en la exhibición del Palacio de Cristal de Londres.<sup>5</sup> La puntería de Acha tiene un margen de error de solamente unos 2.6 millones de años, pues el diseño de nuestra especie se inicia desde las hachas olduvayenses, donde un homínido se plantea el problema de sacarle filo a una piedra, y más aún, de que le quede simétrica. Logra trenzar cuerdas, hacer joyería, vasijas, raspadores, redes, canastas, picos, cuchillas, cuerdas, mazos, hachas,

buriles, anzuelos y mechas, collares, pulseras y aretes.

Podríamos ir más atrás, en un concepto mucho más amplio del diseño, hace cuatro mil millones de años en que se logró copiar la plantilla de un código lineal y transcribirla para ensamblar una estructura tridimensional. Me refiero a la transcripción de nucleótidos del ADN para ensamblar aminoácidos en una cadena de polipéptidos y proteínas tridimensionales.

Según Robert Pollack el lenguaje celular es gramatical con una estructura sintáctica simple que se reduce a “haz esto” “a eso”, o “ahora, aquí, empieza traducción: haz esto a eso”.<sup>6</sup> El ADN funciona como un procesador molecular de texto consistente en cinco letras C-A-T-G-U y seis funciones: cortar, pegar, buscar, deshacer, imprimir y copiar. El caso del ARN polimerasa, “cuando detecta una molécula de guanina en el filamento del ADN, agarra citosina de la sopa de moléculas que nadan en la vecindad y la empareja a la guanina” y así, hilvana su transcripción de moléculas

---

<sup>5</sup> Juan Acha.1988. *Introducción a la teoría de los diseños*.

<sup>6</sup> Robert Pollack. 1994. *Signs of life: The language and meanings of DNA*.



hasta que llega al “alto” según las instrucciones de código. Estamos hablando ya de acciones como detectar, agarrar, unir, detener, cambiar de actividad que implica la agencia y presencia de un agente.

Esta impresionante construcción, al ser replicada, ha dado origen a la primera célula viva, y ha sido tan eficaz que se sigue practicando decillones de veces por segundo. No es, desde luego, un proceso consciente, pero tampoco es un proceso mecánico, pues la molécula del ribosoma asume roles de mensajero, transcriptor y operador y elige activar unos genes y otros no, aunque todavía no comprendamos bien cómo.

Desde aquél ADN primigenio procariótico a los planos de las torres danzantes de Dubai, los principios del proceso se conservan: partir de la materia dada —aminoácidos, madera, piedra, o acero— que se transforma de acuerdo a un esquema (secuencias de nucleótidos, planos o proyectos) para resolver un problema desde replicarse genéticamente hasta imponerse políticamente. Esto no quiere decir que los ribosomas sean diseñadores en

pequeño; lo que sí significa es que el proceso de diseño tiene sus orígenes en el desarrollo mismo de la vida. El oficio de la evolución es la selección natural del buen diseño.

### **Redefinir al diseño**

El término mismo de *diseño* parece diseñado a modo que podamos leer en él las claves de su sentido: diseñar viene del italiano *disegnare*, del latín *designare*. Designar es marcar, signar o firmar algo y distinguirlo de su entorno; es determinarlo como signo para diferenciar figura del fondo en la percepción. Designar es cortar, ubicar, especificar en dos niveles: el de la sensación, pero también simultáneamente el de la acción. En el diseño está el designio o propósito, intención, meta, finalidad, motivo. Designar es señalar o destinar a alguien o algo para determinado fin. Es asignar una función, es firmarla y afirmarla. Es denominar, indicar. Es hacer y también es idear. No hay nada en el término que la reduzca a la decoración.

Diseñar es inteligencia en acción, pero, sobre todo, diseñar la acción. Vale

aprender diseño desde sus dos grandes fuentes: la ciencia y la naturaleza. La ciencia es ya en sí misma un proceso de diseño: se diseñan hipótesis, experimentos para probarlas, aparatos para observar fenómenos, estrategias para examinar teorías. La ciencia, pues, es un producto del diseño, donde se diseña para entender, conocer, aplicar y, sobre todo, resolver. La naturaleza, por otra parte, es la gran jueza del buen y el mal diseño: errores de diseño son remolcados por la evolución hasta borrarlos en el mar del olvido.

Limitarse al *branding*, al *marketing* y al *advertising*, al *affordance* y al *fun*, simularles personalidades a las marcas o replicar modas de consumo por inútiles diferencias infinitesimales es a lo que se reduce hoy el diseño. Una sola fórmula: hacer comprar. En eso consiste la apología del consumismo de varios autores, en particular el actualmente exitoso apologeta del diseño consumista Don Norman que solo ve usuarios y usos.<sup>7</sup> Sus categorías

(i.e. *affordances* (utilización), *signifiers* (significantes), *constraints* (constricciones) *mappings* mapeos, y *feedback* retroalimentación) robadas de otras teorías como la semiótica, la teoría de la comunicación, el cognitivismo al desechar el contexto de donde surgen y la red de significaciones que conllevan aplicándolas de forma atomista al diseño quedan como categorías vacías y sin historia.<sup>8</sup> En consecuencia, no permiten rebasar la anécdota y lo descriptivo para lograr una verdadera teorización del diseño.

¿Por qué en la Ciudad de México, donde buena parte de su población pierde al menos dos a tres horas diarias de vida secuestrada por el tráfico, no es posible mejorar las vías públicas con reubicación de paradas, semáforos, salidas y entradas de vías rápidas, cruces para minimizar los tiempos de transporte? ¿Por qué el diseño de la educación está tan atrasado que prepara alumnos como profesionistas para el pasado y no para el futuro? ¿Por qué

---

<sup>7</sup> Donald Norman 1988. *The Design of Everyday Things*.

<sup>8</sup> (Mal traducidas en versión española como prestaciones y limitaciones, y la psicopatología

como psicología) cf. Donald A. Norman. *La psicología de los objetos cotidianos*, traducción de Fernando Santos Fontenla.

todavía hoy se insiste en obligarlos a memorizar y repetir planas y no en pensar, analizar, debatir e investigar? ¿Por qué se oculta el nombre de los autores de los buenos diseños como el ratón de computadora de Douglas Engelbart (1963) y el de los malos diseños como el edificio frío, ostentoso y desperdiciado de rectoría de la UAM, nuestra biblioteca inundable, nuestro edificio *Oda a las Traves* (O, P, Q UAM-X) y su auditorio clandestino cuya entrada parece ser puerta de bodega? ¿Quién es el diseñador responsable de la fallida ciclista del periférico y de los agresivos picos en el camellón de Paseo de la Reforma? ¿Quién diseñó la casa chueca de División del Norte y casi Acoxta un fracaso arquitectónico que siempre está en venta? ¿Quién es responsable de los espeluznantes cruces de División del Norte y Tlalpan o del Periférico y Vaqueritos? ¿Cuántas muertes han cobrado?

### **Conclusiones**

La complejidad de la vida contemporánea exige al diseñador algo más que decorar como los ejemplos del *design* antes citados. ¿No sería posible

resolver con buen diseño estrategias que dignifiquen y ubiquen adecuadamente el comercio informal y callejero? ¿Sería posible diseñar la ciudad pensando que la habiten seres humanos y no sólo automóviles?

Los castores forman presas, las abejas panales, las aves sus nidos, las arañas sus telas, las hormigas sus colonias, los topos, peces, termitas y gusanos sus túneles, los anticuerpos a los macrófagos que se configuran para combatir antígenos. Por ello habría que empezar por mudar las escuelas de diseño fuera de las academias de arte y dentro de las facultades de ciencias, particularmente anexas a la carrera de biología. Es ahí donde está la mayor enseñanza que pueda adquirir un diseñador, la naturaleza misma, pues sus diseños han sido puestos a prueba de generación en generación. Observémosla, estudiémosla y aprendamos de ella.

### **Bibliografía**

- Acha, Juan. 1988. *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas.
- Mandoki, Katya. 2013. “La democratización del arte y la

---

puesta en kitsch del artista”.  
*Reflexiones en torno al ser del arte*. María Cristina Ríos Espinosa (comp.) México, Universidad Iberoamericana.

Mandoki, Katya. 2002. “Estética aplicada y diseño contemporáneo”. *El futuro del Diseño Gráfico*. México, Universidad Autónoma Metropolitana. CD-ROM.

Norman, Donald. 1988. *The Design of Everyday Things*. New York, Basic Books.

Papanek, Victor. 1984. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Chicago, Academy Chicago Publishers.

Pollack, Robert. 1994. *Signs of life: The language and meanings of DNA*. Boston, Houghton Mifflin.

## Convenios y relaciones entre la UAM y las comunidades alfaceramistas<sup>1</sup>

Juan Manuel Oliveras y Alberú<sup>2</sup>

En 1995, estaba en el proceso de obtener el título de maestro en el posgrado en Diseño Industrial de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), donde soy profesor desde su fundación gracias al profesor Alberto Díaz de Cossío, quien me recomendó buscar a Uriel Aréchiga Viramontes, profesor de UAM Iztapalapa (UAM-I). Desde entonces hasta su deceso, Uriel y yo nos hicimos colegas y amigos, o maestro y aprendiz mutuos; Uriel y yo compartíamos muchas cosas: la melomanía, la literatura, la poesía, el interés por la geología, por la historia en general y la de nuestro país en particular,

---

<sup>1</sup> Los términos alfacerámica y alfaceramista los utilizo combinando los vocablos alfarería y cerámica, y alfarero y ceramista; alfarería y alfarero son de origen árabe, cerámica y ceramista de origen griego que en términos estrictos significan lo mismo: alfarería significa el lugar en donde se producen bienes de arcilla o barro y los productos derivados de esos materiales y minerales no metálicos designados como cerámicos, y alfarero es el artesano o profesionista dedicado a producir objetos hechos principalmente de arcilla, barro y materiales cerámicos. Cerámica designa a los materiales sílico aluminosos y a productos derivados de esos materiales. Ceramista es el artista o profesionista de materiales cerámicos.

y sobre todo, por la situación de los alfareros. En realidad, Aréchiga era experto en muchos temas: economía política, astronomía, física, química, matemáticas, geografía, historia, música, poesía, canto, declamación, etcétera; casi de cualquier tema que se hablara él lo dominaba o cuando menos daba referencias y lo orientaba, si no lo indagaba él y luego daba referencias sobre el tema, además era un hombre justo, honesto, cabal, amigo entrañable, compañero solidario, platicador ameno e incansable luchador social.

Uriel, en 1995, estaba yendo a San Felipe Coapexco y San Andrés Ahuatelco, en el municipio de San Bartolo Cohuecan, estado de Puebla, vertiente sur del Popocatepetl, él estuvo con el Instituto de Fomento de Apoyo a la Infancia colaborando por parte de

Utilizo el vocablo alfaceramista para ubicar a los alfareros con conocimientos técnicos como actores conscientes de su situación como ceramistas, y a cualquier ceramista que se considere o actúe como alfarero, entendido como el ceramista rural, y considerando que se ubican en lugar alfa o primero, debido a las dificultades comerciales, ideológicas, técnicas y sociales inherentes al gremio.

<sup>2</sup> Licenciado en Diseño de Objetos, maestro en Diseño Industrial y doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Departamento de Métodos y Sistemas, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

UAM-I en sustituir los vidriados de plomo por inocuos, midiendo los contenidos de ese metal en la sangre de los alfareros y asesorando en termodinámica para diseñar hornos; derivado de los nexos que tenía en la región hicimos varios viajes hacia allá. Entre otras actividades realizamos un taller-encuentro de alfareros de Puebla con alfareros de Tixtla, estado de Guerrero, tal encuentro fue una sola sesión de tres días que no fructificó como queríamos, en esos días se mostró a los alfareros de Tixtla la técnica de vaciado que desconocían.

Por mi lado, participé en esa época en otros talleres, colaborando como diseñador ceramista con el Centro Promotor de Diseño México (CPDM), en Cuernavaca, Morelos; en Nacajuca, Tabasco y Dolores Hidalgo, Guanajuato, como estos trabajos fueron de contratos por obra determinada con el CPDM, no tenían posibilidad de continuidad.

Con Uriel Aréchiga y el maestro Jesús Vírchez Alanís de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD) de UAM Xochimilco, comenzamos un taller de diseño en cerámica, en Ciudad

Hidalgo, la antigua Tajimaroa en el estado de Michoacán; el taller no prosperó debido al deceso del profesor Vírchez.

El 18 de febrero de 2005, invitados por el profesor Alejandro Marreros del Centro de Estudios para el Desarrollo Rural (Cesder) dependiente de Promoción y Desarrollo Social (Prodes, A. C.) que hasta hace un par de años fue la asociación civil más grande del país, asistimos a la inauguración del Centro de Capacitación y Formación Alfarera (Ceforcal) ahora Centro de Estudios Alfareros (CEA) de entonces hasta su deceso el 3 de octubre de 2017, Uriel y yo participamos con Prodes y el CEA.



Imagen 1. Antes de colaborar con Prodes, concentraba mi estudio de diseño en cerámica trabajando en mi casa-taller en San Bartolomé Xicomulco, Xochimilco.

Aproximadamente al año de estar yendo al Ceforcal, establecimos un Convenio General de Colaboración entre la UAM y Prodes. De 2002 a 2008, desarrollé mi proyecto de doctorado, la tesis se tituló *Procesos de hibridación tecnológica en acabados de cerámica en la zona de la Talavera en Puebla y Tlaxcala y en Tlayacapan, Morelos*. La zona de la Talavera comprende los municipios de Puebla, San Andrés Cholula, Santa Isabel Cholula, San Pedro Cholula, Tecali de Herrera y Atlixco en el estado de Puebla y San Pablo del Monte, en el estado de Tlaxcala.

En 2016 establecimos un Convenio Específico de Colaboración entre la UAM-X y Prodes, para apoyar el desarrollo del Centro de Estudios Alfareros y la licenciatura en Alfarería en el Cesder.

En 2017 establecimos un Convenio Específico de Colaboración entre la UAM-X, Innovando la Tradición Cerámica de Oaxaca, A. C. y el colectivo 1050° C de Oaxaca.

A alumnos prestadores de servicio social se les invitó a participar en actividades del Ceforcal, en septiembre

de 2006 Byron Hernández y Jorge Luis Dueñas comenzaron a participar. Byron participó más activamente, obtuvo el grado de maestro y ahora forma parte del profesorado de la licenciatura en Diseño Industrial de la UAM-X.

Entre las primeras actividades realizadas en el Ceforcal se hicieron mediciones de rendimiento de los hornos experimentales del Centro y de varias comunidades alfareras. En los cuadros 1 y 2 se indican el Centro, las comunidades y los hornos observados, los resultados de rendimiento están en el archivo de la Institución. (Cuadros 1 y 2)

Las primeras participaciones que realicé como docente en el Ceforcal, fueron instruir sobre las técnicas de elaboración de modelos, moldes y matrices de yeso para producción de objetos por las técnicas de vaciado, torneado mecánico y compresión manual.



Imagen 2. El doctor Oliveras mostrándoles a los alfareros asistentes al Ceforcal, el 12 de octubre de 2007, la manera de producir objetos por revolución.

**Cuadro 1**  
**Centro de Formación y Capacitación Alfarero**  
**Quemas experimentales realizadas según lugar de capacitación y periodo. 2005-2006**

Lugar de la Quema Demostrativa	Periodos			Total
	Julio 1, 2005 a Diciembre 31, 2005	Enero 1, 2006 a Junio 30, 2006	Julio 1, 2006 a Agosto 3, 2006	
<b>Ceforcal</b>	9	0	0	<b>9</b>
<b>Casa de Alfareros</b>	6	21	7	<b>34</b>
<b>Total</b>	15	21	7	<b>43</b>

Fuente: Base de datos CEFORCAL

**Cuadro 2**  
**Centro de Formación y Capacitación Alfarero**  
**Numero de quemas experimentales y participación por genero según comunidad de origen de los asistentes. 2005-2006**

Comunidad de Origen	Quemas	Participantes		
		Total	Mujeres	Hombres
Cruz Blanca	3	47	19	28
El Tepeyac	19	159	66	93
Emilio Carranza	6	45	22	23
San Isidro	5	19	5	14
San Miguel Tenextatiloyan	10	109	62	47
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>379</b>	<b>174</b>	<b>205</b>

Fuente: Base de datos CEFORCAL



## Centro de Formación y Capacitación

### Alfarero

Centro de Formación y Capacitación Alfarero Programa de Capacitación en Procesos Cerámicos Básicos Estructura inicial de contenidos(*)	
Contenidos novedosos	
Texturas	1. Sobre el cuerpo
	Bruñido
	Peinado
	Acuñado
	Incisos
	Añadidos al cuerpo
	Pigmentos
	2. Añadidos
	Vidriados
	Engobes
Añadidos bajo vidriados	
Añadidos sobre vidriados	
Contenidos "buena prácticas"	
1. Barro	Componentes y funciones
	Plasticidad, densidad, comportamiento ante la quema
	Selección, beneficio/purificación del barro
	Calidad y normalización
	Técnicas de extracción y reciclado de materiales
2. Horneados	Estructura y calidad del horno
	Estiba
	Manejo adecuado de la tapa y mirillas
	Atmosfera
	Manejo de temperatura y tiempo de cocción (perfiles de temperatura/tiempo)
	Manejo/consumo de combustible

\* Se estará trabajando sobre actividades a desarrollar y materiales educativos para los diferentes contenidos.

Imagen 3. Esquema de actividades desarrolladas en el Ceforcal en 2007.

Como parte de las actividades con el Ceforcal, hicimos viajes a otras comunidades con alfareros de San Miguel Tenextatiloyan, tal fue el caso de la visita al alfarero Nicolás Fabián y al grupo Gira dirigido por Jaime Navia en un viaje a Pátzcuaro del 31 de julio al 2 de agosto de 2007, también se visitó a doña Ofelia Morales de Medina en Tzin Tzun Tzan. Entre las comunidades alfareras cercanas al Ceforcal se visitó junto a Marco Antonio Comunidad Aguilar, director del entonces Ceforcal ahora CEA y el profesor Aréchiga a alfareros de la comunidad de Tepeyac en septiembre de 2007.

En el Tepeyac destaca el caso del alfarero Florentino Flores, quien ocupaba en vidriar sus productos tres kilos de esmalte por uno de greta; Flores se lamentó de que en el tianguis el cliente prefiere los productos hechos con greta, los de esmalte son rechazados. El esmalte estaba a 26 pesos, la greta a 57 pesos. El argumento es que la greta es estable, mientras que el esmalte suelta un algodoncillo, al parecer salitre.

El ingeniero Moisés Ramírez Sambrano se refirió a ese problema como eflorescencia, se provoca en todos los esmaltes alcalinos, el esmalte plumbífero denominado greta no presenta el problema, pero sí los esmaltes de sodio y potasio (MC 097) y el esmalte borácico (ET 300). El esmalte además envejece mucho más rápido que la greta.



Imagen 4. El doctor Oliveras mostrándole a los alfareros en el Ceforcal la forma de preparar el yeso.

El yeso se prepara determinando el volumen de la forma de donde se va a vaciar y dividiéndolo entre 1.402 (cifra derivada de un estudio que realizamos con Imelda Martínez), para obtener el volumen del agua necesaria, que se considera debe ser de 90 partes y el yeso debe ser 100 partes. Clase 12 de octubre de 2007.

Para procurar erradicar el problema de uso de plomo en los vidriados se decidió hacer un concurso de alfarería, el Primer Concurso del Ceforcal de cerámica vidriada sin plomo tuvo lugar el 15 de diciembre de 2007.

Alguno de los primeros vidriados alternos a los de plomo estudiados fueron los denominados esmaltes Pf 200 y MC 097 para lo que se comparan sus fórmulas:

	SiO <sub>2</sub>	B <sub>2</sub> O <sub>3</sub>	Al <sub>2</sub> O <sub>3</sub>	CaO	MgO	ZnO	SrO	Na <sub>2</sub> O	K <sub>2</sub> O	BaO
Pf 200	37.4	31.1	0.23	4.27	0.03	5.0	0.0	14.1	0.0	
	1	5				2		9	5	
MC097	38.7	29.9	1.95	3.97	0.07	4.8	3.2	13.4	0.0	3.77
	3	1				5	8	2	2	

Cuadro 3. Comparativo entre los esmaltes.

### 21 de junio de 2008

Se señala, la sílice porque en ambas fórmulas es baja la proporción, falta ese material para formar vidrio debería estar aproximadamente a 50%, el óxido de boro B<sub>2</sub>O<sub>3</sub> está alto lo que junto con el sodio también provoca eflorescencias, hacen solubles a los vidriados (el vidrio insoluble es el silicato) y se señala el bario porque es un material tóxico. Se recomendó trabajar estas fórmulas con un añadido de 10 a 15 % y de 3 a 5 % de CaO y observar el vidriado. También puede añadirse 5% de Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> para colorear y abatir la temperatura.

Otra visita con los alfareros participantes al Ceforcal fue el 29 de

agosto de 2008 a la Escuela de Ciencia y Artes de la Vida de la Asociación Mokishi Okada (MOA) en Toluca, Estado de México, donde forman ceramistas. Akira Morioka ceramista investigador de MOA, explicó a los alfareros diversos aspectos de los materiales utilizados en la Escuela y el funcionamiento del tamiz electro imán vibratorio para eliminar hierro en pastas cerámicas. Morioka en 2012 me recomendó con Kiyoshi Yunohara profesor de la Universidad de Porcelana en Arita para guiarme en una visita a la Institución y sitios interesantes de esa ciudad de Kiyushiu, Japón. Al día siguiente de la visita a la escuela de la MOA, visitamos el taller del ceramista Gordon Ross en Valle de Bravo, Estado de México, esta visita fue tan exitosa que los alfareros se animaron a construir un horno como el de Ross en el Ceforcal y para el desarrollo de la construcción se elaboraron tabiques refractarios para construir el horno. El diseño de los tabiques estuvo a cargo de los ingenieros Aréchiga, de UAM-I y Ramírez Z., técnico del Ceforcal.



Imagen 5. Horno improvisado con tabiques para medir el ritmo de calentamiento de tabiques refractarios hechos en el Ceforcal por el ingeniero Moisés Ramírez Zambrano, supervisado por el profesor Uriel Aréchiga V., 24 de enero de 2009.



Imagen 7. El profesor Uriel Aréchiga relatándole al doctor Oscar Monroy Hermosillo, entonces Rector de la Unidad Ixtapalapa de la UAM, el desarrollo de la construcción y funcionamiento del horno de catenaria, 29 de mayo de 2009.

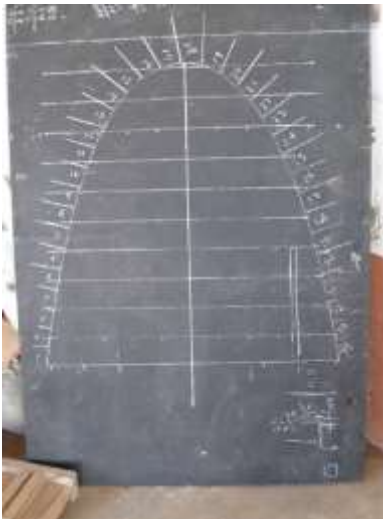


Imagen 6. Perfil del horno de catenaria construido durante el curso impartido por el ceramista Gordon Ross en el Ceforcal.



Imagen 8. Una de las tres alcantarillas de la carretera que surten la zona de reforestación del Campo Experimental La Cañada y las propuestas que se realizarían con los fondos que aportara el Acuerdo 10/08 del Rector General de la UAM. De esta alcantarilla parten dos ramales para sendos depósitos de agua.



Imagen 9. Una de las presillas, depósitos de agua o jagüeyes de La Cañada zona de reforestación de 21 hectáreas del Cesder cerca de Santiago Zautla.



Imagen 10. Mirilla del horno de catenaria en su quema inicial, 11 de junio de 2009.



Imagen 11. El maestro en ciencias Benjamín Miramontes (QPD) de UAM-X, el arquitecto Alejandro Ortega de UAM Azcapotzalco y Juan Martínez "Tío", encargado de La Cañada del Cesder. 11 de junio de 2009.



Imagen 12. El maestro en ciencias. Benjamín Miramontes observando las primeras piezas extraídas del horno experimental, Gordon Ross junto al horno explica a los alfareros los diferentes efectos derivados de la quema, 12 de junio de 2009.



Imagen 13. Junta en el Ceforcal, viernes 16 de octubre de 2009. De izquierda a derecha María Oviedo, alumna prestadora de servicio social en el Ceforcal, egresada de la Escuela de Diseño y Artesanía del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDA) y alumna del ceramista David Zimbrón, Judith Chafee profesora de la BUAP. Al frente, Uriel Aréchiga, profesor de CBI de UAM-I, atrás el ingeniero Moisés Ramírez técnico del Ceforcal.



Imagen 14. Eduardo López Cervantes, alumno de la Escuela de Artesanía del Instituto Nacional de Bellas Artes, presenta parte del trabajo de servicio social que realizó en el Ceforcal; en este caso, sobre control de vidriados comerciales, 16 de octubre de 2009.



Imagen 15. El ceramista Gordon Ross supervisó la construcción del horno de catenaria semejante al suyo, luego, en un curso explicó a los alfareros diversos aspectos administrativos del oficio, 13 de noviembre de 2009. El *Tercer Concurso de Alfarería sin Plomo* tuvo lugar en el Ceforcal el viernes 11 de diciembre de 2009.



Imagen 17. Grupo de productos diseñados por el doctor Oliveras presentados en el Ceforcal el 25 de marzo de 2010.



Imagen 16. Jagüey construido con recursos UAM, diciembre de 2009.



Imagen 18. De izquierda a derecha, al fondo el ingeniero Moisés Ramírez Z., acompañado de representantes de los artesanos de Los Reyes Metzontla, Puebla: César, Zenaida, Berenice y Marisol; atrás entre Zenaida y Marisol, se encuentra Domingo Martínez. César está en el desnivel del horno, éste se hace con objeto de facilitar la estiba y desestiba del horno, 23 de abril de 2010.

El viernes 23 de abril de 2010 el técnico Domingo Martínez, supervisado por el ingeniero Uriel Aréchiga, midió los ingredientes que se utilizaron en la producción de la primera frita <sup>3</sup> no comercial en el Ceforcal.

<sup>3</sup> Frank Hamer. 1979. *The Potter's Dictionary of Materials and Techniques*.



Imagen 20. Pruebas de la frita Pedro 73, de un ex alumno del profesor Uriel Aréchiga, elaborada en la visita del 27 de mayo de 2010, los compañeros Moisés Ramírez y Domingo Martínez hicieron muestras para probar el escurrimiento, la tensión superficial y la apariencia a 800°C, 850°C, 900°C, 950°C y 1000°C.



Imagen 21. El ingeniero Moisés Ramírez Zambrano, el 15 de octubre de 2010 en la parte final de la quema recoge leña para echarla a la boca de fuego del horno. Se comentó que hubo desperdicio de energía, se propuso cerrar el cilindro de la chimenea a la mitad, la entrada de aire del cenicero y el deflector de la salida de la chimenea.



Imagen 22. Noviembre de 2010. Domingo Martínez explicándoles a los asistentes al *Concurso y exposición de productos alfareros* el funcionamiento de los hornos de brocal tradicionales, mejorados y el de catenaria del Ceforcal. Posteriormente, Uriel Aréchiga entregó los premios a los ganadores. Al evento asistieron alfareros de la comunidad de Los Reyes Metzontla, Pue., poblado de la reserva de la biósfera, noviembre de 2010.

El 23 de febrero de 2011 el ingeniero Moisés Ramírez Z. y Domingo Martínez R., técnicos del Ceforcal, comentaron sobre el tema de una pretendida ley artesanal, ideada por la Conferencia Nacional de Gobernadores (Conago) lo siguiente:

En una reunión en Pátzcuaro a la que asistieron para para discutir la Iniciativa de Ley para Artesanos que quiere imponer la Conago, Moisés y Domingo fueron los únicos de Puebla. Algunas materias primas no serán exclusivas de los artesanos. La situación se presenta delicada:

1 Hay procesos vinculantes: supresión de la greta o vidriados de plomos y restricción de acceso a recursos como son: agua, arcillas, barros, minerales no metálicos y leña.

2 Satanización del pequeño productor/artesano como depredador de recursos.

3 Los artesanos se consideran clandestinos.

4 Restricción al acceso de: barro, bosque, materiales, resultado eliminar el sujeto alfarero.

5 Carestía, esfuerzo por el vínculo entre lo global, lo local y los alfareros. ¿Quién decide por quién? ¿Quiénes ejercen el poder? Se propone un Consejo alfarero para ser punta de lanza para formar la organización.

## Resistencia

### Buen uso de materias primas

Construir organizaciones para la resistencia. Judith destaca como Marina Blanco que estuvo en la CNC ahora es la encargada del Instituto de Artesanía s en Puebla.



Imagen 23. El doctor Oliveras, el 25 de marzo de 2011 impartió la primera sesión del curso de diseño de acabados cerámicos en el Ceforcal. Los visitantes fueron, de derecha a izquierda, Benjamín Berlanga, profesor fundador de Prodes y del Centro de Desarrollo Rural (Cesder), Uriel Aréchiga de UAM-I, Ana y Enrico de España, funcionarios de Interred, ONG española que ha apoyado en proyectos a Prodes, ellos participaron en gestionar recursos del Ayuntamiento de Burgos; Mateo y doña Lucía alumnos del curso y Víctor Martínez, profesor del Cesder.



Imagen 24. Ejemplares elaborados por el doctor Juan Oliveras en el curso sobre diseño de acabados: en la parte superior esgrafiado, peinado y bloqueo y moca en la parte inferior.





Imagen 25. Ejemplares del mismo muestrario.



Imagen 26. Asistentes al curso de diseño con acabados. De izquierda a derecha, Mario Peredo, José Luis, Juan Rojas, Guadalupe Rojas, Ambrosio, Elvia Rojas, Gregoria Rojas, Moisés Ramírez Zambrano, Juan Oliveras, abajo al frente Marco Antonio Comunidad, director del Ceforcal, Alejandro Rivera de los Santos, Gustavo Hernández González y Juan Domingo Martínez, técnico hornero del Ceforcal, 6 de agosto de 2011.

### **25 de septiembre de 2011, reunión en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP)**

Sobre los acontecimientos generales de la propuesta de convertir a San Miguel Tenextatiloyan en ciudad rural, Marco Comunidad comenta la visión de la población. Hubo una reunión en el Cesder con María Lara, ella destaca que quieren cambiarle el nombre a la ciudad rural por el de centro de integración. Sin

embargo, no se aclara el tiempo de las etapas del desarrollo.

Uriel Aréchiga apuntó que estamos en contra de la destrucción del campesinado. Se sigue comentando en grupo que se debe tener cuidado con las entrevistas sobre el asunto, ya que, si éstas se hacen por separado, pueden encontrarse puntos de fisura como elementos de disputa en posiciones encontradas. Se destaca la importancia de mantenerse unidos como comunidad.



Imagen 27. Gregoria Rojas contemplando el horno *Tekol kilitzin*, mejorado construido por la comunidad de Los Reyes Metzontla bajo la supervisión del ingeniero Moisés Ramírez Zambrano, Domingo Martínez y Leobardo García, equipo de base del Ceforcal. La visita fue realizada durante al viaje a la ciudad de Oaxaca, los días 8, 9 y 10 de septiembre de 2011.



Imagen 28. *Presídium* en la clausura del curso de diseño y acabados impartido por el doctor Oliveras. De izquierda a derecha Juan Oliveras, el licenciado Feliciano Aguilar, presidente de Promoción y Desarrollo Rural (Prodes) y director del Centro de Desarrollo Rural (Cesder); la doctora Judith Chafee, profesora de la Facultad de Economía de la BUAP y el ingeniero Moisés Ramírez Zambrano, encargado técnico del Ceforcal.

En febrero de 2012 el profesor ingeniero químico, Uriel Aréchiga V. y los doctores Chafee y Oliveras cambiamos el nombre del Centro de Formación y Capacitación Alfarera (Ceforcal) por el de Centro de Estudios Alfareros.



Imagen 29. *Primer Encuentro Por la Dignificación del Trabajo Alfarero*, en el Centro de Formación y Capacitación Alfarera, en San Miguel Tenextatiloyan, Zautla, Puebla, evento realizado del 1 al 3 de marzo de 2012.



Imagen 30. En mayo de 2012, Juan Martínez "Tío Juan" presenta un diaporama sobre los bosques y el papel de La Cañada en el proyecto del Cesder.



Imagen 31. Viaje anual del Centro de Estudios Alfareros y el grupo Staku, A. C., integrado por mujeres alfareras del municipio de Papantla, Veracruz, del 23 al 25 de agosto de 2012.

El 13 de octubre de 2012 se realizó un reporte sobre la frita Pedro 73.

El 19 de octubre de 2012 se reunió el equipo ampliado del CEA con Gordon Ross en la Casa de la Primera Imprenta de América, Centro Histórico, México D. F., en el evento se trató la propuesta de la Ley Artesanal de la Conago.

El 7 de febrero de 2013, el Centro de Estudios Alfareros invita a la comunidad alfarera de San Miguel Tenextatiloyan a participar en una asamblea informativa sobre la pretendida Ley Artesanal. La Asamblea ocurre el día 16 de febrero a las 10:00 hrs. en las instalaciones del Centro, ubicado en Montes de Oca número 6, en el barrio de Hueyo, San Miguel Tenextatiloyan, Zautla, Puebla.

La iniciativa de una asamblea informativa se dio porque consideramos que una ley artesanal debería de ser discutida, analizada y decidida por y para los artesanos como eje transversal de toda la regulación de artesanías y porque éstas son una actividad económica fundamental para miles de familias dedicadas a su producción, por tanto, generadora de ingresos y fuentes

de empleo accesibles, ya que no requiere de grandes capitales y maquinarias costosas.

El 27 de junio de 2013 se repartió un compendio de leyes artesanales.

El 6 de julio de 2013 se realizó un reporte sobre construcción de hornos mejorados, del cual a continuación se presenta una síntesis fotográfica.

### **Secuencia de construcción de hornos mejorados**



Imágenes 32 y 33. Marcando el sitio de construcción y formado de la base del horno.



Imagen 34. Formado de los arcos de la cámara de fuego.



Imágenes 37 y 38. Muro de la cámara de productos o estiba y terminado de ésta.



Imágenes 35 y 36. Armado del muro de la cámara de fuego y parrilla soporte de productos.



Imagen 39. Arcos y muro de la cámara de fuego.



Imagen 40. Cámara de estiba o de productos, al fondo se ve la parrilla para el paso del fuego y soporte de los productos. Arriba, en la barda se ve la muesca para soporte de la capucha armada con varillas, alambazón y fibra cerámica amarrada con alambre nicromel.

El 5, 6 y 7 de noviembre de 2013 se realizó el *Primer Encuentro Artesanía, Arte y Diseño en Cerámica* en CyAD de UAM Xochimilco, coordinado por la maestra Itzá Valencia Juárez y el doctor Juan Oliveras, entonces jefe del Departamento de Métodos y Sistemas, CyAD. En el evento tuvimos el gusto de conocer al ceramista Julián A. Hernández, con quien desde entonces hemos establecido una relación cordial y fructífera y sobre todo, una magnífica amistad de colegas.

En diciembre de 2013, hubo Concurso de Alfarería sin Plomo en el CEA.

El 25 de abril de 2014 se realizó en el CEA un encuentro de artesanos sobre *La Ley Artesanal y los derechos de los artesanos*, donde participaron el ingeniero Jaime Navia de la Asociación Gira de Pátzcuaro y la maestra Patricia Basurto del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM.



Imagen 41. El ingeniero Moisés Ramírez Z en octubre de 2014 estibando en un horno *Tekol kilitzin*, fuego pequeño en náhuatl, diseñado por él.

**Prestadores de servicio social de marzo  
de 2015 a la actualidad**

Nombre	Matrícula	Licenciatura	Estatus
Gerardo Alejandro Torres Castellanos	209329568	Diseño Industrial	Concluido
Alain García Soto	208241503	Diseño Industrial	Incompleto
Gadiel Brígido Mazas	2113028909	Diseño Industrial	Incompleto
Erick Ordaz Lozano	210240785	Diseño Industrial	Concluido
Luis A. Núñez M.	210239831	Diseño Industrial	Incompleto
Ricardo Alfonso Aníbal Lumbreras	209373088	Diseño Industrial	Incompleto
Teresa Rodríguez		Diseño Industrial	Concluido
Gabriela Vega Santander		Diseño Industrial	Concluido
Antonio Sosa		Diseño Industrial	En proceso
César Velázquez		Diseño Industrial	En proceso

Cuadro 4.

**Construcción del horno *Tekol kilitzin* (fuego pequeño) en la preparatoria Francisco Villa de Nuevo Casas Grandes, Chihuahua, del 13 al 19 de abril de 2015**



Imagen 42. De izquierda a derecha, el biólogo profesor Julián Hernández Ch., artista de la cerámica de rescate de Paquimé, Erik Ordaz Lozano, prestador de servicio social, el doctor Juan Oliveras y el ingeniero Moisés Ramírez Zambrano, técnico del Centro de Estudios Alfareros. Identificando el lugar donde se construiría el horno.



Imagen 43. El técnico constructor de hornos del CEA, Domingo Martínez R., ubicando los tabiques para formar la base del horno. Todos los tabiques fueron hechos en el CEA y enviados a Casas Grandes, Chihuahua.



Imagen 44. El profesor Julián Hernández tamizando barro, parte de los materiales para la mezcla para unir los tabiques.



Imagen 45. Erik Ordaz y el ingeniero Moisés Ramírez recortando una lámina para formar un patrón con el cual dar forma al muro de tabique.



Imagen 46. El doctor Oliveras remojando tabiques, Erik Ordaz recontándolos, Teresa Rodríguez inventariando cajas y tabiques enviados de Zautla a Casas Grandes.



Imagen 47. Moisés Ramírez extrayendo de los paquetes los tabiques refractarios elaborados por él.



Imagen 48. Domingo Martínez Romero, terminando la base del horno *Tekol kilitzin* en la escuela Francisco Villa de Nuevo Casas Grandes, Chihuahua. Domingo nos dirigió en el proceso de construcción del horno.



Imagen 49. Domingo terminando los arcos de la cámara de combustión del horno.



Imagen 50. La cámara de combustión del horno terminada con la parrilla, ésta soporta los productos en la quema y a través de ella asciende el fuego de la leña al consumirse en la parte inferior. Abajo, la tapa provisional del nicho de ingreso.



Imagen 51. Domingo concluyendo la cámara de estiba, el arco del dintel de la entrada se ve terminado.





Imagen 52. La pared de la cámara de combustión terminada, arriba la estructura de varilla de la chimenea.



Imagen 53. Horno *Tekol kilitzin* tal y como lo dejamos, sólo faltaba la puerta de la cámara de combustión, que luego instaló el profesor Julián Hernández.

## 2016 Vajilla Zautla



Imágenes 54 y 55. Prototipo del plato trinche de la vajilla Zautla.

## 2017



Imagen 56. Formado del prototipo de la taza cuadrada redonda de la vajilla Zautla.



Imágenes 57 y 58. Prototipos de la vajilla Zautla, arriba modelo, molde y matriz-abuela de la taza cuadra redonda; abajo, prototipo de la jarra y el autor de la vajilla.

## 2016

Estudio de tubos porosos para riego controlado por el prestador de servicio social diseñador industrial ceramista Erik Ordaz Lozano para la *Cooperativa Tozapan Titipapanizque* de Cuetzalan, Puebla.



Imagen 59. Molde para producir tubos porosos, estudio del diseñador industrial ceramista Erik Ordaz.



Imagen 60. Vista frontal de los tubos elaborados con un segundo molde por Erik Ordaz. Director del estudio, doctor Juan Oliveras.

El 26 de enero de 2016 la diseñadora industrial Graciela Vega Santander ex alumna de CyAD de UAM-X, entregó un manual de hornos *Tekol kilitzin*, diseñados en el Centro de Estudios Alfareros.

## Proceso de formación de la Licenciatura en Alfarería

En 2015 se consideró desarrollar un plan y programas de estudio para una licenciatura en alfarería en el Cesder; en principio se planteó como especialización de la Licenciatura en Desarrollo Rural de la misma Institución. Actualmente funciona como Licenciatura en Alfarería, en la que participo como profesor especialista en diseño de alfarería.

Como parte de las visitas a algún lugar de interés para la formación de los alfareros, en 2016 se realizó un viaje a Ixtacamaxtitlán y a la zona arqueológica de Cantona, ambas en el estado de Puebla. El 20 de marzo de 2016, se realizó un reporte del viaje.



Imagen 61. Piezas de la cultura mixteca del Golfo. Exhibidas en el museo de Ixtacamaxtitlan, Puebla.



Imagen 62. Piezas de la cultura teotihuacana, exhibidas en el mismo museo.



Imagen 63. Zona arqueológica de Cantona, Puebla.

El 21 de mayo de 2016 se realizó el Convenio General de Colaboración entre la Universidad Autónoma Metropolitana y Promoción y Desarrollo Social, A. C.

El 10, 11 y 12 de noviembre de 2016 se realizó el *Segundo Encuentro Independiente Por la Dignificación del Trabajo Alfarero*.



Imagen 64. Domingo Martínez R. exponiendo resultados del estudio de hornos en el *Segundo Encuentro Independiente Por la Dignificación del Trabajo Alfarero* ocurrido en el CEA.



Imagen 66. Asamblea en el *Segundo Encuentro*.



Imagen 65. Uriel Aréchiga (QPD) participando en una asamblea del *Segundo Encuentro Independiente Por la Dignificación del Trabajo Alfarero*.



Imagen 67. *Tercer Encuentro Independiente Por la Dignificación del Trabajo Alfarero*, del 21 al 23 de septiembre de 2017 en el CEA. El evento tuvo énfasis en el encuentro-taller *La Imaginación, el Diseño y el Barro*, dictado por la diseñadora gráfica Kitzia Barrera, presidenta de la asociación *Innovando la Tradición Cerámica de Oaxaca*.

### Septiembre de 2016

Se expone una presentación en *Power Point* y el artículo del “Primer estudio de dos arcillas de Casas Grandes, Chihuahua; una beige clara, otra siena oscura”, realizado por los prestadores

de servicio social, diseñadores industriales Alejandro Cabello y Shiadani Espadín, de CyAD. Este artículo del que fui asesor está en proceso de publicarse en la revista *Diseño y Sociedad* de la División de CyAD, UAM-X.

El segundo estudio de arcillas de Casas Grandes, Chihuahua, fue realizado por la diseñadora industrial Iris Vania Martínez Díaz, prestadora de servicio social de CyAD. El reporte se entregó el 18 de junio de 2018.



Imagen 68. Probetas realizadas en torno de mano y cortadas a la mitad para el segundo estudio de una arcilla siena de Casas Grandes, Chih.



Imagen 69. Recorte de una tortilla para obtener losetas para pruebas del barro siena de Casas Grandes, Chih.

#### **Cuarto Encuentro Independiente Por la Dignificación del Trabajo Alfarero en San Bartolo Coyotepec, Oaxaca del 15 al 17 de agosto de 2018**



Imagen 70. Foto y certificado de asistencia al *Cuarto Encuentro Independiente Por la Dignificación del Trabajo Alfarero*, denominado por los organizadores IV Encuentro Alfarero Nacional Independiente.

El *Cuarto Encuentro* es el primero que ocurre fuera del Centro de Desarrollo Rural A. C. (Cesder) y el Centro de Estudios Alfareros (CEA) del municipio de Zautla, Puebla, todos se han llamado *Encuentro Por la Dignificación del Trabajo Alfarero*, así nombrado por el profesor Uriel Aréchiga V.

Innovando la Tradición Cerámica de Oaxaca, A. C. y el colectivo 1050° C, consiguieron recursos para realizarlo, con base en el Acuerdo Específico

---

celebrado entre UAM-X e Innovando la Tradición Cerámica de Oaxaca, A. C. ; la Rectoría de la UAM apoyó para llevar a un grupo de once personas integrado por alfareros de San Miguel Tenextatiloyan y de Los Reyes Metzontla, estado de Puebla para asistir al evento; también nos apoyó para que asistiéramos el doctor Adán Sáenz de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Chihuahua, el arqueólogo ceramista Gregory Wood de Colorado, EUA y quien suscribe.

### **Bibliografía**

Hamer, Frank. 1979. *The Potter's Dictionary of Materials and Techniques*. Londres. Watson Guptill.

## **Uno no hace la tarea del otro... sin embargo juntos hacemos grandes cosas**

Sandra Amelia Martí<sup>1</sup>

### **Introducción**

Ha de sugerirse al diseñador-dora abandonar la actitud serena, contemplativa al ponerse enfrente del objeto o problemática; tomando así conciencia de la constelación de fragmentos del pasado que encuentran el presente.

Walter Benjamin

En el Tronco Divisional de Ciencias y Artes para el Diseño, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco uno de los temas que desarrollamos en el Sistema Modular es “Fundamentos del proceso de diseño y sus variables significativas”. Es así que nos damos a la tarea de explicar este tópico, anexando un punto de vista que opera tanto en conceptos representados en arte como en diseño. Nos referimos al reconocimiento de los llamados “estereotipos”. Por lo que consideramos importante reflexionar

modularmente, descubrir y analizar aquellas características sígnicas en las que nos encontramos inmersos en nuestro contexto.

Es así que tras una observación de contexto, descubrimos aquellos temas o proyectos de diseño atravesados por ideas que operan sobre la base de una escasa elaboración, comunicando además mensajes estereotipados. Entonces partimos del enunciado que un estereotipo consiste en una imagen (sonido o texto) estructurada y aceptada por la mayoría de las personas como representativa de un determinado colectivo. El problema de los estereotipos no es que sean falsos, sino que tienen una información incompleta de la realidad. Pueden ser una imagen, objeto o sonido que se forma a partir de una concepción significativa básica y prejuiciosa, que la mayor parte de las veces se torna en información estática e inmóvil, pero describe características generalizadas de los rasgos, costumbres o hábitos

---

<sup>1</sup>Licenciada en Artes y Diseño y maestra en Artes Visuales, orientación pintura y videoarte, doctorante en Comunicación Estratégica en Arte y

Diseño. Departamento de Síntesis Creativa, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

pertencientes de los miembros de una comunidad, convertida en una verdad incompleta o en un desabastecido lugar común.

El problema de conocer naciones, regiones, personas, lenguas, costumbres, hábitos sociales, religiosos y políticos desde los prejuicios, establece de modo apriorístico visibilizar las diferencias de la otredad en relación a la mirada que observa. Ésta mirada que observa, sostiene un cierto margen de superioridad a la vez que intolerancia sobre lo observado casi siempre distinto en sí mismo. Entonces la construcción del estereotipo suele estar fundada en pensar a esta mirada que supervisa, como superior sobre las demás, en el riesgo de registrar parcialmente a la realidad, porque de observar a una realidad en su completitud, sería conectar con la complejidad de constantes y variables que forman parte de toda construcción cultural.

En los proyectos de diseño es importante reconocer cual es la mirada que construyó ese o esos prejuicios. Mismos que pueden convertirse en verdades universales amparadas en

integrar el catálogo de los lugares comunes o estereotipos culturales. Si en las Escuelas de Diseño que procuran avanzar y construir visión y profesionalización de la disciplina, no se trata este problema, puede suceder que los proyectos recurran a realizarse desde argumentos estereotipados, no constatados. Se corre el riesgo de actuar desde el lugar común, ello indica desconocimiento, falta de reflexión de ideas.

Si lo anteriormente expresado es reconocido, los estereotipos pueden ser reconocidos y posteriormente re-semantizados modificando aquellos mensajes elementales.

En el desarrollo de estos planteos, las y los estudiantes leen una serie de autores-ras para posteriormente analizar casos que propicien una serie de ejercicios prácticos que continúen aportando construcción y deconstrucción del tema. Por lo que consideramos sea un enfoque válido, sobre todo en el período formativo de las- y los diseñadores, para una enriquecida y gradual profesionalización de la disciplina.



### **Objetivos de enseñanza-aprendizaje**

- Aprender los factores teóricos-metodológicos de la práctica reflexiva del sistema modular, con énfasis en los aspectos de percepción, abstracción y conceptualización de la forma y su relación con la cultura material.
- Incorporar e incentivar en los alumnos el sentido creativo para descubrir nuevas formas de relación e interacción con su contexto y el mundo.
- Desplegar un conjunto de ejercicios prácticos que puedan servir de apoyo para articular y construir en el estudiante sus propias vías de acceso al universo estético del diseño.
- Reconocer que significan y cuál es el alcance de los estereotipos dentro de la cultura simbólica y material.

### **Desarrollo del tema**

Las disciplinas de Arte y el Diseño, colaboran y se potencializan en evidenciar y reflexionar, entre otras tantas cosas, estereotipos culturales y todo aquello que ensancha o ensombrece el devenir de sus crecimientos. Aunadas, en el mejor de

los casos, generan un espacio de renovación y actualización semántica, formal y conceptual, porque activan comprensibilidad de causas, argumentos y visiones.

Al decir diseño, nos referiremos a la idea de concepción, realización, praxis, gestión de la idea, concepto y los diversos proyectos. Al decir arte, nos referiremos a la investigación artística, retroalimentada por el entrecruzamiento de disciplinas, conocimientos y habilidades comunicativas-expresivas, más allá de las visiones reduccionistas basadas en crear taxonomías estilísticas.

Junto con el Taller de diseño, el apoyo de teoría se suma a la reflexión acerca del peligro de conocer una sola historia o visión de la cultura. Éste enunciado se refiere al peligro de conocer una sola posibilidad narrativa, en referencia a un tema, concepto o idea determinada. Este es un enfoque imprescindible para que las y los estudiantes de diseño logren profundizar acerca de aquellos estereotipos culturales naturalizados,

---

que nos avasallan y colonizan continuamente.

Los estereotipos son construcciones subjetivas que un individuo o grupo de individuos realiza sobre otro individuo o grupo. Simplifican la realidad y no poseen fundamento científico.

En la sociedad en la que vivimos todas las personas realizan juicios sobre otras, en un contexto en el que a veces no se conoce a la persona de la que estamos realizando el juicio y nos formamos una opinión preconcebida y equívoca. Los estereotipos son generalizaciones de las cualidades que puede tener un individuo, a todo el grupo de personas que comparta características comunes con él. En algunos casos, se asigna cualidades positivas o negativas a un grupo del que no se conoce de modo etnográfico. Este riesgo de emitir juicios sin conocer en profundidad las causas y las cosas es uno de los espacios ideales para la generación y proliferación de los estereotipos, que si bien son una aproximación a una realidad, a veces son tomados como absoluto referencial.

Este último caso sucede muy a menudo con las ideas que nos proporcionan los medios que son entre otros, los principales formadores de opinión. Un estereotipo consiste en una imagen estructurada y aceptada por la mayoría de las personas como representativa de un determinado colectivo. Esta imagen se forma a partir de una concepción significativa estática sobre las características generalizadas de los miembros de esa comunidad.

Es una idea, frase o expresión que, debido a que ha sido muy usada o repetida, ha perdido su fuerza o novedad y se ha convertido en un lugar común. En diseño por momentos se acude a ello, según sea el caso del proyecto. Pero generalmente recurrir a los estereotipos indica falta de creatividad e ideas.

Por lo que esta propuesta, presenta la idea de poder reconocer algunos estereotipos para lograr observar y comprender una determinada problemática de diseño desde otras perspectivas diferentes a las ya planteadas por ciertos mensajes emitidos en diseño, arte y publicidad.

Durante varias sesiones de clases, proponemos a las/los alumnos lecturas y ejercicios que contribuyen a incrementar perspectiva de reconocimiento y análisis acerca de los distintos tipos de estereotipos, los cuales podemos ordenar como:

Los sociales, políticos y religiosos, que serían aquellos que afectan a los distintas clases sociales e ideas que éstas portan.

Los étnicos, son los que afectan a los distintos grupos con afinidad racial, lingüística y cultural.

Los sexistas, aquellos que adjudican mayor jerarquía a un sexo en detrimento de otro.

Los etarios son los que afectan a los distintos grupos (niñas-ños, jóvenes, adultas-tos).

### **Metodología**

Posteriormente para lograr percatarnos de los estudio de caso, es importante recordar que en los procesos del diseño existen actividades comunes entre

Ciencia, Arte y Diseño, mismas que se pueden desarrollar en la búsqueda de información<sup>2</sup>:

-hipótesis/necesidad percibida/instar a la creación/imaginación inicial-recogida de datos/recolección de información/incubación/ generación de ideas/reflexión

-definición del problema/selección/clasificación/análisis  
-desarrollo/modelos/esquemas/  
bocetos/experimentos/campo de trabajo

-iluminación/ síntesis/ articulación  
-perfeccionamiento/ economía/  
resolución/ presentación

-verificación/ prueba/ construcción de teoría/ generalización contexto crítico/  
respuesta humana

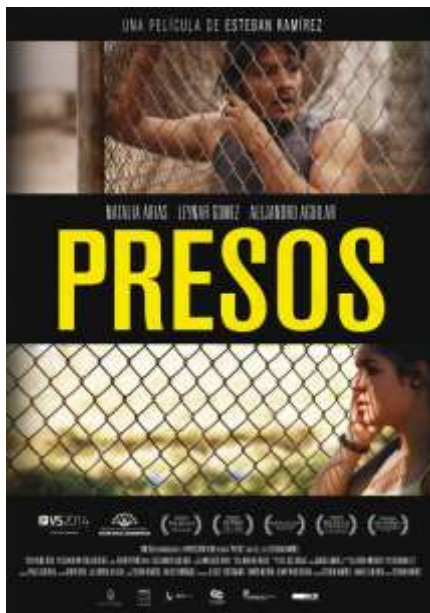
-revisión de hipótesis/ mejora de la obra de arte/ alterar conceptos

---

<sup>2</sup> Carole Gray y Julian Malint. 2016-2018. Material de estudio obtenido en Seminario de Investigación Artística de CyAD.



Estudios de caso de tres carteles alusivos a las temáticas de cárcel: 1. Ironía en torno al cumplimiento de los derechos autorales, 2. Colectiva La lleca, ejercitando performance, como aquellos modos distintos de conectar con lo humano, 3. Cartel estereotipado alusivo a una película que narra una historia de vida.





Otro de los temas que se reflexiona son los migrantes. 1. fotografía mediática de las caravanas hondureñas, cuando llegan a la Frontera de Tijuana México, noviembre 2018; 2. caricatura acerca de las-los inmigrantes europeos a Estados Unidos. 3. Cartel estereotipado en festejo al Día del Migrante en Zaragoza, España

Posteriormente desde los pasos nombrados, tomamos ejemplos estereotipados y los no estereotipados en el ámbito del diseño, el arte y la publicidad para “descubrir cual es la imaginación inicial del caso, la generación de ideas, cuales fueron los campos de trabajo, las diversas respuestas y cuales conceptos incluye, altera o excluye”.

<sup>3</sup> Wildner, Katrin. 2004. *La plaza mayor ¿centro de la metrópolis? Etnografía del Zócalo de la Ciudad de México.*

## Herramientas metodológicas

Las herramientas metodológicas (compartidas ampliamente tanto en investigación artística como en los procesos del diseño) que nos brindan flexibilidad a la hora de descubrir caminos que nos conducen reconocer no solo a los estereotipos, sino sus circuitos de recorrido con las que hallamos nuestros estudios de casos.<sup>3</sup>

- Asociaciones fugaces y reflexivas
- Mapas mentales
- El *flâneur*
- Registros dibujísticos
- Postales sonoras
- Otros recursos
  - Cuaderno de notas
  - Pluma, lápices, etc.
  - Cámara fotográfica y video
  - Bitácora de trabajo
  - Fotografías, postales, imágenes
  - Sentir confianza creativa

## Conclusiones

Este texto intenta plantear que arte y diseño se retroalimentan, generando ámbitos reflexivos y creativos que potencializan y evidencian diversas visiones y discursos. Reconociendo que ambas disciplinas tienen muchos puntos en común, el reconocimiento y reflexión de los estereotipos, las cohesionan en un universo que acrecienta ejercitar y revisar la cultura contextual y global, proveyendo articuladores que renuevan significados. Como bien se expresa en el apartado de objetivos de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo temático pone en práctica modular, ejercitar los aspectos de percepción, abstracción y conceptualización de la forma y su relación con la cultura material. Así como incorporar e incentivar en los alumnos el sentido creativo para descubrir nuevas formas de relación e interacción con su contexto y el mundo.

Las disciplinas del Arte y el Diseño, colaboran a evidenciar y reflexionar estereotipos culturales y todo aquello que ensancha o ensombrece el devenir de sus crecimientos. Aunadas generan un

espacio de renovación y actualización semántica, formal y conceptual, porque activan comprensibilidad de causas, argumentos y visiones.

Al concluir podemos formularnos la siguiente pregunta, ¿Por qué nunca decimos nada de cómo están colonizadas nuestras ideas?”. Desde la revisión de estudios de casos, aberturamos posibilidades para cuestionarnos acerca de los conocimientos y posiblemente nuestra cultura endógena y lo urgente de modificar, aprender e incorporar nuevas visiones que se aproximen más a las diversas realidades del flexible universo del diseño y sus necesarias discusiones.

El diseño como disciplina signica-argumentativa observa la presencia de los estereotipos, por lo tanto tendremos que reflexionar atentamente desde que lugar se construyen, ya que otorgan información elemental e incompleta, enfatizando diferencias y no similitudes. Hacen de una sola historia una versión prejuiciosa. El diseño reflexivo puede colaborar a estrechar lazos de interlocución, apertura y comprensión sobre este fenómeno, sobre todo es

momentos históricos y sociales como los que nos encontramos viviendo.

El arte y el diseño pueden ejercer el derecho de fantasear, humanizar, imaginar, vivir sin miedo, desdibujar las fronteras, escuchar, exponer y aceptar grandes responsabilidades.

Wildner, Katrin. 2004. *La plaza mayor ¿centro de la metrópolis? Etnografía del Zócalo de la Ciudad de México*. México, UAM.

### **Bibliografía y otras fuentes**

Chavez, Norberto. 2017. “El estereotipo”, FOROALFA, en <https://foroalfa.org/articulos/el-estereotipo>. Consultada abril 2017.

Ferrer, Isidro. 1979. <http://www.isidroferrer.com>

Gray, Carole y Julian Malins. 2004. “Visualizing Research. A Guide to the Research Process in Art and Design”. Burlington, ASHGATE.

Guasch, Ana María. 2000. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid, Alianza.

Lippard, Lucy, 2004. *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid, Akal.

TEDGlobal Ideas Worth Spreading. 2009. “Conferencia”. *TEDGlobal Ideas Worth Spreading*. Julio, Oxford, en [http://www.ted.com/talks/lang/spa/chimamanda\\_adichie\\_the\\_danger\\_of\\_a\\_single\\_story.html](http://www.ted.com/talks/lang/spa/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story.html)

# Los campos

---

## *del arte y el diseño*

*Álvaro Luis López Limón*

*César Itzcóatl Guerrero Martínez*

*Eloísa Fuentes Mayén*

*Gabriel Simón Sol*

*Marco Mendoza*





## Poética del silencio

### Habitar, (ser-en) el mundo

Álvaro Luis López Limón<sup>1</sup>

#### Advertencia

La presente reflexión se inscribe en una investigación que convoca a cuatro grandes pensadores, Hannah Arendt, Emmanuel Levinas, Martin Heidegger y Peter Sloterdijk, alrededor de una interrogante –que por cierto teníamos un poco en el abandono– sobre el sentido de habitar el mundo, de habitar el espacio, la casa, de imaginar y pensar sin sometimientos, esto es, permanecer silenciosos y dejar que la naturaleza guiada por la luz y el viento se exprese, hable. En esta ocasión atenderemos únicamente aquellos aspectos derivados de las incipientes lecturas de Heidegger que irrumpen como interrogantes y actúan –a modo de– ideas-guía, ¿qué significa habitar el mundo? ¿Es posible habitarlo poéticamente? ¿El habitar puede ser pesado como una poética del silencio?

---

<sup>1</sup> Licenciado en Economía, maestro en Ciencias Sociales y doctor en Humanidades y Artes. Unidad Académica de Estudios de las Humanidades y

Precauciones de método. Nuestra meditación no se agota en estas primeras cuartillas, hemos elegido –con sumo cuidado– algunas citas que intercalamos en tres fragmentos, que si bien es cierto, no precisan –por el momento– una unidad exhaustiva, sí le asignan sentido a nuestra indagación. Cabe señalar que tal vez no le dirán nada al lector desinformado, que quizá espere encontrarse con un tríptico explicativo, a la manera de un PowerPoint, de los conceptos aquí tratados, mapa o itinerario de fácil comprensión, algún riesgo se tendrá que enfrentar.

#### Presentación

Todo arte es en esencia Poesía

Martin Heidegger

Es conveniente preciar dos situaciones, primero, que la existencia humana se desenvuelve en un espacio vivencial; de hecho es el carácter espacial en el que el ser del hombre se manifiesta como hombre, en cuanto a la relación que se establece entre la existencia humana y

Unidad Académica de Psicología. Universidad Autónoma de Zacatecas Francisco García Salinas.

su espacio. Segundo, que en la estructura social de nuestra vida cotidiana estamos familiarizados con las cosas, tratamos con las cosas y es en la medida que tratamos con aquellas cosas familiares que las comprendemos. Esta comprensión de ellas ocurre como comprensión de vínculos de significación, por ello no encontramos las cosas como objetos aislados sino como algo significativo. De modo que, en este trato con las cosas, al mismo tiempo y de alguna manera, nos tenemos a nosotros mismos, ocurre ahí –como de improviso, sin percatarnos– una especie de tenerse así mismo. Tercero, son la familiaridad y el tenerse así mismo los dos rasgos de la comprensión propuestos por Martin Heidegger y su bosquejo preliminar consiste en dejarse guiar por la primera orientación del ser-en-el-mundo.<sup>2</sup> La vivencia del entorno, muestra en sí un determinado modo de ser que es caracterizado por la familiaridad con el entorno y sus cosas entornadas. Este modo de ser inicialmente mostrado indica el modo en el que nos

encontramos de entrada en el mundo y las cosas de este mundo. El ser-en significa pues, una relación inicial con el mundo, que no es categorial sino existencial y que puede ser caracterizada como habitar el mundo familiar, como un estar entre el mundo. Así pues, es el mismo hombre quien define su forma de ser como ser-en-el mundo.

A partir de este contexto y como preámbulo establecemos la primera afirmación y punto de partida de nuestro cometido. Habitar es la forma propia que le atañe al hombre en el mundo, que el mundo tiene una dimensión simbólica y espacial, al mismo tiempo que se define como lugar y horizonte de sentido. El habitar es esta cercanía, esta familiaridad, y es la condición para que las cosas vuelvan a ser cosas, y el mundo vuelva a ser mundo; una especie de retorno a las cosas mismas.

Ahora bien, el ser del hombre en tanto estar-en-el-mundo, es la situación que da al espaciar todo su sentido y es pues, por la forma que se relaciona el ser

---

<sup>2</sup> Martin Heidegger. 2003. *Ser y Tiempo*. Este bosquejo se encuentra en el parágrafo §12, titulado

“Bosquejo del estar-en-el-mundo como estar- en como tal”.

con el mundo que podemos hablar del lugar como un encuentro, como un acto de co-apropiación.

En virtud de este estar-en-el-mundo determinado por el “con”, el mundo es desde siempre el que yo comparto con los otros. El mundo del Dasein es un mundo en común. El estar-en es un co-estar con los otros. El ser-en-sí intramundano de éstos es la coexistencia.<sup>3</sup>

El estar-en-el-mundo es diferente al de los demás entes porque el hombre se mueve en un mundo de significados y valores. Así como el hombre establece una dinámica entre él y el mundo que es dada por un hacer con sentido. Habitar es la forma propia que le atañe al hombre en el mundo, aquí, el mundo tiene una dimensión simbólica y espacial al mismo tiempo que se define como lugar y horizonte de sentido.

Habitar también significa que hacernos un mundo a la manera humana, y a la vez que hacemos, el mundo nos hace, en cuanto al propio hacer al ser mismo del hombre, es decir, en su hacerse –algo que le es propio– y en su actuar como artesano, como constructor y fabricante.

En este sentido, a través de la relación de cercanía y familiaridad entre el hombre y el mundo es posible espaciar una habitación. Lo que dice el espacio habitado da cuenta del propio decir del hombre que lo crea y funda, y que al mismo tiempo, en el hecho de esta creación se funda a sí mismo apareciendo como un ser que es, habitando. El espacio así mostrado, será dotado de sentido, estableciendo direcciones en nuestro camino y definiendo nuestro ser.



---

<sup>3</sup> *Id.*, p. 144.

## Habitar poéticamente el mundo

Pleno de méritos, [...] poéticamente habita el hombre sobre esta tierra

Johann-Christian Friedrich Hölderlin

Cuando Heidegger declara – parafraseando a Hölderlin– que el hombre habita poéticamente, lo dice por la relación cercana hacia las cosas mismas; en otras palabras, el habitar poético se define por la cercanía. El hombre que habita de este modo deja a un lado la percepción de los objetos aislados, deja de ser un sujeto separado del objeto, porque se encuentra en lo más originario. Podemos decir que se encuentra en casa, y esa definición viene dada por la cercanía con las cosas. Sólo experimentando las cosas así dejamos atrás la metafísica del sujeto. No soy yo quien constituye el mundo de las cosas, sino que me encuentro vinculado a las cosas y, junto con ellas, al mundo. En este sentido la centralidad está puesta en el ser y no en el *Dasein*, éste ya no determina al utensilio. Si pensamos en el ejemplo de los zapatos de Van Gogh,

éstos reúnen y muestran los elementos del mundo, las relaciones en las cuales el ser se muestra, es, de hecho, la figura primordial del ser, esta figura es llamada por Heidegger la Cuaternidad o Cuaterna, relación entre tierra, cielo, mortales e inmortales. En este sentido, “la cosa se despliega como cosa. El desplegarse como cosa reúne. Reúne la Cuaterna: lo cuadrante”.<sup>4</sup> Que la cosa llegue a ser cosa quiere decir que asciende ontológicamente, su cercanía hace que no sean meros objetos externos, sino parte de la vida, llevando un ser más profundo en ellas.

Sólo la cercanía nos abre al mundo y evoca ser. Sólo en esta relación el hombre está en lo más originario y fundamental que es la cercanía con las cosas. Pero la cercanía no es un ejercicio teórico, se lleva a cabo en la relación con las cosas, con el mundo y con los elementos que las constituyen. Pensar requiere experimentar. De modo que hay que situar, tanto en el habitar humano, como en la casa, ese pensar que es al mismo tiempo experiencial.

---

<sup>4</sup> Martin Heidegger. 1997. “La cosa”. *Filosofía, ciencia y técnica*, p. 234.

Hablar de casa es –ya– apreciar la cercanía y encaminarse hacia ella.

El habitar es ser en el mundo, caben las cosas porque esencialmente estamos arrojados en el mundo. Su ser se desarrolla en el estar fuera, en otras palabras, el Dasein es un ser, en el que a su ser le va su ser mismo y lo propio de éste es estar lanzado.

Para Heidegger construir es esencialmente habitar, asimismo, construir no sólo es medio y camino para el habitar sino que “el construir es en sí mismo ya el habitar”,<sup>5</sup> es la palabra misma la que muestra la esencia del habitar, de este modo, el hombre es en la medida en que habita.

El construir como el habitar, es decir, estar en la tierra, para la experiencia cotidiana del ser humano, es desde siempre, como lo dice tan bellamente la lengua, lo ‘habitual’. De ahí que se retire detrás de las múltiples maneras en las que se cumplimenta el habitar, detrás de las actividades del cuidar y edificar.<sup>6</sup>

Heidegger pondrá mayor atención en este cuidar y en la cercanía de las cosas en las que es posible que las cosas sean cosas y el mundo sea mundo.

Sin embargo, esta forma de entender la construcción caerá en el olvido. En este giro es –justamente– donde la experiencia de habitar no se piensa como algo esencial del ser del hombre. Cuando construimos espacios lo hacemos habitándolos, viviéndolos.

El habitar humano puede tener dos direcciones, una en tanto la necesidad al interior del permanecer amparado, y otra, como un deseo en el hecho de morar, como un de-morarse en la protección. Pero este demorarse junto a la cercanía es una experiencia que no cabe en el mundo de la técnica por la falta de arraigo, de ahí que el pensar y el poetizar sean formas de un nuevo enraizamiento. Pero éste pensar no es el que calcula y planifica, sino que lleva la experiencia de habitar las cosas y la cercanía, aquel que puede ver que el hombre no es una cosa entre cosas, sino que es apertura al ser, es decir, el que puede ver la co-pertenencia entre hombre y ser.

La experiencia –y relación fundamental– de la cercanía se

---

<sup>5</sup> Martin Heidegger. 2001. “Construir, habitar, pensar”. *Conferencias y artículos*, p. 108.

<sup>6</sup> *Id.*, p. 109.

encuentra en la Cuaterna, porque el genuino habitar acontece cuando los mortales protegen su esencia.

Los mortales habitan en la medida en que salvan la tierra. (...) La salvación no sólo arranca algo de un peligro; salvar significa propiamente: franquearle a algo la entrada a su propia esencia. (...) Los mortales habitan en la medida en que reciben el cielo como cielo. Dejan al sol y a la luna seguir su viaje; a las estrellas su ruta; a las estaciones del año, su bendición y su injuria; no hacen de la noche día ni el día una carrera sin reposo. Los mortales habitan en la medida en que esperan a los divinos como divinos. Esperando les sostienen lo inesperado yendo al encuentro de ellos; esperan las señas de su advenimiento y no desconocen los signos de su ausencia. (...) Los mortales habitan en la medida en que conducen su esencia propia –ser capaces de la muerte como muerte– al uso de esta capacidad, para que sea una buena muerte. (...) En el salvar la tierra, en el recibir el cielo, en la espera de los divinos, en el conducir de los mortales, acaece de un modo propio el habitar como el cuádruple cuidar (mirar por) de la Cuaternidad.<sup>7</sup>

Este es el centro y matriz de todo habitar, son los mortales cuya morada habita en la co-pertenencia a la Cuaternidad, es decir, al hombre le es propio el ser en las relaciones originarias

que lo reúnen con la tierra, el cielo y lo divino. Lo anterior es posible por su esencial condición finita que se caracteriza por la apertura, a lo otro de sí. Es el cuidado por o preocuparse esencial en el habitar humano. El cuidar por es velar por y en este sentido es cultivar, se trata de ofrecer residencia para poder permanecer en ella albergado, es decir, los modos de habitar la Tierra son los modos de construirla, de estos modos recibimos nuestra esencia que se conforma temporalmente.

Así pues, la labor del hombre consiste en llamar a lo abierto, dejando reposar las cosas en lo que son; la creación es un llamado al recogimiento tanto en el reposo que alberga como en el cambio y el movimiento. “La cotidianidad media del Dasein puede ser definida, por consiguiente, como el estar-en-el-mundo cadentemente abierto, arrojado-proyectante, al que en su estar en medio del ‘mundo’ y coestar con otros le va su poder-ser más propio”.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> *Id.*, p.111.

<sup>8</sup> Martin Heidegger. 2003. *Ser y Tiempo*, pp. 203-204.

Visto desde aquí, decir hombre es hacer referencia a una residencia que abre lugar a las cosas. “No hay los hombres y además espacio; porque cuando digo *un hombre* y pienso con esta palabra en aquel que es al modo humano, es decir, que habita, entonces con la palabra ‘un hombre’ estoy nombrando ya la residencia”.<sup>9</sup>

El espacio da lugar y admite a las cosas y la Cuaternidad, de manera que se instala en pertenencia el uno con el otro. Cuando esto sucede el lugar es un cobijo o lo que es lo mismo, una casa. Las cosas del tipo de estos lugares dan casa a la residencia del hombre, de tal manera que la esencia del construir es pues, dejar habitar.

[...] salvar la tierra, recibir el cielo, estar a la espera de los divinos, guiar a los mortales, este cuádruple cuidar es la esencia simple del habitar. De este modo, las auténticas construcciones marcan el habitar llevándolo a su esencia y dan casa a esta esencia.<sup>10</sup>

El hombre mismo resulta un ser definido como lugar, así el Dasein es la casa de ser. En este sentido la casa es

fundamento, porque es el espacio originario en que el ser se muestra, por eso y sólo por eso, habitar es ser-en el mundo.

Ahora sabemos que es posible habitar poéticamente el mundo, pero y el silencio, podríamos pensar en habitar el silencio.

### **Habitar el silencio**

... en el silencio, el silencio habla.

Hugo Mujica

Construir es el proceso de transformación que va de un espacio genérico a un espacio habitable, es la llegada a lo más profundo de la dimensión humana. Sólo si somos capaces de aprender a habitar seremos capaces de aprender a construir, ahí reside el acto de pensar y reflexionar sobre el profundo significado y repercusión de crear espacios para la vida del hombre. Para habitar se requiere poesía, la arquitectura debe proporcionar espacios habitables, dignos de ser poesía.

---

<sup>9</sup> Martin Heidegger, “Construir, habitar, pensar”, *op. cit.*, pp. 115-116.

<sup>10</sup> *Id.*



La arquitectura debe trazar una poética del habitar. El espacio arquitectónico debe ir más allá de sus fronteras. Ahora bien, si nos arriesgamos a pensar el acto arquitectónico como una intervención silenciosa podría ser –quizás– aquella que no obstaculiza las características naturales del sitio en el que se inserta, aquella que, actuando discretamente implante una simbiosis poética, un relato que trascienda las formas, texturas y tonalidades, y que desafíe las métricas, transparencias y opacidades formalmente establecidas.

Al respecto y ante la edificación del vacío, se apertura como posibilidad, habitar el silencio. Hacemos los honores a cinco perlas japonesas:<sup>11</sup>

*Mies Van der Rohe*

Menos es Más. Sencillez y formas desnudas, esenciales, anulando, toda ornamentación. La repetición sin diferencias, la monocromía, los espacios vacíos como punto de referencia... El Silencio como uso del espacio arquitectónico.



*Luis Barragán*

...en mis casas he procurado que prime el murmullo del silencio y en mis fuentes canta el silencio y si estoy lejos de pretender haberle hecho plena justicia en mi obra, no por eso ha dejado de ser mi faro.

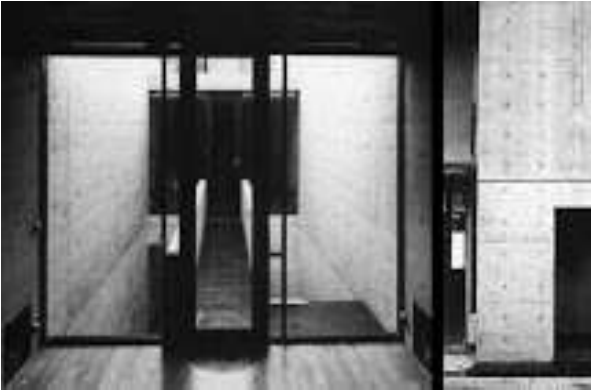


*Tadao Ando*

No creo que la arquitectura tenga que hablar demasiado. Debe permanecer silenciosa y dejar que la naturaleza guiada por la luz y el viento hable.

<sup>11</sup> Para este apartado, nos apoyamos en un texto de Javier Vera (Basado en la exposición-performance creada y realizada conjuntamente con

Lisset Escudero y Carmen Ávila en el 2006), en <http://blog-citio.blogspot.com/>



### Álvaro Siza

A medida que el turbulento siglo XXI avanza, va creciendo la importancia de artífices que, habiendo hundido en él sus raíces, han cultivado la poética del silencio y han sido capaces de interpretar, a través de ella, la realidad caótica y huidiza de nuestra época.



### Peter Zumthor

Para mí, los edificios poseen un bello silencio que asocio con atributos como compostura, durabilidad, presencia e integridad, también con la calidez y la sensualidad. Es hermoso estar haciendo un edificio e imaginarlo en total serenidad.

Hay que ser humildes para saber callar y dejar escuchar lo que siempre está presente: la naturaleza, la ciudad, el espacio, el alma... el silencio.

### A modo de conclusión epílogo

Al caminar –de la mano de Heidegger– hemos pensado el habitar humano y del hombre como ser-en-el-mundo, bajo una forma originaria de ser con las cosas y los hombres, es decir, bajo una relación de familiaridad y cercanía. Hoy sabemos, que tanto estar en la casa como estar-en-el-mundo son los modos de ser que se fundan en la familiaridad y el cuidado, la preocupación o la cura hacia sí mismo y el mundo. Sabemos que es posible diseñar espacios que se alojen en la memoria, que propicien reflexión y gozo, que faciliten vida y espiritualidad. Es posible crear una poética del habitar

---

en armonía con el entorno, con la tierra,  
el cielo y lo divino.  
Sí, es posible una poética del silencio.

### **Bibliografía**

Heidegger, Martin. 2003. *Ser y Tiempo*.  
Madrid, Trotta.

Heidegger, Martin. 2002. *El origen de la  
obra de arte*. México, FCE.

Heidegger, Martin. 2001. *Conferencias y  
artículos*. Barcelona.

Heidegger, Martin. 1997. *Filosofía,  
ciencia y técnica*. Santiago,  
Universitaria.

Heidegger, Martin. 1974. *Ser y Tiempo*.  
México, FCE.

## Arte, diseño y discurso

César Itzcóatl Guerrero Martínez<sup>1</sup>

### Introducción

La teoría, en el ámbito de las carreras de diseño a inicios del siglo XXI, parece inclinarse hacia una omisión del sistema hegemónico, mismo que emplea un *discurso* particular a través de las prácticas tanto del arte, como del diseño mismo. En este sentido, tales construcciones discursivas generan, en palabras de Ricœur, cierto grado de entropía respecto a la manera en la que deben ser entendidos los postulados que se generan en estos campos de conocimiento.

Observamos, por un lado que la vinculación con la práctica, el desarrollo tecnológico y la falta de reflexión en torno a las condiciones de producción del arte y el diseño actual, modifican la manera en la que deben ser comprendidos todos los objetos diseñados por el hombre; por otro, la segregación y segmentación de la población (generación de *targets*), el

intento por homogenizar las condiciones culturales y la construcción de discursos que sustentan las prácticas del diseño como mecanismos que se anidan en los procesos productivos de carácter mercantil, evitan visualizar a un sujeto que determina, mediante sus prácticas culturales, el uso de cada uno de los objetos de diseño.

Este escrito pretende comprender la construcción de los discursos como un proceso histórico que se vincula al poder hegemónico. Cabe mencionar que a lo largo de este escrito haremos referencia a la metodología de los *Estudios críticos del discurso* propuesta por Teun van Dijk (2009: 19-29) y que de igual manera —aun cuando ofrecen herramientas importantes— tomará distancia de los análisis de carácter estructural que se emplean en la gramática, la semiótica o la psicología, a fin de hacer una interrelación que buscará conectar esta propuesta con los procesos históricos, políticos y culturales de los sujetos que vivencian los objetos creados a través de las

---

<sup>1</sup> Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica y maestro en Ciencias y Artes para el Diseño. Instituto de Educación Media Superior. Estudiante del Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-X.

manifestaciones del arte y el diseño. Cabe mencionar que el discurso desde ésta perspectiva será entendido cómo: a) el uso del lenguaje, b) la comunicación de creencias y c) la interacción del lenguaje en situaciones sociales (Van Dijk, 2000 [1997]: 23). Por otro lado, conviene recalcar que los *Estudios críticos del discurso*, en palabras del propio Van Dijk (2009: 25), tienen como objetivo “el estudio de la reproducción discursiva del abuso de poder” y que ellos

están específicamente interesados en el estudio (crítico) de las cuestiones y problemas sociales, en la desigualdad social, la dominación y los fenómenos relacionados con ellas.

Para los fines que busca este trabajo, en primer lugar, se analizará la vinculación entre el poder y el discurso; en segundo, se explicará cómo se entiende el discurso como un proceso histórico; en el tercero, se anota una breve reflexión sobre cómo el discurso del poder opera en el imaginario de la carrera de diseño gráfico. Y, finalmente en el último apartado, se coloca un ejemplo del uso del discurso del poder a

través de los medios de comunicación de masas.

### **El poder y el discurso**

Comprender qué es el poder y cómo se ejerce es una tarea titánica. Michel Foucault (1993) en *Microfísica del poder* reflexiona sobre cómo el poder opera en todo momento y en este texto nos permite observar cómo las relaciones de poder se ejercen en todos sentidos y en todos los aspectos de la vida. El trabajo, la familia e incluso las labores académicas y artísticas son parte de una serie de relaciones de poder que se encuentran de forma inherente a todo aspecto cultural. Más allá de la reflexión *foucaultiana*, este trabajo centra la atención, desde la visión de Van Dijk (2009: 30), en el poder como control “que ejerce un grupo sobre otros grupos y sus miembros”. El autor holandés menciona que:

Tradicionalmente, el control se define como el control sobre las acciones de los otros. Pero si ese control se ejerce además en beneficio de aquellos que lo poseen y en detrimento de los sujetos controlados, podemos hablar de abuso de poder (Van Dijk, 2009: 30).

Luego entonces si el poder es control debemos cuestionarnos: ¿quién controla a quién?, ¿para qué se pretende controlar? y ¿qué medios se emplean para controlar al otro? Las respuestas parecen obvias: el poderoso controla al oprimido; se le controla para que la hegemonía se mantenga y el medio que se emplea para este fin es el discurso. Este último, además de las características estructurales semióticas, lingüísticas y retóricas, posee la peculiaridad de ser “también, un fenómeno práctico, social y cultural” (Van Dijk, 2000 B: 21). A este respecto, el mismo Van Dijk menciona que:

Si quienes ocupan el poder necesitan controlar su imagen en los medios para acumular apoyo e influir en las opiniones y el estado de ánimo del público, tienen pues que controlar los detalles discursivos y de las interacciones que participan de la construcción del discurso público... (Van Dijk, 2008: 38).

El autor mencionará que los grupos, individuos o instituciones poderosas “disponen de un acceso más o menos exclusivo a uno o más tipos de discurso público, y del control sobre ellos” (Van Dijk, 2008: 158).

En palabras de Michel Foucault (1996: 15): “el discurso no es simplemente aquello que traduce las luchas o los sistemas de dominación, sino aquello por lo que y por medio de lo cual se lucha, aquel poder del que quiere uno adueñarse”. Luego entonces, quién controle el discurso, controlará también a los otros y esto ocurre a través del lenguaje. Esther Cohen (2003: 75), siguiendo a Roland Barthes, menciona que el lenguaje no es un lugar de la democracia sino el espacio donde se ejercita el poder. De alguna manera es un intento por mantener la “verdad” de un solo lado. Para que tal verdad se organice en quien emplea el discurso y en quien lo recibe, es necesario que este cumpla con una serie de particularidades de orden lógico. A este respecto, Saul Kripke (2017 [1981]) busca comprender como se estructuran los “nombres” de las cosas. En una serie de conferencias condensadas en su libro *El nombrar y la necesidad* realiza varios postulados lógicos que evidencian que la forma en la que designamos a las cosas, más allá de la construcción de los significados, obedece a la construcción de

designaciones que convierten a las cosas en “las cosas”. Es decir que más allá de una construcción estructurada, como ocurre en la formación de los significados desde la visión de la semiótica, la designación solo sirve para determinar “qué es” y “que no es”. Podemos fácilmente valernos de los postulados de Kripke para designar lo que lógicamente podría ser entendido como “verdad”. De igual manera podemos mencionar que esta verdad no es natural sino construida y tal construcción opera para el ejercicio del poder.

Este poder se ejerce para la aniquilación o el control de las sensibilidades: se convierte en una colonización del otro a través del discurso lógico que convierte en verdad las creencias hegemónicas. Como ejemplo de esto podemos mencionar que durante el nazismo se buscaba, a través del discurso, llevar al individuo a un estado de pasividad total donde la lengua ya no servía para ejercer un trabajo de pensamiento, sino para paralizar cualquier intento de reflexión (Cohen, 2003: 75).

Cabe mencionar que para este trabajo uno de los aspectos donde este control de las sensibilidades, que se ejerce para la ostentación del poder, ocurre en el desarrollo de los objetos que produce el arte y el diseño, mismos que operan como lenguajes que generan o perpetúan discursos debido a los usos culturales que se encuentran adheridos en ellas. Cabe recalcar que estas manifestaciones generan discursos que reflejan el orden social establecido (González, 2007: 39). En este sentido, en el orden imperante de la modernidad, los objetos son creados y obedecen a la lógica mercantil: un objeto es útil y bello cuando éste se puede comprar y su valor comercial es alto. Al respecto, Hans Heinz Holz (1979: 11), menciona que desde la época de la vanguardia el arte está en crisis debido a que “bajo las condiciones de la sociedad de consumo, lo representable ya no puede ser vivido como expresión de situaciones humanas, sino tan sólo cosificadas, de manera que todas las formulaciones tradicionales de la representación de la imagen darán la sensación de ser inciertas”. Es decir que el objeto pierde

la relación con el mundo que se expresa a través de lo estético para convertirse en una mercancía que no es del todo comprendida. Esta misma lógica es reflejo del orden social y producto del discurso particular del capital.

Es posible señalar que existen exabruptos, rupturas que no coinciden con el ordenamiento de estos discursos. Menciona Esther Cohen (2003: 86) que “la lengua misma, a pesar de tener ese lugar central en el control de una sociedad..., [ésta] tiene a su vez capacidades de resistencia”. Los lenguajes del arte y el diseño tienen sus propias resistencias que se manifiestan en los intersticios de la cultura misma. El graffiti, la arquitectura social o el diseño autogestivo son ejemplos de que los lenguajes siguen manifestándose y empleándose de distintas maneras. El problema radica en que su supervivencia depende del grado de aceptación, de adaptación o de integración a los mismos sistemas y discursos antes mencionados.

### **El discurso como proceso histórico**

Arte y diseño se han caracterizado por ser prácticas que pretenden generar objetos que buscan comunicar ya sea mensajes estéticos, propagandísticos o comerciales. Sin embargo, tales objetos son empleados por el poder hegemónico de manera sistemática como *discursos* que pretenden perpetuar las ideas de los grupos que lo ostentan. Comunican sus creencias respecto a cómo debe ser entendido el mundo y los valores que en él deben ser colocados. Ambas manifestaciones han sido utilizadas por quienes detentan el poder y, por consiguiente, han generado o propiciado cánones estéticos en distintas épocas, debido a la constante interacción con esos sistemas sociales. Por ejemplo, dicho de manera muy resumida, el arte renacentista, que retomó la estética greco latina en pleno cristianismo, fue un intento por parte de un grupo económicamente poderoso de Florencia para reivindicar las formas empleadas durante las épocas clásicas y que ayudaron a ese grupo particular a mantener la producción cultural a su servicio. Respecto al diseño gráfico, el



ejemplo más contemporáneo que podemos ofrecer es el de las empresas comerciales, las revistas y las grandes agencias que dictan las tendencias en cuanto a diseño e ilustración de inicios del siglo XXI con el fin de mantenerse vigentes en el gusto de las poblaciones juveniles (Klein, 2007). Estos dos ejemplos buscan evidenciar que el discurso incluido en el arte y el diseño es un proceso de carácter histórico. El discurso, como elemento de una época particular, en palabras de Michel Foucault (2010 [1968]: 174-180), es entendido como una serie de sistemas de nombres que de manera *a priori* se dan por sentadas como verdaderas. En palabras del pensador francés, el discurso puede entenderse a partir de cuatro elementos y menciona que:

Este *a priori* es lo que, en una época dada, [1] recorta un campo posible del saber dentro de la experiencia, [2] define el modo de ser de los objetos que aparecen en él, [3] otorga poder teórico a la mirada cotidiana y [4] define condiciones en las que puede sustentarse un discurso, reconocido como verdadero, sobre las cosas (Foucault, 2010 [1968]: 175).

Es decir que el sentido y la veracidad de las cosas dependerán en gran medida del momento histórico en el que se presenten. Por esta razón parece pertinente analizar que el discurso mismo es un proceso que ha ido avanzando; proceso que también se ha vuelto evidente en la construcción de obras de arte y en el diseño.

En este sentido, para comprender el discurso como un proceso histórico, se puede considerar necesaria una revisión a la postura de la escuela de los Anales, en especial la de Fernand Braudel y Jacques Le Goff. Ambos pensadores pretenden romper con la idea lineal de la historia y entender ésta como un proceso en el que los distintos aspectos (sociales, políticos, económicos, etc.) se entrelazan para dar como resultado el presente. En el pensamiento de Braudel, influenciado por Henri Berr –a decir de Oscar Barragán (2008: 118), la historia debe ser entendida como una estructura, como sucesos duraderos de la historia misma y no como hechos aislados. Para Braudel los procesos pueden ser entendidos como entidades aisladas desde cada una

de las perspectivas sociales que las abordan; sin embargo, éstas se intercalan para ser comprendidas como una “multiplicidad de tiempos” (Barragán 2008: 119). Para Braudel (1970: 64) los procesos históricos poseen en sí mismos la posibilidad de ser analizados desde una larga duración. Esta idea deberá ser tomada en cuenta para poder describir lo que ocurre con el discurso del arte y el diseño debido a que son parte de un proceso histórico producto de las adaptaciones que han sufrido como parte de una serie de pequeños cambios entrelazados en una historia que parece disipar la separación entre épocas. Es decir que las épocas segmentadas de la historia del arte podrían ser interpretadas como un solo gran bloque derivado de la edad media y del nacimiento de la modernidad.<sup>2</sup>

Por otro lado, Le Goff, en una entrevista con Silvia Pérez (1988), señalará que la historia de larga duración planteada por Braudel no es inmóvil, sino que ésta posee ritmos. A decir de Le Goff, existen tres momentos dentro de

los procesos históricos en el pensamiento de Braudel: una historia lenta, casi inmóvil, una de las estructuras de larga duración y una más móvil en las coyunturas (Pérez, 1988: 60). De ahí que la Vanguardia, entendida como momento coyuntural, sea tan importante. En esta misma entrevista, el autor de *Pensar la historia* menciona que, derivado de la idea de la larga duración de Braudel, otros pensadores de la escuela de los Anales, como Lucien Febvre y Marc Bloch buscarán comprender la historia de las mentalidades. Cabe mencionar que la historia del arte se emparenta demasiado con el desarrollo del pensamiento occidental. En la Edad Media, el Renacimiento, la Revolución, la Enciclopedia, la Modernidad y la Posmodernidad, se reflejan de manera discursiva en las separaciones que tiene la historia del arte. Son momentos de ordenamiento discursivo que modificaron las prácticas en cada uno de ellos. A este respecto, y para fines de este escrito, podemos mencionar que el

---

<sup>2</sup> A la modernidad que hacemos referencia es a la que explica Enrique Dussel (1994 [1992]) y que aparece en cuanto el hombre europeo comenzó a

pensar la historia de manera diferente como producto del “descubrimiento” de América y del desarrollo filosófico de los siglos XV, XVI y XVII.

mismo Lucien Febvre (1982 [1953]: 115-121) plantea la idea de poder analizar el desarrollo histórico del protestantismo a partir no solo de los hechos aislados, sino también de los cambios de carácter ideológico que las mentalidades tuvieron en este periodo de tiempo; este discurso se puede ejemplificar fácilmente a partir del desarrollo “artístico” que a fin de cuentas mantiene una estrecha relación con el avance y cambio del capitalismo. Señalemos que, retomando a Le Goff, la historia no sólo busca comprender los hechos del pasado, sino que busca “comprender el presente mediante el pasado, y recíprocamente” (Pérez, 1988: 64). En este sentido, se puede considerar que esta comprensión de los tiempos se da de manera más clara a partir de los discursos que se emplean en las manifestaciones artísticas en cada una de las épocas del ser humano y que estas han producido los objetos artísticos con los que ahora convivimos.

Una vez que se tienen claras las posturas de cómo se puede entender el discurso como un proceso histórico, cabe señalar que este proceso es

producto de una serie de cambios que se manifiestan en lo político, lo social, lo económico y también en lo cultural. Es así que para hablar de una verdad en el discurso y retomando la idea de Foucault que el discurso se construye en un momento específico, tendríamos que analizar la forma en la que llegamos a ese momento específico. Si se fundamenta que la historia tiene una larga duración y que el proceso de construcción de los discursos es de carácter histórico, entonces la construcción del discurso se realiza a partir de una serie de condicionantes culturales que son derivadas de otras que le precedieron. Aun cuando esta afirmación parece una obviedad, es necesario dejarla clara, pues en repetidas ocasiones los productores, los espectadores y el sistema mismo olvida que la construcción del discurso se ve reflejada en las creencias que se desarrollan a partir de tal proceso histórico. Señalemos pues que el orden discursivo de inicios del siglo XXI refleja las condiciones de un capitalismo avanzado que busca instaurar un

---

sistema de dominación sustentado en el uso del discurso y el ejercicio del poder.

En el caso de la construcción de los discursos del arte y el diseño, estos no podrían haber aparecido sin una serie de condicionantes económicas, políticas y sociales que se articularon para dar paso a las formas empleadas en cada una de las épocas históricas, mismas que influyen las manifestaciones actuales. Sin embargo, como revisábamos en el apartado anterior, los discursos que existen en estas manifestaciones quedan soslayadas a las necesidades de sustentación del poder político, social o económico. En el caso del arte, su uso como elemento que avala y ostenta la idea de poder se mantuvo viva desde por lo menos la Edad Media, cuando las obras de arte eran creadas para la evangelización de la Iglesia católica hasta la aparición de la vanguardia de finales del siglo XIX en donde, debido a los cambios tecnológicos, esta idea de representar y mantener un discurso homogéneo de carácter religioso cambió. A partir de estos cambios y de un proceso que lleva desde el Renacimiento y el simbolismo hasta la

misma vanguardia, en vez de buscar la representación de lo místico-religioso se buscó representar la visión, la emoción, la materia y la *sinmateria*. Señalemos que estos discursos al final también han sido “cooptados”, porque, como mencionaron Horkheimer y Adorno (1997: 159): “lo que resiste puede sobrevivir enquistándose” y así terminan por adherirse a las condiciones de producción particulares de su época.

En el caso del diseño, la situación es mucho más sencilla de evidenciar. Si se considera que todo diseño cumple una función, entonces lo que debemos cuestionar sería ¿quién determina esa función? o ¿a quién beneficia esa función? Es sabido que las empresas transnacionales contemporáneas han empleado toda clase de diseño para colocar sus productos, sus ideas y sus discursos. En el caso del diseño arquitectónico, las grandes inmobiliarias generan proyectos a partir de estructuras que simulan que los barrios populares pueden ser equiparables con las grandes ciudades. El diseño industrial se ha enfocado en promover el uso de artefactos que no son “necesarios” pero

que son sumamente atractivos y fácilmente consumibles. Por último, el diseño gráfico ha logrado “vender” la idea de que los bienes de consumo “nos harán felices”. Es un control sensible que emplea la imagen de la “satisfacción” y la “realización” para el consumo de mercancías. A manera de lo que ocurría en la edad media, la imposición de una sola ideología homogénea, ahora de carácter mercantil, se sustenta mediante la producción de estos objetos: cacharros baratos que no cumplen con la “promesa de un mundo mejor”, sino que instauran, mediante un discurso, necesidades superfluas y angustiantes que se adhieren en la mente del sujeto. Es el control de las sensibilidades mediante discursos que no han cambiado nada desde hace muchos siglos.<sup>3</sup>

### **El diseño gráfico contemporáneo y su vinculación con el poder. Una reflexión personal**

El diseño gráfico en México fue una práctica que en sus inicios era ejercida a partir de una tradición de corte artesanal y empírico (Mosqueda, 2007: 95). Su desarrollo buscaba solventar los problemas de comunicación gráfica que aquejaban a la sociedad de la mitad del siglo XX. A decir de Claudia Mosqueda (2007, 103-104), el diseño, como práctica profesional, obtuvo su legitimación “en la convergencia del ejercicio práctico y [la] transición del saber artesanal-práctico al profesional mediante procesos sociales que permitieron la inclusión de este saber en la vida comercial cotidiana de la época de los sesenta” del siglo pasado. Sin embargo, las condiciones de producción de inicios del siglo XXI han modificado esta práctica. Sueldos de miseria, la aparición de escuelas técnicas —o *tecnificadas*— de diseño, la sobre oferta de servicios de esta carrera y otros fenómenos que no

---

<sup>3</sup> Se puede revisar el texto *1492: el encubrimiento del otro*, de Enrique Dussel (1994 [1992]), para revisar como el discurso no ha evolucionado en

más de quinientos años. En el texto de Dussel se evidencia cómo, a partir de la conquista de lo espiritual, se instauraron órdenes discursivos que se mantienen hasta la fecha.

alcanzamos a evidenciar, han provocado que esta carrera entre en una de sus peores crisis.

En este escenario es que se desarrolla una vinculación entre el diseño gráfico y el poder, sobretodo el de carácter económico. El anhelo de los estudiantes por participar del capital empleando sus desarrollos creativos es uno de los fenómenos que más llaman la atención en estos tiempos. El diseñador gráfico busca su integración en el sistema económico a partir de que su trabajo se refleje en ganancias para las agencias de publicidad y las grandes corporaciones. Produce o replica discursos que sustentan el ideal del consumo. A inicios del siglo XXI, se idolatra al diseñador gráfico que vende su trabajo a partir de desarrollos de orden discursivo que se integran perfectamente en el mercado. Incluso se realizan investigaciones que pretenden colocar al diseño gráfico como un elemento que sustente y se integre de mejor manera a la lógica del mercado.

Nada se escapa a la lógica del mercado. Es así que tal *sobre-inserción* de la carrera en el ámbito mercantil produce la reproducción de las creencias del capital: proceder, producir, pagar. Es la integración pura y salvaje del discurso del poder que controla no solo a los consumidores, sino a los productores mismos. Esa integración no permite el desarrollo de formulaciones empíricas, tan necesarias en los procesos de diseño, sino que homogeniza la práctica integrándola al mismo ordenamiento. Es como si ya no hubiera cabida para que el diseño se convierta en un agente de cambio (Mosqueda, 2007: 92).

Ocurre que las prácticas, que empleaban un discurso particular, cambian sus creencias a partir de la búsqueda de la integración en el discurso del capital. Coloquemos un breve ejemplo: en una conferencia a mediados de 2017, un graffitero,<sup>4</sup> artista visual y diseñador gráfico mencionaba que el “ya no hacía graffiti, hacía gráfica”. La adaptación del discurso, del

---

<sup>4</sup> El graffiti es una manifestación que evidencia uno de los cambios más notorios respecto al uso discursivo. El graffiti se fue integrando a la lógica

del capital y cambio de ser una manifestación contracultural a convertirse en un elemento que reviste las marcas para el consumo (Guerrero, 2015).

ordenamiento del lenguaje, nos permite evidenciar que si las prácticas pretenden mantenerse, deben ser integradas a los discursos que los mantengan dóciles y bien integrados.

### **Una crítica contra el graffiti y el poder de los medios como uso del discurso**

El pasado 28 de febrero de 2018, en el programa *Dispara Margot Dispara*<sup>5</sup> de la televisora MVS, la colaboradora Avelina Lésper comentó al pie de la letra: “el graffiti no es arte, es un acto vandálico, es un acto vandálico [sic.] de subnormales y debería estar prohibido por ley”. Acto seguido, en el marco del 6° Congreso Transdisciplinario Estéticas de la Calle promovido por la Escuela Nacional de Antropología e Historia, dos graffiteros (Muffor y Neon) realizaron un graffiti que decía “Avelina Lésper Me la pelas”. Para el 11 de junio de este mismo año, la crítica de arte y colaboradora del diario Milenio lanzó un reto para dialogar en torno al tema. El evento se llevaría a cabo el 8 de agosto de 2018 en las instalaciones del Museo

de la Ciudad de México. Es de anotar que en el evento Avelina Lésper afirmó que ella no había realizado tal declaración. Tiempo después en el vínculo original del video de YouTube del día 28 de febrero del canal de *Dispara Margot Dispara*, el segmento en donde se realiza esta declaración, fue censurado para que el rostro de Lésper no se viera al momento de dar la declaración. Este breve resumen de un conflicto que duró más de tres meses nos permite observar cómo opera el poder en los medios de comunicación masivos.

Señalemos tres fenómenos interesantes a partir de este ejemplo: 1) la adecuación de los discursos por medio de la censura de las prácticas que no se comprenden, 2) el uso de los medios de comunicación masivos para demeritar la práctica social del “otro” y 3) la relación que los medios mantienen con el poder de la “alta cultura”. De acuerdo con Van Dijk (2009: 159), controlar el contexto implica controlar objetivos, conocimientos, opiniones, actitudes e ideologías. Cuando un fenómeno no se

---

<sup>5</sup> El video está disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_aP39I8LIKo](https://www.youtube.com/watch?v=_aP39I8LIKo),

Última fecha de consulta: 21 de septiembre de 2018. Revisar en el minuto 1:02:40.

comprende y existen dos o más visiones sobre el tema, se buscará controlar todas o algunas de estas categorías para acentuar los ideales del grupo que ostenta el poder. El uso del lenguaje, como lo revisábamos, será lo que determine tal control. Es así que llamar “subnormales” a quienes practican graffiti no es otra cosa que la búsqueda de la instauración de los parámetros que tiene una cierta ideología. De igual forma, el uso de un medio comunicativo que llega a muchas personas, como es el caso de la televisión, promueve el uso y el abuso del poder pues se comparte una ideología que, en este caso particular, criminaliza una práctica que el poder mediático no comprende ni busca comprender. Por último, las relaciones entre quienes determinan “qué es arte y qué no lo es”, en este caso entre los medios y los museos, se mantienen cargadas de un solo lado y buscan homogenizar las prácticas de toda índole.

### **A manera de cierre**

El uso del discurso es pues un acto social que se ha ido construyendo con el paso del tiempo. Las prácticas del arte y el diseño son parte integral de la generación, adecuación e instauración de tales discursos y el poder que busca el control del “otro” mantendrá de su lado el orden de estos discursos. Luego entonces ¿cuál es la participación de cada uno de los productores de obras artísticas y de diseño en este asunto? Posiblemente la observación y comprensión de los procesos históricos vinculados al desarrollo del capitalismo ofrece la posibilidad de estudiar tales prácticas y el *Análisis crítico del discurso* se convierte en una herramienta que ayudaría a los practicantes del arte y el diseño a por lo menos estar conscientes de que el poder empleará su producción discursiva para la perpetuar el orden social imperante.

Otra observación, que pretendió este escrito de manera tangencial, fue colocar una cuestión sobre la mesa: ¿Cuál es la función de la universidad pública respecto a estos temas? ¿Será la de que sus estudiantes repliquen los



mecanismos discursivos imperantes o la crítica incluso de manera práctica? ¿Será que la universidad pública puede generar sujetos críticos o “agentes de cambio” que observen el medio en que sus propias prácticas se desarrollan? Todas estas interrogantes pretenden colocar una máxima del pensamiento crítico: la posibilidad misma de cuestionar. Sin embargo, el colocar estos tópicos sobre la mesa, no deja de ser un acto discursivo y mucho menos se aleja de ser un ejercicio de poder.

### **Bibliografía**

- Barragán Abreu, O. J. 2008. “Fernand Braudel: limitaciones ontológicas de sus categorizaciones históricas”, en *Procesos Históricos*, núm. 13, enero-junio, Venezuela, Universidad de Los Andes.
- Braudel, Fernand. 1970. *La Historia y las Ciencias Sociales*. Madrid, Alianza.
- Cohen, Esther. 2003. “El poder silencioso del nazismo: la lengua del Tercer Reich”, en *Acta Poética*, No. 24-2, otoño 2003. México, UNAM-IIF.
- Dussel, Enrique. 1994 [1992]. *1492: el encubrimiento del otro*. La Paz, Plural.
- Febvre, Lucien. 1982 [1953]. *Combates por la Historia*. Barcelona, Ariel.
- Foucault, Michel. 2016 [1968]. *Las palabras y las cosas*. México, S. XXI.
- Foucault, Michel. 2002 [1975]. *Vigilar y castigar*. Buenos Aires, S. XXI.
- Foucault, Michel. 1993 [\*]. *Microfísica del poder*. Madrid, La Piqueta.
- Foucault, Michel. 1996 [\*]. *El orden del discurso*. Madrid, La Piqueta.
- González, César. 2007. *El significado del diseño y la construcción del entorno*. México, Designio.
- Guerrero Martínez, César Itzcoatl. 2015. [Tesis {ICR}] *Graffiti: de lo contracultural a lo comercial. Interpretación de sus transformaciones más recientes*. Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño. México, UAM Xochimilco.
- Heinz Holz, Hans. 1979. *De la obra de arte a la mercancía*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Horkheimer, Max y Theodor W. Adorno. 1997. *La dialéctica del Iluminismo*. México, Hermes.
- Klein, Naomi. 2007. *No Logo*. Barcelona, Bolsillo Paidós.
- Kripke, Saul. 2017. *El nombrar y la necesidad*. México, IIF-UNAM.
- Mosqueda, Claudia. 2007. *El origen irruptivo del diseño gráfico*

---

profesional. México, UAM  
Xochimilco.

Van Dijk, Teun. 2000 [1997]. “El estudio del discurso”, en *El discurso como estructura y proceso*. Barcelona, Gedisa.

Van Dijk, Teun. 2000 B, “El discurso como interacción en la sociedad”, en *El discurso como interacción social*. Barcelona, Gedisa.

Van Dijk, Teun. 2009. *Discurso y Poder*. Barcelona, Gedisa.

Pérez Riguelet, Silvia. 1991. “Entrevista al profesor Jacques Le Goff”, en *Boletín de Historia Social Europea*, núm. 3. Buenos Aires, UNLP.

## ¿Por qué entendemos al diseñador gráfico como artista visual o como un diestro técnico?

Eloisa Fuentes Mayén<sup>1</sup>

Actualmente, insistir en definir al diseñador gráfico como un diestro técnico o un artista es limitar su quehacer en cuanto a su labor y en cuanto a su saber. En cuanto a su labor porque sería como pretender ignorar la presencia cada vez mayor en nuestra cotidianidad y su inevitable impacto en los grupos sociales; en cuanto su saber porque un profesional del diseño gráfico requiere cinco tipos de saberes para la elaboración de sus propuestas gráficas: formales, técnicos, económicos, comunicativos y socio-culturales. Por ello resulta, en nuestros días, no sólo preocupante, sino que además es una definición bastante anquilosada de la profesión de diseño gráfico. El hecho de que sea una definición anquilosada, no significa que sea disparatada, tiene

causas y fundamentos que revisaremos a continuación.

Las causas del entendimiento de que un diseñador gráfico es sinónimo de artista visual o un diestro técnico se remontan a los que son considerados los orígenes canónicos del diseño gráfico, entendido éste como disciplina. Aquí nos remontaremos al final del siglo XIX e inicio del siglo XX. Cabe recordar que para esta época ya era reconocida la escisión entre bellas artes y artes aplicadas (siglo XVIII), entendiendo a las primeras como aquellas que estimulan la sensibilidad y el intelecto; y a las segundas como aquellas que incorporan creatividad y composición a los objetos del uso diario.

Entre los primeros precursores del diseño gráfico suele citarse a la imprenta Kelmscott de William Morris (Inglaterra, 1891), la cual fue una respuesta a la producción en masa propiciada por la Revolución Industrial. En dicha imprenta se imprimía artesanalmente. Tenía como propósito elevar el trabajo artesanal a un

---

<sup>1</sup> Licenciada en Diseño de la Comunicación Gráfica y en Filosofía, maestra y Doctora en Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-X.

reconocimiento artístico. La imprenta Kelmscott formó parte de un movimiento más amplio que incluía a la arquitectura y al incipiente diseño industrial, tal movimiento fue denominado *Arts and Crafts* (artes y oficios). Inicialmente el propósito de la imprenta Kelmscott fue que sus creaciones llegaran a las clases económicas de bajo ingreso pero debido a la complejidad que requería una producción artesanal los costos resultaban muy elevados, ocasionando que paradójicamente sólo unos cuantos ricos pudieran acceder a ellas. Como consecuencia el proyecto resultó insostenible y aunado a la muerte de Morris en 1896, la imprenta cerró sus puertas en 1898.

Posteriormente, en 1919, se fundó la Bauhaus en Alemania teniendo como referente el *Arts and Crafts* inglés. Para su conformación como escuela de artes y oficios, se nutrió de las aportaciones artísticas de las llamadas vanguardias (finales del siglo XIX e inicios del siglo XX) y de los conocimientos técnicos de los artesanos. En la Bauhaus se buscaba

integrar los conocimientos artísticos y la producción industrial, incluso algunos artistas fueron profesores fundadores y conformadores del plan de estudios. A pesar de su breve duración (1919-1933), la Bauhaus sentó las bases normativas y educativas de lo que hoy conocemos como diseño. Ejemplo de ello es *Punto y línea sobre el plano* de 1926 escrito por Vasily Kandinsky que ha sobrevivido hasta nuestros días como texto básico en los planes educativos de diseño gráfico, cabe recordar el subtítulo del mismo: *Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. La idea fundamental en la Bauhaus era que los artesanos y los artistas fusionaran sus saberes en aras de lo que se estaba conformando como diseño para incluir al arte en los objetos cotidianos.

Un año después, en 1920, se creó el *Vjtemás* en Rusia, acrónimo de Talleres de Enseñanza Superior del Arte y la Técnica. En éstos se dictaban cursos de gráfica, escultura y arquitectura, con un propósito semejante al de Bauhaus: integrar arte y técnica en objetos de la vida cotidiana. El *Vjtemás* sólo duró diez años, sin embargo por su influencia y

alcance participó en los fundamentos de la enseñanza del diseño.

Tanto Bauhaus como *Vjutemás* mantuvieron una dinámica de talleres, en los cuales se aprendía en la práctica. Un cometido que tenían ambos era el de aprovechar las ventajas de la producción industrial para optimizar los procesos dando como resultado un alcance masivo de sus productos. Fue un intento de democratizar los objetos cotidianos ya que por medio de procesos más eficaces se reducirían los costos de producción y de venta, por consiguiente mayor población podría acceder a los objetos cotidianos. En términos estéticos, el impacto de procesos más eficaces descartó la ornamentación, los degradados en el color y las formas elaboradas. La mayoría de sus imágenes apuntaban a una visión racionalista y modernista del diseño: formas simples (más “entendibles”), tipografías de palo seco o *sans serif* (más legibles), colores sólidos, síntesis formales. Cabe recordar que tanto Bauhaus como *Vjutemás* recibieron fuertes influencias de las vanguardias artísticas de principios del

siglo XX, las más directas fueron: constructivismo y neoplasticismo.

El cometido en Bauhaus y *Vjutemás* era apostar por una metodología representativa que sería la más acertada, con tintes de universalidad, para crear los “mejores diseños”. Esta idea ha influido en la concepción del diseño hasta nuestros días y devino en una sobrevaloración del aspecto sobre la función y con este sobre esteticismo, la falsa idea de aspirar a diseñar símbolos universales válidos en todo tiempo y en todo lugar.

Los valores estéticos se fundaron metafísicamente, lo horizontal es frío, decía Kandinsky, lo vertical cálido. La mitad izquierda mira hacia fuera, la derecha hacia dentro. El ángulo recto tira hacia el rojo, el ángulo de 60° hacia el amarillo [...] La imagen crea nueva realidad espiritual. Líneas, colores y formas representan una vitalidad pura.<sup>2</sup>

Bajo este cometido se podía posicionar al diseñador gráfico como un artista visual que posee conocimientos plásticos y destrezas técnicas para la representación gráfica. De hecho los títulos que se otorgaban en la Bauhaus, eran el de maestro artesano (plan de 3

---

<sup>2</sup> Olt Aicher. 2001. *El mundo como proyecto*, p. 47.

años) o de maestro en artes (plan de 4 años).

En estos movimientos fundacionales del diseño, (*Arts and Crafts*, Bauhaus y *Vjutesmás*) están presentes tanto el arte como la técnica, los artistas aportaron conocimientos plásticos y los artesanos conocimientos técnicos. Arte equiparable a forma y técnica equiparable a destrezas. Es decir, tanto arte como técnica participaban en el proceso.

Bauhaus fue una respuesta al intelectualismo en Alemania, había más necesidad de hacer que de pensar, por ello era un taller. Cabe recordar que el contexto alemán de aquel entonces era el de la primera posguerra y había una urgente necesidad de reconstrucción. Esto propició que se ocuparan mayormente de la práctica, relegando a un segundo plano la teoría. La dimensión teórica en Bauhaus se centraba en la percepción visual con base en la teoría psicológica de la Gestalt. Este hecho es importante porque muchas escuelas de diseño gráfico, al menos en México,

siguen tomando como referencia el plan de estudios de Bauhaus en sus currículas sin considerar que nos hallamos a casi un siglo de distancia en un país que tiene necesidades distintas a las del contexto alemán de aquellos años.

Los movimientos precursores ya citados conformaron un entender paradigmático del diseño gráfico que sobrevive hasta nuestros días: el paradigma centrado en la destreza técnica y la elaboración formal. Como si el diseñador gráfico sólo requiriera saberes técnicos y formales, que como ya mencionamos también requiere saberes económicos, comunicativos y socio-culturales. Este paradigma se ve confirmado en la inmensa cantidad de libros sobre diseño gráfico que se centran en la destreza técnica y en la elaboración formal. En este sentido podemos mencionar cuatro tipos de libros de diseño gráfico: los que funcionan como catálogos; los libros de autor (el diseñador y su obra); los que funcionan a manera de manual sobre alguna técnica o software;<sup>3</sup> y por último,

---

<sup>3</sup> Entre los primeros, los libros catálogos podemos citar: *Art and Graphics* de 1983, *Chinese Graphic in the Twentieth Century* de 1990, *100 revistas*

*clásicas de diseño gráfico* de 2014. Entre los segundos, los libros de autor: *Rubén Fontana* de 1993, *Tanaka Ikko: Graphic master* de 1997 y *110*

los herederos directos de la Bauhaus que se centran en la composición y la expresión, entre los que podemos mencionar los escritos por Dondis, Wong y Munari.

A lo largo del tiempo el horizonte del diseño se pensó como el dominio de las relaciones figura-fondo, textura, color, equilibrio, ritmo, etcétera, que se entendían como los factores de su organización y lo situaban entonces en la esfera de la percepción estética.<sup>4</sup>

La tesis analítica de *Punto y línea sobre el plano* de Kandinsky y las contribuciones de la aplicación de teoría de la Gestalt a los componentes formales del arte por Rudolf Arnheim tanto en *Arte y percepción visual* como en *La psicología del ojo creador* de 1954, fueron grandes influencias para tres libros considerados como básicos del diseño gráfico. El primero es *La sintaxis de la imagen* de Donis A. Dondis de 1973, este texto es una especie de gramática visual. La autora toma como punto de partida la sintaxis lingüística y propone

cómo los elementos visuales pueden coordinarse entre ellos. El segundo, del mismo año, *Diseño y comunicación visual* de Bruno Munari se centra en descomponer el mensaje visual. Las aportaciones de Munari significativas para el diseño gráfico son dos: inserción en el método proyectual, deslindándose de lo que él llama el prejuicio artístico, y la distinción entre comunicación casual e intencional, entendiendo al diseño como parte de la última. El tercero que mencionaremos es *Fundamentos del diseño* de 1977, en donde el autor distingue al diseño de otras creaciones visuales y dice que:

...el diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas.<sup>5</sup>

Al igual que Munari se deslinda de la impronta artística del diseño gráfico y se adhiere al enfoque analítico

---

carteles de Alejandro Magallanes de 2017. Entre los terceros, los libros manuales: *Haga usted mismo su diseño gráfico* de John Laing de 1989, *Bases del diseño gráfico* de Alan Swann de 1990, *Introducción al diseño gráfico* de Peter Bridgewater de 1992, hasta libros más recientes como *Diseño gráfico, fundamentos y prácticas* de David Dadner de 2005, *Manual de diseño gráfico digital* de Bob y Maggie Gordon de 2007, *Diseño gráfico. Nuevos*

*fundamentos* de Lupton y Cole de 2008, *Diseño gráfico para no diseñadores* de Seddon y Waterhouse de 2009, y una infinidad de libros sobre temáticas técnicas como *Photoshop, lettering, retoque de imágenes, usos de tipografía, etc.*

<sup>4</sup> Alejandro Tapia. 2004. *El diseño gráfico en el espacio social*, p.19.

<sup>5</sup> Wucius Wong, 2007. *Fundamentos del diseño*, p. 41.

del lenguaje visual, centrándose nuevamente en una especie de gramática comprensiva de los elementos de los mensajes visuales del diseño. Sin embargo:

los ejercicios planteados por Wong aparecen como medios para lograr un dominio plástico que en muchos centros de enseñanza se toman como el diseño mismo. Wong no plantea nunca los niveles que deberían establecer sus fundamentos si, como él dice, se propone en ellos una “gramática”.<sup>6</sup>

El mencionado libro de Wucius Wong es muy reconocido y relevante en el medio académico del diseño gráfico, pero como advierte Garone, plantea el riesgo de confundir la gramática de los mensajes visuales con el diseño en sí, lo cual confirma el paradigma centrado en la destreza técnica y la elaboración formal. En esta misma línea de entendimiento del diseño gráfico podemos citar ejemplos más recientes como *De la retórica a la imagen* de Alejandro Tapia de 1989 en el que aplica y ejemplifica el uso de las figuras retóricas en imágenes gráficas (sobre todo publicitarias) bajo un entendido de

que el diseño gráfico es elaboración formal visual. *El juego del diseño* de Román Esqueda es otro ejemplo de cómo aplicar las figuras de metáfora, metonimia y sinécdoque al diseño gráfico, aunque hace una valiosa aportación en cuanto a entender al diseño como una traducción de un lenguaje verbal (demanda del cliente) a un lenguaje visual (resolución gráfica), para ello Esqueda se basa en la noción de juego del lenguaje de Wittgenstein. En esta misma corriente visualista perceptiva podemos citar el caso de Joan Costa, quien en *Diseñar para los ojos* aporta un entender que aunque es obvio muchas veces pasa por alto: la percepción visual específicamente en el diseño gráfico, pero algo que merece la pena destacar es el hecho de que él considera al diseño gráfico como un lenguaje bimedia (visual y textual), porque muchos textos sobre diseño gráfico se centran sólo en la imagen como si estuvieran abordando un tema de artes visuales. El texto en el diseño gráfico es tan importante como la

---

<sup>6</sup> Marina Garone. 2003. “Breve resumen histórico y análisis de algunas definiciones de diseño”, en *Unidad y Diversidad (2)*, pp. 16-17.



---

imagen, y en algunos casos es un texto con tratamiento de imagen como en los logotipos.

Otra causa se debe a que en su origen el diseño gráfico se realizaba con técnicas manuales como el dibujo y el grabado por lo cual se requería una destreza técnico-manual para la elaboración de los originales que posteriormente se llevarían a la producción en serie. La destreza técnica ha migrado en gran medida al uso de la computadora que permite corregir y/o realizar modificaciones en un mismo “original”, aunado a la gran diversidad de opciones para representar gráficamente, tales como la fotografía, el retoque fotográfico (usados antes de la computadora, pero con procesos más tardados) y la amplia gama que ofrece un software de manipulación de imágenes. La caligrafía era otra destreza que debía dominar el diseñador gráfico, ya que los textos, en algunos casos, también eran dibujados. Ahora los programas de computación que se ocupan en diseño gráfico ofrecen una infinidad de fuentes tipográficas que permiten un trazo vectorial y la

posibilidad de disponer el texto en la alineación, escala, color y disposición que la composición gráfica requiera, incluso añadir texturas y relieves con solo presionar un par de teclas.

Antaño, en el diseño gráfico no sólo se requería aprender destrezas de dibujo, grabado y fotografía, sino también aprender a cortar y pegar diestramente, ya que un error de en el corte o en el pegado podría conllevar a arruinar todo el trabajo y comenzar todo el proceso. Muestra de ello era toda la serie de utensilios que el diseñador debía poseer y dominar para poderse desempeñar profesionalmente, constituían un verdadero arsenal del cual el diseñador gráfico debía proveerse.

Ahora las posibilidades técnicas se han potencializado con el uso de las computadoras y ello ha conllevado que las destrezas manuales hayan sido suplantadas por el conocimiento y dominio de los programas de diseño. Motivo por el cual puedes ser diseñador gráfico con una certificación en alguno de los programas computacionales o por medio de tutoriales y/o cursos en línea

que te capacitan técnicamente en alguna paquetería de diseño gráfico. Actualmente algunas técnicas artesanales han sido reinsertadas en la profesión del diseño gráfico tales como la caligrafía y el grabado, (el dibujo siempre ha permanecido), tal vez como respuesta a la tecnificación maquina y a que en estos tiempos lo viejo se vuelve lo nuevo. Pareciera que nos encontramos en una nueva era del *Arts and Crafts*, aunque cabe reflexionar en la afirmación de Munari de aquel lejano 1973:

Después de la invención del compás, ya nadie traza los círculos a pulso, salvo en caso de olvido o para demostrar una habilidad. Y no creo que hoy, con todos los medios que están a nuestra disposición, sea necesario aprender a dibujar lo que se puede fotografiar.<sup>7</sup>

Como se mencionó previamente, en los orígenes del diseño gráfico estaban presentes los artistas, quienes aportaron nociones en términos formales y visuales. Principalmente fueron pintores quienes incursionaron en el ámbito del diseño, por ejemplo

Whistler y Pissarro diseñaron portadas para libros y otros que adoptaron al cartel como sustituto de lienzo, como fue el caso de Toulouse-Lautrec, quien desde mediados del siglo XIX realizó carteles con fines comerciales; este hecho marcó una inserción de la pintura en las llamadas artes aplicadas, deslindándose así de las bellas artes. Si bien el diseño gráfico comparte con la pintura la utilización de recursos tales como imagen, color, forma y signo como medios expresivos, no así su finalidad o propósito.

Sin embargo, el entendimiento del diseñador gráfico como artista visual permanece hasta nuestros días por tres cuestiones: la primera por la inserción de la profesión de diseño en las escuelas y divisiones académicas de arte en varios países del mundo, México entre ellos; la segunda por la equiparación de los procesos creativos; y tercera por la importación del término inglés *commercial artist* y sus derivados. La segunda y tercera cuestión están emparentadas en el nacimiento del *marketing*<sup>8</sup> a partir de

---

<sup>7</sup> Bruno Munari. 2000. *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*, p. 17.

<sup>8</sup> Utilizo el término en inglés y no su equivalente mercadotecnia en español porque es importante el contexto en el que surge esta actividad.

la década de 1950 cuando el posicionamiento de productos y servicios comienza a tomar en cuenta la importancia de diseñar una imagen de producto, de marca e institucional con la finalidad de aumentar sus ventas, este hecho estuvo emparentado con la implosión de los medios masivos. En aquellos años se contrataba un artista comercial cuya obra fuera algo creativo y original por lo que gozaba de completa libertad para realizar su creación, pero a partir de la década de 1970 el diseño se realiza bajo un plan de proyecto o *brief*, es decir la creatividad está limitada por lo que se quiere comunicar específica y deliberadamente. Aunque como sostiene Norberto Chaves permanece “el profesional insumiso que no se asume como prestador de un servicio sino como una suerte de artista patrocinado por su cliente”.<sup>9</sup>

En el libro *Art and Graphics* de 1983 se debate sobre si el diseño gráfico es o no arte, para ello se expone la opinión de dieciséis reputados

diseñadores gráficos, entre ellos Herbert Bayer quien según Zimmermann representa y sintetiza las opiniones de los demás respecto a que el diseño debería estar a la altura de las artes libres o bellas artes. Bayer sostiene que

si se piensa que el proceso creativo es más o menos el mismo para el artista y para el diseñador, entonces el diseñador también debe ser considerado un artista.<sup>10</sup>

En dicho libro se reproducen obras de los diseñadores que en su mayoría responden a obras de arte que no fueron realizadas por encargo de un cliente, por ejemplo carteles de eventos culturales que expresan nuevamente el relevo del cartel por el lienzo de antaño.

En cuanto a la diferencia entre los procesos creativos del arte visual y del diseño gráfico, Zimmermann sostiene que el artista se vacía para su creación y así poder hacer visible lo invisible en una suerte de sentido alegórico, dar imagen a aquello que no la tiene, mientras que el diseñador debe llenarse de experiencias, de información para poder comprender

---

<sup>9</sup> Norberto Chaves. 1997. “Arte aplicada o técnica de la comunicación: dos vertientes en la práctica del Diseño Gráfico”. Leonor Arfuch, Norberto Chaves y María del Valle. *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*, p.120.

<sup>10</sup> Citado en Yves Zimmermann. 2005. *El arte es arte, el diseño es diseño*. Anna Calvera. *Arte ¿? Diseño*, p. 61.

la problemática concreta del diseño a resolver. El artista abandona la voluntad, no hay intencionalidad ni exigencia de comunicar algo, sólo espera que acontezca un evento, mientras que el diseñador gráfico requiere una intencionalidad de comunicar algo específico y por consiguiente deberá tener en cuenta la existencia de lenguajes visuales preexistentes que delimitaran el marco de su elaboración creativa.

Si bien el paradigma formalista del diseño gráfico abreva al acervo gnoseológico del profesional, no puede ser suficiente para dar cuenta de lo que el diseñador requiere conocer para su desarrollo profesional. Como se mencionó previamente, el diseñador gráfico requiere cinco tipos de saberes.

1. Formal: permite la construcción, composición y percepción de los mensajes multimodales.
2. Técnico: implica seleccionar el tipo de recursos que requiere la resolución formal que se propone para cumplir con la finalidad del mensaje en

términos tanto productivos como reproductivos.

3. Económico: se refiere a la cantidad de recursos que dispone el demandante para la producción. Este conocimiento permite al diseñador ofrecer un abanico de posibilidades productivas que le permitirán discernir sobre cuál es la más adecuada acorde al presupuesto del demandante.
4. Comunicativo: posibilita la traducción de una demanda verbal y/o escrita a un mensaje multimodal sin que pierda su sentido, procurando así un entendimiento y comprensión del mismo.
5. Sociocultural: permite estar consciente de las condiciones contextuales específicas de la ubicación y posicionamiento de los mensajes multimodales.

Así pues, estos saberes permiten que el diseñador considere su práctica no sólo desde la óptica de lo estético o lo expresivo, sino también desde una mirada crítico-reflexiva. Esto conlleva estar consciente de que su posición como habitante y hablante de una comunidad concreta implica una dimensión ética y humanista que permitan y contribuyan al desarrollo humano, lo que denominamos: intelección comunicativa del diseñador gráfico.

Cabe recordar que el diseño gráfico es una disciplina situacional y específica aunado a que la temporalidad de los mensajes multimodales que elabora un diseñador en la mayoría de los casos es muy breve. Por ello aunque el diseñador se especialice en un determinado campo del diseño, por ejemplo intranet, cada situación específica que se le presente requiere una investigación previa y una adecuación de sus conocimientos comunicativos para que correspondan a la intención concreta de la comunicación interna de una organización. Esto pone en evidencia que el éxito de un caso,

puede resultar el fracaso en otro por muy semejantes que sean entre sí, es decir, no hay fórmulas pre-elaboradas que conduzcan al éxito garantizado porque cada situación es distinta. Por ello la práctica del diseñador demanda una reflexión sobre su hacer.

Si atendemos a los tres primeros saberes que enumeramos (formal, técnico y económico) el quehacer del diseñador gráfico funciona de manera semejante a un acto poiético, entendido como acción creadora que pone en práctica la habilidad o habilidades necesarias para producir algo: una obra. Aquí nos referimos a obra en su sentido amplio, esto es, el resultado de una elaboración que responde a un dominio adecuado de una técnica o una *techné*. Ahora si tomamos en cuenta los últimos dos saberes (comunicativo y sociocultural) la práctica del diseñador adquiere un carácter de acto fronético que demanda prudencia y deliberación sobre lo que produce y por lo tanto el diseño gráfico deja de ser una *techné* y

se convierte en una praxis o sabiduría práctica.<sup>11</sup>

De esta manera el diseño asume la dimensión ética, que como toda actividad humana es inalienable a ella, pero ¿qué significa ser ético? Esto puede entenderse como la virtud de actuar de acuerdo con el medio en el que se está inserto. En este sentido nos desmarcamos del entendimiento de que lo ético en el diseño es cumplir el propósito que lo generó (Chaves, 2005) porque el diseño gráfico es una práctica que produce cultura y que por lo tanto funciona como organizador y regulador de comportamientos sociales.

Entender el diseño gráfico como una praxis permite hacer énfasis en las responsabilidades del diseñador que como bien señala Frascara (1997) son cuatro: profesional, ética, social y cultural. Comúnmente el diseñador asume la primera como la capacidad de respuesta y formalidad hacia su trabajo; la segunda como aquella que consiste en ser honesto en sus propuestas y se deslinda de la tercera y la cuarta como si

el diseño no tuviera un impacto en la cotidianeidad de las personas y como si ser ético no incluyera tomar en consideración las implicaciones socioculturales de sus mensajes. Cabe recordar que “si alguien es responsable de lo visible y lo mirable, ese alguien es el diseño”<sup>12</sup> aquí añadiríamos de una manera más específica: ese alguien es el diseñador gráfico.

Por todo lo anterior queda de manifiesto la complejidad que requiere la actividad de diseñar comunicaciones gráficas y la inminente necesidad de que se entienda a estas últimas como operaciones discursivas deslindadas de un carácter monológico, sino más bien de carácter dialógico y por consiguiente el entendimiento del diseñador gráfico como un artista visual o un diestro técnico queda por demás rebasado.

## Bibliografía

Aicher, Olt. 2001. *El mundo como proyecto* (Joaquín Chamorro Mielke, trad.). Barcelona, Gustavo Gili. (Obra original publicada en 1991).

María del Valle. *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*, p. 33.

<sup>11</sup> Véase Aristóteles. 1983. *Ética Nicomaquea*.

<sup>12</sup> María del Valle. 1997. “Diseño gráfico, ¿un orden necesario?”. Leonor Arfuch, Norberto Chaves y

- Aristóteles, 1983. *Ética Nicomaquea*. México, UNAM. (Obra original publicada en 349 a. C.)
- Arnheim, Rudolf. 1962. *Arte y percepción visual: psicología de la visión creadora*. Buenos Aires, EUDEBA. (Obra original publicada en 1954).
- Bürdek, Bernhard. 2002. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Bridgewater, Peter. 1992. *Introducción al diseño gráfico*. México, D. F., Trillas.
- Chaves, Norberto. 1997. "Arte aplicada o técnica de la comunicación: dos vertientes en la práctica del Diseño Gráfico". Arfuch, Leonor, Chaves, Norberto y Del Valle, María. *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*. Buenos Aires, Paidós.
- Chaves, Norberto. 2005. "Definir al diseño, nada más fácil", en *Diseño en Síntesis: Reflexiones sobre la cultura del diseño* (35): 16-25. México, UAM Xochimilco.
- Costa, Joan. 2003. *Diseñar para los ojos*. La Paz, Grupo Editorial Design.
- Del Valle, María. 1997. "Diseño gráfico, ¿un orden necesario?". Arfuch, Leonor, Chaves, Norberto y Del Valle, María. *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*. Buenos Aires, Paidós.
- Dondis, Donis A. 1995. *La sintaxis de la imagen*. Introducción al alfabeto visual (Justo G. Beramendi, trad.). Barcelona, Gustavo Gili. (Obra original publicada en 1973).
- Esqueda, Román. 2000. *El juego del diseño*. Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México, Designio.
- Frascara, Jorge. 1997. *Diseño gráfico para la gente*. Comunicaciones de masas y cambio social. Buenos Aires, Ediciones Infinito.
- Garone, Marina. 2003. "Breve resumen histórico y análisis de algunas definiciones de diseño", en *Unidad y Diversidad* (2).
- Munari, Bruno. 2000. *Diseño y comunicación visual*. Contribución a una metodología didáctica (Francesc Serra i Cantarell, trad.). Barcelona, Gustavo Gili. (Obra publicada en 1973).
- Tapia, Alejandro. 1989. *De la retórica a la imagen*. México D. F., UAM Xochimilco.
- Tapia, Alejandro. 2004. *El diseño gráfico en el espacio social*. México, D. F., Designio.
- Wong, Wucius. 2007. *Fundamentos del diseño*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Zimmermann, Yves. 2005. "El arte es arte, el diseño es diseño". Calvera, Anna. *Arte ¿? Diseño*. Barcelona, Gustavo Gili.

## Arte y diseño industrial: convergencias y divergencias

Gabriel Simón Sol<sup>1</sup>

Yo empleo la palabra arte lo menos posible, prácticamente yo no hago arte. Si lo que hago puede convertirse en arte, yo no lo sé. Alguien podría decir que es arte, pero mi objetivo no es hacer una obra de arte

Ettore Sottsass

### Introducción

El propósito de este ensayo es establecer las afinidades y discrepancias que existen entre el diseño industrial y el arte. Para lo cual hemos consultado una treintena de libros y artículos cuyos autores nos proporcionan un panorama amplio pero no definitivo sobre esta enmarañada relación. Así nos proponemos hacer un recorrido histórico de cómo estos dos polos se llegaron a entrelazar y, posteriormente, a separar. Desde los conceptos de Vitruvio como comodidad, resistencia y deleite; los esfuerzos por combinar “belleza y utilidad” de Leonardo da

Vinci; los trabajos de los “proyectistas” que, a partir de los siglos XV, XVI y XVII desarrollan una nueva actividad, distinta del técnico, artesano o artista para diseñar y construir máquinas y objetos sorprendentes.

Aunque el diseño y el arte han gozado en diversos períodos de un estado de cierta unidad, en la actualidad estos dos aspectos de la cultura están escindidos y separados por un gran abismo. Para Zimmerman la controversia entre *arte* y *diseño* siempre vuelve a surgir en mesas redondas, conferencias, entrevistas en los medios, referente a la relación cliente-diseñador; ni siquiera entre los propios profesionales del diseño hay unanimidad de opinión sobre la cuestión.<sup>2</sup>

### La actividad del diseño

El siglo XX es, sin duda, el siglo del diseño industrial. En este período la producción en serie ha permitido poner diseños de calidad al alcance de millones de personas y los diseñadores han adquirido una posición y un prestigio

---

<sup>1</sup> Licenciado en Diseño Industrial y maestro en Teoría del Diseño. Departamento de Teoría y Análisis. División de Ciencias y Artes para el

Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

<sup>2</sup> Anna Calvera. 2003. *Arte ¿? Diseño*, p. 61.



que antes estaban reservados únicamente a los artistas. El diseño se ha ganado, con razones científicas, tecnológicas o artísticas o sin ellas, un lugar preponderante en la cultura.

Al “determinar” las propiedades formales de productos complejos el diseñador recurre frecuentemente a la forma externa, a la apariencia estética. Sin embargo, parece artificial dividir estas dos caras del diseño: forma y contenido.

Querer hacer del diseño una actividad científica o artística exclusivamente –aclara Dussel– es no comprender su sentido. El diseño es un acto distinto, propio, integrado, científico-tecnológico-estético: una tecnología-estética-operacional o una operación-estético-tecnológica *sui generis*.<sup>3</sup>

El arte a menudo se mueve con fines decorativos, la ciencia y la tecnología se venden como valores y no como instrumentos agregados. El diseño industrial no puede ser interpretado

como una simple cruz entre arte y tecnología. Esta interacción es compleja, difícil de desentrañar, no es unidireccional en ningún sentido.<sup>4</sup> Esto obliga al diseñador –precisa Zimmermann– a adecuarse y pensar su actividad de otro modo; el diseño ha dejado de ser un medio donde expresarse como artista.<sup>5</sup>

### **Arte puro y arte aplicado**

Durante milenios –dice Papanek– los filósofos, artistas y diseñadores han abogado por la “necesidad de belleza”, o valores estéticos, de las cosas que utilizamos y con las cuales vivimos.<sup>6</sup> Ya en el siglo I, la comodidad, la resistencia y el deleite eran las características fundamentales del buen diseño. La “belleza” y la “utilidad” representaban las nociones gemelas a las que se supeditaban los diseñadores y arquitectos clásicos.<sup>7</sup> La gran revolución intelectual que se produjo en el siglo XV y más todavía desde los siglos XVII-XVIII, dio lugar a una nueva actividad, distinta

<sup>3</sup> Enrique Dussel *et al.* 1977. *Contra un diseño dependiente*, p. 40.

<sup>4</sup> Nigel Cross. 1980. *Diseñando el futuro*, p. 90.

<sup>5</sup> *Cit.* en Anna Calvera. 2003. *Arte ¿? Diseño*, p. 60.

<sup>6</sup> Victor Papanek. 1977. *Diseñar para un mundo real*, p. 290.

<sup>7</sup> Terence Conran. 1997. *Diseño*, p. 16.

del técnico, artesano o artista: la de los proyectistas que dedicaban a diseñar y construir nuevos edificios y máquinas sorprendentes. Leonardo da Vinci comúnmente ha sido ubicado por los teóricos e historiadores del diseño como el primer referente del diseño, el prototipo precursor del diseñador contemporáneo: a la vez artista y científico.<sup>8</sup> Leonardo dibujaba y proyectaba máquinas y así ponía audazmente sus sueños en el papel. Creó extraordinarios artefactos basados en investigaciones en torno a las dimensiones y funcionamiento del cuerpo humano que, a pesar de no haber sido construidos, fueron los antecedentes de muchas máquinas que conocemos en la actualidad.

Sin embargo, es hasta el siglo XVIII –relata Acha– que los mercantilistas y los smithsonianos aluden al uso del arte para mejorar el diseño y las mercancías. La reforma de la academia de Viena en 1725 y la fundación

de la de Múnich en 1774 contemplan la citada utilización. En su obra *L'Organisateur* fechada en 1819, Saint-Simon escribió acerca de los artistas productores de objetos útiles y, a la vez, estéticos.<sup>9</sup>

En opinión de Read la confusión de estos valores ha existido desde el siglo XVI hasta el presente y surge como “dilettantismo”,<sup>10</sup> conocido con el nombre de “buen gusto”, basado en el conocimiento y la apreciación de las obras de arte y aporta cierta parcialidad y exclusivismo, trasladada directamente al “arte industrial” de la era Victoriana.<sup>11</sup>

Desde mediados del siglo XIX creadores y artistas europeos se esfuerzan en reconciliar el Arte y la Industria, para lo cual crean el concepto de “arte aplicado a la industria”. Con el inicio de la era industrial –apunta Solanas– los técnicos, a partir de modelos artesanales tradicionales, trataron de reproducir por procedimientos mecánicos; así, la

---

<sup>8</sup> Bernd Bürdek. 1994. *Diseño*, p. 15; Henry Dreyfuss. 2003. *Designing for People*, p. 19; Bruno Munari. 1968. *El arte como oficio*, p. 19.

<sup>9</sup> Juan Acha. 2009. *Introducción a la teoría de los diseños*, p. 93.

<sup>10</sup> La palabra italiana *dilettante* (“el que se deleita”), que se utiliza también en castellano (“diletante”), se aplicó con el sentido actual (que implica una

posición contemplativa y de goce estético, de recreación en el gusto artístico, diferente tanto a la del artista como a la del experto profesional) a un club londinense formado en 1734 por un grupo de nobles ingleses aficionados al arte grecorromano, dedicados de forma no calificada y por diversión a la recreación de este arte.

<sup>11</sup> Herbert Read. 1961. *Arte e industria*, pp. 25 y 28.

carencia de buen gusto en las formas producidas por la máquina provocó que tendieran a ser “decoradas” por artistas.<sup>12</sup> El arte, como lo advirtieron los capitalistas de esa época –nos recuerda Read– era un factor altamente comercial.<sup>13</sup> Hace 150 años los fabricantes decidieron que, puesto que les hacía falta arte, lo comprarían como cualquier otro material, aplicándolo a productos, incluso a las mismas máquinas. Arte de toda clase y de todas las épocas, lo aplicaron y mezclaron estilos y confundieron las épocas. Para darle al público lo máximo a cambio de su dinero hicieron la acumulación lo más densa posible.<sup>14</sup> Dreyfuss nos hace saber que Henry Cole, influyente funcionario civil inglés, sobresaltó al Consejo de la Sociedad de las Artes diciendo:

El asunto todavía no realizado es efectuar la combinación de las dos, matrimoniar el mejor arte con la habilidad mecánica. La unión del artista y el obrero, la mejora del gusto general de nuestros artífices, y de los obreros en general; esto es una tarea digna de la Sociedad de

Artes y directamente en el camino de su deber.<sup>15</sup>

Los primeros diseñadores de productos, dentro del sistema europeo de producción industrial –según Margolin– fueron artistas que simplemente realizaban bocetos para los fabricantes. Tenían que ver con cuestiones de decoración y forma sin tener el más mínimo conocimiento del proceso industrial.<sup>16</sup> Esto significaba en la práctica, proponer a estos “artistas” como último e inapelable juez de la producción material.<sup>17</sup> Lo cierto para Mumford es que el llamado arte decorativo (o aplicado) producido por la máquina era tan despersonalizado como el objeto funcional al cuál decoraba.<sup>18</sup>

Algunos –comenta Maldonado– llegaron a cuestionar esta posición y pensaron que esta nueva actividad artística no podía limitarse a “añadir arte” a los objetos técnicos preexistentes. Contrariamente consideraban que “llevar arte a la industria” significaba necesariamente

<sup>12</sup> Jesús Solanas. 1981. *Diseño, arte y función*, p. 8.

<sup>13</sup> Herbert Read. 1961. *Arte e Industria*, p. 22.

<sup>14</sup> *Id.*, p. 24.

<sup>15</sup> Henry Dreyfuss. 2003. *Designing for People*, p. 21.

<sup>16</sup> Victor Margolin. 2005. *Las políticas de lo artificial*, p. 48.

<sup>17</sup> Tomás Maldonado. 1993. *El diseño industrial reconsiderado*, p. 38.

<sup>18</sup> Lewis Mumford. 1961. *Arte y técnica*, p. 52.

empezar por una ruptura decidida con los modos de pensamiento tradicional y con las influencias del arte decorativo.<sup>19</sup> Para Read el producto de la máquina no tiene necesidad de tales ornamentos y, en caso de tenerla, no podría producirlos. El problema real del diseño no consiste en adaptar la producción mecánica a las normas estéticas del arte sino concebir nuevas normas estéticas para los nuevos métodos de producción.<sup>20</sup>

Un pequeño –pero influyente– grupo de personajes ingleses, encabezado por William Morris e incitados por las ideas de John Ruskin, iniciaron una nueva visión de las artes aplicadas. La sencillez de la tradición vernácula y rústica, aunado al sistema gremial vigente en la Edad Media, renunciaba a toda decoración superflua. Este movimiento revela la belleza de los materiales naturales y las depuradas técnicas artesanales. Morris contribuyó así a la formación del concepto de diseño industrial al exponer, por ejemplo, la estructura funcional y

sencilla de una silla, que posibilitaba ver la belleza sintética del objeto. Se contraponía a la idea de que los ornamentos mecánicos eran mejores que la falta completa de ornato, cuando se debía haber comprendido en cambio que cierta castidad de presentación, cierta reserva y cierta modestia son características del buen diseño.<sup>21</sup>

El diseñador Peter Behrens – asegura Maldonado– fue el primero en comprender y poner en práctica el punto de vista según el cual se podía fundir arte y técnica en una sola realidad. Examina la relación a menudo conflictiva entre las exigencias estético-expresivas del artista y las técnico-funcionales del ingeniero:

La técnica a la larga no puede considerarse como una finalidad en sí misma, sino que adquiere mayor significado cuando se le reconoce como el medio más adecuado de una cultura.<sup>22</sup>

Hoy ya no se hace la distinción entre arte puro y arte aplicado, entre arte grande y menor. Sin embargo, hasta ahora no está totalmente desechada la falacia que existe en la base de todo este

<sup>19</sup> Tomás Maldonado. 1977. *Vanguardia y racionalidad*, p. 137.

<sup>20</sup> Herbert Read. 1961. *Arte e industria*, pp. 13 y 48.

<sup>21</sup> Lewis Mumford. 1961. *Arte y técnica*, p. 65.

<sup>22</sup> Tomás Maldonado. 1993. *El diseño industrial reconsiderado*, p. 38.

movimiento. Herbert Read ya lo advertía en los cincuenta:

En la mente de nuestros fabricantes, como base de las actividades de nuestras escuelas de arte persiste la suposición de que el arte es algo aparte del proceso de producción industrial, algo que debe ser “aplicado” al objeto fabricado.<sup>23</sup>

### Diferencias y relaciones entre arte y diseño

Al diseño –en opinión de Acha– se le suele considerar un arte, esta especificidad está relacionada a los recursos estéticos, cuyo valor depende de la efectividad persuasiva de los mismos,<sup>24</sup> mediante la incorporación –añade Chaves– de valores formales en los productos de consumo masivo para hacerlos acordes con ciertas estéticas dominantes.<sup>25</sup>

A diferencia de las obras de arte –apunta Antonelli– que a veces son muy complejas y es necesaria una descripción detallada para entenderlas, el diseño se interpreta a simple vista.<sup>26</sup>

La obra de arte adquiere importancia del hecho que representa

una cosa que ella misma *no es*, está hecha para simbolizar a otra cosa; mientras que el producto industrial debe representar exactamente *lo que es*, está realizado para funcionar. Vienen a la mente, aquí, las palabras de Theo van Doesburg:

... una silla sigue siendo una silla, una mesa sigue siendo una mesa...un objeto de uso y eso es todo (...) y lo que es más: un anuncio, un frigorífico, jamás podrán ser arte.<sup>27</sup>

Según Potter la conexión real entre las bellas artes y los diseñadores, surge de la ventaja de compartir una determinada sensibilidad visual y no de una adecuada o directa transferencia de técnicas, lenguajes o razonamientos formativos, desde un campo al otro. Esta sensibilidad visual puede derivar desde fuentes diferentes que no pueden encontrarse aisladas en ningún campo. Absolutamente dudosa es la suposición de que la pintura, la escultura, el diseño industrial y la arquitectura deriven, en cierto sentido, del arte como única fuente.<sup>28</sup>

<sup>23</sup> Herbert Read. 1961. *Arte e industria*, p. 25.

<sup>24</sup> Juan Acha. 2009. *Introducción a la teoría de los diseños*, p. 99.

<sup>25</sup> Norberto Chaves. 2002. *El oficio de diseñar*, p. 56.

<sup>26</sup> Viviana Alonso. 2011. *Preguntas a Paola Antonelli*, p. 9.

<sup>27</sup> Gabriel Simón. 2009. *La trama del diseño*, p. 87.

<sup>28</sup> Norman Potter. 1999. *Qué es un diseñador*, p. 24.

Tal y como lo reconoce Munari el artista trabaja de manera subjetiva para sí mismo y para una élite, mientras que el diseñador trabaja en grupo para toda la comunidad con la intención de mejorar la producción en sentido práctico y en sentido estético. En consecuencia estos dos métodos de trabajo son distintos.<sup>29</sup>

Parecería entonces –según Zimmermann– que no es lo mismo trabajar a partir de determinaciones *impuestas* que a partir de determinaciones *elegidas* libremente.<sup>30</sup>

Arte y diseño industrial parecen así escindidos. La industria no vende arte y si lo hiciera dejaría de llamarse arte. Sin embargo, según Viladàs no existe una frontera clara entre ambos y el sustrato del producto está más en la intención del que lo hace que en el producto mismo y llega a preguntarse:

¿Por qué razón una empresa debería abstenerse de encargar una obra artística para comunicar su actividad y por qué motivo un artista no debe utilizar un objeto cotidiano para transmitir su inquietud estética o filosófica?<sup>31</sup>

Munari sentencia:

Cuando algún artista “comercial” de hoy, preocupado por no dejarse superar por lo demás, quiere estar al día y quiere hacer diseño, lo hace siempre según su propio estilo y actúa como si fuera estilista y no diseñador. Los artistas que quieran operar como diseñadores tendrán que hacerlo con el método del diseño industrial pues, de lo contrario sus obras resultarán falsas.<sup>32</sup>

Algunas diferencias entre el diseñador y el artista pueden ser:

En primer lugar –dice Dormer– la principal preocupación del artista es hacer la obra que se le antoje, no está sujeto a condicionantes externas a la hora de crear; mientras el diseñador no trabaja para sí mismo, tiene que agradar a los demás, sobre todo al cliente, y en la mayor parte de las veces, a los clientes de su cliente.<sup>33</sup>

Segundo (y relacionado con lo anterior), a los artistas actuales no les gusta que alguien diga cómo debe ser su obra, trabajan desde un vacío temático, el significado de su obra –si lo tiene– no está predeterminado sino que va naciendo a medida que ésta se

<sup>29</sup> Anna Calvera. 2003. *Arte ¿? Diseño*, p. 37.

<sup>30</sup> *Id.*, p. 62.

<sup>31</sup> Xenia Viladàs. 2008. *Diseño rentable*, p. 165.

<sup>32</sup> Anna Calvera. 2003. *Arte ¿? Diseño*, pp. 34, 44 y 45.

<sup>33</sup> Peter Dormer. 1993. *Diseñadores del siglo XX*, p. 11.

materializa; mientras los diseñadores asumen seguir ciertas instrucciones, ya que su papel consiste en prestar un servicio a empresas que tiene la necesidad de crear un diseño y son quienes especifican el tema y el marco en que debe ejecutarse el proceso creativo.

Tercero, los artistas se resisten a estar en sintonía con los valores de la sociedad (buena parte del arte actual critica o combate esos valores), ellos tienen un estilo personal propio; mientras para el diseñador es esencial conectarse con su época o, cuando menos, responder como un eco a sus exigencias, dado que la utilidad del diseñador para el fabricante reside en buena parte en su capacidad para detectar el gusto popular de ese momento, en este sentido no tiene ninguna expresión personal *a priori* con el cual resolver problemas y no puede poner en juego sus gustos personales hasta conocer cada factor aparentemente conflictivo y en definitiva, sepa perfectamente a qué se

enfrenta y en que límites puede moverse.

Cuarto, el artista suele crear un producto único e irrepetible, considerados en muchos casos como objetos culturales, incluso de culto ya que gozan de altísima estimación, cuando un artista quiere poner sus obras en venta, las exhibe en una galería o museo; mientras que el diseñador ha de tener en cuenta en su obra técnicas y costos de la reproducción de un lote, los productos de diseño se exhiben en los comercios, tienen que competir con otros productos en el mercado en calidad y precio.

Quinto, según Zimmermann el artista no tiene un cliente determinado, él es su propio cliente y determina las reglas del juego, no realiza su trabajo para un mercado preexistente, la obra va creando su propio mercado; salvo excepciones, el diseñador no trabaja para sí mismo, un diseñador trabaja con y para otra gente, para un mercado determinado y se preocupa más de los problemas de los demás que de los propios.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Anna Calvera. 2003. *Arte ¿? Diseño*, pp. 67 y 68.

La situación de un diseñador ante un proyecto no es, entonces, en nada comparable a la del artista, habría que verlo como si fuera un médico, con la responsabilidad que tiene un doctor para realizar un diagnóstico acertado (análisis del problema) y el tratamiento adecuado (propuesta de diseño).

El diseñador necesita conocer la problemática relacionada con el objeto que ha de diseñar. Compromete mucha información y ésta debe ser entendida y asimilada, para poder, a partir de ella, configurar el objeto. Según Potter, el diseñador no puede poner en juego sus gustos personales hasta que cada factor aparentemente conflictivo se haya estudiado adecuadamente: hasta que, en definitiva, sepa perfectamente a qué se enfrenta y en que límites puede moverse.<sup>35</sup>

Para muchos, entre ellos Bonsiepe, la relación arte y diseño acarrea una irresponsabilidad que mistifica una actividad profesional. Le da un aura de incomprensibilidad, una idea

de que no puede ser penetrable a criterios racionales, cuando el diseño tiene que ser eso: racional.<sup>36</sup> Sin embargo, es necesario aclarar, según Bohigas, que la calidad estética de un objeto utilitario, consciente o inconscientemente, ha sido un hecho fundamental a lo largo de toda la historia. Se ha dicho que la característica del arte en nuestros días es precisamente su “implicación” a los objetos de uso, un arte vivo y dinámico. El “arte implicado” sería, por lo tanto, una novedad de nuestra cultura, encarnada precisamente en esa actividad nueva que llamamos diseño. Así la implicación artística es lo que distingue al diseño de otros procesos operativamente parecidos y, sobre todo, es un elemento definitivo e indispensable para juzgarlo cualitativamente.<sup>37</sup>

Es el sentido estético de las formas útiles, el que acerca al diseño industrial al campo del arte; sin embargo, es el carácter de mercancía de

---

<sup>35</sup> Norman Potter. 1999. *Qué es un diseñador*, pp. 20 y 21.

<sup>36</sup> Macarena García. 2005. *Diseño con dientes: entrevista a Gui Bonsiepe*, p. E19.

<sup>37</sup> Oriol Bohigas. 1978. *Proceso y estética del diseño*, pp. 83 y 84.



estas formas y sus objetivos funcionales, entre otras cosas, hace que sea dudosa la probable categoría de obra de arte. Es decir –nos aclara Read– estamos preocupados no por los trabajos de arte cuyo único propósito es complacer a los sentidos o al intelecto, sino por los trabajos donde el arte, debe además, desempeñar una función utilitaria.<sup>38</sup> Sin embargo, tal y como lo afirma Zimmermann, el diseño no es algo que se le añade al objeto, no es arte que se aplica.<sup>39</sup>

¿Qué es, pues, el diseño si no es estilo, si no es arte aplicado? Para Munari “el diseño es proyecto”, lo más objetivo posible, de todo lo que constituye el ambiente donde el hombre de hoy vive. Proyecto que se hace sin prejuicios de estilo, sin la preocupación de crear arte, buscando solamente dar a cada cosa su propia lógica estructural, su materia lógica y, consecuentemente su forma lógica.<sup>40</sup> En ese sentido el diseño en sí reflejaría que existe una *estética de la lógica*.<sup>41</sup> Sin embargo, como intuía Alexander, siempre habrá un factor de

juicio sujeto a la preferencia personal en la elección de este sistema lógico que no podemos evitar.<sup>42</sup>

### **Objeto de diseño: ¿obra de arte?**

A pesar de todo, no debemos descartar que algunos productos pensados inicialmente como mercancías, con el tiempo puedan llegar a ser considerados obras de arte, en tanto los valores de uso y de cambio originales se han desvanecido y son valorados únicamente a la luz de sus caracteres estéticos.

Un ejemplo notable de esto lo constituye el diseño de la silla *Red and Blue* de Gerrit Tomas Rietveld de 1918, inspirada el movimiento artístico denominado como *De Stijl* (neoplasticismo holandés) encabezado por el pintor Piet Mondrian. Aunque la idea inicial de Rietveld era producir una silla con elementos modulares de madera acabados al natural, adaptados a las medidas estándar del material y organizados en una retícula ortogonal, los seguidores del movimiento

<sup>38</sup> Herbert Read. 1961. *Arte e industria*, p. 14.

<sup>39</sup> Anna Calvera. 2003. *Arte ¿? Diseño*, p. 70.

<sup>40</sup> Bruno Munari. 1968. *El arte como oficio*, p. 29.

<sup>41</sup> Anna Calvera. 2003. *Arte ¿? Diseño*, p. 39.

<sup>42</sup> Christopher Alexander. 1976. *Ensayo sobre la síntesis de la forma*, p. 15.

convencieron al autor para que la pintara con colores primarios a la manera de los cuadros de Mondrian y la tomaron como estandarte tridimensional de este particular movimiento estético. Este objeto de uso común reúne, como ningún otro, los elementos formales de la estética *De Stijl* y es considerada a la vez obra de arte y objeto de uso común, a tal grado de que se exhibe en el Museo de Arte Moderno de Nueva York como cualquier *obra de arte*. Lo mismo ha ocurrido con ciertos objetos diseñados, así las sillas de Ron Arad y las teteras de Michel Graves se han transformado en objetos muy deseados, símbolos de estilo –acaso obras de arte por mérito propio– y son objeto de culto.

Por su labor mediadora entre el arte y el público, por la creación de formas bellas además de funcionales, para algunos –como Munari– el diseñador ha merecido llamarse “artista de nuestro tiempo”.<sup>43</sup> Dormer considera que el diseño se ha convertido en el arte

popular del siglo XX; es posible que este arte no haya sido muy profundo –nos dice– pero desde la perspectiva que nos proporciona nuestro tiempo es sumamente interesante.<sup>44</sup>

Podría decirse, según Potter, que los diseñadores están satisfechos al incluir cierta dosis de arte en su trabajo y de reconocer que existe mucho en común entre estas dos áreas.<sup>45</sup> Ciertamente –dice Buchanan– algunos diseñadores se consideran a sí mismos esencialmente artistas y quizá por ello que se conforman con el rol equívoco asignado a ellos por aquellos historiadores del arte para quienes el diseño es solamente un arte menor ocupado de la decoración.<sup>46</sup> Para Matheo Thun algunos diseñadores crean, en un arrebató narcisista y contemplativo, una o dos piezas excelentes para una galería de arte, si es posible con sus propias manos y usando *low technology*, y se dirigen a un público selecto.<sup>47</sup> Son objetos «inútiles», contruidos con materiales del tipo

<sup>43</sup> Bruno Munari. 1968. *El arte como oficio*, p. 27.

<sup>44</sup> Peter Dormer. 1993. *Diseñadores del siglo XX*, p. 10.

<sup>45</sup> Norman Potter. 1999. *Qué es un diseñador*, p. 25.

<sup>46</sup> Richard Buchanan. 2005. *Declaración por el diseño*, p. 12.

<sup>47</sup> Bernd Bürdek. 1994. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, p. 66.

industrial, típicamente en serie pero pecan por no tener “algún fin práctico”, forman parte del llamado arte programado (las instalaciones y los *performances*), el *arte objeto* o bien simplemente *gadgets* de moda. Es un artículo artificioso que busca su originalidad en el universo de lo banal. Maldonado reconoce que sus autores son aquellos diseñadores que no están de acuerdo a su profesión tal y como se ejerce hoy. Simpatizan más con la idea del diseño industrial como movimiento artístico que con una verdadera profesión.<sup>48</sup>

Es evidente para Zimmermann que la razón principal de ser y de existir de estos objetos de diseño no es, obviamente, de ser estandartes de una nueva cultura sino en el servicio que ha de prestar al usuario mismo.<sup>49</sup> Según Solanas a nadie se le ocurriría comprar una máquina de escribir, una lámpara o una máquina de afeitar para colocarlas sobre un pedestal como si de esculturas se trataran; se crean para cubrir necesidades muy concretas, no solo

para su admiración y contemplación, valiosos por sí mismos en vez de ser un medio para otro fin. Sin embargo – también lo reconoce este autor– nadie podrá negar que existen objetos y creaciones de diseño que merecen –en el mejor sentido de la expresión– pedestales y marcos con mayor justicia, quizá, que ciertas obras de arte muy bien enmarcadas y entronizadas.<sup>50</sup>

### **Diseño y belleza: “Estética de la mercancía” ¿el ingrediente mágico?**

Si bien es cierto que antiguamente el valor de uso de un artículo aumentaba con el placer que su forma procuraba al que debía utilizarlo, la obtención masiva de bienes utiliza el hedonismo para aumentar el valor de cambio de los productos, creando con esto una *estética de la mercancía* que para algunos críticos opera como un soborno que apela a la base hedonística de nuestra sensualidad. Para Read en el momento en que se elige un objeto, se ha actuado con un juicio estético y se pregunta:

¿Cuáles son los motivos que llevan a un hombre a elegir una forma de otra? Podemos decir que tales

<sup>48</sup> Gyorgy Kepes. 1969. *El lenguaje de la visión*, p. 130.

<sup>49</sup> Anna Calvera. 2003. *Arte ¿? Diseño*, p. 64.

<sup>50</sup> Jesús Solanas. 1981. *Diseño, arte y función*, p. 5.

motivos son conscientes o inconscientes. O bien el hombre hace su elección porque cree – después de pensar y observar racionalmente– que una forma es “mejor” que otra; o bien no reflexiona en absoluto sobre el particular: actúa, según decimos, intuitivamente.<sup>51</sup>

Según Selle:

No cabe la menor duda de que en la actualidad los componentes estéticos de los objetos desempeñan a menudo un papel más relevante en la competencia de mercado o en la esfera del consumo que su mismo principio de fabricación y su valor utilitario. Es la apariencia del objeto que surge en el mercado lo que percibe el consumidor y aquello frente a lo que se ha habituado a reaccionar de manera más o menos inconsciente. Más aún, en virtud de este diseño resultan “evidentes” determinadas significaciones de dicho objeto, incluso antes de que el consumidor se dé cuenta de su valor de uso.<sup>52</sup>

Nos hemos dado cuenta –dice P. Tedeschi– que lo apreciado en los objetos, de manera quizás más inmediata y directa que la función, es su forma exterior, suscitando en el comprador una reacción de carácter

estético.<sup>53</sup> El proyectista sabe –dice Munari– que la forma definitiva del objeto proyectado tiene un valor psicológico determinante en el momento de la decisión adquisitiva por parte del comprador, relegando a un segundo término la función.<sup>54</sup> Si el producto es estéticamente agradable – nos dice Conran– si toca una cuerda determinada y crea entusiasmo o una ola de deseos, la gente está dispuesta a aceptar o ignorar una prestación de servicio menos perfecta.<sup>55</sup> Para Helfet si un producto tiene un atractivo emocional, los clientes buscan motivos para comprarlo porque quieren poseerlo, haciendo de la elección de compra algo más emocional que racional.<sup>56</sup> El comprador se “enamora” del objeto, así repentinamente: lo quiere, le gusta y después piensa para qué sirve y su costo y otros factores.

Giancarlo Piretti diseñador de la silla Plia recuerda una anécdota:

Estando en Londres en los ochenta para un cóctel de promoción de mi silla, un vendedor puso junto a ella otras nueve sillas plegables y

<sup>51</sup> Herbert Read. 1961. *Arte e industria*, p. 31.

<sup>52</sup> Gert Selle. 1975. *Ideología y utopía del diseño*, p. 15.

<sup>53</sup> Pablo Tedeschi. 1962. *La génesis de las formas y el diseño industrial*, p. 5.

<sup>54</sup> Bruno Munari. 1968. *El arte como oficio*, p. 25.

<sup>55</sup> Terence Conran. 1997. *Diseño*, p. 14.

<sup>56</sup> Charlotte y Peter Fiell. 2003. *El diseño del siglo XXI*, p. 194.

propuso a diez invitados que, con los ojos vendados, las probaran y les dieran una nota de confort. De entre las diez sillas, la Plia quedó en cuarto lugar. Pero luego, a estos mismos invitados, ya sin venda en los ojos, se les preguntó cuál de todas ellas les parecía más atractiva, hablando estéticamente: ¡y aquí la Plia fue la primera! Esta anécdota demuestra que la gente elige con los ojos... ¡y no con sus posaderas!<sup>57</sup>

La silla Plia tuvo un enorme e imprevisible éxito: casi ocho millones de unidades se han vendido en todo el mundo. Visualmente, la Plia es una silla plegable muy ligera, transparente y aparentemente frágil. Era simplemente demasiado diferente del resto de las sillas plegables que existían en el mercado y en ello residía su belleza y ese *plus*.

Parece ser, según Conran, que en cuestiones de gustos resulta imposible establecer un consenso de opiniones, ni en siglos de debate sobre el gusto se ha concretado nada definitivo.<sup>58</sup> La belleza es una cuestión que depende no nada

más de cada individuo, sino de cada cultura.

La problemática entre lo bello y lo útil, las relaciones entre la funcionalidad y la belleza, referente a la esteticidad de las formas útiles, según Mañá forman parte del discurso del diseño por derecho propio.<sup>59</sup> Aun siendo un terreno totalmente subjetivo puesto que la belleza –dice Ricard–, como todos los valores humanos, es siempre una apreciación relativa que se remonta a la propia naturaleza intuitiva de la condición humana.<sup>60</sup>

Sin embargo, según Solanas, la realidad significadora y simbólica de un objeto de diseño, que ha de caracterizarse por su aplicación concreta a una determinada función, no puede quedarse en la simple forma como conjunto de elementos armónicos que contribuyen a la belleza plástica del objeto; por encima de todo, debe hacer referencia a su función, a su razón de “ser forma nacida para algo”.<sup>61</sup>

<sup>57</sup> André Ricard. 2012. *Casos de diseño*, pp. 77 y 78.

<sup>58</sup> Terence Conran. 1997. *Diseño*, p. 14.

<sup>59</sup> Jordi Mañá. 1973. *El diseño industrial*, pp. 27 y 28.

<sup>60</sup> André Ricard. 1982. *Diseño. ¿Por qué?*, p. 15.

<sup>61</sup> Jesús Solanas. 1981. *Diseño, arte y función*, pp. 5 y 13.

## Conclusiones

A pesar de que el diseño no corresponde a las actividades dentro las cuales se engloban las bellas artes, el valor estético como parte inherente de la función, requiere de un proceso de formación estética. El diseñador es el especialista profesional que, por su formación y sensibilidad artística, conocimiento científico y técnico, conjuga las disciplinas creadoras del arte y las ciencias y va más allá al utilizar los recursos de la tecnología con un propósito socialmente útil.

La determinación de características formales del producto industrial hace necesaria la interpretación de la estética de la forma; requiere de un proyectista dotado de sentido estético que reúna funciones e informaciones de la estética. Los diseñadores no pueden desconocer la realidad en donde trabajan ni tampoco pueden ignorar las actuales posibilidades de las artes visuales en cuanto a sus influencias estéticas en la cultura de masas.

De este enfoque con las mejores ventajas de los dos mundos resulta un

producto que conjuga belleza y utilidad y otorga a nuestros diseños contemporáneos una vitalidad congraciada con la vida actual. En el centro de este proceso se impone el debate sobre la belleza. La belleza como una relación profunda e inseparable entre lo interior y lo exterior, una ósmosis de la estética; no nada más una cuestión de gusto o de preferencias personales sino un proceso de experiencias estéticas. Por ello, el contenido es un objetivo esencial en la belleza de las cosas. Efecto visual y concepto son lo mismo. Lo bello debe tener contenido.

## Bibliografía

- Acha, Juan. 2009. *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas.
- Alexander, Christopher. 1976. *Ensayo sobre la síntesis de la forma*. Buenos Aires Infinito.
- Alonso, Viviana. 2011. "Preguntas a Paola Antonelli". México, *Revista Gestión de Negocios*, ago.- sept.
- Bohigas, Oriol. 1978. *Proceso y erótica del diseño*. Barcelona, La gaya ciencia.
- Buchanan, Richard. 1989. *Declaración por el diseño: Retórica*,

- argumentación y demostración en la práctica del diseño. *Design Discourse*, V. Chicago, University of Chicago Press [trad. Inédita Mayra Padilla. 2005].
- Bürdek, Bernd. 1994. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Calvera, Anna (ed.). 2003. *Arte ¿? Diseño, Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Chaves, Norberto. 2002. *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Conran, Terence. 1997. *Diseño*. Barcelona, Blume.
- Cross, Nigel et al. 1980. *Diseñando el futuro*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Dormer, Peter. 1993. *Diseñadores del siglo XX. Las figuras clave del Diseño y las Artes Aplicadas*. Barcelona, CEAC.
- Dreyfuss, Henry. 2003. *Designing for People*. New York, Allworth Press.
- Dussel, Enrique et al. 1977. *Contra un diseño dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional*. México, Edicol.
- Fiell, Charlotte y Peter. 2003. *El diseño del siglo XXI*. Colonia, Taschen.
- García, Macarena. 2005. *Diseño con dientes. Entrevista a Gui Bonsiepe*. Santiago de Chile, El Mercurio, E19, 3 de julio.
- Kepes, György. 1969. *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires, Infinito.
- Maldonado, Tomás. 1977. *Vanguardia y racionalidad, Artículos, ensayos y otros escritos*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Maldonado, Tomás. 1993. *El diseño industrial reconsiderado*. México, Gustavo Gili.
- Mañá, Jordi. 1973. *El diseño Industrial*. Barcelona, Salvat.
- Margolin, Victor. 2005. *Las políticas de lo artificial*. México, Designio.
- Mumford, Lewis. 1961. *Arte y técnica*. Buenos Aires, Nueva Visión.
- Munari, Bruno. 1968. *El arte como oficio*. Barcelona, Labor.
- Papanek, Victor. 1977. *Diseñar para un mundo real. Para una ecología humana y cambio social*. Madrid, H. Blume.
- Potter, Norman. 1999. *Qué es un diseñador: objetos lugares, mensajes*. Barcelona, Paidós.
- Read Herbert. 1961. *Arte e Industria. Principios de Diseño Industrial*. Buenos Aires, Infinito.
- Ricard, André. 2012. *Casos de diseño. 21 proyectos explicados por sus autores*. Barcelona, Planeta.

---

Ricard, André. 2008. *Conversando con estudiantes de diseño*. Barcelona, Gustavo Gili.

Ricard, André. 1982. *Diseño. ¿Por qué?* Barcelona, Gustavo Gili.

Selle, Gert. 1975. *Ideología y utopía del diseño*. Barcelona, Gustavo Gili.

Simón, Gabriel. 2009. *La trama del diseño*. México, Designio.

Solanas, Jesús. 1981. *Diseño Arte y Función*; Barcelona, Salvat.

Tedeschi, Pablo. 1962. *La génesis de las formas y el diseño industrial*. Buenos Aires, EUDEBA.

Viladàs, Xènia. 2008. *Diseño rentable, diez temas a debate*. Barcelona, Indexbook.

<https://www.lamonomagazine.com/5-artistas-del-net-art-que-es-y-a-quien-va-dirigido/>



## Los sistemas de producción de fronteras entre el arte y el diseño

Marco Mendoza<sup>1</sup>

El debate acerca de los límites o fronteras entre los campos del arte, la artesanía y el diseño, es relativamente reciente en comparación con la antigüedad de la producción de objetos. Tal debate ha surgido, en momentos históricos específicos, de acuerdo a contextos sociales determinados por formas de producción y recepción de objetos, ya que no todas las culturas muestran el mismo nivel de interés respecto a la diferenciación de tales campos; en algunas culturas ni siquiera se ha establecido una separación. No obstante, hoy la globalización promueve un gran interés para establecer las fronteras entre cada producción material e incluso intelectual, una clasificación con cultura inherente y específica a la producción y recepción material, sea de obras de arte, diseño, artesanía o de cualquier objeto.

A grandes rasgos en los intentos por establecer fronteras, que delimiten los campos mencionados, se han enfocado los análisis en identificar atributos, elementos o características formales que configuran a los objetos producidos. A través de estas descripciones pormenorizadas se han generado una serie de clasificaciones a las que se les integra fines específicos en su uso como objeto terminado sin considerar sus procesos de producción. En muchas ocasiones tal finalidad apunta a una recepción de objetos totalmente uniforme y pasiva, predeterminada sin tomar en cuenta los diversos contextos en que aparece la recepción material, en una especie de recepción asegurada y totalmente unívoca con la que supuestamente pretendieron los productores de los objetos.

Hay que destacar que los objetos en el sistema de producción capitalista actual se presentan como mercancías, a las cuales se les acota en sus respectivos campos a través de un

---

<sup>1</sup> Artista plástico y visual, maestro en Ciencias y Artes para el diseño y estudiante del Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-X.

uso final preestablecido, sea obra de arte o un objeto funcional u ornamental. Al emerger tanto la estructura formal de los objetos, su diseño y materiales, integrando la finalidad preestablecida, se esbozan las fronteras de esos campos e incluso sus propias variantes disciplinares al interior de cada uno. Las mercancías promueven de alguna forma un mercado, generan un público que recibe estos objetos más allá del proceso de fabricación, tal mercado conforma a la vez las características de recepción por parte de los sujetos considerados desde el principio compradores, una especie de domesticación sensorial para la recepción de objetos, incluyendo las obras de arte y la artesanía.

En ese sentido desde el inicio de la modernidad la tendencia a diferenciar y clasificar conforme a categorías disciplinares fue una constante, vinculada al concepto de trabajo y a categorías sociales. La forma de especialización en los productores a partir del siglo XX, que los hace expertos en un proceso pero que a la vez los vuelve inexpertos en los demás procesos es el objetivo de las formas de

producción y formación para el trabajo del capitalismo, evitando el desplazamiento cognitivo y estético hacia otro campo de producción de objetos diferente al que produce un trabajador. El experto además se encuentra atrapado en un terreno con una etiqueta social que muestra una serie de valores adheridos, valores sociales y de prestigio en una cultura de consumo. Etiquetas como artista, artesano, diseñador, son parte de una categorización vinculada a los atributos de los objetos que producen y a los tipos de procesos de producción inherentes, que a la vez integra su ubicación en el mapa social que los legitima: la pertenencia a un grupo así como su identidad.

Es visible que no es sólo una cuestión formal o empírica de los objetos lo que establece las respectivas fronteras de los campos de producción material sino una serie de sistemas institucionales o sociales que legitiman la cultura material y establece el lugar de producción de cada campo, así como los usos específicos.

Sin generalizar o simplificar demasiado, es común encontrar planteamientos teóricos que consideran a la obra de arte alejada de lo utilitario, o cuyo fin se basa en su propia autonomía a diferencia del funcionalismo propio del diseño y la artesanía. Es necesario destacar aquí que la artesanía aparece asociada al folclor en Latinoamérica y a un estadio previo de desarrollo creativo que la coloca en un nivel inferior en comparación con los procesos industriales y asépticos del diseño industrial o de los discursos teóricos de la obra de arte. Existe en ello una carga despectiva sin lugar a dudas en gran parte de las sociedades latinoamericanas que se ha ido incrementando conforme la globalización nos satura de objetos externos con una identidad corporativa y una cultura hegemónica de la supuesta forma de vida capitalista y de consumo exacerbado. Diferencia de actores para las sociedades urbanas usualmente: el artista, el diseñador, el artesano; una diferenciación social previa a la producción misma de los objetos.

En cambio los objetos de diseño son considerados objetos fabricados para resolver necesidades prácticas y cotidianas, vinculados a la rutina diaria y a una producción masiva, todo sin relación a otros objetivos o finalidades más que facilitar la inercia de los sujetos en lo cotidiano, simples contenedores que se llenan de resoluciones técnicas para cada necesidad y por ende obsoletos según avance la tecnología o las necesidades de un mercado.

En todo caso la artesanía, cuyo antagonismo con el arte es reciente, se presenta muy cercana al ornamento pero con cierta funcionalidad, un objeto ambiguo que dependiendo del contexto social de quien lo usa se establece si es puro ornamento o algo funcional, pero siempre distinto al diseño industrial, aun cuando se produzca en serie y masivamente. Por otra parte en nuestra sociedad mexicana la artesanía, en cuanto al proceso de producción, está estrechamente vinculada con la manufactura y alejada de procesos mecánicos o industriales; creencia asociada al mismo tiempo a diferencias

cualitativas entre los procesos de producción masiva y la manufactura, siendo esta última considerada como algo deficiente o imperfecto. Sin embargo, el proceso de manufactura cuando se utiliza en el arte o el diseño alcanza la jerarquía de perfección y virtuosismo por un simple desplazamiento nominal más que un cambio de eficiencia práctica; la manufactura de una vasija cerámica autóctona es difícil que sea tan prestigiada como la que genera ciertas partes de un auto deportivo hechas a mano en nuestro sistema de valores occidentales.

Pero aquellas clasificaciones basadas en las características formales de los objetos o en sus diferentes procesos de producción, ocultan probablemente una serie de elementos inherentes, sobretodo, a la recepción material en las sociedades, es decir al contexto de uso. Aunado a lo anterior es evidente que los procesos de producción son similares o comparten muchos procedimientos para los diferentes campos. Tanto los procesos de arte como de artesanía usan muchas

veces los mismos procesos de producción, sea manual o mecánica, y en esa misma tónica el diseño hace uso de ellos; quizás la única diferencia es el énfasis que los especialistas ponen para hacer visible el proceso manual en la artesanía mientras en los demás pese a existir, no hay interés en mostrarlo. La razón para evidenciar un proceso que se comparte en todos los campos de producción de objetos es más de carácter ideológico al parecer.

De alguna manera la división entre arte y artesanía comienza con la separación del trabajo artesanal en los gremios de la Edad Media y con el protagonismo de algunos maestros que dirigían esos talleres, que poco a poco durante el Renacimiento se adhieren a la figura de artista pero que aún dirigen a sus talleres considerados un grupo de artesanos. Pese a este incremento de protagonismo se mantiene el valor de trabajo colectivo y la realización de obra abarca todo tipo de objetos, desde pinturas y decoraciones arquitectónicas hasta objetos funcionales y cotidianos. La diferenciación se acentúa poco a poco en una división social por parte de

quienes dirigen los talleres y no en el proceso de producción, la finalidad o características formales de los objetos. Tal como menciona Ranciére<sup>2</sup> en su análisis del régimen estético del arte, el cambio formal se va desarrollando con base a las pretensiones de grupos que establecen fronteras sociales y que las mismas categorías de las artes muestran en forma implícita, tal como menciona el cambio de artes mecánicas a artes liberales, y de ahí a las bellas artes.

Así mismo Larry Shiner<sup>3</sup> opina que las fronteras entre arte y artesanía se incrementan notablemente en el momento de la creación de la Academia Real de Pintura y Escultura en Francia, ya que se establece una diferenciación social para el aprendizaje de las tareas artísticas, desplazando la libertad de los aprendices en los gremios a una tarea al servicio de la aristocracia, se convierten así estos aprendices-artesanos en artistas-empleados al servicio de los monarcas.

De ese momento histórico hasta la modernidad paulatinamente las prácticas artísticas alcanzarán una autonomía en cuanto a objeto en la cultura material, pero acentuando la ambigüedad en lo que puede considerarse obra de arte y sobre todo, depositando la evaluación y análisis de la obra en un sector que no es el de los propios productores: el de los críticos y las instituciones que los legitiman. Definidos los sectores sociales de producción y sus centros de formación, así como las instituciones que exhiben estos objetos se harán entonces visibles las fronteras de cada disciplina. Todo basado en una legitimación externa a los procesos de producción, por ello se podrá encontrar una vasija de cerámica, utilizada como objeto utilitario en un principio, en un museo expuesta ahora como obra de arte; el objeto descontextualizado pasó a ser legitimado por un grupo institucional. Los desplazamientos actuales de las fronteras se dan de un sector a otro, lo mismo una artesanía puede obtener el

---

<sup>2</sup> Jacques Ranciére. 2014. *Aisthesis. Escenas del régimen estético del arte*, pp. 9-16.

<sup>3</sup> Larry Shiner. 2004. *La invención del arte. Una historia cultural*, pp. 97-100.

estatus de obra de arte en el momento que una institución o discurso legitima su lugar en el sistema del arte, y a su vez las obras de arte pueden ingresar parcial o totalmente en la producción masiva de objetos de diseño, basta recordar toda la parafernalia que generan las pinturas de Frida Kahlo en objetos como playeras, bolsas y una cantidad ingente de souvenirs, muchos de ellos promovidos por los propios museos que exhiben las obras artísticas.

Ejemplos sobran de objetos que producidos en principio como algo utilitario y considerados diseño industrial o artesanía, son colocados posteriormente en museos como obra de arte por simple decisión de artistas y después legitimados como arte por un grupo de museógrafos o museólogos. Estos desplazamientos de campos no han dependido de características formales sino de decisiones abiertamente arbitrarias o fenómenos de consumo. El mismo tipo de desplazamiento opera cuando un objeto artesanal pasa a ser producido en masa y con objetivos netamente mercantiles.

No obstante la configuración aparentemente estática de estas fronteras bajo la producción capitalista, han existido formas que la evaden, atenúan o ponen en evidencia, tales formas se dan en todos los campos y se fortalecen en la medida en que los productores de objetos asumen una actitud interdisciplinar y de equidad social. Talleres de diseño que optan por valorizar los procesos artesanales e incluir en el diseño a la artesanía han promovido, al mismo tiempo, un enriquecimiento formal de sus procesos y objetos, así como la disolución de jerarquías sociales.

Otro espacio de cambio han sido las propias escuelas de arte, sobre todo aquellas que han asumido al proceso educativo basado en la transversalidad, "la palabra mágica", citando textualmente un comentario de Pascual Timor, vicedirector de la Escuela de Arte y Superior de Cerámica de Manises, en España, la cual es una institución de origen artesanal pero con transformaciones importantes en la profesionalización en el campo del diseño, pero integrada a la vez a

objetivos artísticos, cuyas propuestas atraviesan todos los campos, donde cada estudiante define su práctica de producción profesional que enmarcará a sus objetos; lo anterior sin siquiera polemizar acerca de la frontera del arte o el diseño. O en el caso de CEARCAL (Centro Regional de Artesanía de Castilla y León) ubicada en Valladolid, España, el cual ofrece cursos de artesanía, diseño y arte, incluyendo sin darse cuenta la propuesta de transversalidad del conocimiento y en la cual no existe necesidad de fronteras disciplinares y mucho menos el resguardo de una división social.

En el caso de México el cambio de Escuela Nacional de Artes Plásticas a Facultad de Arte y Diseño en la UNAM no es sólo nominal, obedece a un cambio de perspectiva y de traslape en los campos de producción y recepción material actual. Si bien tal cambio es anterior y vislumbrado en proyectos educativos como la Bauhaus en Alemania, o universidades cuya estructura curricular es multi e interdisciplinar, no ha sido extendido. En lo que respecta a los talleres o estudios de artistas,

diseñadores o artesanos, se empieza a generar con más fluidez la imbricación de campos dada la necesidad de venta de sus mercancías y a los fines de producción que no desdeñan producir en cualesquiera campos, sea diseño, artesanía o arte; recordemos que los artistas del Renacimiento y de otras épocas lo mismo fabricaban un pintura como obra de arte que una caja para embalar ropa, o una decoración para la recámara de un monarca, sin dilema alguno en producir exclusivamente dentro de una categorización de áreas o sectores de producción. En ese contexto la misma sociedad como receptora de objetos y como nodo de la cultura material, debe asumir que la construcción de categorías ha sido un proceso exógeno a ella en la medida que se impone sin promover reflexión o sentido crítico, sin la conciencia en muchos casos de que el conocimiento es un proceso transversal. Esa perspectiva fomentada en la sociedad le permitirá a los espectadores o usuarios definir en forma endógena los procesos de categorización libres de un sistema de fronteras sociales. Por último, es claro

---

que los sistemas de legitimación de tales fronteras en la producción de objetos deben cuestionarse, así como reflexionar acerca de las funciones que los museos e instituciones de arte tendrían en la asunción de una perspectiva de transversalidad en el conocimiento, evitando las exclusiones que de principio a fin que promueve la constante tendencia de construir fronteras disciplinares de manera arbitraria o asociada a una ideología o división social.

### **Bibliografía**

Shiner, Larry. 2004. *La invención del arte. Una historia cultural*, Barcelona, Paidós.

Rancière, Jacques. 2014. *Aisthesis. Escenas del régimen del arte*. Santander, Shangrila Textos aparte.



**Arte**

---

***y consumo cultural***

*Laura Gemma Flores García*

*Ana Julia Arroyo Urióstegui*

*Irene Aurora Pérez Rentería*

*Mayra del Carmen Bedolla Torres*

*Roberto A. Padilla Sobrado*



## El gusto, la forma artística y el consumo del arte

Laura Gemma Flores García<sup>1</sup>

El gusto, ampliamente estudiado por Pierre Bourdieu en su obra: *La distinción, criterio y bases sociales del gusto*<sup>2</sup> es el resultado de un levantamiento estadístico sobre el empleo del ocio y estilo de vida de las personas de distintos estratos sociales realizado en la Francia del siglo XX. Además de mostrar a la sociedad contemporánea las inclinaciones y tendencias del gusto de esa sociedad francesa, sintetizó los enfoques que desde la estética habían sido planteados por autores como Platón, Kant y Hegel, por mencionar sólo algunos.<sup>3</sup> El gusto, visto por dicho autor en el contexto del campo y el *habitus*, determinan el consumo cultural y de alguna forma la tendencia de un producto cultural que ha de asumirse como expresión de una época, de un

grupo social o de un colectivo de consumidores, distribuidores y productores del arte.

La época actual nos enfrenta a la multiplicidad de obras por consumir y el ser humano va desintegrando cada vez con más énfasis su decisión de optar por uno u otro producto cultural, ya que el mismo contiene una multiplicidad de significados que potencian o, por el contrario, diluyen su esencia como entes capaces de decidir por sí mismos qué prefieren y qué anhelan para su complitud como seres humanos.

Ante la disolución del mundo occidental en un mundo global, han aparecido diversos estados de ánimo que caracterizan a los artistas posmodernos y que influyen en su determinación por el gusto: la melancolía, el eclecticismo, la dispersión, el pluralismo y la proliferación de propuestas y por tanto la indiferencia, la equivalencia, el intercambio perenne y constante, la

---

<sup>1</sup> Licenciada en Historia, maestra en Historia de México, maestra en Arquitectura y doctora en Historia Colonial. Directora de la Unidad Académica de Estudios de las Humanidades de la Universidad Autónoma de Zacatecas

<sup>2</sup> Pierre Bourdieu. 2003. *La Distinción, criterio y bases sociales del gusto*. Trad. Ma. Del Caren Ruiz de Tavira, México, Taurus.

<sup>3</sup> Johann Joachim Winckelmann. 1764. *Historia del Arte de la Antigüedad*. Puede ser considerado como el fundador de la historia del arte y de la arqueología como una disciplina moderna y de él se deriva la taxonomía de la historia del arte occidental.

obsolescencia inmediata como paradigma; todo ha derivado en lo que Jean Baudrillard ha llamado la “implosión” de la cultura <sup>4</sup>, caos e inestabilidad, el sistema colapsándose desde dentro, como una detención a su expansión y por tanto un giro hacia la disuasión.

Desde esta perspectiva, la obra artística posmoderna no sólo se ha liberado de cierta autoridad (venga de donde venga), sino que también trata de librarse de las exigencias del “gusto” universal y tradicional, creando una serie de “gustos” relativos como los de un caleidoscopio, eternamente cambiables, pluri semánticos, hasta contradictorios en un solo esquema; de ahí su impulso en general deconstructivo. La obra posmodernista ha intentado alterar la estabilidad tranquilizadora, revertir la posición de dominio y tomar como

---

<sup>4</sup> Baudrillard se refiere a esta inestabilidad como implosión. Esto significa que ve el sistema colapsar desde adentro. El sistema ya no se está expandiendo, de ahí el giro hacia la disuasión en lugar de la guerra. Está en "involución", colapsándose sobre sí misma. Para Baudrillard, el sistema ha llegado a su culminación. Está acelerando hacia su límite, que hoy se expresa como implosión (en lugar de explosión o revolución). La creciente densidad de simulaciones lo está destruyendo. La implosión está tragando toda la energía de lo real. La implosión es similar a la idea de "contradicciones internas" en el marxismo. Se refiere a una tendencia al colapso

bandera el envés de la moneda, sin reglas, ni principios universales, enfilando sobre todo hacia la individualización de la obra, más que del creador.

### **La desintegración del arte y el arte de vanguardia<sup>5</sup>**

De acuerdo a Thomas Kuhn,<sup>6</sup> científico norteamericano de los años sesenta, un paradigma de conocimiento se entiende como un conjunto de aspectos o de prácticas que definen una disciplina científica. El término viene del griego PARADEIGMA y del latín PARADIGMA, cuyo significado es “modelo” o “ejemplo”, es decir, se utiliza para determinar un canon o patrón de algún contexto epistemológico o disciplina científica. En términos sociales un paradigma es una manera consensada de pensamiento, un modo de ver las

que surge de la propia dinámica del sistema. An A to Z of Theory | Jean Baudrillard: Hyperreality and Implosion, <https://ceasefiremagazine.co.uk/in-theory-baudrillard-9/>

<sup>5</sup> Una reflexión previa a este trabajo puede localizarse en: “La desintegración en la forma artística y las connotaciones del arte actual” Autores: Laura Gemma Flores García e Ismael García Ávila (en) Chávez Ríos, Víctor Manuel (Coord.), Pegasus: Investigaciones en Humanidades I, Zacatecas, Universidad Autónoma de Zacatecas, 2012, pp. 183-208.

<sup>6</sup> Thomas S Kuhn. 1971. *La estructura de las revoluciones científicas*.

cosas que promueve una determinada forma de pensar en particular sobre otras. En este sentido, paradigma se toma como el modelo que se lleva a cabo en un campo de conocimiento a través de aspectos concretos y que hace prevalecer sus valores por sobre otros en tanto forma de conocimiento reconocido. Este arquetipo nos permite dialogar acerca de las teorías históricas aplicadas a la producción artística, propuestas por Erich Kahler y Arthur C. Danto y su concepción de la estética moderna.

Erich Kahler desarrolla, en su teoría sobre arte vanguardista, una visión estética del arte de su época tomando como referencia algunos aspectos que considera paradigmáticos y resaltando un factor importante que concibe como un proceso de desintegración: “la desintegración en la forma artística” que prevalece en el arte actual.<sup>7</sup> Los problemas de lenguaje y la falta de certidumbre en los procesos de comunicación humana, afirma, son determinantes en la vanguardia artística.

Basa este principio en opiniones de Locke y sostiene que el arte de la actualidad responde a la complejidad de la vida y a la condición mental del ser humano occidental que “se convirtió en un amplio proceso en que las diversas tendencias y los numerosos efectos ejercen influencias recíprocas”.<sup>8</sup>

En la búsqueda de un nuevo orden, en 1916 surge el *dadaísmo* como movimiento de provocación y experimentación del lenguaje escrito y hablado, demasiado vanguardista para su época; lo cual ocasionó que en la literatura primordialmente se diluyeran formas clásicas de escritura y se cayera en una especie de caos. Esta disolución de la literatura clásica permite que Kahler asevere que el lenguaje, al ser propio del ser humano tiene errores que obstaculizan la comunicación entre las sociedades.<sup>9</sup> El lenguaje atraviesa por una crisis, de acuerdo al autor. Artistas de la época como Mondrian, Klee, Miró, Arp, se expresan en formas, texturas y colores para dejar atrás lo lingüístico y lo literario, lo narrativo, dando lugar a la

---

<sup>7</sup> Erich Kahler. 1993. *La desintegración de la forma en las artes*, p. 80.

<sup>8</sup> *Idem*, p. 81.

<sup>9</sup> *Idem*, p. 86.

expresión de mensajes psíquicos. A partir de este futurismo las fronteras que dividen uno y otro arte se volvieron casi invisibles, la música electrónica desincorpora la calidad de sonido y señala ciertos aspectos que hacen que se desintegre en fragmentos. Otro aspecto que preocupa a Erick Kahler es la vanguardia del arte en tanto depravación de las formas clásicas de expresión, afirmando que el arte ha sido víctima de la vanguardia y que la sociedad de artistas está conmocionada por este suceso.

Todos estos aspectos “desintegradores” de las formas tradicionales se sustituyen por elementos que rompen con la verdadera creación artística según Kahler; son los componentes que atentan contra la sensibilidad y el pensamiento humano, por eso él las considera una forma de deshumanización, o peor aún:

El divorcio entre el reino de la acción y la reacción psíquica, la eliminación del sentimiento humano, del significado humano y del registro de la sensibilidad en los acontecimientos- todo ello hace que estas obras sean humanamente

incompletas. Indican, de hecho, un específico y terrible modo y grado de desintegración (...) el riesgo que corre en nuestros días el lenguaje artístico, y en general todo lenguaje en cuanto medio de comunicación humana.<sup>10</sup>

Como defensor a ultranza de estas acciones que por su peso histórico y por la moda del momento son imprescindibles para la historia del arte, determina que los productos de las vanguardias exhiben una curiosa mezcla de caprichos erráticos e imaginativos con aspiraciones tecnológicas y pseudocientíficas.<sup>11</sup>

A manera de esquema se pueden objetivar en Kahler los elementos que definen el movimiento de vanguardia según el autor: las vanguardias tratan al *lenguaje* como un objeto aparte e independiente al separarlo de sus raíces humanas, se caracterizan por un intento de alcanzar un nivel elevado de significados donde no existe el lenguaje, sólo ruidos, sonidos y gestos; la racionalidad funcional de las vanguardias ha desplazado a la razón humana, pues los experimentos de las

---

<sup>10</sup> Kahler, *La desintegración...*, p.76.

<sup>11</sup> *Idem*, p. 92.

vanguardias han establecido una especie de “arte por el arte” y en los *happenings*, se presenta una suerte de engaño al espectador con sucesos triviales y excéntricos. Conozcamos ahora la opinión de Arthur Danto con respecto al arte de vanguardia.

### **¿Cualquier objeto puede ser una obra de arte?**

Al considerar los valores antitéticos de la estética en su crítica del arte, Arthur C. Danto nos enfrenta al primer paradigma: “el fin del arte”. Desde una noción estoica de la historia y su contemporaneidad del objeto artístico visualiza esta idea en contraposición con la visión romántica del sujeto creador. El prototipo del fenómeno creativo dentro de sus actantes sigue debatiendo sobre las mismas interrogantes; la concepción misma de una teoría estética y sus múltiples enfoques emanados de contextos disímiles, desde el clasicismo hasta el pensamiento moderno ilustrado y la historia de las mentalidades. A partir de Arthur Schopenhauer entabla un

diálogo acerca de lo que en la actualidad se concibe como *belleza y utilidad* en las artes:

Sea música o filosofía, pintura o poesía, la obra del genio no es un objeto útil. La inutilidad es una de las características de las obras de los genios; es su título de nobleza. Todas las otras obras humanas existen sólo para la preservación y alivio de nuestra existencia; a éstas no las discutimos aquí: en cambio aquellas existen para ellas mismas, y en ese sentido están para ser consideradas como la flor de la existencia.<sup>12</sup>

Este discurso involucra solamente al sujeto creativo y al objeto creado, ennobleciéndolos por la “inutilidad” característica del pensamiento nobiliario. Valdría la pena cuestionarnos ¿qué utilidad práctica tiene por sí misma la experiencia estética? Análogamente, Kant había sostenido que para valorar lo bello debería juzgarse a la obra de arte como *objeto de una satisfacción completamente desinteresada*, puesto que *todo interés estropea el juicio del gusto*.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>Arthur Schopenhauer, citado por Danto, Después del fin del arte, El arte contemporáneo y el linde de la historia, p. 103.

<sup>13</sup> *Id.*

La practicidad está determinada por los intereses que tiene el individuo, a lo que Schopenhauer llama voluntad, tomando el discurso de Kant que podría tener vigencia en los tiempos modernos: el gusto es la facultad de juzgar un objeto o una representación mediante una satisfacción o un descontento, *sin interés alguno*. Se llama *bello* al objeto de semejante satisfacción.<sup>14</sup>

En la historia del pensamiento estético y de sus críticos de arte, desde el siglo de los ismos, emana otro de los paradigmas contemporáneos al cuestionar la finalidad *sin fin del arte*:

La afirmación de si lo bello no es una distinción entre las obras de arte y otras cosas, entonces la belleza no forma parte del concepto de arte, aunque en el tiempo de Kant se considerase obvio que las obras de arte eran una clase que apuntaban a la belleza y esa belleza estaba implícita en la existencia de las obras de arte.<sup>15</sup>

Para Danto, el *pop art* transfiguró en arte lo que todos conocíamos: los objetos e iconos de una experiencia cultural común, el repertorio de la mente

colectiva.<sup>16</sup> El *pop art* y la ordinariedad del objeto funcional; su sigmática y sintáctica articularon una teoría estética, donde los críticos de arte no alcanzaron a dimensionar los profundos cambios en la producción de la obra de arte. Este es el paradigma más importante del pensamiento estético de la segunda mitad del siglo XX. Después del *pop art*, ¿qué esperar como discurso estético, mensaje y objeto contextualizado? A esta fase el autor la denomina “posthistórica”, donde existen innumerables caminos para la producción artística. Danto argumenta que la abstracción fue el significado de la historia considerada como proceso en el relato del modernismo: fue una necesidad. En cambio, en el arte posthistórico no es más que una de tantas posibilidades, algo que si se desea se puede hacer.

Dentro del discurso paradigmático de Danto, se hace evidente la teoría y la crítica de la obra de arte, la inquietud de entender lo que

---

<sup>14</sup> *Id.*

<sup>15</sup> *Id.*, p.108.

<sup>16</sup> Arthur C. Danto. 2005. “Tres cajas de brillo: cuestiones de estilo” en Arthur C. Danto *et. al.*,

*Estética después del fin del arte, Ensayos sobre Arthur Danto*, pp. 19-40.



---

---

envuelve al fenómeno artístico. A partir de la historiográfica y la crítica del arte, el discurso estético abre un universo de posibilidades en la contemplación de la obra de arte.

Con esta perspectiva del hecho estético y el discurso filosófico, los prototipos de paradigmas ostentan, en primer término, la *belleza* misma y la *utilidad de las artes*; su *practicidad*, *finalidad*, el *fin* y la *consumación filosófica* de lo que es el arte. La perspectiva de lo que el arte busca se determina por los intereses que tiene el sujeto creador y el contemplante. La gran diversidad de objetos que se presentan como “obras de arte” acentúan la dificultad de fundamentar una propuesta teórica que valore la complejidad del fenómeno desde una perspectiva crítica.

Al igual que Erich Kahler, Arthur C. Danto se aproximó al fenómeno crítico desde una postura histórica del último siglo intentando determinar qué es lo que fundamentalmente ocurre en las artes de nuestra época, buscando una tendencia común en los anárquicos y múltiples esfuerzos artísticos de los últimos años donde los artistas han

tratado de legitimar los *objetos funcionales*, como obras de arte.

### **Paradigma o Realidad**

Partiendo de los paradigmas manifiestos por Kahler y Danto como prototipo, se hace evidente la preocupación de los filósofos de las vanguardias, por entender ¿qué está sucediendo en el campo del arte?, no solo desde una visión crítica, sino desde la propuesta estética y el discurso artístico.

Ambos autores comulgan con algunas teorías, pero no aceptan algunos movimientos del siglo XX, manifestando su preocupación por la desaparición de la materia como parte medular de la obra de arte, así como la deshumanización de la forma y la tendencia de estos movimientos por incursionar en la incoherencia, en la desintegración y en la experimentación de los procesos artísticos.



Estos preceptos, en los discursos teóricos de Kahler y Danto, pueden ser entendidos como la base de la transformación sustancial del arte y de sus formas de expresión y comunicación; ya que el arte como ente vivo tiende a transformarse, algunas veces modificando los discursos teóricos y estéticos mediatizados por cada contexto cultural, histórico y socioeconómico de los actantes en sus épocas determinadas. A este desarrollo permanente obedecen los cambios en las formas artísticas y sus modos de representación.

Dos casos servirán para ilustrar esta reflexión: Antonio Berni artista argentino nacido en 1905, transitaría desde un depurado clasicismo, al barroco, a las experiencias surrealistas, al realismo social, al expresionismo, al informalismo, a la nueva figuración y al

*pop art*. Fuera de su obra de caballete, las instalaciones resumen la tradición vanguardista del arte contemporáneo adaptándose a la sociedad de masas característica del fin de siglo XX sin tratar de crear objetos, sino ambientes, entornos de vivencia estética, emotiva, sensorial, sensual e intelectual, tratando de excitar los sentidos, desde el oído al olfato y a las emociones instintivas, creando sorpresa y miedo hasta llegar al juego de las pasiones puramente intelectuales que pueda establecer cada espectador. ¿Sus métodos? Los *ready-made*, la transformación de materiales y la combinación de técnicas convencionales como parte sustancial y característica de sus instalaciones.

Con otros exponentes, las fronteras se rompen entre las artes visuales, la comunicación y la tecnología. Es el caso de los trabajos de arte urbano de Jenny Holzer, norteamericana nacida en 1950, quien ha optado por expresarse a través de letreros de gran magnitud siguiendo el mismo formato de la publicidad, proyectados con frases en primera persona sobre edificios emblemáticos de grandes ciudades

como: Berlín, Bourdeaux, Cannes, Dublin, Florencia, Londres, Monterrey, Nueva York, Río de Janeiro, Roma, Singapur, Taiwán, Toronto, Viena, etcétera con frases intensas como: "nuestra época es intolerable"; "tengan coraje: lo peor es un presagio de lo mejor"; "la propiedad privada creó el crimen"; "no te darán de comer si te consideran inútil" y mensajes parecidos, con la utilización de técnicas publicitarias en cabinas de teléfonos, vallas publicitarias, muros monumentales. Su materia prima no son ni pinceles, ni recortes de periódico; la artista se expresa a través de letreros electrónicos alterando los circuitos y contenidos tradicionales de la tarea estética, haciendo uso de leds –diodos emisores de luz-, proyecciones de xenón sobre edificios, instalaciones multimedia y exhibiciones tridimensionales a base de videos.

Los temas van acompañados de toda la tecnología posible y de la combinación de elementos discursivos desde: panfletos, arengas políticas y su proyección en edificios emblemáticos

del mundo, *performances* itinerantes pero también efímeros y reciclables. Pero aquí es donde aparece otra característica del objeto meta-artístico,



que es la ficción:

¿Es ficticia la montaña que contemplamos como sublime? No más que el objeto convertido en *ready-made* o que los guijarros, conchas, raíces, etc., con los que Miró y Ferrant han construido algunas de sus piezas. Ni la montaña, ni los guijarros, raíces y conchas son ficticios. “Ficción” no se refiere a la naturaleza material de los objetos, ni siquiera la forma que poseen – pues ésta en modo alguno cambia en el curso de la experiencia estética ni por ella – se refiere a la figura que en la relación al sujeto adquieren y es, por tanto, rasgo de experiencia estética.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Valeriano Bozal. 2008. *El gusto*, p.126.

En el objeto artístico pues, la realidad se convierte en ficción y la ficción en realidad, haciendo de todo lo perceptible una suerte de paso que confunde el paradigma y la realidad como la misma vida, la misma muerte o la inmortalidad del hombre y de sus obras, en este caso de la obra artística.

Pero ¿cuáles son los dispositivos por los que esta ficción es consumida y asimilada por el espectador?

### **Banalización o mercantilización del arte<sup>18</sup>**

Al margen de la dura crítica de los contemporáneos, puede decirse que en la época actual difícilmente puede hablarse de la difusión de las artes sin pensar obligadamente en los procesos que completan el circuito de la dimensión creativa, es decir: la producción y el consumo de la obra artística.

Si bien a todo artista, ya sea plástico, escénico o músico, así como a cualquier teórico o historiador del arte le causa cierta animadversión la idea de la

venta-consumo del arte, lo cierto es que ninguno puede sustraerse a una realidad que nos aqueja: la mercantilización del arte. ¿Cómo se gestó este proceso y a quién atribuirlo? Es sin duda un largo *continuum* en el que intervienen diversos aspectos.

Arnold Toynbee señaló que la modernidad había tenido su punto de partida cuando Europa empezó a ejercer una influencia cultural en territorios que no eran suyos, es decir hacia el siglo XV; y aseguraba que dicha modernidad acabaría cuando se resquebrajara esa autoridad cultural; situación que, a decir de algunos autores, ocurriría hacia los años 50 del siglo XX después del desencanto de la II Guerra Mundial.

Esta idea de asumir el posmodernismo como crisis de la autoridad cultural de Europa, de acuerdo a Craig Owens fue también señalada por Lévi-Strauss en su crítica al europeo-centrismo. Y Paul Ricoeur en 1962 declaró: “Cuando descubrimos que hay varias culturas en vez de una sola nos amenaza la destrucción de nuestro

---

<sup>18</sup> “La banalidad es el último refugio de lo verdadero y real” (en) Hauser, Arnold, *Sociología del arte*, Vol. 5, ¿Estamos ante el fin del arte?,

p. 890.

propio descubrimiento. De súbito resulta posible que haya otros; que nosotros mismos seamos 'otro' entre los otros".

Algunos autores entendieron la posmodernidad como el declive de los mitos modernos del progreso y de la superioridad de una cultura hegemónica, pero también la contemplaron como la ruptura con el campo estético del modernismo.

Nicolás Casullo atribuye la caída de la modernidad y el advenimiento del posmodernismo a varias causas. Gran parte de ellas desde el punto de vista económico-político y prácticamente todas devienen en crisis: crisis del sistema capitalista, crisis del estado de bienestar, crisis de los proyectos alternativos al sistema capitalista, crisis de los sujetos sociales, crisis del trabajo y de las formas burguesas. Estas causas fueron escenarios propicios que provocaron una revolución a nivel del pensamiento y de la actividad creadora, tratándose de la estética o lo artístico.<sup>19</sup>

Si bien la pugna fundamental del arte conceptual había sido ir contra el éxito argumentando como único propósito el arte como objeto de pensamiento, la consigna fue ir contra aquello que le hacía posible: la mercantilización. Al despojar al arte de todos sus atributos pensaron acabar con el discurso que impedía el sentido liberador de lo artístico y que acababa alienando el sentido original de su obra al ser fatalmente convertida en una mercancía más. El objeto del arte conceptual consistió en re-definir el arte. Cuando el arte conceptual llegó al grado cero de significación, perdiendo todos sus atributos, insertándose en el sistema e institucionalizándose, se acabó la vanguardia y se entró en el arte posmoderno o post vanguardista. En *Diálogos con Duchamp* se advierte la postura nihilista de los intelectuales: Duchamp no cree en las palabras, no cree en las posturas, cuestiona su propio pensamiento, sólo cree en las palabras poéticas. Esta es la postura marginal, de ahí la atmósfera de desesperación y

---

<sup>19</sup> Nicolás Casullo.1999. et. Al., *Itinerarios de la modernidad. Pensamiento y tradiciones*

*intelectuales desde la ilustración hasta la modernidad*, pp. 165-213.

demencia. Las posturas filosóficas y existenciales hicieron que el arte dudara de sí mismo, de su función, de sus métodos, de su capacidad de expresión y en una fase más avanzada de este proceso prevalecieron las técnicas hasta convertirse en objeto mismo de la obra de arte.<sup>20</sup>

Ahora bien, y he aquí lo relativo al gusto en el arte. Al artista le promoverá un cuerpo de publicidad en el que se ve involucrado el crítico de arte que, a saber, deberá realizar tareas como: publicar textos donde analice las obras recién creadas dirigidas a productores (autores), distribuidores (museógrafos o galeristas) y consumidores (aficionados); pero la aceptación de su obra no la definirá la crítica, sino la aceptación del público que deviene curiosamente de la introyección de la publicidad.

Por ende y debido a la iniciativa de los artistas-empresarios, en esta época gran parte de la calidad, el prestigio y el valor de las obras no lo determina el público en general o los

historiadores de arte, sino los medios masivos, la crítica, la industria (por las características de los materiales empleados) y el periodismo cultural.

### **Reproductibilidad en el arte**

Partiendo de la perspectiva de Jean Baudrillard en su obra *Crítica de la economía política del signo*,<sup>21</sup> desde la teoría del valor, la obra de arte detenta un valor simbólico que se integra por: un valor de cambio, un valor de uso y un valor de signo. Si bien todo el arte, hasta las vanguardias, había contenido los tres niveles de valorización, el arte clásico (egipcio, griego y romano) había funcionado para simbolizar, perpetuar y legitimar el poder; pero el arte de la post vanguardia albergó básicamente la inutilidad (visto desde Kahler y Danto), por lo que su reproductibilidad se convirtió en el lenguaje global del uso del poder. Los 30 o 150 millones que cuesta actualmente una obra de arte conceptual no representan en su mayoría ningún valor de uso, tampoco de intercambio como en el arte religioso

---

<sup>20</sup> Brian Wallis. 2001. (Ed.), *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*.

<sup>21</sup> Jean Baudrillard. 1982. *Crítica de la economía política del signo*, p. 263.

de las distintas culturas, pero sí un valor de signo que se vincula al trabajo de las promotoras, las galerías, el sistema y los críticos de arte.

La reproductibilidad (salvo en casos del apropiacionismo o el hiperrealismo) no debe entenderse en el sentido de reproductibilidad técnica como la maneja Walter Benjamin (la pérdida del aura en la fotografía y el cine) sino en la reproductibilidad de las ideas, las consignas o, finalmente, los paradigmas.

Cuando la reproductibilidad de estos paradigmas se sucede es como cuando un arte como el cine no puede producir valores culturales por definición (porque estaban basados en la singularidad) y entonces reproducen un valor intrínsecamente político. El paradigma del arte conceptual actual es —en todo caso— la provocación, la sorpresa, el impacto, la transgresión, el desafío, hacer de lo ordinario algo extraordinario, conseguir el minimalismo, romper con la proporción, la escala, la lógica, la estética convencional y sobre todo impeler al público, que no a la crítica (pues la crítica

va de su mano), sino a la masa de espectadores que mirarán atónitos lo a todas luces ininteligible. Pero el paradigma también descansa en el activismo, en las posturas anti sistemas; la reproductibilidad de estos principios significa al nuevo paradigma. No obstante y siguiendo a Walter Benjamin, cuando el paradigma no produce valores, cuando se pierde el aura de esos paradigmas... el arte se politiza. Es así como puede explicarse la intervención del estado en la reproductibilidad del arte.

Los paradigmas van experimentando una suerte de metamorfosis de acuerdo a las épocas y a lo que el hombre necesita extraer de ellos. El hombre establece paradigmas para ajustarse a sus principios y sentirse dentro del canon si los cumple, pero también para sancionar al otro que no es capaz de adherirse a dicho paradigma, de no cumplirlo. El paradigma del gusto, de lo “artístico”, se gesta acorde a las necesidades que el artista, el público y el consumidor se hacen de él. Pero el paradigma también cumple un ciclo: es el ciclo en que se gesta, muere y renace;

tal como el hombre y tal como la forma artística, su integración y su propia desintegración.

### **Perennidad o el instante del Arte**

Para finalizar, regresemos al ámbito del gusto y sobre lo que ofrece la crítica. Hay en el barrio de Soho en Nueva York dos galerías de los años 70. Se trata de dos instalaciones del artista conceptual Walter de María apoyadas por Dia Art Foundation. La primera, llamada “Vertical Earth Kilometer” (El kilómetro roto) datada en 1979. Se compone de 500 barras de cobre amarillo sólidas, cuidadosamente pulidas, redondas; cada una mide dos metros de longitud y cinco centímetros de diámetro. Las varillas, que son 500 se colocaron en cinco hileras paralelas de 100 varillas cada una sobre un piso de madera finamente pulido y admirablemente limpio. La escultura pesa  $18 \frac{3}{4}$  toneladas y mediría casi un kilómetro si todos los elementos fueran colocados en hilera. Cada varilla se ubicó de tal manera que los espacios entre las varillas aumentan en 5mm con cada espacio consecutivo, de adelante hacia

atrás, por lo cual el espectador puede observar la distancia entre una y otra perfectamente simétrica (como las columnas del Partenón que fueron ampliadas con un éntasis más ensanchado para evitar que con el contraste con el cielo se vieran alargadas y flacuchas); las dos primeras varillas de cada hilera se sitúan a 80 mm de distancia entre cada una, y así van ampliando 5 mm cada una. Las luces del salón iluminan el trabajo que tiene casi 15 metros de ancho y casi 40 metros de largo. Al salón lo sostienen estructuras tubulares que, pese a los años, no están oxidadas y a todo el conjunto lo resguardan la temperatura y la humedad idónea para que no se deterioren las piezas. Al sentarse frente al conjunto acude al espectador una especie de arrobamiento que impide alejarse de ahí. ¿Cuánto tiempo estarán ahí incólumes e inamovibles sin que se deterioren?, ¿cuál es el mensaje que envían a su receptor?, ¿qué más dirán aparte de lo que ya han dicho a los cientos de visitantes que las contemplan durante estos casi cuarenta años?, quien desea observar esta pieza de Walter de María ha de viajar



kilómetros y kilómetros para llegar hasta ahí, reservar si pertenece a un grupo de visitantes y aguardar una respuesta positiva para llegar y sentarse frente a esa instalación que habla de la precisión,



de la pulcritud y perfección, de la perennidad y de soledad, pues está ahí, sola, sola y erguida.

Walter de María también es el autor de “Earth room” (El cuarto de tierra): una composición de tierra interior que contiene 197 metros cúbicos de tierra negra distribuida en 335 metros cuadrados de una habitación en la galería del 141 Wooster Street del mismo barrio neoyorkino, con una profundidad de 56 centímetros. La obra vale un millón de dólares y remite a los orígenes del hombre. La instalación es una suerte de reto para los conservadores, ya que debe ser tratada con químicos

especiales para evitar su descomposición y la creación de flora y



fauna nociva o que obstruyan su destino y mensaje final.

Otra de las obras de este artista norteamericano es *Campo de Relámpagos*, una instalación creada en 1977 en el desierto de Nuevo México que consistía en un total de 400 postes de acero inoxidable con más de cinco metros de altura cada uno, y que el artista dispuso linealmente a lo largo de una vasta llanura, que en las frecuentes tormentas del desierto actúan como verdaderos pararrayos atrayendo los relámpagos hacía sí. En realidad, la obra sólo está completa en el momento en el que los postes metálicos atraen los rayos de la naturaleza, por lo que a lo efímero de la instalación se le suma la belleza natural y la intervención en el paisaje,

dos de los aspectos más destacados del Land art.<sup>22</sup>



La pregunta obligada sería: ¿por qué ha trascendido cuarenta años el arte de Walter de María si se supone que es arte efímero? Quizás la afirmación de Francisco Pérez Cortés tenga la respuesta:

Cada vez que el hombre quiere crear algo nuevo, tiende a remitirse a sus orígenes, al pasado más lejano para encontrarse con eso que considera su esencia. Su búsqueda es frenética y tiene la profundidad de una lucha por la supervivencia. En eso se le va la vida. Escapar a su ceguera y sus circunstancias, escapar de sí y del sentimiento de escisión que le acompaña desde hace mucho tiempo, es tratar de hacer a un lado la realidad concreta y apostar por lo imposible. Ante el psicoanalista, ese hombre suele decir: protégeme de lo que quiero.<sup>23</sup>

Lo que en su momento fue para los promotores de Walter de María un respiro en las agitadísimas calles de Nueva York, cada día se vuelve más apremiante para el mundo moderno, para el visitante que no encuentra reposo en su hábitat cotidiano y desea con toda la intensidad volver a sus orígenes. Es por ello que Walter de María sigue vigente. No importa lo que diga la crítica, el gusto, la necesidad. El dolor del arte pasa por encima de la crítica y se queda mudo frente a la verdadera esencia de la naturaleza.

### Conclusiones

Al final de estas reflexiones nos interesa resaltar que hay un trinomio indisoluble en la producción y el consumo del arte: sujeto creador, objeto artístico y consumidor. En este proceso influye un impulso creativo determinado por el gusto. El gusto genera el proceso creativo y el objeto creado es consumido, asumido, aceptado o rechazado por el espectador o público, pero determinado por el “gusto”,

<sup>22</sup> <http://www.elsindromedestendhal.com/walter-de-maria-campo-de-relampagos-1977/>

<sup>23</sup> Francisco Pérez Cortés. 2016. *El acto creativo. Raíces de la acción creadora*, p. 52.

afición o inclinación. Si bien el parteaguas del gusto occidental tuvo su quiebre absoluto después del fin del modernismo, en la actualidad seguimos discutiendo si lo que miramos ante nuestros ojos en las exhibiciones de Zona Maco, Fundación Jumex, Museo Soumaya (por mencionar solo algunos) es arte o no. La razón es que vivimos anclados en las consignas de la crítica ilustrada que pasó a América y a México con la occidentalización y el eurocentrismo a través de la educación formal. Esta es la causa de que aquellos artistas que se han educado en las academias de arte fundadas ex profeso tiendan a relegar o despreciar el arte que no ha pasado por la academia o bien, que haya roto los cánones de la misma. Las posturas de Kahler y Danto arrojan señales de lo que aun críticos del siglo XXI pueden opinar acerca de las nuevas expresiones artísticas, pero eso no determina la acción del mercado sobre la obra del arte, que –subvencionada por una firma importante– puede valer hasta más de 60 millones de dólares. La razón es la marca, la mercantilización del arte y lo que hemos llamado reproductibilidad

de una idea en el sentido de lo que Walter Benjamín llama la pérdida del aura en el objeto artístico. Si bien hemos perdido el aura del arte (tradicional) la repetición de la idea politiza el arte y lo sobrevalora. En esta comunicación no entramos ni a definir la estética del arte, ni las muchas definiciones del mismo, pero al abordar el proceso creativo desde el sentido del gusto se pueden dar pautas para orientar la crítica de la obra artística, si bien puede venir de historiadores de arte, sociólogos, comunicólogos o los propios artistas.

En lo personal la obra efímera de Walter de María es una muestra de cómo el arte conceptual, transgrediendo los patrones de la estética común prodiga al espectador una suerte de persuasión del alma, de la grandeza del hombre y de la vida, señalando que a través de la emulación de la naturaleza se puede llegar a reencontrar el hombre con sus orígenes y en resumen con la vida misma.

## Bibliografía

- Acha, Juan. 2003. *Las actividades básicas de las artes plásticas*. México, Ediciones Coyoacán.
- Adorno, Theodor. W. 2008. *Escritos musicales IV Moments musicaux impromptus*, Obra completa No. 17, Trad. Antonio Gómez Scheenkloth y Alfredo Brotons Muñoz. Madrid, Akal (Básica de Bolsillo No. 79).
- Argan, Giulio Carlo. 1988. *El arte moderno. Del iluminismo a los movimientos contemporáneos*. España, Akal.
- Baudrillard, Jean. 1982. *Crítica de la economía política del signo*. Buenos Aires, Siglo XXI.
- Bourdieu, Pierre. 2003. *La Distinción, criterio y bases sociales del gusto*, Trad. Ma. Del Caren Ruiz de Távira. México, Taurus.
- Bozal, Valeriano. 2008. *El gusto*. Madrid, Machado (Col. La Balsa de la Medusa 94).
- Calvo Serraller, Francisco. 2001. *El arte contemporáneo*. España, Taurus.
- Casullo, Nicolás, Alejandro Kaufman, Ricardo Forster. 1999. *Itinerarios de la modernidad. Pensamiento y tradiciones intelectuales desde la ilustración hasta la modernidad*. Argentina, Eudeba, Universidad de Buenos Aires.
- Danto, C. Arthur C. et. al. 2005. *Estética después del fin del arte. Ensayos sobre Arthur Danto*, Trad. Ma. José Alcaraz et al. Madrid, Ediciones Machado.
- Danto, C. Arthur. 2005. *Después del fin del arte, El arte contemporáneo y el linde de la historia*, Buenos Aires Paidós.
- Goehr, Lidia. "Para los pájaros/Contra los pájaros. Las narrativas de Danto y Adorno (y Cage) sobre el arte moderno" en Arthur C. Danto et. al., *Estética después del fin del arte. Ensayos sobre Arthur Danto*, Trad. Ma. José Alcaraz et al. Madrid, Ediciones Machado, 2005.
- Guasch, Anna María. 2000. *El Arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. España, Alianza.
- Hauser, Arnold. 1983. *Sociología del arte*, Vol. 5, ¿Estamos ante el fin del arte?, 3ª ed. Barcelona, Labor.
- Kalher, Erich. 1993. *La desintegración de la forma en las artes*, 5ª edición, Trad. Jas Reuter. México, Siglo XXI editores.
- Kuhn, Thomas S. 1971. *La estructura de las revoluciones científicas*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Wallis, Brian (Ed.). 2001. *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Madrid, Akal.

## **El arte de la actualidad**

Ana Julia Arroyo Urióstegui <sup>1</sup>

### **Introducción**

Las manifestaciones artísticas de principios del siglo XXI nos plantean la necesidad de encontrar su sentido social e individual, a fin de evitar que resulten distantes e incomprensibles. Estamos ante un cúmulo de obras que nos obligan a conocerlas para descubrir las narrativas del pensamiento artístico de nuestra época.

Conceptos como postinternet o arte virtual nos invitan a reflexionar en torno a las prácticas artísticas que han encontrado en las nuevas tecnologías comunicativas, como las computadoras y el internet, un espacio de experimentación y de actuación que, a su vez, ha significado una nueva estética en su desarrollo.

El uso de la red se ha hecho mostrando el trabajo pictórico, escultórico, literario o musical en los ámbitos virtuales, pero también utilizándolo como un medio para

generar la obra misma; ambos acercamientos han tenido como propósito dar a conocer los intereses y las tendencias del artista, además, evidenciar el ejercicio de poder y control que se puede lograr con este medio de comunicación, porque en el internet se pueden mostrar sucesos, contar historias y mostrar realidades inesperadas mediante las fotografías, la gráfica digital, el video o lo performático, lo que ha permitido una vinculación muy estrecha entre la tecnología, el arte y el diseño, de ahí la necesidad de acercarnos a estas formas de mostrar y hacer arte.

### **Algunas influencias**

Las manifestaciones artísticas del siglo XXI son el resultado de una acumulación de conocimientos y puntos de vista que se han desarrollado durante el XIX y el XX. Estamos en una época en la que tanto los artistas como los científicos pueden abreviar de movimientos pasados como el romanticismo o las distintas vanguardias artísticas

---

<sup>1</sup> Licenciada en Sociología y maestra en Historia del Arte. Responsable del Programa de Educación

Continúa de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

(impresionismo, futurismo, surrealismo o cubismo), que se caracterizaron por la creación individual o colectiva en las que los sentimientos, experiencias y situaciones político sociales, así como la naturaleza, fueron temas recurrentes de ellos.

Recordemos que el romanticismo en su búsqueda de la libertad y la individualidad alimentó la idea del genio creador y la necesidad de recuperar el pasado y los lugares sin mácula industrial (América, Asia y África), como sucede con la filosofía de Arthur Schopenhauer y *El mundo como voluntad y representación* (1818) con su visión pesimista e irracional.<sup>2</sup>

En el caso de las vanguardias artísticas del siglo XX, éstas generaron una actividad de crítica y ruptura ante las guerras mundiales y la devastación, generando un arte de inconformidad, de búsqueda del interior, de crítica y de experimentación utilizando los conocimientos científicos de ese

momento como el psicoanálisis, redefiniendo el quehacer de los artistas.

Es en este siglo que se fue evidenciado el trabajo conjunto entre artistas y diseñadores, permitiendo observar la contemporaneidad de esta relación. En ese sentido, es importante tomar en cuenta que los diseños arquitectónico, gráfico e industrial desde principios del siglo pasado, particularmente en Europa, lograron un acercamiento con artistas interesados en trabajar productos para el uso cotidiano de las personas, confortables y estéticos, como el *Arts & Crafts*, con un diseñador artista a la cabeza: William Morris, o la escuela de la Bauhaus, que planteó una forma de publicidad de empresas industriales e institucionales con

Oppenheim, Otto Arpke, Erik Chaval y Walter Riemer, quienes erradicaron la representación figurativa, y redujeron los símbolos empresariales y los productos a formas abstractas, que poseían a su vez, enorme poder visual,<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Arthur Schopenhauer. 1819. *El mundo como voluntad y representación*, Traducción, en <http://coebioetica.salud-oaxaca.gob.mx/wp-content/uploads/2018/libros/ceboax-0217.pdf> Consultada el 30 de abril de 2018.

<sup>3</sup> Diana Patricia Palmerino Torello. 2004. *La Bauhaus y el diseño*, en <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC048659.pdf> Consultada el 10 de mayo de 2018.

donde su ideología influyó para lograr publicidad, muebles y edificaciones de gran calidad en su concepción y materialización. Es el caso de artistas constructivistas como El Lissitzky (Lázar Márkovich Lissitzki) quien tuvo una gran influencia en la arquitectura y en el denominado diseño gráfico.

En ese sentido, el diseño está íntimamente ligado al contexto socioeconómico y político en el que se ha realizado, ya que las distintas manifestaciones artísticas como el *Art Nouveau* o el *Modern Style*, que contribuyeron en el diseño de interiores y de ciudades, hasta las vanguardias artísticas, en el sentido de avanzada, que propiciaron diferentes formas de hacer y pensar el arte han posibilitado que el pensamiento poético y lúdico nutriera, y sigue nutriendo, por igual al pintor, al escultor o al diseñador, e incluso a la propia industria, propiciando ideas multidisciplinares, pero a la vez integrales.

Esta forma de relacionarse entre el diseño y el arte ha prevalecido con distintas prácticas y nuevas herramientas tecnológicas: desde

principios de los noventa del siglo XX, la computadora fue tomando un lugar privilegiado en distintos campos de conocimiento como el social, el matemático y el artístico. En ese sentido, los procesos de trabajo y de creación se vieron inmersos en un contexto amplio nacional e internacionalmente y la multiculturalidad permitió retomar temas, estilos, técnicas y materiales diversos en la concepción de los productos y las obras.

Los campos del conocimiento, entonces, cada vez más se entrelazan y dan sentido a la interdisciplina tan necesaria en la solución de los distintos problemas de la actualidad o en la publicidad de diferentes empresas. Una muestra de que las artes han tenido un papel fundamental en el quehacer de los diseñadores lo podemos ver en la construcción de imágenes y objetos de consumo como lo ejemplifica la participación del grabador y pintor italiano Valerio Adami, en el diseño y producción de relojes, con su reconocida forma de trabajo basada en movimientos de las vanguardias artísticas del siglo XX como el cubismo.

En el caso de los relojes *Deux Amoureux*, que formaron parte del *Art Special* de Swatch, trabajados en blanco y negro, él tomó como base la litografía *El beso* (Imagen 1), que muestra el uso de una obra artística a partir de los intereses de una empresa, cuyo dueño Nicolás Hayek se ha interesado en producir relojes con diseños exclusivos de artistas contemporáneos como el escultor Ugo Nespolo, Kiki Picasso, Pierre Alechinsky y el propio Adami.



Imagen 1. Swatch Especial GZ111 *Deux Amoureux* Reloj. Fuente: Swatch Especial GZ111 *Deux Amoureux* Reloj.

Otro ejemplo fue la producción del diseño de cajetillas Camel, cuya agencia de publicidad solicitó a Fernando Glionna, ilustrador argentino,

producir cajetillas con obras de artistas reconocidos mundialmente, de las cuales tres fueron seleccionadas: las de obras de Leonardo da Vinci, Joan Miró y Fernando Botero (Imagen 2), reinterpretando su estilo en función del camello, icono de la tabaquera y de alguna manera contribuyendo a disminuir el impacto del cigarrillo como producto de riesgo para la salud.<sup>4</sup>

Lo anterior documenta como el diseño y el arte convergen para lograr productos con aceptación social como la cajetilla de cigarrillos con arte para hacerlo más agradable al público; también el reloj, que si bien es de uso masivo, está limitado por el costo, pero que satisface el reclamo de los compradores de contar con bienes culturales accesibles a la mayoría; ante esto, lo dicho por Cristina Giménez Elorriaga se hace muy importante, porque considera que un problema actual es que tanto el arte como la cultura se han vuelto más dependientes del gran capital, cuyos intereses económicos, políticos e ideológicos han y están condicionando

<sup>4</sup> Krokovski. 2013. *La publicidad de Camel*, en

<https://panartico.wordpress.com/2013/11/01/la-publicidad-de-camel/> Consultada el 10 de mayo de 2018.



los contenidos culturales y las características de la oferta cultural mundial.<sup>5</sup>



Imagen 2. Camel y Botero. Fuente: <https://panartico.wordpress.com/2013/11/01/la-publicidad-de-camel/>

Lo anterior nos ejemplifica como el diseño y el arte comparten áreas de trabajo para desarrollar productos con trascendencia social o, en el caso de estos dos ejemplos, de consumo masivo (aunque limitado por el costo), como parte del reclamo de los compradores de contar con bienes culturales accesibles a la mayoría, de ahí la importancia del comentario de Cristina Giménez

Elorriaga, quien nos dice que un problema actual es la

paulatina dependencia del arte y la cultura del gran capital, cuyos intereses económicos, políticos e ideológicos condicionarían los contenidos culturales y las características de la oferta cultural.<sup>6</sup>

Así, durante el siglo XX, han destacado en publicidad y las revistas ilustradas se han visto enriquecidas con obras de artistas como Robert Rauschenberg y Andy Warhol, entre otros, quienes utilizaron las imágenes de la cultura de masas, acciones que se ha visto incrementadas en el siglo XXI por los medios de comunicación masivos, como el internet, que cuenta con un banco de datos jamás visto.

Lo anterior ha permitido retomar conceptos como el cubismo, lo onírico del surrealismo, lo abstracto del impresionismo y lo figurativo de artistas visuales diversos, hecho que ha propiciado trascender fronteras territoriales y estilísticas, dando paso a una vinculación estrecha entre arte y comunicación gráfica y visual, ampliando

<sup>5</sup> Véase Cristina Giménez Elorriaga, *Los mecenas del siglo XXI*, en <https://studylib.es/doc/6850335/los-mecenas-del->

[siglo-xxi-autora--cristina-gim%C3%A9nez-elorriaga](https://studylib.es/doc/6850335/los-mecenas-del-siglo-xxi-autora--cristina-gim%C3%A9nez-elorriaga) Consultada en mayo de 2018.

<sup>6</sup> *Id.*

los espacios de difusión y representación, así como hacer visible el trabajo artístico a un público amplio local e internacional.

El diseño se ha enriquecido con el arte, y viceversa, y no obstante tener fines distintos, coinciden en articular imágenes de manera conceptual y formal, además de que los autores se destacan por su creatividad e indagación de nuevas imágenes.

Los diseñadores usan el arte para enriquecer sus productos, que deben funcionar adecuadamente, pero también que tengan un compromiso con la realidad, con los usuarios y con la tierra.

### **Arte de la actualidad, siglo XXI**

Para algunos investigadores, los artistas se han convertido en documentalistas de los problemas humanos, porque el internet nos puede mostrar sucesos, contar historias y mostrar realidades inesperadas mediante las fotografías, la gráfica digital, el video o lo performático.

---

<sup>7</sup> Paloma G. Díaz. 2010. "Nuevas posiciones críticas de la creación artística digital frente a la realidad tecnológica, social y cultural

### *El contexto*

El siglo XXI se caracteriza por el surgimiento y aplicación de tecnologías de la comunicación en distintos campos del conocimiento, del trabajo y del arte, lo que ha dado lugar a una creatividad digital en constante cambio. De ahí que Paloma G. Díaz considere al artista digital como un pionero de distintos medios que

intenta conformar un nuevo lenguaje y por otro, se enfrenta ante el difícil reto, a veces frustrante, de adoptar un papel de visionario intentando descubrir los derroteros que nos deparará el mercado digital.<sup>7</sup>

Desde el siglo pasado, se observó cómo los artistas fueron incursionando con técnicas digitales, lo que evidenció el constante debate sobre el uso de nuevas herramientas como sucedió con la cámara fotográfica y la cámara de video.

En los sesenta con la aparición de la *World Wide Web* (WWW), se proponen los primeros usos artísticos, que se resumían no en un arte por computadora, sino que se utilizó como

iberoamericana", en *Razón y Palabra. Cultura digital y vida cotidiana en Iberoamérica. Una revisión crítica más allá de la comunicación.*

un medio de difusión, donde las obras aparecen en forma de catálogos para su difusión masiva, como menciona Lila Pagola:

Esos catálogos en línea estarían dentro de lo que podemos llamar arte en internet o arte en la red, para distinguirlo del “net art o arte de internet...”<sup>8</sup>

concepto acuñado por Joachim Blank, en donde lo define como el arte que sólo funciona en la red y tiene la red como tema.<sup>9</sup>

Al respecto, fue Vuk Cosik, de origen arqueólogo, quien desde 1994 incursionó en el *net.art* y tuvo como uno de sus primeros trabajos *The Birds*, en el que utilizó código ASCII (Imagen 3).

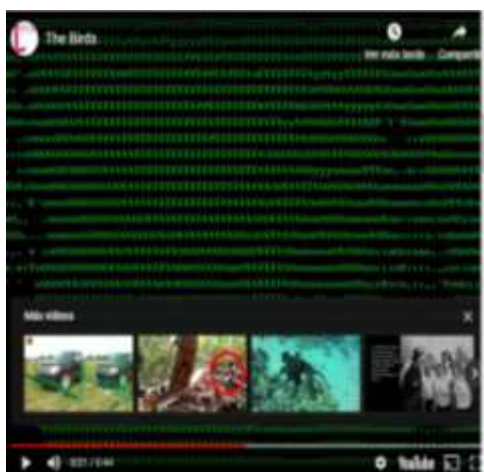


Imagen 3. *The Birds* de Vuk Cosic (Serbia).

Poco a poco se han ido definiendo este tipo de productos como arte digital, arte interactivo, arte de red, arte multimedia, es decir, la cibercultura que se soporta en la red: porque la creación y exposición de la obra ocurre en la red y se va transformando en función de los cambios de la tecnología, esto hace que dicho arte evolucione a la par de la misma.

La red fue acogiendo distintos proyectos relacionados con la crítica social y el cuestionamiento al poder, que mediante el control de la información con las nuevas tecnologías se apropia de datos que pueden ser usados por las empresas de forma inadecuada para promocionar sus servicios.

Otra forma de crítica para promover la toma de conciencia de determinados problemas es el caso del *Artivismo*, *Arte +Activismo*: una propuesta para la construcción de ciudadanía, que se llevó en Lima, Perú, donde el principal problema era cuestionar la corrupción en la política y las instituciones gubernamentales o la

<sup>8</sup> Lila Pagola. 2010. *net.art/arte en red. Prácticas artísticas en red situadas en Latinoamérica: de las*

*experiencias pioneras a la web 2.0.* Universidad Nacional de Villa María.

<sup>9</sup> *Id.*

microcorrupción generada en la población, que dentro de sus medios de expresión incluye arte digital. Además, se ha hablado de desobediencia civil electrónica, que en 1994 lo planteó el colectivo *Critical Art Ensemble* (CAE) (1987) para recuperar la responsabilidad que el individuo tiene de su vida civil e ir contra la simulación, mediante computación gráfica y diseño web, cine y video (Imagen 4), fotografía, el arte de texto, libros de arte y performance. Van contra la cultura autoritaria.



Imagen 4. *Target Deception* (Engaño objetivo) (2007) del grupo *Critical Art Ensemble*

En 1994, el movimiento zapatista en Chiapas, México, llamó la atención de los netartistas, quienes contribuyeron a

la expansión masiva por medios digitales de las reivindicaciones de los indígenas, de ahí que en 1998 del estadounidense Ricardo Domínguez, SWARM, presentara una intervención en

el Festival de Ars Electrónica del 98/INFOWAR11, a la que se sumaron 48.000 internautas de todo el mundo para conseguir bloquear mediante un FloodNet tres objetivos previamente seleccionados:<sup>10</sup>

el gobierno mexicano (Ernesto Zedillo), el Pentágono y de la bolsa de Frankfurt (símbolo del capitalismo internacional).<sup>11</sup>

Un caso muy controvertido ha sido *El inquietante Face to facebook*<sup>12</sup> de Alessandro Ludovico y Pablo Cirio, quienes extrajeron más de un millón de perfiles de la red y mezclando los datos crearon 250,000 perfiles falsos y una falsa página web de citas (Imagen 5); el problema fue que al manipular esta información plantearon un problema de ética, puesto que evidenciaron la fragilidad de nuestra privacidad, lo cual provocó su suspensión por parte de Facebook, así irrumpió una de las

<sup>10</sup> Véase <https://proyectoidis.org/vuk-cosic/> Consultada en abril de 2018.

<sup>11</sup> Véase <https://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html> Consultada en abril de 2019.

<sup>12</sup> Véase <https://www.lamonomagazine.com/5-artistas-del-net-art-que-es-y-a-quien-va-dirigido/> Consultada en enero de 2019.

primeras medidas de restricción, y la tan anhelada libertad desarrollado en la red se vio controlada.



Imagen 5. *El inquietante Face to facebook* (2011) de Alessandro Ludovico y Pablo Cirio.

En México, fue de suma importancia el trabajo de distintos artistas y de los denominados grupos en la década de los setenta, ya que tenían posturas políticas que los llevó a difundirlas mediante “fotocopias, copias heliográficas, mimeógrafos, plantillas y otros medios económicos para la reproducción masiva de imágenes”,<sup>13</sup> tal como lo hicieron el No Grupo y Suma.

El arte digital actual, entonces, tuvo su antecedente en trabajos realizados en mimeógrafos (Felipe Ehrenberg), copiadoras (Humberto

Jardón, Carlos Aguirre y Mónica Meyer), la radio, la televisión, la videogradora (Pola Weiss) y en las primeras computadoras (Manuel Felguérez).<sup>14</sup>

Así llegamos a fines del siglo XX y encontramos diversas formas de expresión, es decir, los artistas van diversificando sus actividades y obras en un afán de lograr que las personas establezcan con ellos una relación más activa, en un afán de socializar sus productos para trascender más allá de la mirada del espectador, porque lo que interesa es llegar a la comunidad de su interés.

En los últimos años, hemos presenciado preocupaciones por relacionar el quehacer artístico con la internet, pues se trata de ver a ésta como un campo propicio de investigación para nuevas prácticas de arte como el *net art*, traducido en *blog-art*, en intervenciones en redes sociales, metaescritura o instalaciones que varían en su dimensión estética y de lenguaje, así como en su posibilidad de difusión que se ha hecho masiva.

<sup>13</sup> Mónica Mayer. *Sobre el arte digital en México*, en <https://cuadrivio.net/sobre-el-arte-digital-en-mexico/> Consultada en febrero de 2019.

<sup>14</sup> *Id.*

Una discusión se ha abierto en torno a los autores de diferentes propuestas en red, que plantean si en realidad todos ellos pueden considerarse artistas, pues la representación, la ilusión perfecta, ha sido sustituida por la sola presencia.<sup>15</sup> A decir de Blanca Montalvo:

La mayor revolución del arte en las redes sociales radica en el hecho de que posibilita la apertura a la expresión de cualquiera, profesionales y aficionados, lo que genera un movimiento de desplazamiento en todas las figuras.<sup>16</sup>

por lo que cualquiera puede tener una práctica artística, apoyar proyectos de este tipo o ser divulgador independiente.

Estamos ante propuestas como la Red Mediación Artística que promueve la generación de procesos de aprendizajes colaborativos a través del arte,<sup>17</sup> que nuevamente motiva cuestionamientos de hasta dónde esto es arte o es acción política, creo que

pueden desarrollarse de manera conjunta, pero el debate está abierto.

La práctica artística colaborativa es hoy día una práctica muy expuesta, utilizada para la crítica y la reflexión de los problemas de la sociedad y permitir la participación de los propios espectadores, quienes se convierten en parte de este arte colaborativo. El papel del artista, como Alfredo Jaar, quien propuso el proyecto *Qüestions, qüestions* en 2008, se vuelve parte de la cotidianidad ciudadana y el internet lo facilita.

Con el postinternet conviven artistas y quienes no han hecho arte, pero se interesan en hacer cambios y contribuir a la solución de los problemas. Ya hemos visto como la tecnología ha facilitado a la creación artística politizada de Ai Weiwei con su instalación *Remembering* relacionada con la muerte de niños en un terremoto de 2008, logrando juntar más de 5,000 nombres de niños. El MUAC, en 2019, presenta Ai Weiwei con su obra

---

<sup>15</sup> Blanca Montalvo. 2012. *Arte y redes sociales: emergencia y participación*, en <https://blancamontalvo.wordpress.com/2012/11/05>

</arte-y-redes-sociales-emergencia-y-participacion/> Consultada en abril de 2019.

<sup>16</sup> *Id.*

<sup>17</sup> Véase <http://www.redmediacionartistica.cl/> Consultada en abril de 2019.

Restablecer memorias y su readymade histórico *Salón ancestral de la familia Wang* (2015).

El arte electrónico, entonces, deviene en varias prácticas como el de *Screen art*, produciendo cine, y el *Media art* que utiliza, como lo hemos observado, las nuevas tecnologías, que están dando pauta a una estética digital.

Sin duda, es un arte joven, pero también multiedad, porque se incorporan los performances, el video o la pintura, en conjunto con la técnica láser, por ejemplo.

## Bibliografía

- Brea, José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca, CASA (Centro de Arte de Salamanca), en [http://fba.unlp.edu.ar/lenguajem/m/?wpfb\\_dl=8](http://fba.unlp.edu.ar/lenguajem/m/?wpfb_dl=8) Consultada 12 de septiembre de 2018.
- Díaz, Paloma G. 2010. “Nuevas posiciones críticas de la creación artística digital frente a la realidad tecnológica, social y cultural iberoamericana”, en *Razón y Palabra. Cultura digital y vida cotidiana en Iberoamérica. Una revisión crítica más allá de la comunicación*, núm. 73, agosto-octubre.
- Giménez Elorriaga, Cristina. *Los mecenas del siglo XXI*, en <https://studylib.es/doc/6850335/los-mecenas-del-siglo-xxi-autora-cristina-gim%C3%A9nez-elorriaga> Consultada en mayo de 2018.
- Gutiérrez González, María José. 2018. “La visualización de datos en la cartografía artística contemporánea”, *Estudios sobre Arte Actual*, núm. 6, diciembre, España. Universidad Politécnica de Valencia.
- Krokovski. 2013. *La publicidad de Camel*, en <https://panartico.wordpress.com/2013/11/01/la-publicidad-de-camel/> Consultada el 10 de mayo de 2018.
- Mayer, Mónica. *Sobre el arte digital en México*, en <https://cuadrivio.net/sobre-el-arte-digital-en-mexico/> Consultada febrero de 2019.
- Pagola, Lila. 2012. *net.art/arte en red. Prácticas artísticas en red situadas en Latinoamérica: de las experiencias pioneras a la web 2.0*. Universidad Nacional de Villa María.
- Palmerino Torello, Diana Patricia. 2004. *La Bauhaus y el diseño*. Universidad Abierta Interamericana, en <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC048659.pdf> Consultada el 10 de mayo de 2018.
- Santa María, Pilar López de, en <http://coebioetica.salud->

oaxaca.gob.mx/wp-  
content/uploads/2018/libros/ceb  
oax-0217.pdf

Schopenhauer, Arthur. *El mundo como voluntad y representación*, en <http://coebioetica.salud-oaxaca.gob.mx/wp-content/uploads/2018/libros/ceb-oax-0217.pdf> Consultada el 30 de abril de 2018.

Soares da Silva, José Candido Martins, Luísa Magalhaes y Miguel Goncalves (organizadores). 2010. *Comunicação cognição media*, vol. 1. Portugal, Universidad Católica Portuguesa.

#### Fuentes electrónicas

<https://proyectoidis.org/vuk-cosic/>  
Consultada en abril de 2018.

<https://www.lamonomagazine.com/5-artistas-del-net-art-que-es-y-a-quien-va-dirigido/> Consultada en enero de 2019.

<https://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html> Consultada en abril de 2019.

<http://www.redmediacionartistica.cl/>  
Consultada en abril de 2019.



## De Hermenegildo Bustos a los artistas contemporáneos:

### Los exvotos

Irene Aurora Pérez Rentería<sup>1</sup>

Ana Julia Arroyo Urióstegui<sup>2</sup>

#### Introducción

La relevancia de los exvotos en el arte mexicano denota la importancia que ha tenido este género tanto para la expresión popular como plástica, en especial para el pueblo porque son manifestaciones de devoción y de fe. Artistas populares han hecho de este género un lenguaje de múltiples facetas y expresiones en la intersección del solicitante y de un ser divino. El exvoto posee, generalmente, un lenguaje verbal y otro figurativo que se complementan: por un lado, el solicitante narra un hecho y se postra ante la Santísima Trinidad, Jesús, la Virgen o un santo de su devoción; por otro, el artista, quien a su vez crea una narrativa, una interpretación, una atmósfera que

evidencia el suceso motivo del exvoto y el agradecimiento por la obtención de un bien, el libramiento de un mal o la salvación espiritual del personaje.

En ese marco, artistas decimonónicos produjeron exvotos, como es el caso de Hermenegildo Bustos quien a solicitud de sus vecinos de Purísima del Rincón, Guanajuato, los elaboraba; y si bien, por su carácter autodidacta, él se autodenominaba “aficionado”, Raquel Tibol, crítica de arte, lo llamó “pintor de pueblo”.<sup>3</sup>

Para Raquel Tibol, pintores como Bustos habrían de ser los herederos de una cultura europea que trascendió en pequeños poblados a través de las estampas religiosas y profanas transportadas desde Europa, quizás a la manera de aquellas ilustraciones que las órdenes mendicantes trajeron a América y que se utilizaron en los trabajos de pinturas, artesonados, esculturas y retablos de templos y conventos novohispanos.

---

<sup>1</sup> Arquitecta, Área Heurística y Hermenéutica del Arte, Departamento de Métodos y Sistemas, CyAD, UAM-X.

<sup>2</sup> Socióloga y maestra en Historia del Arte. Responsable del Programa de Educación Continúa, CyAD, UAM-X.

<sup>3</sup> Vicente Leñero. 1982. “Hermenegildo Bustos y Raquel Tibol: la dignidad de lo verdadero”, en Proceso, *La Redacción popular*, 30 de enero, en <https://www.proceso.com.mx/132798/hermenegildo-bustos-y-raquel-tibol-la-dignidad-de-lo-verdadero>. Consultada en marzo de 2019.

A principios del siglo XX, y como resultado del espíritu posrevolucionario social y político, surgieron movimientos culturales y artísticos nacionalistas vibrantes, corrientes de vanguardia artística como la Escuela Mexicana de Pintura y las Escuelas al Aire Libre, entre otras, que mostraban una tendencia a revalorizar las manifestaciones y producciones populares, lo que provocó que estos artistas, para muchos desconocidos en ese periodo, fueran incorporados al acervo de la historia del arte mexicano.

Esta tendencia de valoración del arte popular se manifiesta en actividades tales como la exposición concebida por Roberto Montenegro y Jorge Enciso a solicitud del entonces Secretario de Relaciones Exteriores, Alberto J. Pani, y registrada a manera de catálogo en el libro *Las artes populares en México*, firmado por el Dr. Atl en 1921.

El documento realizado como catálogo de ilustraciones fue

acompañado de textos y fotografías de estilo costumbrista e incluyó obras de arte que los autores consideraron lo representaba: cerámica, arquitectura vernácula, orfebrería, carpintería, textiles, pintura y por supuesto exvotos e ilustrados también con algunos de los artesanos que las fabricaban; de tal manera que para Gerardo Murillo (Dr. Atl) con esta exposición y catálogo “...se reconoció oficialmente el ingenio y la habilidad indígenas que habían estado relegadas a la categoría de parias”.<sup>4</sup>

En su opinión, la exposición muestra tradiciones y creencias que reconocen la creatividad del pueblo de México,<sup>5</sup> así como el sentimiento nacionalista presente en las artes de aquel momento.<sup>6</sup> Para él, son de tal relevancia las artes populares presentadas que a partir de esta exposición se comienzan a socializar este tipo de objetos en todos los estratos sociales a través de su uso en la

---

<sup>4</sup> Dr. Atl. *Las artes populares mexicanas*, tomo 1, p. 21, en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/n29>. Consultada en marzo de 2019.

<sup>5</sup> *Id.*, p. 7, en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/n15>. Consultada en marzo de 2019.

<sup>6</sup> *Id.*, p. 22, en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/n31>, p. 22. Consultada en marzo de 2019.

decoración, produciéndose una corriente mexicanista en el diseño interior.<sup>7</sup>

El mismo autor menciona la cada vez más pequeña producción de estos enseres, y especialmente con respecto a las “manifestaciones del arte religioso tan abundantes hasta mediados del siglo pasado, [ahora] son muy escasas...”.<sup>8</sup> Para el pintor, son manifestaciones de la fe religiosa del pueblo mexicano. Al respecto, menciona que “aún aquellos ingenuos artistas que se especializaban en pintar ex-votos y que representaban el más profundo sentimiento del espíritu religioso del pueblo han desaparecido totalmente”.<sup>9</sup>

Con relación al tema de los exvotos, Murillo los menciona como retablos y de ellos destaca como ya se mencionó, la sencillez e ingenuidad de

los artistas.<sup>10</sup> Y si bien, él subraya en ellos su composición, perspectiva y color, es decir, su diseño: “el tratamiento del asunto llega casi al absurdo, con una leyenda escrita en un lenguaje bíblico y generalmente es una contradicción del hecho representado”.<sup>11</sup>

De esta muestra de arte popular no se registra obra alguna de Bustos, aunque se menciona la trascendencia de la pintura de este tipo de artistas como Roberto Montenegro y sus alumnos, Jorge Enciso y sus discípulos, Adolfo Best Mougard y sus estudiantes. Murillo hace referencia a la publicación de Diego Rivera en la revista *Azulejos*,<sup>12</sup> en donde dice lo siguiente:

La observación, libre de la estupidez académica, ha hecho que el volumen de un tranvía virando rápidamente sobre una curva de los rieles se modifique y siga el movimiento de ésta y que los objetos que están detrás, muros, rótulos de una

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> Dr. Atl, tomo 2, p. 91, en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/90>. Consultada en marzo de 2019.

<sup>9</sup> Sin embargo, hemos encontrado ejemplos posteriores a ellos en el Museo de la Virgen de Guadalupe, en santuarios y en formatos digitales. Ibid., p. 92, en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/90>. Consultada en marzo de 2019.

<sup>10</sup> Véase en *Id.*, tomo 2, p. 91, en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/90>. Consultada en marzo de 2019.

<sup>11</sup> Véase en *Id.*, tomo 2, p. 92, en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/92>. Consultada en marzo de 2019.

<sup>12</sup> Revista mensual *Azulejos*, de 1921 a 1923, se publicaron sólo 9 números, cuyas cubiertas fueron ilustradas por diferentes artistas y arquitectos con renombre: Andrés Audiffred, Carlos H. Tarditi, José López Moctezuma, Roberto Montenegro, Jorge Enciso, Agustín Lazo, Diego Rivera y Carlos Obregón Santicilia. Véase en Jonathan Rico Alonso, El Colegio de San Luis (COLSAN), 1 de septiembre de 2018, “*Azulejos. Revista mensual mexicana*”, en <http://www.elem.mx/institucion/datos/3567>. Consultada en marzo de 2019.

tienda, se sumen a la sensación y siguiendo el ritmo se vuelvan curvos mientras otro rótulo análogo, para acentuar y llevar al máximo el contraste, permanezca derecho, recto, delineado de la manera más precisa posible.

Y la actitud de la víctima del accidente que el cuadro representa y la de la implorante, modifica plásticamente el hecho y el estado de ánimo, no por descripción sino por dinamismo; aquí las experiencias de profesionales y las aseveraciones de hombres de ciencia están corroboradas por la producción de un espíritu ingenuo y libre que ha pintado impelido por un móvil profundo y directo.

... porque las obras del pueblo están más allá de las obras maestras. Y sin embargo, el que pintó este cuadro fue o es un Pintor de los de mayúscula, aunque solo haya sido una sola vez en su vida para testificar un milagro...<sup>13</sup>

La opinión de los pintores hacia este género representa la valoración que los artistas y museos mantienen en

la actualidad y que se muestran en exposiciones como las presentadas en el MUNAL, *Pecados y Milagros. Exvotos* (2011-2012);<sup>14</sup> la colección permanente en el Museo de la Basílica de Guadalupe y en su anexo;<sup>15</sup> *Favores insólitos: Exvoto contemporáneo*, presentada en el Museo Nacional de las Culturas Populares (2012) y la exposición *Converas de mi corazón* (2011)<sup>16</sup> en el Museo Frida Kahlo.

En cuanto a Hermenegildo Bustos, Raquel Tibol menciona que es hasta 1933 cuando Roberto Montenegro en su libro *Pintura mexicana (1800-1860)* incluye a Hermenegildo Bustos a través del retrato de su esposa, sin fecha y sin firma.<sup>17</sup> Casi 20 años después, para integrar un acervo es adquirido por el Instituto Nacional de Bellas Artes un

<sup>13</sup> Dr. *Atl. op. cit.*, tomo 2, pp. 93 y 94, en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/92> y en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/94>. Consultadas en marzo de 2019.

<sup>14</sup> MUNAL. *Pecados y milagros, Exvotos* (En colaboración con Lila Downs) del 20 de octubre de 2011 al 6 de marzo de 2012, en <http://www.munal.mx/es/exposicion/pecados-y-milagros-exvotos-en-colaboracion-con-lila-downs>. Consultada en marzo de 2019.

<sup>15</sup> Jorge Castro. "La enorme colección de exvotos en el Museo de la Basílica de Guadalupe. A lado de la Villa hay un Museo dedicado a la Virgen del Guadalupe y tiene la colección de exvotos más grande de todo el país. Es un lugar al que ir para

quedarse leyendo diminutas muestras ilustradas de gratitud", 2 de noviembre de 2018, en <https://local.mx/cultura/museo-basilica-guadalupe/>. Consultada en marzo de 2019.

<sup>16</sup> EFE, "Exponen exvotos de Frida Kahlo. Los cuadros están clasificados de acuerdo al suceso y al favor que se haya concedido", 20 de abril de 2011, en <https://www.informador.mx/Cultura/Exponen-exvotos-de-Frida-Kahlo-20110420-0087.html>. Consultada en abril de 2019.

<sup>17</sup> Raquel Tibol. 2005. "Hermenegildo Bustos en la historia del Arte". *La Jornada Semanal*, 23 de enero, núm. 516, véase en <https://www.jornada.com.mx/2005/01/23/sem-tibol.html>. Consultada en marzo de 2019.

abundante número de sus documentos, dibujos y pinturas de Bustos.<sup>18</sup>

En el siglo XXI se retoma el espíritu del Roberto Montenegro de inicios del siglo pasado a través de la exposición de arte popular que con motivo del 130 aniversario de su nacimiento se presentó en el Museo del Palacio de las Bellas Artes y que llevara por nombre *Roberto Montenegro: expresiones del arte popular mexicano*.<sup>19</sup> La muestra incluyó la colección que el artista formara por instrucciones del gobierno en los años veinte del siglo XX y que serían destinadas al Museo de Arte Popular del Palacio de Bellas Artes; en ella se mostraban hilados y tejidos, alfarería y exvotos, entre otros. Para algunos autores, esta colección de arte popular representó el espíritu del nacionalismo y de la Escuela Mexicana de Pintura.

---

<sup>18</sup> Vicente Leñero. "Hermenegildo Bustos y Raquel Tibol: la dignidad de lo verdadero", *La Redacción*, 30 de enero de 1982, véase en <https://www.proceso.com.mx/132798/hermenegildo-bustos-y-raquel-tibol-la-dignidad-de-lo-verdadero>. Consultada en marzo de 2019.

<sup>19</sup> INBAL. 2017. *Roberto Montenegro. Expresiones del arte popular mexicano*, una exposición que muestra la faceta más generosa del artista jalisciense, *Boletín* No. 1612 - 07 de diciembre,

## **Una breve semblanza de Hermenegildo Bustos**

Nació en Purísima del Rincón, Guanajuato, el 13 de abril de 1832. Llevó a cabo distintos oficios, desde nevero hasta músico, pero su mejor desempeño fue como pintor. Hombre meticoloso realizó anotaciones al margen de un Calendario Galván en el cual indicaba fechas relacionadas con fenómenos naturales o meteorológicos, a decir de Graciela Cruz.<sup>20</sup> Era un personaje interesado en los festejos religiosos para lo cual elaboraban máscaras y vestuarios de distintos personajes. Fue uno de los más destacados pintores no académicos del siglo XIX. Su labor pictórica se caracterizó por la gran cantidad de obras religiosas, retablos y centenares de exvotos,<sup>21</sup> además de retratos y bodegones, productos por los cuales se le considera un cronista de la naturaleza, de los animales y de los personajes que en vida lo rodeaban.

Secretaría de Cultura, en <http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/micrositios/robertomontenegro/>. Consultada en abril de 2019.

<sup>20</sup> Graciela Cruz Hernández. *Hermenegildo Bustos*, IDIHPEs, en <https://institutohistorico.org/hermenegildo-bustos/>. Consultada en abril de 2019.

<sup>21</sup> *Id.*

### **Exvotos y artistas modernos**

Hemos observado que los exvotos son objetos ofrecidos a la divinidad como una promesa para obtener un beneficio, es decir, es un acto de agradecimiento de un milagro de Dios, la Virgen, algún arcángel o de un santo, en el cual el lenguaje plástico y escrito son fundamentales.

Estamos ante obras de arte popular en las que se manifiestan diversos personajes divinos y terrenales, escenarios y conflictos enmarcados como una actividad votiva, una promesa por cumplir. Por ello, ha sido una práctica común en distintas partes del mundo católico. Los soportes han sido diversos desde lámina hasta papel, con técnicas variadas como el óleo, el acrílico, el grafito y el bolígrafo.

Llama la atención, que la temática es diversa y que a lo largo de los siglos se han mostrado problemas propios de la condición humana como las enfermedades, los accidentes, los problemas de pareja, individuales o familiares, así también, al estar la muerte presente en guerras, migraciones y desastres naturales, el respeto o miedo

a la muerte está presente y forma parte de los temas desarrollados en los exvotos y la necesidad de la intervención e intersección divina.

En el transcurso del tiempo, los exvotos mexicanos han sido ejecutados por artesanos especializados y locales y retableros, así como pintores y artistas plásticos, lo que da cuenta de la importancia de esta manifestación popular, que de alguna manera ha impuesto una forma en su diseño y composición, dándole un valor artístico más allá de su propio valor religioso social. En ese sentido, vemos distintas expresiones y modalidades plásticas que presentan actualmente una economía en su hechura como es el caso del uso de listones y cartas que han dejado de lado, en gran medida, este lenguaje plástico popular. No obstante, al revisar exvotos, como los realizados por Hermenegildo Bustos, vemos que su composición y diseño han influido en distintos artistas del siglo XX y contemporáneos nacionales.

Un caso muy curioso fue el de Frida Kahlo, quien se interesó por el simbolismo de los exvotos y realizó

alguno de ellos; al respecto, ella mostraba sus emociones y sus propias vivencias, pues decía que: “Me pinto a mí misma porque estoy mucho tiempo sola, y porque soy la persona que mejor conozco”.<sup>22</sup>

En relación con los exvotos, se menciona que Kahlo y Diego Rivera tenían una colección cercana a las 500 piezas<sup>23</sup> y que ella misma realizó varias obras con esa esencia y composición popular que muestran, a manera de autorretratos, sus padecimientos, dolores y accidentes; así como, retratos familiares, como el de Guillermo Kahlo.<sup>24</sup>

### **Exvotos contemporáneos**

A principios del siglo XXI, todavía los exvotos son retomados como composiciones capaces de expresar experiencias, en las cuales se encuentran no sólo enfermedades o

accidentes, sino aspectos relacionados con la riqueza y las preferencias sexuales, lo que nos permite percibir un cambio en la mentalidad de los solicitantes y autores de las obras, pese a que muchos de sus motivos no son aceptados por la Iglesia católica y son expresiones que encontramos, particularmente en la web.

De hecho, un aspecto importante es que hoy día los temas de los exvotos también aluden a la seguridad,<sup>25</sup> a que les ha ido bien, los de luchadores y sexoservidoras, o cuando piden que la Virgencita cuide de Trump a los migrantes latinos en Estados Unidos (de Alfredo Vilchis);<sup>26</sup> entonces, el diseño compositivo alude a esta necesidad de sentirse protegido y seguro: la Virgen en oposición a Trump.

Un caso especial de carácter internacional fue la exposición *Del Otro*

<sup>22</sup> <https://cafelector.com/2018/11/23/hermosas-frases-de-frida-kahlo-pinto-autorretratos-porque-estoy-mucho-tiempo-sola-me-pinto-a-mi-misma-porque-soy-a-quien-mejor-conozco/>. Consultada en mayo de 2019. Y en <https://www.vix.com/es/arte-cultura/184084/sabes-que-son-los-exvotos-mexicanos-y-por-que-le-gustaban-tanto-a-frida-kahlo>. Consultada en marzo de 2019.

<sup>23</sup> Daniel Morales Olea. 2015. “Los exvotos de Frida Kahlo”, 30 de agosto, en <https://culturacolectiva.com/arte/los-exvotos-de-frida-kahlo>. Consultada en abril de 2019.

<sup>24</sup> En <https://www.flickr.com/photos/carladanzifotografia/9045249207>. Consultada mayo de 2019.

<sup>25</sup> Amilcar, Carpio Pérez. “Todo rezo esconde un miedo”. Miedo y ritos en el proceso migratorio actual”, en [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_artext&pid=S1665-44202013000200004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_artext&pid=S1665-44202013000200004). Consultada en marzo de 2019.

<sup>26</sup> Véase en [https://verne.elpais.com/verne/2018/01/27/mexico/1517009772\\_307929.html](https://verne.elpais.com/verne/2018/01/27/mexico/1517009772_307929.html). Consultada en abril de 2019.

*Lado Del Mar... Exvotos A La Virgen De Guadalupe* en el Museo de la Basílica de Guadalupe, en 2008.<sup>27</sup> Se presentaron 24 obras con la participación de 21 artistas que viven en Europa. Fue Cristina Ruvalcava quien organizó un proyecto en el que invitó a pintar un exvoto a la Virgen de Guadalupe. Artistas como Pat Andrea, Pilar de Aristegui, Saúl Kaminer, Federica Matta y Nabuko Watanabe nos muestran formas de pintar con técnicas diferentes, que invitan a la reflexión en torno a una situación:

Los exvotos constituyen una fuente de creatividad inagotable. Pinturas, fotos, todo tipo de expresiones artísticas, los más variados objetos [que] configuran un conjunto heterogéneo que, más allá de la fe y la gratitud, expresa la cultura de un país. Y mucho más si hablamos de la Virgen de Guadalupe.<sup>28</sup>

En México, además están presentes artistas urbanos que han retomado los exvotos relacionados con las nuevas tecnologías, en particular las redes sociales, en las cuales la promesa religiosa subsiste a cambio de un favor; son obras de Gonzalo Palacio y Donovan,

que con un sentido jocosos nos muestran a sus personajes en situaciones de triunfo y reconocimiento o, incluso, nuevamente, de infidelidades que merecen un agradecimiento a la divinidad invocada para evitar ser descubiertos.

A decir de Pablo López Raso, actualmente se ha dado un renacimiento de la espiritualidad en el arte, de ahí que no es extraño que aparezcan exvotos aludiendo a movimientos modernos como el *Pop* o el arte urbano, tal es el caso de Donovan. Autor que recupera el retablo de forma gozosa, con humor y que consideramos, alude a Roy Lichtenstein (Estados Unidos de Norteamérica, 1923-1997), quien del *comic* retomó lo gráfico y los colores. Así Donovan, nos muestra una crónica ilustrada de situaciones que se dan por medio del *Facebook*.

También David Mecalco y sus exvotos de luchadores, en donde la Virgen de Guadalupe forma parte de los espectadores, al igual que en la de la sexoservidora; estos exvotos

---

<sup>27</sup> Véase en <https://blog.eurostarshotels.com/mexico-presenta->

[una-original-coleccion-de-exvotos-a-la-virgen-de-guadalupe/](#). Consultada en abril de 2019.

<sup>28</sup> *Id.*



engrandecen a sus protagonistas y evidencian la crónica que hacen de lo popular y los bajos fondos. Mecalco conoce barrios de Iztapalapa y de la Lagunilla, ha sido observador de la devoción popular como el exvoto y conecedor de las técnicas académicas, de ahí que logra un diseño que permite reconocer de entrada a los personajes mostrados en la forma “monumental”.

Para estos autores el grafismo es un recurso que les permite mostrar dos lenguajes: el icónico y el verbal para hacer una recreación de un suceso de importancia para el protagonista del exvoto.

## Bibliografía

- Alonso, Jonathan Rico. 2018. “Azulejos. Revista mensual mexicana”, El Colegio de San Luis (COLSAN), 1 de septiembre, en <http://www.elem.mx/institucion/datos/3567>. Consultada en marzo de 2019.
- Amilcar, Carpio Pérez. “Todo rezo esconde un miedo”. Miedo y ritos en el proceso migratorio actual”, en [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-44202013000200004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-44202013000200004). Consultada en marzo de 2019.
- Castro, Jorge. 2018. “La enorme colección de exvotos en el Museo de la Basílica de Guadalupe. A lado de la Villa hay un Museo dedicado a la Virgen del Guadalupe y tiene la colección de exvotos más grande de todo el país. Es un lugar al que ir para quedarse leyendo diminutas muestras ilustradas de gratitud”, 2 de noviembre, en <https://local.mx/cultura/museo-basilica-guadalupe/>. Consultada en marzo de 2019.
- Cruz Hernández, Graciela. Hermenegildo Bustos, IDIHPEs, en <https://institutohistorico.org/hermenegildo-bustos/>. Consultada en abril de 2019.
- Dr. Atl. Las artes populares mexicanas, México, Librería México, tomo 1, p. 21, en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/n29>. Consultada en marzo de 2019.
- <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/n15>. Consultada en marzo de 2019.
- <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/n31>, tomo 1, p. 22. Consultada en marzo de 2019.
- Dr. Atl. Las artes populares mexicanas, México, Librería México, tomo 2, p. 91, en <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/90>. Consultada en marzo de 2019.

- <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/90>. Consultada en marzo de 2019.
- <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/92>. Consultada en marzo de 2019.
- EFE. 2011. “Exponen exvotos de Frida Kahlo. Los cuadros están clasificados de acuerdo al suceso y al favor que se haya concedido”, 20 de abril, en <https://www.informador.mx/Cultura/Exponen-exvotos-de-Frida-Kahlo-20110420-0087.html>. Consultada en abril de 2019.
- Exposición Pecados y milagros, Exvotos (en colaboración con Lila Downs) del 20 de octubre de 2011 al 6 de marzo de 2012, en <http://www.munal.mx/en/exposicion/pecados-y-milagros-exvotos-en-colaboracion-con-lila-downs>. Consultada en mayo de 2019.
- INBAL. 2017. “Roberto Montenegro. Expresiones del arte popular mexicano, una exposición que muestra la faceta más generosa del artista jalisciense”, Boletín No. 1612 - 07 de diciembre, Secretaría de Cultura, en <http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/micrositios/robertomontenegro/>. Consultada en abril de 2019.
- Leñero, Vicente. 1982. “Hermenegildo Bustos y Raquel Tibol: la dignidad de lo verdadero”, en Proceso, La Redacción popular, 30 de enero, véase en
- <https://www.proceso.com.mx/132798/hermenegildo-bustos-y-raquel-tibol-la-dignidad-de-lo-verdadero>. Consultada en marzo de 2019.
- López Raso, Pablo. Dios en el arte actual, síntomas de trascendencia en el arte contemporáneo. Madrid, Universidad Francisco de Victoria, en <http://ddfv.ufv.es/bitstream/handle/10641/264/Dios%20en%20el%20arte%20actual.pdf?sequence=6&isAllowed=y>. Consultada en marzo de 2019.
- Morales Olea, Daniel. 2015. “Los exvotos de Frida Kahlo”, 30 de agosto, en <https://culturacolectiva.com/arte/los-exvotos-de-frida-kahlo>. Consultada en abril de 2019.
- MUNAL, Pecados y milagros, Exvotos (En colaboración con Lila Downs) del 20 de octubre de 2011 al 6 de marzo de 2012, en <http://www.munal.mx/es/exposicion/pecados-y-milagros-exvotos-en-colaboracion-con-lila-downs>. Consultada en marzo de 2019.
- Perrée, Caroline en su ensayo De la crónica social al cómic: retableros a prueba del mercado del arte. La académica del Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos (CEMCA). <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/92>. Consultada en marzo de 2019. <https://archive.org/details/lasartespopulare12muri/page/94>.

---

Tibol, Raquel. 2015. “Hermenegildo Bustos en la historia del Arte”, La Jornada Semanal, 23 de enero, núm. 516, véase en <https://www.jornada.com.mx/2015/01/23/sem-tibol.html>. Consultada en marzo de 2019.

## El arte urbano

Mayra del Carmen Bedolla Torres<sup>1</sup>

Como diseñadores, las imágenes son el elemento más importante en nuestro trabajo. A lo largo de la historia el hombre las ha utilizado de diferentes formas para manifestarse a través de ellas. Lo podemos constatar desde la pintura rupestre encontrada en cuevas, hasta la forma en que las utilizamos hoy para comunicamos a través de las redes sociales, principalmente con los memes. Además, en la actualidad con ayuda de la tecnología, todos podemos ser creadores de imágenes.

Otra forma de comunicación que se está dando en la actualidad, es el arte urbano. Muchos podrán decir que no es arte, que se trata solamente de una forma de colocar imágenes y letras en las calles sin ningún fin o propósito y que, en lugar de embellecer, afean el lugar. Otros pensarán lo contrario. Lo que es un hecho, es que nos muestra una nueva imagen de la ciudad, de los lugares en los

que se inserta convirtiéndose en una nueva forma de escritura urbana.

Por vivir en la ciudad, nos encontramos rodeados de una infraestructura material que no nos comunica nada en especial, en la mayoría de las ocasiones se siente impersonal y hasta se podría catalogar como gris, no porque sea de ese color sino porque se ha vuelto una ciudad genérica, como la nombró Rem Koolhaas (2014) en su libro *Acerca de la ciudad*. Tal vez es por esta razón que el arte urbano está siendo aceptado por muchas personas, pues le integra otra imagen al muro, a los edificios, incluso a las calles. Y es que éste, puede llegar a transformar de maneras sorprendentes la espacialidad del lugar, y esto se logra simplemente por el tamaño de las obras. (Imagen 1)

---

<sup>1</sup> Licenciada en Diseño de la Comunicación Gráfica y maestra en Ciencias y Artes para el Diseño,

Departamento de Síntesis Creativa, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.



Imagen 1: Fotografía de Iván Orellana Flores. Tomada del artículo “Inauguran un conjunto de viviendas sociales en El Alto intervenido con 14 murales de Mamani Mamani”. Autora del artículo: Constanza Martínez Gaete, en <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2016/02/18/inauguran-un-conjunto-de-viviendas-sociales-en-el-alto-intervenido-con-14-murales-de-freddy-mamani/>

El arte urbano se ha vuelto un tema sumamente extenso, porque se puede abordar desde los diferentes actores que intervienen en él: el soporte físico (todo elemento que se encuentre en lugares públicos sirve para este propósito, puede ir desde una piedra hasta los grandes muros y bardas); o el artista urbano y el mismo arte urbano (todo tipo de imágenes). No hay elemento más importante que otro, pues siempre se encuentran en constante interacción entre ellos modificando la espacialidad del lugar y no se puede dar esta manifestación si falta alguno de ellos. Sin embargo, el interés sobre cada actor dependerá siempre del que lo mira, pero son las

imágenes las que provocan un resultado diferente en el espectador y en el lugar.

Si se quiere entender un mural o una imagen con una mayor profundidad, se debe tener presente el lugar, el artista o colectivo que lo hizo y el objetivo de la misma pinta. El contexto socioeconómico y político del lugar en el que se inserta, así como el del artista, puede influenciar en las imágenes. Aunque, como ya se mencionó, no siempre tienen objetivos de carácter social o político estas intervenciones.

Hay que hacer ciertas aclaraciones sobre el tema. Es de uso común llamar *graffiti* o arte urbano a todas las intervenciones con imágenes o letras que se dan en la calle, lo cual es del todo correcto. Como primera aclaración, hay que decir que toda manifestación artística que se da en las calles es *street art* o arte callejero o arte urbano. Y éstas pueden ser desde una frase escrita en la calle, una obra de teatro, el *graffiti*, alguien tocando un instrumento, las intervenciones de imágenes de cualquier tamaño o cualquier técnica, etc. Aunque es más conocido el término

“arte urbano” en el ámbito de lo académico.<sup>2</sup>

Por lo tanto, el *graffiti* no es lo mismo que arte urbano, más bien el primero se refiere a todas las pintas que contengan principalmente sólo texto, como nombres, apodos, frases, es decir, puras letras, no realizan imágenes muy elaboradas o de gran formato, se encuentran enfocados en poner sus *tags*<sup>3</sup> o firmas por toda la ciudad en lugares ilegales.

En la actualidad, este grupo acepta que se usen pegatinas o *stickers*, plantillas y que se le dé al texto cierto tratamiento de imagen e incluso pueden usar más de un solo color. El doctor Armando Silva, especialista en el tema, explica que hay siete características<sup>4</sup> que deben cumplir los grafiteros con su pinta para poder catalogarla como tal, y deben ser: (Imagen 2)



Imagen 2: Fotografía de Nito. Tomada del artículo: “Los graffitis y la inclusión social de los jóvenes”, en *Diario Perfil*, Suplemento El Observador, Buenos Aires, julio 28, pp. 54-55. Autores del artículo: Guillermo Tella & Laila Robledo. Consultado en: <http://www.guillermotella.com/articulos/los-graffitis-ganan-la-calle-ciudad-e-inclusion-social/>

1. Marginalidad, ésta no se trata de denigrar su trabajo, si no se refiere al hecho de que, al poner los *tags* en lugares ilegales, siempre van a estar fuera de la ley, de lo que proviene su carácter marginal.
2. Anonimato, ésta se deriva de la anterior, al encontrarse en la ilegalidad, es necesario que conserve el artista su anonimato.

<sup>2</sup> Ver más sobre esto en la Tesis doctoral de Javier Abarca titulada *El postgraffiti, su escenario y sus raíces. Graffiti, punk, skate* y contrapublicidad. Universidad Complutense de Madrid.

<sup>3</sup> Para los grafiteros, sus *tags* son las firmas que ponen por toda la ciudad y a mayor cantidad de

éstas en lugares ilegales y muy vistosas, son las que les dan prestigio dentro de su círculo.

<sup>4</sup>Armando Silva Téllez. 1986. *Graffiti*. Una ciudad imaginada, pp. 28.

3. Espontaneidad, se refiere al momento en que el grafitero decide hacer una pinta, siempre de improviso.
4. Escenicidad, es porque se busca que la pinta se encuentre en un punto clave, que sean reconocidos y vistos por muchas personas.
5. Precariedad, esto es porque los materiales utilizados deben ser de bajo costo, generalmente el aerosol.
6. Velocidad, la pinta debe ser hecha lo más rápido posible.
7. Fugacidad, es porque las pintas pueden desaparecer en cualquier momento.

Se considera al montañista austrohúngaro Joseph Kyselak (1825), como el primer grafitero de la historia, ya que por una apuesta que hizo con amigos tuvo que dejar 100 veces su nombre “I. Kyselak” en óleo negro en lugares ilegales por todo el imperio. Su afición al montañismo le facilitó la tarea. Se cree que hizo alrededor de 200 firmas y todavía se logran conservar 16 de ellas.

En la actualidad, se considera a Taki 183 como el precursor del graffiti como lo conocemos hoy en día. A finales de los 60's y principios de los 70's, inició dejando su firma por todo Nueva York. Su trabajo de mensajero le ayudó a poner su seudónimo en el metro y sus vagones, así como por muchos lugares de New York. Su nombre real era Demetrio y el 183 era el número de la calle en que vivió. Llegó a la fama gracias a un artículo que publicó el New York Times sobre él, lo que hizo que muchos adolescentes siguieran sus pasos. (Imagen 3)

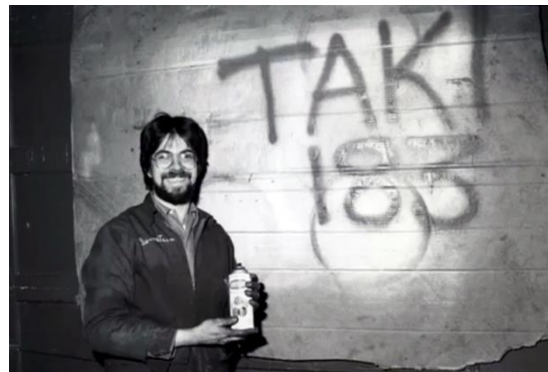


Imagen 3: Fotografía de Sin autor. Tomada del artículo: “Preguntas sobre el graffiti: ¿Fue Taki 183 realmente el primer grafitero?”, en *Urbanario*. Autor del artículo: Javier Abarca. Consultado en: <http://urbanario.es/preguntas-sobre-el-graffiti-fue-taki-183-realmente-el-primer-grafitero/>

### **Arte urbano o *postgraffiti***

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, el término arte urbano también es utilizado para nombrar todas las pintas en las calles de la ciudad, por lo que también está mal empleado. En el ámbito académico se le reconoce como la propagación de imágenes en cualquier soporte físico que se encuentre en ambientes urbanos. El doctor Abarca, también artista callejero, y quien además imparte clases de este arte en la universidad Complutense de Madrid, hizo todo un análisis de estas manifestaciones y hace la propuesta de llamarle correctamente como *Postgraffiti* a esta forma de expresión artística. No porque haya surgido como evolución del *graffiti* o porque surgiera después de ella, ya que en realidad aparecieron al mismo tiempo. Éste inició con imágenes muy pequeñas, sin mucho detalle y de forma ilegal como el *graffiti* y también buscaba ser subversivo, interpelar al transeúnte con críticas sociales y su evolución fue muy lenta.

Por lo tanto, el término correcto es llamar *postgraffiti* al conjunto heterogéneo de artistas que busca la

propagación de imágenes en las calles. Éstas pueden comprender desde caras pintadas en latas de refresco que se van dejando por el camino para que alguien las recoja y se las lleve, hasta el que pinta una parada de autobús como la sala de una casa para que esperes tu transporte de forma más cómoda. Entre éstas, también se encuentran las imágenes en los muros, las bancas pintadas, las intervenciones a las coladeras, las puertas, las cortinas de negocios, las bombas de agua, los bajo puentes, los vagones del tren, incluso los *collages* que Bordalo II que hace con desecho automovilístico, etc.

El arte urbano plasma a través de sus expresiones artísticas la rutina de lo urbano para resignificar el orden social y situarse e interactuar en el entorno urbano, y lo hacen de manera irreverente, caótica, llena de exigencias sociales y políticas. Con estas imágenes, los muros hablan, cuentan las historias que sus autores quieren compartir y que esperan entren en interacción con el sujeto que pasa diario por ahí.



## Desde el arte

Es bien sabido que los movimientos artísticos han surgido por la necesidad de expresión de los artistas, y el movimiento del *postgraffiti* no es la excepción. Éste al igual que todo el arte urbano, han buscado que su soporte físico sea del ambiente urbano. Su principal objetivo fue tomar las calles para reinventar su imagen en donde pudieran plasmar su idea e incitar al espectador a relacionarse con la imagen y con el lugar en que se encuentra. Es por eso que hoy, se puede hablar de las calles como si fueran una galería o, mejor dicho, el museo de la vida cotidiana.

Dentro de este movimiento se pueden encontrar tantas técnicas como artistas. No se puede hablar de un estilo en particular, pero Micaela Villalba lo compara con el dadaísmo porque

Está en contra de la belleza clásica, contra la eternidad de los principios, contra las leyes de la lógica, contra la inmovilidad del pensamiento y contra lo universal. Los dadaístas promueven un cambio, la libertad del individuo, la espontaneidad, lo inmediato, lo aleatorio, la contradicción, defienden el caos

frente al orden y la imperfección frente a la perfección.<sup>5</sup>

Se puede estar de acuerdo con esta comparación o no, pero lo cierto es que rompieron con las reglas básicas de lo establecido por el arte culto o por la elite del arte para apoderarse de la ciudad y cambiar su imagen. Como ejemplo, se encuentra el artista francés Patrick Commecy quien realiza pinturas hiperrealistas en edificios antiguos por toda Europa, especialmente en Francia. Al intervenir una de las paredes de la construcción (edificio o casa), cambia totalmente la espacialidad del muro, incluso puede llegar a difuminar el aspecto real de los mismos y del lugar al mismo tiempo, (como ejemplo de ello, es la imagen número 4). Su método consiste en estudiar la historia y contexto de los edificios y de las personas que viven en esa ciudad para mezclar en sus imágenes personajes pasados con los del presente, creando situaciones totalmente imprevistas, pero que realmente llaman la atención. (Imagen 4)

---

<sup>5</sup> Villalba, Micaela, 2011. *El arte urbano como forma de expresión*, pp. 93-94



Imagen 4: Fotografía de: Sin autor. Tomada del artículo: “Street art hiperrealista: Patrick Commecy completa las calles” Autor del artículo: Adela M. Sevilla  
Consultado en:  
<http://culturainquieta.com/es/arte/street-art/item/11240-street-art-hiperrealista-patrick-commecy-completa-las-calles.html>

Otro ejemplo, puede ser el artista Bordalo II, quien no hace pinturas, hace collages con basura automovilística como protesta al consumo exagerado que se hace en la actualidad en este rubro. Tratando de hacer consciencia de lo que provoca la contaminación por este medio y las especies que se van extinguiendo, da vida a animales en

tamaños espectaculares. A este artista lo podemos comparar con las esculturas que hizo el famoso César Baldaccini con los restos de las carrocerías de autos reconocidas como “compresiones” para protestar por el consumo en masas que se daba en los 60’s.

### Desde el diseño publicitario

En este apartado el postgraffiti trabaja de manera directa hacia espectador, no hay ninguna otra lectura en sus imágenes. De hecho, los publicistas se dieron cuenta del gran auge que tiene este tipo de intervenciones y la forma en que llega de manera contundente al espectador, que lo emplean hasta en campañas de publicidad, volviéndolo totalmente legal. Por esta razón, es que se está acuñando un nuevo término para referirse a él, y es el artketing.<sup>6</sup>

Como ejemplos de esto, son los anuncios usados por las marcas como Coca-Cola y Desigual, así como productoras de televisión para la promoción de diferentes programas, así como también puede ser empleado para

---

<sup>6</sup> Término nombrado por Valeria León, 2016, en un artículo en la revista “Bicaalú” p.11

promocionar campañas para programas sociales entre otros muchos más. (Imagen5)



Imagen 5: Fotografía de: Sin autor. Tomada del artículo: “30 originales anuncios emplazados en edificios que echan abajo los muros de la creatividad”. Autor del artículo: S-admin. Consultado en: <https://www.swacolombia.com/sitio/2014/12/30-originales-anuncios-emplazados-en-edificios-que-echan-abajo-los-muros-de-la-creatividad/>

### Desde lo social

Desde que el *postgraffiti* encontró una buena aceptación, éste ha estado siendo utilizado por diferentes gobiernos e instancias gubernamentales para el recuperación de lugares públicos con problemas de criminalidad. Y como está obteniendo tanta fuerza visual, también hay diferentes organizaciones como

medio para resarcir el tejido social. El colectivo Tomate es el pionero en usar este arte como “pretexto” para llegar a comunidades de bajos recursos en todo el país.

Tomate es un colectivo, con origen y sede en Puebla, que integra a jóvenes emprendedores que han utilizado al “diseño participativo” como proyecto llamado Ciudad Mural para intervenir diferentes colonias por toda la República Mexicana para tratar de resarcir el tejido social, invitándolos a participar en la pinta de un mural en su casa.

La invitación además conlleva el compromiso de asistir a talleres junto con todos los vecinos y artistas urbanos que aceptaron participar. Así mismo, realizan actividades para integrar a la familia con el artista que le sea asignado para realizar el mural en su domicilio.

Este tipo de intervenciones ha dado gran fruto en diferentes colonias, pero la que más resultados ha arrojado es el barrio de Xanenetla en Puebla<sup>7</sup>, la

---

7 Se pueden observar algunos de los murales del barrio en la página oficial del Colectivo Tomate en <http://pueblaciudadmural.blogspot.com/p/puebla->

[ciudad-mural.html](http://ciudad-mural.html). También hay información de las otras comunidades en su página oficial de Facebook en <https://www.facebook.com/ColectivoTomate/>

cual ya lleva 4 fases, con un resultado de más de 50 murales. Este proyecto se ha extendido por toda la República mexicana y cada vez es más su popularidad que hay ocasiones en que son las mismas familias las que solicitan participar en el proyecto.

Estas intervenciones han dado como resultado una mayor integración en las comunidades, pero hay que aclarar que no son soluciones instantáneas ni que no han surgido problemas y contratiempos en su implementación, sin embargo, han sido más los beneficios que se han obtenido que las consecuencias negativas.

Gracias a los murales, también el Gobierno Estatal ha volteado a ver a Xanenetla, ya que se ha convertido en un punto turístico en Puebla. Debido a esto, les ha instalado alumbrado público, han construido banquetas, han puesto botes de basura, incluso han instalado wifi.

El éxito de los murales se debe a que éstos cuentan las historias que las familias quieren exponer a la comunidad, al mundo exterior. Éstas son

tan personales que es su valor sentimental o su carga emocional<sup>8</sup>, lo que los hace tan especiales y lo que hace que sean cuidados. Un ejemplo de esto es el mural que se realizó para la familia García, (ver la imagen 6). Éste está basado en una carta que Ana Belén, nieta de la dueña de la casa, le hizo a su hermano que murió en un accidente.



Imagen 6: Fotografía de: Mayra Bedolla

El mural contiene en el centro a la niña, quien escribe la carta, y está simulando jugar con el hermano. Ella lo llamaba mi oso, mi explorador, mi cazador, mi pirata, etc., esto era por los juegos que jugaban, y son esos los elementos que aparecen plasmados en

---

<sup>8</sup> Concepto que usa Abilio Vergara para referirse a la fusión que se da de la *Etnografía de los lugares*,

pp. 35 “emoción” con la “significación” que se les da a los lugares en los que nos desenvolvemos en la vida cotidiana, en su libro 2013.

la pintura. Las rosas simbolizan todo el cariño que ella siente por su hermano. Los brazos abiertos y hacia arriba, simbolizan la esperanza que tiene por abrazarlo. Los pedazos de varios materiales que se pueden observar incrustados en la pared de la casa y que se encuentran regados por la falda, simbolizan que la vida de esa familia quedó destrozada y en pedazos por la muerte de Israel y que no se ha podido volver a restaurar o recomponer, (o al menos hasta ese momento de la entrevista).

El otro mural es muy simple en su imagen, sin embargo, para la señora María de la Luz González, éste representa su vida, su familia, sus hijos y todas las esperanzas que tiene de que sigan unidos sus hijos a ella como hasta ese momento. El árbol representa la historia de ellos, pues es un árbol genealógico donde ella es el tronco, el pilar que los mantiene juntos. Para esto, sus brazos son representados por las ramas del árbol y en las ramas, están los hijos, sus hijos. Los pájaros que se posan en las ramas y que parecen estar

descansando, son sus ocho hijos. (ver la imagen).

## Bibliografía

- Abarca, Javier. 2010. Tesis doctoral. *El postgraffiti, su escenario y sus raíces. Graffiti, punk, skate y contrapublicidad*. España. Universidad Complutense de Madrid. Consultado en <https://eprints.ucm.es/11419/1/T32410.pdf>
- Koolhaas, Rem. 2014. *Acerca de la ciudad*. Barcelona. Gustavo Gili
- León, Valeria. 2016. *Street art chilango: de la galería a las calles*. En la Revista “bicaalú”, número 72, mayo, año XIII.
- Silva, Armando. 2006. *Imaginario urbanos*. Colombia. 5° edición, Arango Editores.
- Silva Téllez, Armando. 1986. *Graffiti: Una ciudad Imaginada*. Bogotá. Tercer Mundo Editores.
- Vergara Figueroa, Abilio. 2013. *Etnografía de los lugares. Una guía antropológica para estudiar su concreta complejidad*. México. INAH – Navarra.
- Villalba, Micaela, 2011. El arte urbano como forma de expresión, en la Revista Creación y producción en Diseño y Comunicación Número 42, Año VIII, noviembre, Buenos Aires Argentina. Consultado en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detall](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detall)

---

e\_articulo.php?id\_articulo=7986  
&id\_libro=371

### **Referencias electrónicas**

Colectivo Tomate

[http://pueblaciudadmural.blogspot.com  
/p/puebla-ciudad-mural.html.](http://pueblaciudadmural.blogspot.com/p/puebla-ciudad-mural.html)

[https://www.facebook.com/ColectivoTo  
mate/](https://www.facebook.com/ColectivoTomate/)

<http://colectivotomate.com>

## La animación, una disciplina entre el arte y la tecnología

Roberto A. Padilla Sobrado<sup>1</sup>

### Introducción

La animación es una disciplina que se ha distinguido siempre por el uso de las tecnologías que ha ido adoptando a lo largo del tiempo, y la forma en que ha utilizado las distintas corrientes artísticas a su quehacer.

Tanto la tecnología como el arte han hecho de la animación una profesión que ha ido convirtiéndose en una de las ramas más económicamente redituables tanto en la industria cinematográfica como en la de la televisión.

Su evolución pone de manifiesto la forma en que el arte tradicional ha ido adaptando la tecnología y creando nuevas formas de creación que se han ido convirtiendo en la base de lo que actualmente es el desarrollo de la animación en todos sus estilos.

La producción de animación se ha convertido en un recurso indispensable en los medios audiovisuales. Dos de los más conocidos, la televisión y el cine, utilizan sus técnicas en la gran mayoría de producciones que realizan día a día.

A pesar de que ambos presentan contenidos animados en parte de su producción, no todos tienen las mismas características ni se desarrollan siguiendo los mismos procesos. Su uso obedece a razones específicas, y la forma en que se produce varía, así como los contenidos conceptuales que serán comunicados. Para entender esto, es conveniente conocer los orígenes de cada técnica y la evolución que han tenido hasta nuestros días.

Comprender la relación que el arte y la tecnología tienen para el desarrollo de productos animados es fundamental para comprender la importancia que han obtenido actualmente.

---

<sup>1</sup> Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica, maestro en Ciencias y Artes para el

Diseño. Departamento de Síntesis Creativa, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

## La animación y sus orígenes

La animación como tal tuvo un largo proceso de maduración hasta llegar hasta lo que conocemos en la actualidad. Desde principios del siglo XIX, la creación de pequeños aparatos o juguetes ópticos que permitían al espectador ver un ciclo de dibujos que daban la impresión de movimiento, como lo fueron el taumatropo, el fenakistocopio o el praxinoscopio, permitieron a un público ávido de ver una imagen cobrar vida a través del movimiento deleitarse con estas pequeñas secuencias. Fue hasta el 28 de octubre de 1892 que Émile Reynaud presenta las consideradas primeras animaciones, utilizando el “Teatro Óptico”, invención que le permitió proyectarlas ante una audiencia el 28 de octubre de 1892, en París.<sup>2</sup>

La animación como la conocemos en nuestros días tiene su origen junto con el desarrollo del cinematógrafo. Es hasta que la invención de los hermanos Lumière se populariza que comienza su desarrollo como un poderoso

instrumento estético y narrativo, dada la versatilidad que el nuevo invento tecnológico le dio para poder realizar secuencias más complejas, desde el punto de vista técnico y narrativo.

La animación comenzó su desarrollo en dos vertientes diferentes. Los dibujos animados y la animación con objetos o marionetas, que recibió el nombre de *stop motion*. En el hemisferio occidental, los llamados dibujos animados se popularizaron rápidamente. Los primeros animadores comenzaron a realizar cortometrajes animados, descubriendo los límites que la nueva técnica tenía que ofrecer. Un ejemplo de esto es el cortometraje *Getty, el dinosaurio*, realizado en 1914 por Windsor McKay, que se convirtió en un favorito del público.<sup>3</sup>

En Europa oriental, la animación con marionetas tuvo su mayor auge. Uno de sus grandes exponentes es Ladislav Starewicz, que desde principios del siglo XX comenzó a realizar cortometrajes con esta técnica. Un ejemplo de esto es la animación *The*

---

<sup>2</sup> <http://mundocinemudo.blogspot.mx/2012/03/padres-de-la-animacion-i-emile-raynaud.html>

<sup>3</sup> Andrew Selby, *Animation*, p. 19, Lawrence King publishing Ltd, 2013.



*camera man revenge*, de 1912, uno de sus mejores trabajos,<sup>4</sup> donde cuenta las peripecias de un matrimonio de escarabajos.

Hubo otra vertiente que evolucionaría muy rápidamente, los llamados efectos especiales. Cineastas de ambos continentes desarrollaron estas técnicas valiéndose de trucos y recursos muy variados, formando los inicios de toda una disciplina que fue adoptada rápidamente por la industria cinematográfica, que comenzaba a utilizar las técnicas desarrolladas por la animación, especialmente la animación de marionetas y miniaturas, para realizar los primeros efectos especiales, y lograr crear escenarios y personajes imposibles de filmar en vivo o muy difíciles de captar en cámara.

George Méliès es uno de los pioneros de este género de cintas, con películas como *Viaje a la luna*, en donde utilizó todo tipo de trucos de cámara y creaciones de escenarios y maquillaje para lograr los efectos que quería lograr.

En 1933, la cinta *King Kong* logra impresionar al público con la historia de un gorila gigante encontrado en una isla, capturado y llevado a la civilización. El gorila fue una marioneta con una compleja y sumamente detallada armadura metálica que serviría como su “esqueleto”, forrada en la parte exterior con piel de conejo, animado por Willis O’Brien.<sup>5</sup>

Más adelante, un discípulo y amigo de O’Brien, Ray Harryhausen, perfeccionaría la técnica de animación de marionetas incorporando el llamado *matte painting*, que consiste en la creación de fondos en base a pinturas o filmaciones de paisajes que se proyectaban en una pantalla detrás de la figura principal. Esta combinación fue desarrollada para crear la llamada *Dynamation*,<sup>6</sup> que daría como resultado cintas clásicas como *Jasón y los Argonautas*, *Los 7 viajes de Sinbad* en 1981, la última de las cintas de Harryhausen, *Furia de Titanes*.

---

<sup>4</sup> Jerry Beck, *Animation Art*, p. 28, Flame Tree Publishing, 2004.

<sup>5</sup> Ray Harryhausen, Tony Dalton. *A Century of Model animation, from Méliès to Aardman*, p. 72, Aurum Press Ltd, 2008.

<sup>6</sup> *Ibid.* p. 114.

De forma paralela, la animación tradicional y el *stop motion* seguían utilizándose buscando nuevas formas de expresión artística, con la realización de cortometrajes y largometrajes totalmente animados, que cada vez se iban haciendo más complejos, apoyándose en los avances técnicos que se iban descubriendo poco a poco, como es el caso del rotoscopio, inventado en 1912 por Max Fleischer.<sup>7</sup> Este aparato permite dibujar cuadro por cuadro a partir de una imagen filmada proyectada. Esta técnica se convirtió rápidamente en una de las favoritas de este periodo. En 1926, se realiza la cinta *Las aventuras del príncipe Achmed*, dirigida y animada por la alemana Lotte Reiniger, utilizando recortes de cartón. Esta técnica se conoce como *cut-out*. Cabe mencionar que esta película se considera la película animada más antigua de la cual se conserva una copia completa. En Estados Unidos, los Estudios Disney incorporaron a sus cortos de dibujos animados el color y el sonido, así como la creación de la cámara

---

<sup>7</sup> Jerry Beck, *Animation Art*, p. 90, Flame tree Publishing, 2004.

multiplano para la cinta *Fantasia*,<sup>8</sup> conformada por varios cortometrajes inspirados en piezas de música clásica. Otra notable incorporación técnica fue el desarrollo del sistema de audio llamado *Fantasound*, cuyo uso revolucionó la forma de conceptualizar el diseño sonoro para una película.

La animación tuvo un fuerte desarrollo a nivel comercial con la invención de la televisión. En 1956 William Hanna y Joseph Barbera inventan la llamada animación limitada, que logró reducir los costos de producción de los dibujos animados y poder realizar series de televisión con esta técnica. Su aplicación se popularizó rápidamente en el mundo entero. Ejemplos de esto son las series *Don Gato y su pandilla* y *Los Picapiedra*, ambos producidos por los estudios Hanna-Barbera.

### **Los sistemas digitales**

La incorporación de los sistemas de cómputo al cine y a la televisión fue un proceso lento. A pesar de que en sus

<sup>8</sup> John Culhane. *Walt Disney's Fantasia*, p. 203, Harry N. Abrams, Inc. New York. 1987.

inicios la lenta velocidad de producción, sus altos costos y la calidad de sus productos comparados con la lograda por los medios tradicionales distaban mucho de una viabilidad y versatilidad que permitiera sustituirlos, su constante desarrollo dio como resultado productos cada vez más atractivos y económicamente rentables.

Dada la gran cantidad de aplicaciones que la animación tenía tanto en la industria cinematográfica como en la televisión, el desarrollo de los sistemas digitales se comenzó a diversificar por especialidades, ya que las funciones que debían desempeñar eran muy distintas.

Se desarrollaron sistemas digitales como el llamado *Harriet* de Quantel y el *Flint* de Discreet Logic, que permitieron realizar animación por computadora de forma más eficiente y de mayor calidad, aunque tanto el precio de los equipos como las características técnicas de transmisión por televisión hicieron de la animación digital un proceso elitista y prácticamente

inalcanzable para cualquier otro tipo de industria.<sup>9</sup>

### **Mapas de bits vs. vectores**

Parte de este problema se dio porque la mayoría de estos sistemas de pintado se basaban en una lógica de procesamiento de datos que se conoce como *bitmaps* o mapa de *bits*.

El formato de mapa de *bits* consiste en asignar a un conjunto de píxeles un color numérico único para cada uno de ellos. Esto da una gran calidad de resolución pero requiere de formatos de gran peso, ya que a mayor tamaño de la imagen, más píxeles se requieren, y la información asignada a cada uno de ellos es mayor. Además, cuando se hace más grande una imagen en mapa de *bits* (*zoom in*) pierde definición y se notan los bordes de los píxeles mapeados, por lo que la imagen se tiene que retocar o volverse a dibujar. Para la animación en televisión esto funcionó por un tiempo, ya que sólo esa industria era capaz de invertir en los

---

<sup>9</sup> Roberto Padilla. *La post-producción televisiva, nuevo campo de desarrollo para el diseñador gráfico en México*, tesis de maestría, UAM-X, 2000.

sistemas necesarios para su manipulación.

Con la expansión de las computadoras personales (PC), y el surgimiento del internet, sucedió un fenómeno que revolucionaría el manejo de archivos.

El diseño para la *web* presentó un gran problema. Las computadoras personales no eran capaces de manejar con facilidad los archivos de *bitmaps*, que en su gran mayoría eran producidos en programa como el *Adobe Photoshop*, cuyo funcionamiento se basa en mapa de *bits*. A mediados de la década de los 90's, se introduce el llamado "formato de vectores", para la manipulación de gráficos.

Los vectores son formados por ecuaciones matemáticas, no mapas sobre pixeles, y son conformados por líneas curvas. Dos de sus principales características son:

Los gráficos vectoriales son muy pequeños en su tamaño de archivo (peso), por lo que las computadoras los manejaban con más facilidad.

Los vectores pueden escalarse, es decir, hacerse más grandes sin perder calidad o resolución.

Los vectores, a pesar de sus ventajas, presentaron limitantes en sus aplicaciones: la calidad que lograban en trabajos fotográficos no era muy buena, el uso de muchos vectores al mismo tiempo podía ocasionar que los archivos fueran muy pesados, y los diseños artísticos complejos no podían emular técnicas tradicionales que se vieran tan reales como las imágenes producidas con programas de mapas de *bits*.

Los vectores tuvieron una rápida acogida en el medio de la animación digital y no tardó mucho para que programas basados en este formato salieran al mercado, y reformularan tanto el estilo como el acabado y presentación de los gráficos animados.

Estos dos formatos, tanto mapas de *bits* como vectores, siguieron siendo utilizados por distintos programas, ya que las fortalezas de uno iban acompañadas de las debilidades que el otro podía solucionar. Por esta razón, los sistemas de animación bidimensional se dirigieron hacia líneas muy definidas de

funcionamiento, tratando de abarcar un mercado cada vez más grande en una industria en constante expansión.

Esto dio como resultado sistemas de cómputo que pudieran generar proyectos animados para satisfacer las necesidades de los mercados que consumían este tipo de productos. Los sistemas digitales dirigidos a la animación y a la creación de gráficos para cine y televisión se desarrollaron en tres grupos principales: los sistemas de pintado electrónico, los sistemas de animación 2D y los sistemas de modelado y animación 3D, cada uno para producción de animación en campos muy específicos. Sus principales características son:

- Programas de pintado electrónico.

Fueron sistemas creados y desarrollados para dibujar y pintar de forma digital. El modelo más popular en las décadas de los ochenta y noventa fue el llamado *Paint box* de Quantel. Estos sistemas evolucionaron dando pie a los programas de dibujo vectorial y de mapa de *bits* que se usan actualmente, como lo son el *Illustrator* y el *Photoshop*.

- Programas de animación 2D tradicional.

Imitaron los procesos desarrollados por la animación tradicional. Entre los programas más usados fueron el llamado *USAnimation*, que evolucionó en el popular *Toon Boom*, el *Toonz*, que recientemente se lanzó como programa gratuito, y el *Aura*, que pasó por grandes cambios, hasta su actual versión, conocida como *TVPaint*, de gran popularidad en el mercado europeo.

- Programas de animación 2D digital.

En un inicio, los programas para producir animación tradicional adaptaron el flujo de trabajo de la técnica tradicional; sin embargo, para una gran cantidad de usuarios que no conocían estos procesos, resultaron muy complejos de usar. Nuevos programas como *Flash*, diseñado inicialmente para crear contenidos *web*, fueron utilizados para realizar dibujos animados de forma totalmente digital con nuevas metodologías. Por las características propias del medio y su bajo costo de producción, el uso de la

animación limitada para sus productos dio inicio a una gran cantidad de largometrajes, cortometrajes y series de televisión, que fueron bien aceptados por el público. Programas como *After Effects* fue agregando nuevas herramientas que permitían realizar animaciones cada vez más complejas. Esta gama de programas pueden crear desde animaciones con el nivel de complejidad de una animación tradicional clásica hasta una especie de *cut-out* digital, con movimientos que van desde lo muy limitado hasta una dificultad alta. Un ejemplo en México son las películas realizadas por el estudio mexicano Anima Estudio, como los son *Magos y gigantes*, *La leyenda de La Llorona*, y la serie de televisión *El Chavo del Ocho*.

Dada la popularidad de estas técnicas y el gran mercado que han logrado, los programas que antes solo imitaban los procesos de animación tradicional analógica han tenido que simplificar sus funciones y ampliar su campo de acción a toda la gama de

técnicas y procesos que integran la animación 2D digital. Algún *software* de este tipo ha adaptado módulos de dibujo e ilustración para agilizar los procesos y poder desarrollar más proyectos en menos tiempo, con técnicas más versátiles, como lo es el rotoscopio digital, una de las técnicas más utilizadas actualmente. Se ha aplicado a imágenes de canal, *motion graphics*, videos musicales, cortometrajes e incluso largometrajes animados. Los medios digitales le dieron una plasticidad muy particular, así como varios estilos que han distinguido a la técnica entre el público.

Ejemplos de este tipo de trabajo es el largometraje *Waltz with Bashir*, del director Ari Folman, que desarrolló un nuevo estilo de animación digital basado en el rotoscopio.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup>

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_BTHCGC7dQg](https://www.youtube.com/watch?v=_BTHCGC7dQg)

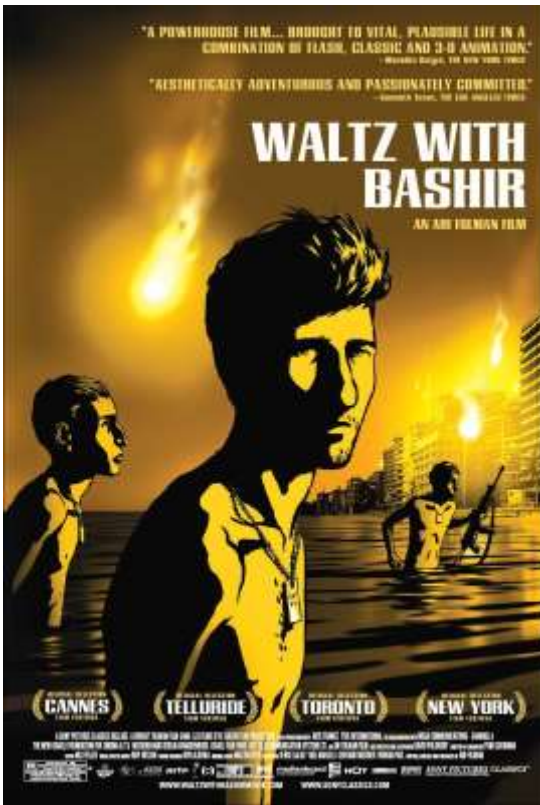


Imagen 1. Cartel promocional de la cinta *Waltz with Bashir*.

Otro ejemplo es la cinta *A scanner darkly*, que utiliza también los sistemas de animación 2D para lograr un estilo visual único. A estas cintas siguieron muchas otras y el estilo se incorporó a la creación de videos musicales, productos para televisión y cortometrajes animados, tanto comerciales como independientes.

Programas de animación 3D: su desarrollo fue lento, sin embargo, el resultado de sus productos cambió la forma de ver y producir animación. Sus

inicios involucraron un equipo de profesionales muy ecléctico, que incluía desde ingenieros en sistemas hasta animadores y artistas profesionales, trabajando para lograr, en primer lugar, poder realizar lo que la animación analógica podía hacer, y en el camino, desarrollar técnicas y productos más impactantes.

La animación 3D se ha convertido en la técnica comercial más popular que desbancó a la animación tradicional en el mercado norteamericano del primer lugar de popularidad.

Tiene procesos únicos y muy particulares en su proceso de producción. Estos sistemas se desarrollan en un ambiente que maneja los ejes x, y, z para crear objetos con volumen, es decir, tridimensionales. Este ambiente permite al animador desarrollar su proyecto en un escenario virtual, controlando todas las variables que hay para realizar una animación, como son la creación de personajes, el movimiento de los mismos, la colocación de luces y cámaras para verlos desde distintos ángulos. Los objetos creados no se dibujan en secuencia, sino que se

modelan dentro del sistema para posteriormente animarlos.

Estos programas cuentan con las siguientes fases fundamentales.

**Modelado:** los objetos se crean dentro de la computadora por medio de líneas que se unen entre sí por medio de puntos que se utilizarán posteriormente para manipular la forma que se requiera.

**Texturizado:** una vez aprobado el modelo, se procede a aplicar las texturas que le darán al objeto el acabado con el cual lo veremos en la pantalla. Las texturas se pegan a la estructura en alambre, y esto se conoce como mapeado. El cuidado que se tenga para crear las texturas correctas dará como resultado la sensación de realismo y veracidad que el público tenga al ver la animación, por lo que se pone especial cuidado al momento de realizarlas y colocarlas.

**Rigging:** el término se refiere a la preparación de los elementos para animar por medio de grupos, deformadores, *joints*, “esqueletos digitales”, que se unen al modelo para poder moverlo según se necesite.

**Animación:** finalizadas las fases anteriores, se procede a darle movimiento a los objetos creados. Estos se animan aplicando los mismos principios que la animación tradicional, como lo son la animación por *keyframes*, incorporando técnicas específicas para las dificultades que se presentan al mover objetos modelados y no dibujados.

**Dinámicas:** estos programas cuentan con módulos especializados para la creación de efectos animados que han recibido el nombre de simulaciones, ya que se usan para crear agua, fuego, polvo, humo y demás efectos digitales que imitan a elementos naturales que no se pueden lograr de otra manera. Es una especialidad por sí misma, que ha tenido un gran auge.

**Render:** ésta es la fase en donde la computadora realiza todos los cálculos matemáticos necesarios para presentar la toma con el acabado final. Este proceso es de suma importancia ya que de la calidad final que se consiga dependerá lo que se muestre en pantalla. Aunque el proceso es automatizado por el *software*, se realiza



cuadro por cuadro, por lo que, dependiendo de la complejidad de la toma, puede resultar muy lento.

Programas para animación *Stop Motion*: a pesar de que el *stop motion* sigue siendo una técnica manual por excelencia, con procesos analógicos muy definidos, la incorporación de software especializado para su captura le dio un matiz muy especial, ya que permitió agilizar la captura de animación cuadro por cuadro. El programa más popular es el *Dragonframe*, que permite la visualización de los cuadros con transparencia, poner un video de referencia como fondo para la captura, trazar líneas de movimiento, capturar cuadros cada determinado tiempo, entre otras funciones. Otra incorporación, consecuencia de la computación y su desarrollo es el uso de las impresoras 3D para imprimir tridimensionalmente rostros con expresiones diferentes para un personaje, modelándolas primero en un programa de animación y modelado 3D, sustituyendo los procesos de modelado

tradicional y uso de moldes y resinas para crearlas. Estos rostros se aplican en la técnica conocida como “sustitución de caras”, que consiste en modelar y pintar las expresiones del personaje que se usaran en cada escena animada, para ir las cambiando cuadro a cuadro.<sup>11</sup> También se utiliza la impresión 3D para creación de objetos que se utilizarán en los escenarios. Un ejemplo de la aplicación de esta tecnología son las cintas *The Boxtrolls* y *Kubo and the two Strings*, del estudio de animación norteamericano *Laika*.



Imagen promocional de la cinta *Kubo and the 2 strings*, del estudio *Laika*.

Junto con estos *softwares*, los llamados sistemas de composición digital y edición no lineal se desarrollaron para combinar elementos

---

<sup>11</sup> Jed Alger. *The art and making of Paranorman*, p. 47, Chronicle books, San Francisco, 2012.

que se filmaban por separado en uno solo. Imitaron la lógica del *Matte painting* y de la llamada *Dynamation*. Tienen la capacidad de combinar archivos digitales de fondos o escenarios con personajes filmados en vivo o animados, aplicar filtros de imagen y realizar ciertos efectos especiales. Dos de los más utilizados actualmente son el llamado *Nuke* y el *After effects*.

Una de las especializaciones que se ha desarrollado de forma vertiginosa gracias a la incorporación de todas estas técnicas es el llamado *Motion Design*, que surge de la necesidad de realizar piezas animadas, sin una estructura narrativa tradicional como es costumbre en un guion para cine o televisión. Se puede definir, según Austin Shaw,<sup>12</sup> como un contenedor de composiciones visuales que cambian conforme pasa el tiempo. Este tipo de proyectos abarcan desde la creación de animaciones para *motion graphics*, títulos de créditos para cine, así como cortometrajes de animación experimental o de corte artístico.

---

<sup>12</sup> Austin Shaw, *Design for Motion*, p. 7, Focal Press, 2016.

## **La animación digital y sus campos de aplicación**

A pesar de que la división de ciertas etapas se maneja igual tanto en cine como en televisión, la organización en los procesos, los costos de producción y el tiempo de realización marcan una notoria diferencia en la calidad de salida de las animaciones y gráficos que se desarrollan en uno u otro medio, tales como:

- **Televisión**

En las empresas dedicadas a la transmisión de programas televisivos, se formaron departamentos especiales para realizar las animaciones que requerían.

Estas salas recibieron, en sus inicios, el nombre de salas de diseño digital, para posteriormente ser llamadas áreas de diseño y animación. Se encargaron de la creación de gráficos y animaciones en 2 dimensiones.

Estos sistemas revolucionaron la forma de hacer animaciones para televisión, por su versatilidad y velocidad de uso, aunque en ocasiones la calidad

de la animación no fuera tan alta como la animación tradicional 2D por computadora, que seguía imitando los procesos analógicos clásicos.

- Salas de Animación 3D

Estas salas se enfocaron en la producción de contenidos en un ambiente que maneja los ejes x, y, z creando objetos con volumen dentro de un ambiente tridimensional, como se mencionó anteriormente. En el caso concreto de la televisión, se utilizan principalmente para creación de logotipos, tipografías y demás elementos para la creación de la imagen de sus canales, entradas de programas o eventos especiales y el llamado *branding* para televisión.

La evolución de los sistemas de cómputo dio como resultado la combinación de programas para realizar las animaciones. Actualmente, a pesar de la especialización de los mismos, un solo animador o diseñador realiza animaciones 2D o 3D, dependiendo la complejidad del trabajo.

La mayoría de las animaciones diseñadas para televisión recibieron el nombre de *motion graphics*, y se utilizan,

en su mayor parte, para el *branding*. Esto es, realizar las animaciones de entrada de los programas genéricos, así como la imagen gráfica de los canales, dándoles una identidad visual propia. Esta disciplina se incluye dentro del *Motion Design*, que como hemos mencionado y cada vez es más utilizada, no solo en cine y televisión, sino que ha trascendido a animaciones realizadas exclusivamente para internet.

- Cine

La animación aplicada a películas tuvo una evolución distinta a la televisión, ya que generalmente los proyectos cuentan con presupuestos muy altos, son de mayor duración y tienen un tiempo de realización mucho más largo que los proyectos televisivos. Su realización generalmente se hace en estudios especializados, donde el trabajo se divide por fases y especialidades muy diferentes entre sí.

Generalmente, según los requerimientos de animación para la película, se contrata a uno o más estudios que puedan realizar las escenas necesarias en el tiempo planteado en la pre-producción. Si la animación

requerida es en la técnica de animación tradicional, se contrata un estudio especializado en esa técnica, para lograr la calidad requerida. Si se necesita animación 3D, se busca el estudio que pueda lograr el trabajo.

Para facilitar estos servicios, se encuentran también las llamadas casas post-productoras, que tienen salas especializadas donde se trata de ofrecer el servicio de animación de calidad para televisión y cine, en un solo lugar.

Aplicados a la industria cinematográfica, los efectos visuales pretendieron realizar lo que hacían los efectos especiales en las películas, pero utilizando los sistemas digitales. Al principio, los programas especializados no daban la calidad que se pretendía conseguir, y cada nuevo efecto daba más posibilidades creativas. Los efectos eran hechos combinando técnicas, a la par que los sistemas de modelado y animación 3D se desarrollaban cada vez más.

La constante experimentación en la creación de efectos digitales originó una industria de gran relevancia a nivel mundial. Actualmente, hay estudios que

se dedican únicamente a la creación de efectos visuales para cine. Algunos de los más importantes son *Weta digital*, en Nueva Zelanda, responsable de la animación y efectos de cintas como la trilogía de *El Señor de los Anillos*, e *Industrial Light and Magic*, fundada por George Lucas, la pionera en este tipo de trabajos, que ha realizado efectos y animaciones en cintas como *Star Wars*, *Jurassic World*, *Avengers*, *Captain America: Civil War*, entre otras muchas.

En nuestro país, dado que la industria cinematográfica no genera producciones de este tipo, es difícil encontrar estudios con la capacidad de manejar estos proyectos. Dos de los que cuentan con esta capacidad son el estudio *Ollin* y la post-productora *New Art digital*, que cuentan tanto con el equipo como con el personal para poder realizar producciones en ambos medios, en la mayoría de sus fases de desarrollo. Desafortunadamente para la industria mexicana, el medio profesional no ha sabido desarrollar un mercado atractivo para la inversión extranjera, así como la mayoría de las universidades todavía no logran capacitar a sus estudiantes con el

nivel necesario para competir en un mercado global.

### **Conclusiones**

El uso de sistemas digitales para el diseño y producción de animaciones ha revolucionado la industria cinematográfica y el medio de la televisión a nivel mundial. La versatilidad que dichos sistemas ofrecen permite actualmente desarrollar todo tipo de estilos visuales en cualquier producción de animación. Para el cine, los altos ingresos que las películas animadas y de efectos especiales generan han impulsado una industria que produce cada vez más contenidos para el mercado mundial. Para la televisión, las series animadas tienen niveles de *rating* muy elevados, por lo que son parte de su programación diaria. El diseño de imagen animada se ha convertido en una necesidad indispensable para las televisoras.

Las oportunidades de desarrollo tanto para diseñadores y animadores en este mercado serán cada vez más grandes en la medida que se conozcan las técnicas y las estrategias de producción para

elaborar estos productos, ya sean para cine o televisión.

Como institución educativa, el reto es proporcionar a los estudiantes una visión clara de los elementos que conforman la disciplina, y capacitar recursos humanos para poder destacar en un medio profesional que seguirá creciendo en el futuro.

### **Bibliografía**

- Alger, Jed. 2012. *The art and making of Paranorman*. San Francisco, Chronicle books.
- Anima Mundi. 2007. *Animation Now!* Colonia, Taschen.
- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling*. California, Peachpit press.
- Culhane, John. 1987. *Walt Disney's Fantasia*. New York, Harry N. Abrams.
- Gubern, Roman. 1971. *Historia del cine*, tomo 1. España, Baber, S.A.
- Harryhausen, Ray y Tony Dalton. 2008. *A century of model animation, from Méliés to Aardman*. Reino Unido, Aurum Press.
- Padilla, Roberto. 2008. *La post-producción televisiva, Nuevo campo de especialización para el diseñador gráfico en México*, tesis de maestría. México, UAM-Xochimilco.

---

Selby, Andrew. 2013. *Animation*.  
Londres, Lawrence King  
Publishing.

Shaw, Austin. 2016. *Design for Motion*.  
Massachusetts, Focal Press.

Enlaces electrónicos a videos  
mencionados en el texto:

Folman, Ari. *Waltz with Bashir*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_BTHCGC7dQg](https://www.youtube.com/watch?v=_BTHCGC7dQg)

McLaren, Norman. *Neighbours*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag>

Méliés, George. *A trip to the moon*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_FrdVdKlxUk](https://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlxUk)

Starewicz, Ladislaw. *The camera man  
revenge*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=vICoSb6pLvl>

---

Edición digital, febrero 2021, Ciudad de México.

---





SIMPOSIUM  
*arte* + diseño  
límites y traslapes

M E M O R I A S

En el Simposium se debatió sobre las confluencias, los límites, las intencionalidades del arte y el diseño que, a lo largo de la historia, han compartido ideas y propósitos estéticos, aunque con finalidades diferentes. La comunidad académica expuso posturas diversas en torno a sus relaciones: algunos sostienen que son campos específicos del quehacer profesional cuyos nexos, si es que los hubo, quedaron estancados en el pasado; otros arguyen que son ramas con fronteras difusas que se retroalimentan entre sí, con igual o incluso mayor consistencia que siglos atrás.