



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

EL DISEÑO GRÁFICO COMO POSIBILIDAD DE OBJETO ARTÍSTICO

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
HÉCTOR ANTONIO MONTIEL LOPERENA

TUTOR
MTRO. FRANCISCO ESTRADA RODRÍGUEZ
FAD

SINODALES
MTRO. LUIS ENRIQUE BETANCOURT SANTILLÁN
FAD
MTRO. GERARDO GÓMEZ ROMERO
FAD-ACADEMIA DE SAN CARLOS
MTRO. JUAN MANUEL MARENTES CRUZ
FAD-ACADEMIA DE SAN CARLOS
MTRO. OMAR LEZAMA GALINDO
FAD-ACADEMIA DE SAN CARLOS

MÉXICO, D.F. NOVIEMBRE DE 2014





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

“EL DISEÑO GRÁFICO COMO POSIBILIDAD DE OBJETO ARTÍSTICO”

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO

PRESENTA:
HÉCTOR ANTONIO MONTIEL LOPERENA

TUTOR: MTRO. FRANCISCO ESTRADA RODRÍGUEZ



AGRADECIMIENTOS

A mis padres Raquel y Antonio, a Ángeles, a mi hermanos Hugo y Joaquín, a todos mis tíos.

A mis amigos de siempre Iván, Juan Carlos, Christian, Albano y Francisco.

A mis compañeros de maestría por ser un apoyo y una inspiración, con especial atención al grupo que hicimos desde primer semestre, el cual denominamos el Rincón de Madrid: Ameyali, Andrea, Irasema, Rita, Maika, José Antonio y Guillermo.

A Luis, Fernanda, Chrystian, Félix, Elizabeth, Marco, Lilia, Patricia, Maru, Mariana, Gabriela, Paulina y Erin.

A los maestros que me hicieron comentarios y me ayudaron a sacar adelante este proyecto de investigación y quienes después se convertirían en mi sínodo: Maestros Francisco Estrada, quien fue mi tutor y quien me guió en este camino desde el principio, Gerardo Gómez, Enrique Betancourt, Manuel Marentes, Omar Lezama.

De igual forma a todos los maestros que tuve a lo largo de la maestría porque dejaron algo en mi ya sea en forma de conocimientos o de experiencia, sembrando la semilla de la docencia.

Quiero agradecer a la Mtra. Mayte Sánchez por ser una guía a mitad de la investigación, un apoyo muy importante y parte fundamental del desarrollo de la investigación, sin sus críticas y correcciones no hubiera podido llegar al final.

A una persona muy especial que me ha apoyado durante este último año de cierre y de papeleo: Annia Ávalos.

A los maestros y administrativos que entrevisté para la parte del anexo y que tiene que ver con la nueva carrera de Arte-Diseño.

A la UNAM y a todos sus trabajadores, gracias a la beca que hizo posible mi estancia.

ÍNDICE COMPLETO

Introducción	6
1. Cap. I.- Antecedentes y Definiciones útiles al campo del Arte y	
Diseño Gráfico	20
1.1 .- Sobre la Artesanía, Arte y Diseño.	20
1.1.1 .- Artesanía	21
1.1.2 .- Arte	24
1.1.3 .- Diseño	31
1.2 .- Definiciones de Diseño.	38
1.3 .- Definiciones de Arte y en relación a lo Bello.	39
1.4 .- Antecedentes sobre la problemática del Diseño-Arte	42
1.5 .- División de las Artes	48
1.6 .- Revisión al mundo de la Bauhaus.	54
2. Cap. 2.- La Problemática o Discusión en Curso	79
2.1 .- Origen de la Discusión y Referencias	79
2.2 .- Consideraciones Anteriores	90
2.3 .- Consideraciones Contemporáneas.	104
3. Cap. 3.- Diseño y Arte: Identificación e Integración de Ambas Disciplinas	123
3.1 .- Introducción a la parte académica	123
3.2 .- La influencia de una y de otra	126
3.3 .- Diseño en México	128
3.4 .- Forma de trabajo en Diseño	133
3.5 .- Cuestiones de Arte en el Diseño	137
3.6 .- El mundo alrededor del Arte	138
3.6.1 .- Subasta	139
3.6.2 .- Crítica	140
3.6.3 .- Feria	141
3.6.4 .- Premio	142
3.6.5 .- Revista	143
3.6.6 .- Bienal	143
3.7 .- Similitudes entre Arte y Diseño (punto De vista Comunicativo)	145
3.7.1 .- El manejo del símbolo.	155
4.- Cap. 4.- Ejecuciones y Propuestas de “Diseño Gráfico Artístico”	161
4.1 .- Ejemplos de Obras insertables dentro del contexto Arte-Diseño.	161

4.1.1 .- Jordi Boldó -----	162
4.1.2 .- Mauricio Gómez Morín Fuentes -----	170
4.1.3 .- Alejandro Magallanes -----	174
4.1.4 .- Maris Bustamante -----	181
4.1.5 .- Noemí Ramírez López -----	183
4.1.6 .- Mónica Mayer -----	187
4.1.7 .- Felipe Ehrenberg -----	191
4.1.8 .- Vicente Rojo -----	194
4.2.- Ejemplificaciones de obra de Héctor Montiel como muestra de Diseño-Arte. -----	197
5.- Anexo de entrevistas realizadas sobre la carrera de Arte-Diseño. -----	206



INTRODUCCIÓN

Mi propósito desde un inicio fue abordar lo referente a si el Diseño puede ser considerado Arte, los puntos de encuentro, los puntos que los mantienen unidos y saber el por qué de un repentino distanciamiento.

El tema siempre fue el mismo, el cual, a lo largo de la investigación fue tomando vida propia, manteniendo una misma dirección, el tema es: “El Diseño Gráfico como posibilidad de Objeto Artístico”.

Fui desde el descubrimiento de los puntos elementales y necesarios para un primer capítulo, en el cual presento el tema, abordé el mismo con definiciones tempranas, algunas clásicas y otras contemporáneas; comienza entonces la mención y conceptualización sobre Diseño y Arte, poniendo de manifiesto un primer punto de contacto, una disciplina de la cual han partido ambas: La Estética.

A pesar de tener un pasado común, de inmediato surgieron diferencias en cuando a la clasificación misma, desde ahí comienza el diálogo que intento mantener con el lector y que a lo largo de la investigación he tratado de sustentar.

El segundo capítulo trata sobre lo que se ha abordado sobre la discusión o polémica en el pasado, en el presente e incluso algunas sentencias sobre el futuro inmediato. Todo a partir de dos ejes: El Arte y el Diseño.

En un principio intenté recopilar la mayor información posible al respecto, sin embargo, la información ha permanecido un tanto fuera del alcance de la escritura, ha sido muy poco documentada. Sin duda no es un tema nuevo, al contrario, surge de vez en vez, se ha abordado en seminarios y como parte de la filosofía en cada una de las disciplinas. Consideré entonces tener más elementos a mi favor, la intención de retomar el tema era relevante para el gremio creativo, sobretodo para el Diseño Gráfico; en gran parte como una manifestación sobre las fronteras y los alcances de la profesión.

Cuando comencé con este capítulo me encontraba bastante desanimado al no encontrar fuentes fidedignas y de primera mano, incluso me llegué a sentir un tanto solo al respecto. Creí por momentos que no era posible un avance o una aportación tangible, salvo recopilar información, que de por sí, ahora sé que es un esfuerzo titánico y que el valor de hacer esto sería importante en realidad.

Siempre me interesó saber la opinión de gente destacada en ambas profesiones sobre el tema. Una vez que comencé el segundo capítulo pensé dirigir mis esfuerzos a lo que he mencionado anteriormente, hacer una buena recopilación de opiniones. Es entonces que todo da un giro inesperado, en este intento por encontrar opiniones vertidas en un escrito, en ensayos, discusiones, foros, seminarios, etc., me encontré

con un libro que para mi es de inestimable valor, sobretodo para mi investigación, se trata de un texto que hace una recopilación de ensayos de diferentes autores acerca del tema que a mi me interesa, el Diseño como Arte, el texto se ha editado en España y data del 2001, la autora y responsable de la edición que contienen los escritos de varios autores es Ana Calvera, autora conocida por su labor en la docencia, investigación y publicación sobre el Diseño, no solo en España sino de forma internacional.

El texto, a pesar de ser contemporáneo, es una publicación que tiene más de 10 años y sin embargo, es una de las fuentes que se han preocupado por desarrollar algo en concreto sobre este tema, mi tema de investigación.

Con este dato a la mano tuve que detenerme un buen tiempo en la lectura del mismo. Más de 10 diseñadores o artistas, diseñadores-artistas o artistas-diseñadores que vierten una opinión muy completa y concreta sobre el tema.

En este momento tuve que detenerme a revisar el tamaño de la aportación y las observaciones que todos ellos daban sobre la discusión. Haciendo evidente que ya existen posturas muy marcadas al respecto.

Consideré varios escenarios posibles e hice inmediatamente una crítica constructiva sobre mi situación.

Una vez que tuve en cuenta que el panorama era amplio pero a la vez reducido, era tiempo de tomar varias decisiones sobre mi investigación. Definitivamente no podía hacer yo lo mismo, sin embargo, mi intención fue siempre abordar un tema de interés

para cierto sector del Diseño y del Arte, de la Filosofía de ambas disciplinas. El pasado, presente y futuro de ambas, juntas o separadas, conviviendo o no, sobreviviendo o desapareciendo en una sociedad que avanza a pasos agigantados.

Pensé entonces que podría hacer varias cosas al mismo tiempo, un poco de recopilación, un tanto de filosofía dentro del Diseño, un poco de opinión y un tanto de consulta del panorama actual entre Diseño y Arte.

El segundo capítulo sería entonces: una revisión a lo existente dentro de la recopilación de opiniones de Ana Calvera. Los ensayos existentes son sumamente importantes, son un avance coherente y tangible dentro la discusión que se ha hecho sobre este tema. Se cuenta por un lado con las opiniones puristas y conservadoras que declaran que son dos disciplinas o profesiones completamente diferentes; por otro lado se cuenta con la opinión de quienes piensan que tienen un pasado común y que comparten un mismo campo de acción; por último quienes afirman que pueden convivir y plantearse de forma diferente dependiendo del medio pero bajo un mismo principio, es decir, ser actividades no separadas, de naturaleza semejante pero con fines diferentes. Esta última modalidad la interpreto como un punto de vista positivo ya que hay diseñadores haciendo Arte y artistas haciendo Diseño.

Para el tercer capítulo contaba con una serie de temas que podrían realizarse, tema que fueron enlistándose como una posibilidad o como un apartado, los más destacados fueron los que enlisto a continuación:

Como temas primarios:

- Cambios en el Diseño
- Formación del diseñador
- Transdisciplina-multidisciplina-interdisciplina
- Formación académica
- Planes de estudio
- Antecedentes del Diseño en México.

Como temas secundarios:

- Perfil / naturaleza de las materias impartidas
- Arquitectura-Diseño (origen común en México)
- Forma de trabajo en Diseño
- Proyectos multidisciplinarios (Arte-Diseño-Arquitectura).

Como temas terciarios:

- Lenguajes propios en el Arte
- Movimientos de integración del Diseño en México
- Diseño en México.

Toda esta división de temas propuestos como primarios, secundarios y terciarios fueron subtemas, que en algún momento fueron saliendo a la luz durante el transcurso y proceso del tema de investigación, en un lapso de un poco más de un año.

Para tomar una decisión sobre lo que tenía o podía desarrollar tuve que consultar varias veces al Mtro. Francisco Estrada, mi tutor; incluso, tuve que pedir otras dos opiniones externas con maestros que de una u otra forma estaban en contacto con mi trabajo desarrollado hasta el momento. Es muy justo mencionarlos pues su punto de vista ha sido de gran importancia. La Mtra. María Teresa Sánchez y el Mtro. Luis Enrique Betancourt.

Lo siguiente a realizar fue la toma de decisiones pertinentes sobre los subtemas, concluir el contenido y orientación final de mi propia investigación. Como puede verse en la serie de temas propuestos como posibles, había varias opciones, por un lado, la parte histórica, por otro lado, una parte muy atractiva y en la cual me estaba involucrando, la parte académica; en otra vertiente estaba la aportación que quería dejar con este trabajo, un punto de vista personal y en otro punto hablar sobre una visión integradora.

Lo más prudente para mí fue elegir la parte integradora. Decidí retomar los puntos que más me interesaban y formar con ellos los subtemas del capítulo tres.

Algo que me hizo tomar esta decisión fue, mi propia formación, soy un comunicador especializado en la parte visual y mediante este punto de vista puedo dar opiniones cercanas a mi experiencia y a mi preparación.

Me parece haber elegido los puntos que mejor podía desarrollar, así como los elementos más importantes sobre los cuales podría emitir un juicio, todo dentro de un marco que he considerado en todo momento pertinente.

Como parte de este trabajo, visto como una unidad, he identificado tres puntos importantes sobre mi propia investigación: la parte histórica y de definiciones que forman en su conjunto la presentación del tema, la parte medular que son las opiniones expresadas dentro de los ensayos presentados en el libro de Ana Calvera y la parte integradora que pretende ser un marco actual del camino en ambas profesiones, puntos de encuentro y puntos bajo los cuales existe aún una distancia.

Bajo este esquema ha sido trabajada la parte del tercer capítulo, sin embargo, otro acontecimiento tuvo gran relevancia dentro de mi trabajo de investigación. Justo cuando había tenido contemplado trabajar la parte académica, en concreto sobre la parte de la crítica a los planes de estudio de ambas carreras, ha surgido un gran acontecimiento. La existencia, ya como una realidad, de una carrera que integra ambas disciplinas: La Licenciatura en Arte y Diseño. Una licenciatura que está naciendo justo en estos momentos bajo el marco de la ENAP-UNAM, para ser impartida en la unidad de Morelia y en la propia ENAP Xochimilco, ahora FAD.

La posibilidad de la carrera estaba hasta este año como una propuesta, sin embargo, hace unos tres meses ha sido presentada ya como un hecho, como una opción más para los jóvenes que desean estudiar una carrera que aborda ambas disciplinas, incluso, el plan contempla la existencia y la posibilidad de una carrera técnica. La opción la da la misma ENAP, tanto la integración de ambas como la existencia de la carrera técnica al término del segundo año cursado.

Lejos de causar un conflicto, ha sido una bocanada de aire fresco para mi, finalmente la UNAM había dado con una propuesta que considero arriesgada pero efectiva.

La posibilidad de hablar sobre los planes de estudio existió desde hace ya un año y el hecho del surgimiento de esta nueva carrera lo hizo más atractivo.

Actualmente ya forma parte del contenido de mi investigación, la menciono varias veces. Me gustaría tratarla más a fondo y con la importancia pertinente, sin embargo tuve que ser realista y concluir con mi trabajo.

He tomado también la decisión de formar un anexo, en el cual se aborde en específico algo sobre los planes de estudio, al no contar con el tiempo suficiente para desarrollar un capítulo entero dedicado a este acontecimiento, sí considero pertinente además de mencionar el evento, presentar la parte que me interesaba sobre el nuevo plan de estudio.

El capítulo cuatro tenía varias posibilidades, pero desde casi un principio consideré pertinente mostrar algunos ejemplos prácticos o gráficos sobre lo que hablo a lo largo de toda la investigación.

Para mí nunca fue un estímulo abordar todo un trabajo de investigación para justificar una producción de Diseño personal, para ello hay muchos compañeros que se toman el tiempo y le dedican mucho esfuerzo, es el caso concreto de mis compañeros de Artes Plásticas para lo cual es incluso necesario, como parte de una justificación de su producción.

Creo que mi tema se enfoca en los límites del análisis teórico entre ambas disciplinas y no quisiera que fuera percibido en su totalidad de esta forma. Es por ello que para terminar con una conclusión de tipo práctica, decidí enfocar los esfuerzos del capítulo cuatro en mostrar ejemplos de artistas o diseñadores que tocan en su trabajo un poco o un mucho de la otra disciplina, he escogido autores nacionales, era

muy atractivo presentar el trabajo de personas de otras nacionalidades, sin embargo, al buscar estos ejemplos y dado que todo este trabajo es un tanto universal, decidí cerrarlo y mostrar el trabajo de autores solamente nacionales. En un intento por explorar territorios artísticos decidí, como un mero ejercicio vocacional, realizar una serie de imágenes diseñísticas que pudieran enfocarse en el marco de lo propuesto a lo largo de toda la investigación.

Dentro de las razones por las cuales lo hice, una muy fuerte fue elaborar una propuesta que pudiera presentarse como un trabajo híbrido entre Arte y Diseño, no sé si lo he logrado, sin embargo ésta ha sido mi intención.

Otra motivación, fue el hecho de que nunca había hecho algo que pudiera considerarse artístico, hacerlo ha sido muy enriquecedor y ha sido una experiencia muy diferente a un trabajo común y corriente de Diseño. Quiero remarcar de nuevo que no sé si lo he logrado, tampoco pretendo que así sea, simplemente quise explorar una actividad que desde el punto de vista del diseñador común no existe en su mayoría y esto es algo que puedo afirmar desde mi propia experiencia, bajo la cual sí pretendo presentar como válida dentro del marco de mi investigación.

El único fin ha sido poder opinar y escribir sobre esta experiencia de tipo práctico, como un registro y un esfuerzo por presentar un ejemplo dentro del marco de las dos actividades, del Arte y del Diseño Gráfico.

Creo que he dado mi mejor esfuerzo y que lo poco que pueda contribuir al tema tendrá los resultados justos que espero tener. Lograr ser consultado como una fuente y como un registro dentro de la temática es el propósito de este trabajo, incluso como una parte introductoria al tema sería el fin que espero que tenga algún día.

CONLCLUSIÓN

El Diseño como posibilidad de Arte creo que se mantendrá abierto siempre y esperararía que se mantuviera así durante mucho tiempo, lo único que los separa es la intención de la finalidad de la obra, todo lo demás es un punto de encuentro y un compartimiento de experiencias similares entre una y otra. Desde luego este es mi punto de vista, el cual ha pasado por un filtro enorme que me ha sido dado desde el marco de la propia investigación.

Siguen existiendo ideas preconcebidas para ambas actividades, los límites los ha establecido quien practica una u otra actividad, incluso, los practicantes son los mismos que han derrumbado sus propias barreras para inmiscuirse dentro de la otra actividad.

Para casi todos, es innegable la influencia mutua, para gran parte del público las diferencias no están tan claras. Las instituciones culturales y comerciales siguen jugando un papel definitivo entre ambas actividades. Dirigirán el rumbo siempre, sin

embargo la decisión está en el propio autor: artista, diseñador o ambos, integrados en un futuro dentro de una misma persona; tal y como en un principio era.

Vivimos un tiempo para el cual nos toca ver a ambos de forma diferente y cambiante, ambas disciplinas con su camino y objetivos particulares, pero al mismo tiempo nos toca ver la integración de ambos, los espacios se comparten cada vez más y en algún punto quisiera pensar que pueden convivir de manera más sana y no generar más conflicto que el que ya existe.

Un tiempo que es interesante para ver de cerca y que si se quiere se puede ser parte de la propia historia.

Si existe una rama paralela al Arte esa es el Diseño en cualquiera de sus especializaciones.

En mi tema de investigación algo que encuentro en común en la historia del Arte son las diferentes etapas que ha tenido, junto con esto a lo largo del tiempo han existido otras disciplinas que han sido consideradas como Arte, sin embargo aún en nuestros días están un tanto hechas a un lado todavía, me refiero a casos específicos como la Arquitectura y la Fotografía. Sin embargo el Cine es considerado ya como el séptimo arte, lo cual también me parece interesante, no digo que no lo sea, todo lo contrario, pero por qué la Fotografía no ha entrado de lleno, aún se le mira con recelo, no se le da el título como tal.

Por un lado la Arquitectura que ha tenido sus coqueteos con el Arte es ya una disciplina aparte y creo que en nuestros tiempos no hay gran discusión al respecto.

Lo importante es descubrir los factores que son primordiales para dar una consideración de este tipo, las características que hacen esto posible.

Con el avance de mi investigación poco a poco voy dando con factores decisivos que marcan el camino o hacen la diferencia, uno de ellos es la finalidad del objeto, otro es el eliminar el trabajo por encargo y producir algo que esté destinado desde un principio a ser una pieza artística.

Tal vez uno de los secretos sea la forma de distribución de un trabajo, abordar sectores o públicos que ya consumen arte. Al diseñador por lo general se le dice a que público va a ir dirigido, sin embargo creo que es pertinente rodearse de algún profesional, en este caso un mercadólogo que lo aconseje, o de lo contrario adentrarse en este tipo de conocimientos, lo mismo pasa a la hora de vender el diseño o tener proyectos grandes como de exposición o foros, nos falta conocimiento sobre gestión del diseño. O nos rodeamos de gente capacitada en estos rubros o de plano tendremos que abarcar estos aspectos.

El diseñador gráfico por lo general es empleado por industrias que ya tienen un camino avanzado, lo mismo pasa con los profesionales para los cuales podemos conseguir un proyecto, son ellos quienes se han dado cuenta de la necesidad de una imagen. De igual forma pasa en el arte, a los artistas les es difícil vender sus obras, venden cuando ya se encuentra instalada su obra en algún recinto o cuando ya de plano se han hecho de un nombre. Creo que tenemos más similitudes que diferencias y este es otro ejemplo.

Al diseñador gráfico le falta ser libre, lanzar una propuesta, un producto, experimentar, no depender de nadie como profesional, hacer colaboraciones eso sí, estoy convencido que hace mucha falta explotar las posibilidades del diseño.

No es un problema de creatividad, es un problema de actitud y de falta de conocimiento en otras áreas, el diseñador no debe dar nunca por terminada su formación, al contrario, de esta forma es más sencillo dar con una propuesta original, se abarcarán mas espacios y al final a todos los que tenemos que ver con el diseño nos veremos beneficiados.

En mi experiencia profesional creo que falta mucho por hacer, falta dar a conocer el diseño al gran público, mismo problema del arte, hace falta mucha difusión y meter el diseño en los lugares en los que no ha estado jamás, o muy poco, el mundo del arte es uno de ellos y por eso mi inquietud sobre el tema, debería tener todo el reconocimiento posible, compartir y mejorar experiencias.

Hablar de diseño es todo un acto de reflexión, implica adentrarse en su nacimiento, su historia, sus propósitos, sus implicaciones, lo técnico, sus propósitos y hasta su función social.

Actualmente en nuestro pequeño mundo del diseño contamos con una de las temáticas a discusión más polémicas, si el diseñador debe obedecer a un fin o un propósito en su hacer, o si es más libre de realizar objetos únicos al igual que un artista lo hace. Considero que hay espacio suficiente para ambas tendencias y algo totalmente importante es el proceso de aprendizaje, el cual, nunca debe parar, pues así nuestros resultados serán más óptimos y tendrán un mejor desempeño. Afortunadamente tenemos un campo muy amplio en el que la especialización cada vez es más necesaria también.

Si existiera de nuevo un giro en la enseñanza del arte y del diseño tendríamos como resultado un movimiento similar a la Bauhaus que nutriría nuevamente la sangre de los nuevos diseñadores y de los artistas en cuestión, tal vez no se logre la unificación pero si se podrían hacer colaboraciones y proyectos interesantes a partir de esto, dar paso a la experimentación.

Hablar de diseño en nuestro tiempo implicará en algún momento hablar de la formación de los diseñadores, de los campos que hay que conocer de manera general, de las técnicas tradicionales y actuales, de plataformas de trabajo y tecnología, de las especializaciones existentes, las áreas comunes con otras disciplinas, del trabajo en solitario y el trabajo en conjunto.

Los retos que el diseñador actual enfrenta son variados, los sectores de trabajo se han expandido, la especialización es obligada, el campo de trabajo tiene sus demandas específicas, el nivel de egresados es muy alto, la ética se ha vuelto un punto frágil y fuerte al mismo tiempo, en fin, todos estos son puntos que involucran al diseño gráfico actual; pero si observamos bien el entorno, todos tienen un origen y muchos de estos puntos pueden tener avances significativos desde la enseñanza, desde las bases de un diseñador, desde su formación como tal, así como los factores históricos que se ven involucrados para el origen y el desarrollo de la disciplina.

Ha existido una separación desde los principios de la docencia entre la rama artística y la tecnológica, lo artístico en un principio se dejó a las Academias mientras que de lo tecnológico se encargaron las escuelas de artes aplicadas y las Universidades, sin embargo todas estas materias son parte de la carrera como la conocemos actualmente, conviven en un mismo lugar, en un mismo programa y tienen objetivos específicos y diferentes dentro de la formación del diseñador.

Todo lo concerniente a la creación estética sería relegada a los espacios de la academia y para los artistas; considerando al mismo tiempo que en la época el concepto de “Arte” era entendido como un sinónimo de los oficios artesanales para el dominio popular, sin embargo, el Arte era delegado hacia las Bellas Artes.

OBJETIVO GENERAL:

- 1.- Mostrar un panorama común entre las prácticas del Diseño Gráfico y el Arte, los parámetros que los hacen permanecer juntos, sus contrastes y un punto de vista del Diseño dentro del Arte desde una óptica de la Comunicación.
- 2.- Mantener un diálogo entre las prácticas comunes entre Diseño Gráfico y Arte, estableciendo los puntos que los hacen cercanos.

HIPÓTESIS:

- 1.- El diseñador gráfico puede presentar una obra de su autoría y ostentarla como una obra de arte.
- 2.- Tanto el Diseño como el Arte tienen prácticas y objetivos comunes que los hacen permanecer como dos quehaceres que se mantienen unidos a lo largo de su existencia.

CAPÍTULO I

“Antecedentes y Definiciones útiles al campo del Arte y Diseño Gráfico”

1.1 .- SOBRE LA ARTESANÍA, ARTE Y DISEÑO

Para hablar de Diseño y de Arte es necesario asentar algunas definiciones que ayuden a establecer un antecedente coherente al estado actual que viven ambas disciplinas. Justo en medio de éstas disciplinas se encuentra otra que no debemos olvidar nunca, la Artesanía, a partir de la cual se originan ambas como asignaturas autónomas, de igual forma estas tres materias pueden ser identificadas como una misma entidad de tipo creativo.

Establecer las diferencias y similitudes es parte de los objetivos específicos de este trabajo de investigación. Del mismo modo debo hacer una anotación, cuando me refiero a Diseño estoy haciendo una alusión al Diseño en general, pudiendo ser Gráfico, Industrial, Textil, de Interiores o de cualquier otra índole. Es mi intención cerrar todo este trabajo al Diseño Gráfico, sin embargo hay conceptos que son de uso común entre todos los tipos de Diseño. La teorización y docencia sobre el Diseño tiene sus bases en el Diseño Industrial, siendo ésta el pilar que sostiene el conocimiento de los otros tipos de diseño.

Existe un tema que ha sido identificado y discutido por mucho tiempo en el mundo del Diseño y del Arte, incluso se le ha dado una clasificación propia: Arte-Diseño. Esta identificación ha dado origen a una problemática en particular; situar al Diseño

dentro del marco del Arte, para esto han existido y existen posturas muy diversas, las cuales, se exponen en una parte más avanzada de esta misma investigación.

A lo largo del tiempo se ha abordado este tema, siendo muchas veces identificado como una discusión, no es un tema nuevo pero tampoco ha sido tan viejo, el Diseño como actividad no tiene tanto tiempo de existir y es por ello que la clasificación que posee es similar desde hace varias décadas. Incluso hoy tiene transformaciones constantes, pues la visión misma del Diseño ha estado expandiéndose hacia muchos otros rubros.

Han existido definiciones claras y no tan claras sobre estas disciplinas del conocimiento, se debe ubicar a cada una desde un contexto particular; de tal forma que puedan identificarse como una actividad que ha desarrollado el hombre en sus diferentes etapas históricas y culturales.

Para comenzar a establecer parámetros de comparación, identificación y “límites” es pertinente dar definiciones y visiones aceptadas como válidas sobre el Arte, el Diseño y la Artesanía.

1.1.1 .- ARTESANÍA

Con el epíteto artesanías pretendemos cubrir los modos de producción, distribución y consumo de las manifestaciones culturales que, en tiempos precapitalistas (o lo que es igual prerrenacentistas), fueron consideradas como estéticas o artesanales o bien, si deseamos atenernos a los vestigios y pruebas disponibles, fueron materializadas en objetos bellos.¹

Si tomamos en cuenta que la definición de Artesanía que da el maestro Acha tiene su origen desde un punto de vista económico que gira en torno a una actividad del hombre de carácter económico y social, todas las culturas y civilizaciones encajan la actividad dentro de esta descripción.

La Artesanía ha servido durante mucho tiempo como una referencia clara para en el Arte y el Diseño, para hablar de sus productos. Las Artesanías no tenían que ser un objeto bello necesariamente para las personas que los produjeron, se pueden hacer

estimaciones sobre lo que pensaban las propias culturas, sin embargo, nosotros como individuos establecemos los parámetros de belleza que a nosotros nos parecen adecuados, menciono esto porque para apreciar una Artesanía los parámetros son muy personales y creo que para entender una pieza artesanal hay que ubicarla dentro de un contexto y reconocer su existencia, aún sin saber si la pieza evaluada tendría

¹ Acha, Juan., *Introducción a la Teoría de los Diseños*, México, Ed. Trillas, 2009, p.51.
una utilidad o un uso de tipo estético. Sabemos que muchas ejecuciones artesanales tienen su origen en los rituales religiosos, lo cual es muy diferente a si tuvieran una finalidad de tipo santuarial y más alejado aún es el concepto y relación

que tenemos actualmente sobre una pieza artesanal.

El concepto de la belleza existe en las culturas de todo el orbe, lo que ha variado son los factores que dan origen a los objetos, así como el destino que puedan tener.

Dentro de la historia del ser humano, lo artesanal ha tenido un concepto que le precede: lo estético, elemento también vinculado al Diseño y al Arte, con lo cual, lo estético también se relaciona a la tecnología y a un código lingüístico. Las artesanías como puede deducirse precedieron al lenguaje y a cualquier objeto tecnológico; su origen es primitivo.

Al hablar de tecnología es indudable escapar a la relación práctica que tiene con el Arte, el Diseño y las Artesanías. Lo que distingue a estas tres disciplinas de las ciencias es el hecho de que éstas se respaldan en la razón, mientras que las primeras se apoyan en la capacidad sensitiva del hombre.

*Las artesanías fueron propiamente tecnologías al servicio del pensamiento mágico, mítico y religioso que convenía para la subsistencia material del hombre y para su organización social.*²

Las Artesanías preceden a todas las sociedades de producción, son anteriores a las pinturas murales, a la escultura y por supuesto a la arquitectura.

Uno de los propósitos de las Artesanías sería el siguiente:

En Grecia, como en todas partes, las artesanías sirvieron para legitimar y prestigiar la jerarquía social con la diferencia de que los griegos lo hicieron mediante la belleza idealizada del cuerpo humano. El consumo se dividió en religioso y popular, para lo cual el primero se limita al ornamento. El consumo de objetos ornamentados

² Acha, Juan. Ídem , p.61.

*justifica el dominio de una clase sobre las otras.*³

Grecia, que es una de las civilizaciones más antiguas, realizó un uso parecido al que las sociedades contemporáneas continúan teniendo. Otro de los papeles asignados desde este tiempo sería el de productor y consumidor.

Como ornamento religioso, la Artesanía dio un giro en cuanto al consumo en el feudalismo. Al estar instaurada la religión cristiana, el consumo se dirigió al hombre común quien estaba lleno de actividades de corte religioso, las Artesanías utilitarias ornamentales siguieron existiendo bajo un propósito similar al de Grecia, como una satisfacción a las necesidades señoriales.

En el contexto que nos corresponde, el de Hispanoamérica, hubo dos historias, la de los usos y costumbres de los nativos, en la cual, la producción de Platería, Textiles, Cerámica se trabajaba bajo la misma línea de producción que la Arquitectura, la Escultura y la Pintura, se trataba entonces de una sociedad en la cual estas actividades pertenecieron al mismo gremio. La otra historia es la de la Colonia bajo la cual el orden establecido estaba en parámetros del catolicismo, operados bajo dos instituciones: La Corona y la Iglesia. Los gremios anteriormente mencionados fueron perdiendo poco a poco importancia en el siglo XVIII a partir de las reformas borbónicas y terminaron cancelándose, porque fueron vistos en ese tiempo como enemigos del progreso y del desarrollo del capitalismo.

Esto dio pie a que en México se instaurara el sistema de Academia bajo el cual se dio origen a la Academia de San Carlos.

Las Artesanías y las Artes son productos humanos, de carácter cultural y estético. Estos elementos comunes son la causa de la confusión entre una y otra, al mismo

³ Acha, Juan. Ídem , p.63.

tiempo, son los mismos elementos que las unirán por siempre haciendo más que un distanciamiento, un lugar común que ambas compartirán.

La elaboración de trabajos simples y los productos que desarrollaban las Artesanías, las Artes las han heredado; sin embargo ambas disciplinas siguen existiendo, es más: coexisten. Durante muchos siglos los conceptos en el Arte han cambiado, incluso sus fines y motivaciones básicas sin que por esto haya dejado de existir. Las actividades y demandas económicas han variado también haciendo que el Arte se adapte a las necesidades del momento.

1.1.2 ARTE

El Arte como sistema especializado de producción se originó en la cultura estética de Occidente por diferentes razones, haciendo una especial mención de que las artes son un producto sociocultural.

El nacimiento del Arte tiene un origen que socialmente ha sido aceptado, para el que historiadores y académicos especializados han acordado mas o menos de forma unánime:

A nuestro juicio las artes nacieron en Italia con Giotto por el año 1300 y los demás países europeos las asumen uno a uno contribuyendo a su desenvolvimiento. Sin embargo, todavía encontramos restos gremiales en Italia, a finales del siglo XVI, y en España a mediados del XVIII. En cambio, en países dependientes, como México, la transición resulta clara y breve pues a fines del siglo XVIII importamos una academia y unas artes bien definidas por lo que en pocos años los artistas comenzaron a

*desalojar a los artesanos de los trabajos más importantes y mejor remunerados de la pintura y el grabado, la arquitectura y la escultura.*⁴

En algún momento o muchos momentos de la historia, artesano y artista fueron la misma persona, sólo que uno de ellos bajo la visión occidental fue encargándose y especializándose en ciertas actividades.

⁴ Acha, Juan., *ídem*, p. 70.

La diferencia principal entre ambas tal vez se encuentra en la estructura. Al haber desaparecido el elemento gremial de las Artesanías, se dio paso a una estructuración compleja bajo la cual siempre ha operado el Arte.

Un momento verdaderamente importante en esta historia particular del hombre es cuando se asienta la idea de individuo; en ese momento aparece la obra única, misma que será valorada de diferente forma por todos los sectores que envuelven al Arte (artista, mecenas y público), esta obra contendrá valores que se considerarán a partir de entonces atractivos. Lo que continúa a partir de aquí será la búsqueda de innovación, la autoría. Las obras comienzan a firmarse de aquí en adelante.

Otro momento, no menos importante es cuando el Arte se emancipa de los temas religiosos. Los artistas inician una búsqueda sobre la estética de la belleza y en la originalidad de sus trabajos.

Es en esta misma etapa cuando el Arte se desarrolla en las iglesias, los palacios, los museos y los hogares de la burguesía, lugar en el cual tendrán una función decorativa.

Los artistas también experimentaron con materiales, no es que no lo hubieran hecho antes, recordemos que los gremios ejercían un control sobre los materiales a utilizar, asegurando una calidad aceptable para los clientes.

En este cambio, que puede ser visto como la evolución de la Artesanía al Arte, surgió un desdén hacia las Artesanías que sigue existiendo. Los artistas se apoderaron del trabajo de producción pictórica, escultórica, del dibujo, de la arquitectura y de las

artesanas gremiales. Se consideró incluso que los demás trabajos que ejecutaban los artesanos eran indignos para las Artes. Este es el momento en el que se da una separación que no había tenido un antecedente similar hasta ese entonces.

De la auto asignación de actividades se desprende la idea común de que el Arte tiene un valor más alto que la Artesanía, ambas actividades existen, por lo general la apreciación de ambas depende del sector social del que se trate, no se puede generalizar esta situación, sin embargo es muy común.

El Arte debe mucho en cuanto a sistema, a la larga etapa de la Edad Media, durante la misma se desarrollaron los talleres y la designación de, aprendiz, oficial y maestro.

*La palabra arte existió en la Roma imperial y designaba la manera hábil de realizar cualquier trabajo. Lo mismo ocurría en la Edad Media, cuando habían artes liberales y mecánicas y socialmente era lo mismo pintar que hacer carpintería, pongamos por caso. El vocablo artista data del siglo XV y surge en Italia. Para algunos existe desde la Edad Media, aunque los miembros de los gremios medievales prefirieron siempre autodenominarse según la actividad específica que desempeñaban: pintor o escultor, dorador o constructor. Es por posible también que hayan aceptado la denominación genérica de artesano, artífice o agremiado. Por lo general, el hombre del pasado prefirió lo concreto de las particularidades a lo abstracto de una generalización, que mucho abarca y poco aprieta. La generalización artes se usaba para dividir las en útiles y bellas, tal como aconteció en Occidente durante el siglo XVIII.*⁵

En esta cita se puede apreciar el origen del vocablo “artista”, la etapa que lo comprendió, la situación gremial que se mencionaba y sobretodo la división y orientación de las Artes en ese

momento. Es hasta el s. XVIII cuando el Arte es definido de forma más profunda de manera teórica. De esta manera puede también afirmarse que el concepto de Arte se expandió hacia todo el mundo conocido y tuvo su origen en el continente europeo.

Faltarían otros siglos para que las Artes en cuanto a clasificación englobaran tanto a las artes populares, las Artesanas, e incluso al Diseño; siempre recalando que este último es parte de las artes aplicadas o menores.

Una de las diferencias entre Arte y Artesanía radica en la ejecución de la obra, desde la propia concepción, las Artes buscarán en la elaboración una innovación que vendrá

desde la intención, como un ideal y que tendrá un resultado en la conclusión de la obra; por otra lado, las Artesanías siguen una ejecución más tradicional.

El artista es, por definición, un renovador (no importa si cumple o no con el ideal) y sus producciones contienen elementos estéticos, artísticos y extraartísticos. El artesano, cumple normas tradicionales y sus productos entrañan, mediante adornos, elementos estéticos, religiosos y de jerarquización u organización social. Lo artesanal no existe como consumo específico ni como un cuerpo de ideas, existe como ejecución manual o trabajo simple.⁶

⁵ Acha, Juan. Ídem, p. 42.

⁶ Acha, Juan. Ídem, p. 80.

Con esta diferenciación que separa la Artesanía y las Artes viene de igual forma un cambio en la persona que realiza la acción, el artista, quien hace la obra, un renovador que tendrá intenciones más complejas, las mismas que vendrán desde un trabajo intelectual que se concreta con una conceptualización de la obra. El artesano en cambio, se quedará con la parte que corresponde al dominio de la técnica, a estimaciones de tipo manual.

Otro factor que revolucionó a la Artesanía y al Arte fue la manera de enseñar ambas, como he dicho anteriormente, el sistema de talleres imperó durante un largo periodo. A partir del s. XVI se instauraron las academias iniciando en Italia, en Francia un siglo después y para el s. XVIII se hicieron presentes en España. La formación de aprendices que recaía en los maestros se desechó, se sostuvo el desarrollo de la individualidad y se apostó por el desarrollo de la libertad en el trabajo. La finalidad de todos estos cambios fue desaparecer los gremios y formar un nuevo productor: el artista.

Gran parte del desarrollo de la individualidad en el productor visual y muchos otros factores como la experimentación de materiales, retomar el estudio de la naturaleza, cambiar la temática de las obras, se debe al desarrollo que tuvo durante el periodo histórico del Renacimiento. La metodología de trabajo bajo encargo imperó y la

gente de todos los estratos comenzó a interesarse en los productores y en su vida, la fama y el prestigio habían llegado a este nuevo personaje denominado: artista.

Desde luego que todo este cambio se debió a un desarrollo sociocultural, en Europa se estaba gestando la división técnica del trabajo que provocó la especialización en todas las áreas laborales. El avance y desarrollo económico de las ciudades se hizo presente, lo cual trajo consigo la necesidad de estos nuevos productores que debieron encargarse de las actividades socioculturales. Los artesanos se quedaron con el trabajo menor y ellos poco a poco se proletarizaron.

La sociedad con sus nuevos principios, medios y fines renacentistas, impele al artista a pasar por una paulatina intelectualización que favorece las renovaciones constantes que se esperan de él y de su ascenso social. La sociedad termina por convencerlo de que es un hombre excepcional cuyo triunfo tiene como precio hambres y privaciones.⁷

Como se visualiza en esta cita, la sociedad comienza a esperar determinadas situaciones para el artista, su paso a la esfera pública trae todo un cambio en la forma de vida del artista consagrado.

Es cierto que la sociedad en este tiempo espera altas expectativas del artista, sin embargo la imagen que se crea a partir de esto da origen a la autoelitización del artista, el cual se siente predestinado a realizar ese tipo de trabajo y todo lo va atribuyendo a la serie de capacidades con las que ha nacido; en realidad hace a un lado el factor social que lo ha orillado a desempeñar un trabajo como el suyo, estos factores sociales son su propia educación profesional y la división técnica del trabajo que se ha generado en todos los sectores productivos.

Al hablar de cambios en la sociedad en cuanto a la percepción del Arte, hay otro del cual la sociedad no se había hecho del todo consciente, el Arte más que nunca podría estimarse como elitista. Menciono esto porque el consumo artístico también tuvo que incorporar el avance intelectual que el artista agregaba a sus nuevas obras; para esto tendría que ser necesaria una adquisición de conocimientos tanto teóricos como

históricos. Al ser un entendimiento optativo se convirtió en una erudición de élite, lo cual hasta nuestros días se encuentra bajo el mismo tipo de percepción.

Para nuestro tiempo la función del Arte cambió en alguna de sus formas. Las Artes debían cumplir y colaborar ahora con la expansión de un nuevo concepto que tendría que ser incluido en una pieza de Arte: el objeto bello, con esto, la nueva función destinada al Arte fue una de tipo práctico-utilitaria. El objeto tiene que contener y satisfacer las necesidades artísticas y estéticas del hombre actual.

⁷ Acha, Juan. *Ídem*, p. 82.

Las esferas que envuelven al Arte cambiaron con respecto a las Artesanías: el productor, la producción, el producto y el consumo se han establecido de maneras claramente diferentes, con similitudes, pero de muchas maneras también se han especializado.

Ir de una esfera religiosa a las demandas de los estados burgueses estableció todo un cambio de paradigma en el Arte: Es muy diferente haber atendido a las necesidades de los sectores religiosos y trasladarse a un sector motivado por el capitalismo y las necesidades de los estados burgueses.

A finales del s. XVIII y s. XIX la tecnología trajo consigo otros instrumentos, materiales e inventos que se adoptaron en el Arte. La Fotografía, el Cine y la Televisión hicieron que los artistas se despojaron de la obligación conceptual de representar y reproducir las imágenes de la naturaleza, del entorno de una realidad. Las Artes cambiaron también en sus tres circuitos: el comercial, instaurando la aparición de las galerías y las bienales, la difusión que quedó a cargo de las academias y de los museos, conjuntando la educación artística con las políticas culturales y por último, las necesidades artísticas se modificaron, ya que respondieron a las tendencias del momento y a lo que la realidad sociocultural marcaba.

Todos estos cambios se vivieron en cuestión de décadas y si recordamos bien, no hubo la necesidad de esperar siglos para cambios tan representativos e importantes en todos los sectores del Arte. Esto en su conjunto ayuda a la comprensión del Arte de nuestros días.

Si se habla del entorno sociocultural, debo mencionar el de los medios masivos, la conformación de ellos se debe como tal, al desarrollo de la tecnología. Entre los cambios que se generan con los medios es la potencialización y el alcance que tienen las actividades estéticas; el panorama estético mundial sufrió un cambio radical.

El aspecto comunicativo en el Arte se aborda en el cap. IV, sin embargo debo mencionar que es un elemento que nace a partir del s. XIX y como tendencia ha permeado en casi la totalidad del Arte y de los artistas.

La industria cultural tiene su origen en el momento que vive el ser humano, la evolución tecnológica, la cual parte del sistema capitalista que afecta al Arte en la esfera de la producción. Se modifica una parte del trabajo manual, libre e individual por una tendencia hacia lo mecánico, asalariado y a favor de un capital. Esto trae consigo la comercialización de las Artes y la industrialización de ellas; marco que genera la industria cultural por un lado y por el otro propicia y da origen al nacimiento de otra disciplina. El Diseño en todas sus formas. La tendencia comercial tiene su inicio en el Renacimiento.

Existieron más cambios de los que he expresado hasta este momento, se dio paso y a que los medios masivos cambiaran y expandieran el panorama estético, también modificaron la forma en la que la gente la percibía, para la mayoría el Arte debía cumplir con una serie de elementos y si no era así simplemente ocurría un desdén hacia este aspecto.

La educación pública y las políticas culturales, junto con la persuasión y el entretenimiento narrativo de los medios masivos, difunden las cinco falacias que se toman por axiomas en el mundo entero posibilitando el consumo masivo: el arte es belleza, suplantada por lo cursi lo bonito; el arte es entretenimiento, lo que condena a todo o que resulte tedioso o exija algún esfuerzo intelectual, el arte es sentimiento, por ejemplo el sentimentalismo de las telenovelas; el arte es magia, con su adoración

*a los santos milagrosos; el arte es realismo fotográfico, con lo que se rechaza a cualquier desviación de éste.*⁸

Todos estos elementos son los causantes de que el Arte permanezca en un estado de élite, bien podría decirse que existen diferentes apreciaciones por parte del público y que depende de una gran cantidad de factores sociales; no es mi intención hablar de ellos a profundidad pero sí establecer este antecedente para abarcar la mayor cantidad de elementos para su posible análisis, comparación e identificación entre el Arte y el Diseño.

⁸ Acha, Juan. *Ídem*, p. 86.

1..1.3 .- DISEÑO

El inicio del Diseño obedece a la necesidad que la sociedad industrial y civil reclamó, una necesidad de crear recursos estéticos insertos en los productos industriales. Así como las Artesanías y el Arte sufrieron con la división técnica del trabajo en Occidente, el Diseño fue una respuesta natural del entorno que se vivía en ese momento.

La parte final de este primer capítulo la dedico al análisis académico de una de las instituciones que marcó la pauta en el mundo del Diseño. La Bauhaus.

Se podría decir que los diseños son una extensión aproximada de los procesos de las artes bajo una nueva orientación.

El Diseño siempre ha operado bajo una finalidad muy específica, el concepto de utilidad viene impregnado dentro de la definición misma de Diseño.

Cuando se habla de Diseño se engloban distintos tipos, si se quiere ser más específico se tiene que definir del que se trate, tenemos así en la actualidad los siguientes:

- El Diseño Industrial que es el encargado de implementar los recursos estéticos en la industria masiva, de esta manera podemos encontrarlo en cualquier cantidad de objetos de la vida diaria. Gira en torno a la creación del objeto bello.

- El Diseño Gráfico que se centra en los productos tipográficos , en la publicidad, en los empaques y en la industria editorial. El Diseño Web es un área completa de éste.
- Está el Diseño Arquitectónico y el Urbano; el primero se enfoca a la utilidad habitacional dotándola de belleza, el segundo se enfoca en la relación del individuo con los espacios urbanos, generando con esta convivencia una cultura estética colectiva.
- El Diseño Audiovisual y el Icónico-verbal. Éste último par está muy allegado a la publicidad y a los medios, además son de los que se encuentran dentro del entorno del Arte. Es común encontrarlos desligados de alguna marca o un propósito comunicativo específico.

El propósito de todo Diseño se dirige a embellecer la vida diaria del hombre común, que al mismo tiempo no puede entenderse sin el concepto del tiempo libre, así como tampoco se le puede desligar de los requerimientos audiovisuales e icónico-verbales que la industria del entretenimiento demanda de los diseñadores.

Si se quiere llegar a un origen primario del Diseño, aún antes de su nacimiento académico, se debe mencionar el siguiente acontecimiento:

Fue 1851 el año de la primera exposición universal organizada en el mundo y presentada en el Palacio de Cristal de Londres. En ella se exhibieron los productos industriales más dispares y de más diversas procedencias.

No había entonces un diseño industrial propiamente dicho, pero en esta ocasión se hizo conciencia de la necesidad de embellecer los productos de la industria.

En aquel año aparece el papel en la fotografía y facilita su reproducción masiva, lo que la caracterizará y la acercará a los diseños.⁸

Es a raíz de esta exposición de lo que existía sobre todo lo elaborado en la industria que se hizo presente la necesidad de una o muchas personas encargadas de esta

labor, en ese momento no existía así que como necesidad y concepto general se dio lugar al Diseño.

Se mencionan otros acontecimientos de relevancia:

Abundan los antecedentes de la citada toma de conciencia. En su obra L'Organisateur fechada en 1819, Saint-Simon escribió acerca de los artistas productores de objetos útiles y, a la vez, estéticos. Es más en el siglo XVIII, los mercantilistas y los smithianos aludían 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 Munich en 1770 contemplan la citada utilización. Sin ir muy lejos, la fundación de San Carlos en México (1781), es hecha con fines mercantiles: la acuñación de la moneda. Esta academia permite el reemplazo de las artesanías por las artes, pero éstas traen ya consigo el germen de los diseños.⁹

⁸ Acha, Juan. Ídem, p. 90.

⁹ Acha, Juan. Ídem, p. 92.

Como se puede apreciar, la necesidad del Diseño fue un problema con el que la Industria se encontró. Desde este comienzo conceptual se supo muy bien de qué otras disciplinas podría apoyarse: La Artesanía y el Arte. De la combinación de ambas tendría que nacer una respuesta. En este momento ya estaba establecida la necesidad mercantil que es primaria en el Diseño, un objetivo y las disciplinas de las que surgiría una nueva.

También hay que puntualizar que el Diseño antes de su nacimiento ya contaba con un elemento técnico de distribución masiva, la fotografía. Lo masivo en el Diseño también es parte fundamental y tomaría de la fotografía todo este conocimiento y modo de implementación en lo masivo.

Walter Benjamin ya había hablado del fin del Arte aurático (el tradicional) y del advenimiento del Arte de reproducción mecánica.

La culminación de la industrialización es la Fotografía pero no había sido el único intento, en la Literatura la masificación llegó con el uso de la imprenta, este uso dio como resultado los folletos y las novelas, fenómeno social que ha llegado también hasta nuestros días. El grabado y la litografía hicieron también su aparición como técnica cuyo consumo llegó a las masas.

Las masas son un nuevo elemento a considerar, alrededor del cual el mundo del Diseño gira. Anteriormente el Arte había oscilado en torno al elemento de la individualidad y las Artesanías, por su parte, giraron alrededor de la religiosidad y de su culto.

Uno de los objetivos del Diseño sería el que expresa Acha:

*En definitiva, no pueden existir los diseños sin masas, recordemos que, en última instancia, la meta principal de los diseños estriba en lograr el embellecimiento de la cotidianidad del hombre común, vale decir, de las mayorías demográficas.*¹⁰

¹⁰ Acha, Juan., *ídem*, p. 94.

Ya se había mencionado anteriormente, sin embargo, es de suma importancia mantenerlo en mente de todo aquel que pretenda comprender el fenómeno social del Diseño.

La fundación de la primera agencia de publicidad en 1845 ayudó al Diseño Gráfico a establecerse como una disciplina fundamental en el sector de las ventas. Esto sucedió en París y el fundador de la agencia fue Charles Duverier.

Después de estos acontecimientos fue cuestión de décadas para que el Diseño se posicionara de manera definitiva dentro de la vida industrial, tanto en el interior de esta (manufactura) como de forma exterior (en manos del cliente).

*La segunda mitad del siglo XIX ofrece el testimonio del desarrollo del cartel, de la fotografía y de la aparición del cine; con ellos se iniciaron los audiovisuales de nuestros días, los diseños icónico-verbales nacieron con las tiras cómicas publicadas por los diarios a partir de fines de siglo. En las escuelas de artes y oficios o de artes decorativas, se introdujeron las enseñanzas de diseño industrial, anticipándose así al Vjutesmas soviético y a la Bauhaus alemana de los años veinte del siglo XIX. La primera cátedra de diseño apareció en Londres durante 1901. Debemos esperar hasta 1950 para apreciar la difusión mundial de la televisión y el auge de los diseños, en general, y de audiovisuales y los icónico-verbales en particular o a escala humana.*¹¹

La Fotografía fue un antecedente importante para el Diseño en todos los sentidos, uno que debo resaltar es el factor de crítica que ha heredado y compartido el Diseño, con ella desde su aparición, hasta nuestros días.

Baudelaire en el escrito que elaboró en 1859 hizo una crítica directa a la Fotografía; en realidad fue un ataque dentro del cual cuestionaba si la Fotografía era o no Arte. El punto de vista de Baudelaire era una visión antimquinista y esa es la razón de su ataque.

Hubo otras críticas, entre las cuales destaca la de Champfleury, la de él se enfocaba en el realismo, la de Ewen o la de Holmes.

¹¹ Acha, Juan., *ídem*, p. 96.

La enseñanza del Diseño y los Medios Masivos lograron introducir al Diseño a la Industria de la manera que se esperaba; la última hizo que el Diseño se propagara hacia todo el mundo de manera no prevista, la necesidad de diseñadores se hizo presente y una demanda de estos profesionales se convirtió en una realidad tangible. Este lapso de tiempo tuvo lugar del siglo XIX al XX.

¿Qué es el Diseño general y cuál es su papel en la sociedad?

El Diseño es la prefiguración de un concepto de manera visual, pretende impactar a un número de personas a quienes el producto o servicio esté dirigido en primer lugar y es tal su impacto que llega a las manos de quienes estudian este fenómeno desde distintas vertientes. Es un trabajo que ha hecho el ser humano para concebir nuevas ideas, de esta manera se hacen visibles productos y servicios. La labor del Diseño está entre las acciones proyectivas y directivas, pudiendo incluso intervenir en la elaboración de un producto en el caso del Diseño Industrial y Textil, por citar algunos ejemplos.

La producción del Diseño es la capacidad de prefigurar este producto ó servicio, dotándolo de elementos estéticos que tienen la aptitud de ser un atractivo visual y táctil. Está inserto en medio de la producción y el consumo.

El diseñador debe estar consciente de los intereses económicos del fabricante; que el producto tenga la utilidad práctica esperada, el funcionalismo como tal y estar consciente de las posibilidades tecnológicas para su fabricación.

*Todo ha de girar en torno al concepto de lo bello por la pureza funcional y la simplicidad geométrica exenta de ornamentación.*¹²

Lo que hizo que el Diseño partiera de los fines científicos, artísticos y tecnológicos hacia los fines estéticos industriales fue precisamente la Revolución Industrial y la aparición de las masas consumidoras.

¹² Acha, Juan., *Ídem*, p. 99.

De esta manera los productos de uso cotidiano obtendrían un cambio radical, ahora tendrían un nuevo tipo de trabajo intelectual detrás de ellos, correspondiente a la creación, concepción e innovación misma.

El Diseño por lo tanto, es una de las múltiples respuestas de la división técnica del trabajo.

Una condición intrínseca del Diseño es que sea del conocimiento del público, mientras no ocurra esto, el producto será parte de la industria.

Los productos de los diseños pueden agruparse en utensilios, espacios y entretenimientos. Los primeros cubren las informaciones tipográficas, la publicidad y los demás productos tipográficos propios del diseño gráfico, éste les inserta recursos estéticos en sus planos y en términos de bellezas visuales, esto por un lado, por el otro, los productos industriales del diseño industrial en cuyos volúmenes y planos encontramos los recursos estéticos de belleza, tanto visuales como táctiles. Los espacios pertenecen a la arquitectura y al diseño urbano y se encuentran muy cerca de las necesidades biológicas. Por último, los entretenimientos comprenden a los audiovisuales (cine y televisión), y a los icónico-verbales (historietas y fotonovelas) todos ellos dirigidos a cubrir el tiempo libre del hombre; en los entretenimientos pueden intervenir todas las categorías estéticas, no sólo la belleza.

¹³

Esta cita es una descripción breve de los distintos tipos de Diseño. Su utilidad es diferente, sin embargo sus principios e incluso su naturaleza es la misma. Son si se quiere, clasificaciones precisas del Diseño.

Formalmente dedicaré más espacio a cubrir la temática del aprendizaje en el Diseño y la parte académica, sin embargo es importante mencionar en este primer capítulo algunas características y la visión general sobre estos temas. La opinión de Acha al respecto a la descripción del diseñador es bastante clara:

Las actividades que desempeña el diseñador son distintas a las artesanales y a las artísticas, a las científicas y a las tecnológicas. Las actividades del diseñador presuponen una preparación muy particular; en teoría, ésta debe ser superior a la del artista y se halla encaminada al manejo profesional de las formas, con fines

¹³ Acha, Juan., *Ídem*, p. 102.

*utilitarios y masivos, e implica acopio de informaciones tecnológicas; estas informaciones son escasas en el caso del diseñador gráfico y en el que está dedicado a los audiovisuales o a los productos icónico-verbales.*¹⁴

La descripción sobre lo que hace un diseñador es aún más amplia. Probablemente, un diseñador deberá renunciar a la capacidad que tiene de expresarse individualmente, puede aprovechar sus experiencias personales durante la creación, sin embargo, no debería basar su método de creación en una situación autobiográfica. Este modelo de trabajo es lo que da como resultado el entendimiento común de que el diseñador no es libre en el sentido en el que el artista lo es. Un diseñador gráfico está muy cercano a esta libertad al igual que el diseñador de audiovisuales o el de material icónico-verbal.

El diseñador incluye todas estas características en su trabajo sin embargo debe de acentuar sus esfuerzos en poner un efecto de persuasión de acuerdo con el objetivo trazado y con el público al que tenga que dirigirse.

Se trata entonces de un nuevo profesional cuya preparación y educación universitaria lo pone en un estante dentro de la sociedad.

Si tuviéramos que dar un perfil psicológico tendríamos que entablar un diálogo sobre lo siguiente:

*El diseñador obedece a una nueva situación histórica y social que aún no ha superado y que interpreta a través de ideas viejas, a falta de teorizaciones nuevas. Es así como el diseñador obtiene una autoimagen espuria que oscila entre una identificación artística y una tecnológica. Para hacer más grave el dilema, muchos se sienten científicos –de ahí su avidez por métodos y sistemas de producción- pero la mayoría parece dolerse por no ser artistas.*¹⁵

La identidad mezclada del diseñador se debe en parte a que el desarrollo tecnológico ha hecho que se utilicen cada vez más recursos de este tipo como el software

¹⁴ Acha, Juan., *Ídem*, p. 103.

¹⁵ Acha, Juan., *Ídem*, p. 105.

especializado y diferentes plataformas tecnológicas. La teoría en su mayoría se ha mantenido estática y esto no ha ayudado en nada a la parte académica del Diseño.

Para un análisis más profundo de esta situación académica al final de este mismo capítulo se profundiza en uno de los pilares de enseñanza que ha tenido el Diseño. La Bauhaus. Así como también en el capítulo IV se dedica en parte a tratar la docencia del Diseño Gráfico e Industrial en México.

Hace falta la realización de una autoimagen del diseñador en varios sectores como el social, profesional e histórico y además es necesario realizar e investigar, específicamente sobre los efectos estéticos que tiene el Diseño.

1.2 .- DEFINICIONES DE DISEÑO

1.- Frascara Jorge. 1983.

“ Diseñar es programar, es proyectar. Diseñar es proyectar en el espacio y en el tiempo: es ordenar secuencias y relaciones en función de solucionar problemas.

*Esta solución está precedida por el análisis, la identificación y la definición de los problemas. Coordinar en diseño es atender a los requerimientos varios simultáneos y, muchas veces, aparentemente imposibles de satisfacer en su totalidad, impuestos por diferentes aspectos del problema por solucionar, e implica solucionar el problema prestando atención a todos esos aspectos.”*¹⁶

2.- Buchanan Richard. 1989.

“El diseño es un arte del pensamiento dirigido ala acción práctica mediante la persuasión de los objetos y, por lo tanto, el diseño involucra la expresión vívida de ideas que compiten en la vida social (...) el diseñador, en vez de simplemente hacer un objeto o una cosa, está en realidad creando un argumento persuasivo que cobra vida cuando un usuario considera o utiliza un producto como un medio para cierto fin.”¹⁷

¹⁶ Frascara Jorge, en Simón Gabriel., + de 100 Definiciones de Diseño – Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores, México, Ed. UAM, 2009, p. 127.

¹⁷ Buchanan Richard, en Simón Gabriel., + de 100 Definiciones de Diseño – Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores, México, Ed. UAM, 2009, p. 147.

3.- Costa Joan y Moles Abraham. 1991.

“Todo conjunto de actos de reflexión y formalización material que intervienen en el proceso creativo de una obra original, gráfica, arquitectónica, objetual, ambiental, lo cual es fruto de una combinación particular –mental y técnica- de planificación, ideación, proyección y desarrollo creativo en forma de un modelo o prototipo destinado a su reproducción/producción/difusión por medios industriales”.¹⁸

4.- Larrea Vicente. 1989.

“Diseñar es crear, en base a información veraz, una anatomía visual, novedosa y propia, de rápida y similar comprensión por el individuo, por el grupo, logrando una positiva asociación con la empresa, el producto, el servicio, la persona, la idea.”¹⁹

5.- González Hervé Waldo. 1998.

“El diseñador debe de ser primero que nada un artista, porque el hombre que maneja la imagen posee un don y ese don le da la sensibilidad y la sensibilidad es reconocida como un proceso humano extraordinario conocido como arte. Desconocerlo es un prejuicio...”²⁰

6.- Brown Julian. 2003.

“El diseño es un reflejo del tiempo y la tecnología actuales, pero en su centro reside un objeto común: el de servir y asistir al hombre y permitirle actuar física y emocionalmente en cualquiera de los ambientes que éste elija.”²¹

1.3.- DEFINICIONES DE ARTE Y EN RELACIÓN A LO BELLO

“Realmente no existe el Arte. No hay más que artistas: esto es hombres y mujeres que han sido favorecidos con el maravilloso don de equilibrar formas y colores hasta dar en lo justo y, lo que es más raro aún, que poseen aquella integridad de carácter que nunca se satisface con soluciones a medias, sino que indica su predisposición a olvidar todos los efectos fáciles, todos los triunfos superficiales para esforzarse y

¹⁸ Costa Joan y Moles Abraham, en Simón Gabriel., + de 100 Definiciones de Diseño – Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores, México, Ed. UAM, 2009, p. 151.

¹⁹ Larrea Vicente, en Simón Gabriel., + de 100 Definiciones de Diseño – Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores, México, Ed. UAM, 2009, pp. 149.

²⁰ González Hervé Waldo, en Simón Gabriel., + de 100 Definiciones de Diseño – Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores, México, Ed. UAM, 2009, pp. 157.

²¹ Brown Julian, en Simón Gabriel., + de 100 Definiciones de Diseño – Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores, México, Ed. UAM, 2009, pp. 169.

sufrir realizando una obra sincera.”²²

“El arte no reproduce aquello que es visible sino que hace visible aquello que no siempre lo es”.²³

Paul Klee.

“Todo arte es imitación de la naturaleza.”²⁴

Lucio Anneo Séneca.

Artes y Oficios, escuelas de.- En el siglo XVIII y como una de las manifestaciones de la Ilustración, aparecieron las escuelas de artes y oficios, que tenían como enseñanza básica el dibujo, considerado que era el medio de expresión, algo así como la gramática, para todas las técnicas artísticas y artesanas.²⁶

Artesanía.- Se aplica genéricamente a las llamadas artes aplicadas, artes industriales u oficios artísticos, es decir, a la producción manual, personal y no seriada de objetos que a su utilidad unen alguna intención artística.²⁷

Artesano.- Maestro u oficial que ejerce cualquier especialidad de artesanía.²⁸

Artífice.- Autor de obras artísticas de cualquier género, materia y técnica.²⁹

Artístico.- Dícese de aquello que ostenta caracteres conferidos por el Arte o que participa de la naturaleza de éste.³⁰

²² Gombrich, Ernst H., *Historia del Arte*, México, Ed. Phaidon, 1997. Gombrich, Ernst H., *Historia del Arte*, México, Ed. Phaidon, 1997. pp. 597.

²³ <http://www.taringa.net/posts/arte/12475246/Que-es-el-Arte-segun-los-grandes-artistas.html>

²⁴ Ídem

"El arte es el hombre agregado a la naturaleza".²⁵
Vincent van Gogh

²⁵ Ídem

²⁶ Diccionario de términos de arte / Luis Monreal y Tejada y R.G. Hagggar.
Barcelona, Ed. Juventud S.A. 1994, p 39.

²⁷ Ídem

²⁸ Diccionario de términos de arte / Luis Monreal y Tejada y R.G. Hagggar.
Barcelona, Ed. Juventud S.A. 1994, p 40.

²⁹ Ídem

³⁰ Ídem

Diseño.- Trazado de las líneas generales de una obra de arte. Proyecto. Actualmente, la palabra ha adquirido una extensión mayor y se aplica a la inventiva para crear la estructura de cualquier objeto. Así, el diseño es inspirador de la producción comercial e industrial de carácter utilitario. Se han organizado escuelas y han surgido diversas ramas de las llamadas *artes del diseño*.³¹

Artes aplicadas.- Artes industriales en las que los principios del diseño se aplican a la producción de objetos funcionales, como cerámica, vidrio, orfebrería, muebles, vestidos, etc.³²

*"La vista, aunque todos nosotros la usemos con tanta naturalidad, todavía no ha producido su propia civilización. La vista es feroz, comprensiva y simultáneamente analítica y sintética. Requiere tan poca energía para funcionar, lo hace a la velocidad de la luz, que permite a nuestras mentes recibir y conservar un número infinito de unidades de información en una fracción de segundo."*³³

*"La experiencia de la belleza no permite ningún tipo de conocimiento, histórico, científico o filosófico. Se le llama verdadera porque nos hace más conscientes de nuestra actividad mental."*³⁴

*“El arte es sólo una visión más directa de la realidad”.*³⁵

³¹ Diccionario de términos de arte / Luis Monreal y Tejada y R.G. Hagggar. Barcelona, Ed. Juventud S.A. 1994, p 135.

³² Diccionario de términos de arte / Luis Monreal y Tejada y R.G. Hagggar. Barcelona, Ed. Juventud S.A. 1994, p 40.

³³ Gatteno Caleb, “Toward a Visual Culture”, en Dondis A. Dondis, “La Sintaxis de la Imagen; introducción al alfabeto visual” Barcelona: México, Gustavo Gili, 2007, p 14.

³⁴ Kant Inmanuel, en Dondis A. Dondis, “La Sintaxis de la Imagen; introducción al alfabeto visual” Barcelona: México, Gustavo Gili, 2007, p 16.

³⁵ Bergson Henri, en Dondis A. Dondis, “La Sintaxis de la Imagen; introducción al alfabeto visual” Barcelona: México, Gustavo Gili, 2007, p 16.

1.4 .- ANTECEDENTES SOBRE LA PROBLEMÁTICA DEL DISEÑO-ARTE

Es importante resaltar que solo a partir de las definiciones de los conceptos podremos identificar claramente las situaciones bajo las cuales siguen operando ambas actividades, Arte y Diseño; y es bajo esta perspectiva como podremos establecer parámetros de comparación para así poder adentrarnos al campo de la discusión que ha existido de algunos años a la fecha.

Cumplir con un objetivo e insertarlo de forma que cubra o desempeñe un rol en lo social es parte del problema fundamental en esta investigación.

Hablar de Diseño es todo un acto de reflexión, implica adentrarse en su nacimiento, su historia, sus objetivos, sus implicaciones, lo técnico, sus propósitos y hasta su función social.

La pregunta fundamental sobre mi trabajo de investigación es ésta: ¿Qué hace falta para poder incluir al Diseño Gráfico dentro de las prácticas artísticas?

Para Umberto Eco una de las posibles definiciones de Arte es cuando lo denomina como “intuición”, al sumar sus experiencias con respecto a ambas cree posible sacar de todas ellas una característica común para poder identificar bajo un mismo concepto a una obra literaria como la Divina Comedia así como una herramienta proyectada por un diseñador danés.

Cuando ha explicado este punto de vista nos dice que es la opinión de un hombre del siglo XX que ha estado influenciado por todas las fuentes existentes de la cultura occidental.

Es remarcable que, como nos marca Umberto Eco, autor contemporáneo con credenciales suficientes para hablar de Arte, todo lo que nosotros podamos decir sobre ello y cualquier otra actividad debe estar contextualizada y ubicada en un tiempo y lugar específico; es por ello que en nuestros días es difícil establecer límites para ambas actividades, ya que por un lado hay diseñadores que hacen arte y por el otro hay artistas plásticos que hacen Diseño.

También Eco nos aclara que para él, una definición general de Arte sabe de sus límites, los cuales se basan en la experimentación y que están cargados de historicidad; que en otro contexto histórico serán susceptibles de cualquier modificación.

Los que deploran la ruptura con la tradición tendrían que retroceder más allá de la Revolución Francesa de 1789 y pocos creerían que esto sea posible. Fue entonces cuando los artistas empezaron a adquirir conciencia de los estilos y a investigar y emprender nuevos movimientos, que generalmente produjeron un nuevo “ismo” como grito de batalla.

Lo más extraño es que la rama del arte que había sufrido más por la general confusión de lenguas fuese la que mejor consiguiera triunfar en la creación de un estilo nuevo y permanente: la arquitectura moderna tardó en llegar, pero sus principios se hallan ahora tan firmemente establecidos que pocos serán los que pudieran discutirlos seriamente.³⁶

Es a partir de la toma de conciencia y de la ruptura con la tradición que el Arte toma caminos diferentes y se dedica a proponer. Después de esto tendremos una revolución y un sin fin de movimientos que han enriquecido enormemente esta

actividad, incluso me atrevo a afirmar que en la actualidad pasa algo similar con los recursos tecnológicos con los cuales se dispone para pasar a las plataformas multimedia como se ha hecho en el Diseño y en el Arte.

Hoy el Arte aparece como una institución de tipo social en la cual están involucradas la industria cultural, las academias, los museos, las galerías, etc., ha variado históricamente, pero que tiene por función conferir el status aurático de obra de arte a ciertas producciones materiales.

*El Arte responde a una necesidad de las sociedades, inicialmente ligada a un deseo de "superar" la condición humana, de acceder a una experiencia, a un conocimiento de orden trascendente.*³⁷

El aspecto social que el Diseño tiene es una de las partes fundamentales que se

³⁶ Gombrich, Ernst H., *Historia del Arte*, México, Ed. Phaidon, 1997, p. 557.

³⁷ Aumont, Jaques., *La Imagen*, España, Ed. Paidós, 1990, p. 319.

deben tomar en cuenta. En esta parte recae el fin del Diseño, su por qué en el mundo y en la medida que se elabore un Diseño más útil, se beneficiará a la sociedad aún más, no quiero decir que no pueda convivir con el objeto de deseo ni con el mundo del Arte, pero si se podría tener un interés genuino por involucrarse en un proyecto de carácter social, dando un sentido y una finalidad digna.

La idea de liberar al diseñador de ser un personaje asalariado podría cambiar por completo el esquema del diseñador como tal, al menos en la revisión que Victor Papanek hace sobre esto es completamente factible, de tal suerte que el diseñador quedaría libre y podría dedicar sus esfuerzos a proyectos más comprometidos, como lo ha indicado V. Papanek en su libro *Diseñar para el Mundo Real*,³⁸ o pasar de lleno al Diseño-Arte.

Cuando se habla de que el diseñador es un profesional que conoce ciertamente sobre contenidos de tipo social, también se menciona con justa causa, que si bien sabe de ellos, no tiene un conocimiento profundo sobre las personas a las que dirige su

mensaje, en el caso concreto del Diseño Gráfico es muy cierto, bien valdría la pena prepararse aún más para contar con mayores herramientas y conocer mas elementos de la mercadotecnia para realizar un mejor trabajo, que el final es un objetivo que cualquier profesional debe proponerse.

No hay duda que en ambas disciplinas existe una sensibilidad artística, la comparten y este es otro punto a favor. Su origen, principios, incluso el proceso creativo es similar, todo esto lo poseen. La mayor diferencia puede llegar a ser el aspecto mercantil. El diseñador desde un principio tiene contacto con el cliente, el artista lo tiene por lo regular hasta el final, sin embargo, si ya es un artista consumado lo contempla desde el principio.

Lo comercial en ambas disciplinas está presente y de hecho si se revisa la historia, el artista ha trabajado bajo encargo ya desde un tiempo atrás, en el Renacimiento, cuando se consuma como figura dentro de la sociedad, incluso antes de esta etapa.

³⁸ Papanek, Victor., *Diseñar para el Mundo Real*, Nueva York, Ed. Thames and Hudson, 1971. El Arte y el Diseño tienen un papel y una función en la sociedad, esto también tienen en común, sus propósitos tal vez sean diferentes, pero al final como cualquier otro profesional de nuestro tiempo tiene que insertar sus productos en el sistema, dentro de una distribución y un consumo.

El hacer una revisión, comparando el camino de cada una de las vertientes del Arte, se pueden establecer bases para la ubicación, estandarización y la división de las mismas, así por ejemplo surgió la división entre las artes mayores y menores, cuando se separan unas de otras por su especialización, el Diseño no había entrado bajo este esquema ya que no existía, sin embargo algunos autores pueden ubicar al Diseño dentro de las artes aplicadas. Cada una de ellas tiene un propósito en específico, que va muy de la mano con la funcionalidad de lo creado.

Cuando se habla de Arte se habla de intencionalidad, se sabe que se elabora algo especial, algo que puede ser estimado como una obra artística.

Se puede decir entonces que una obra comienza a existir en el momento en que un creador está decidiendo que una idea se va a materializar y la convertirá en algo que tendrá una repercusión en el ánimo de los demás.

De esta forma es que existe la posibilidad de que un diseñador pretenda elaborar una pieza cuyo único objetivo sea el de ser una pieza artística; siendo consciente que para ello tendrá que desligarse de todo lo demás que rodea al mundo del diseño, como lo es la funcionalidad, un cliente, un público objetivo, incluso un mensaje pretendido como forma de comunicación.

El Arte como sabemos tiene una función social estética y de reflexión, por otra parte el Diseño obedece a otras cuestiones más comerciales, también el Arte tiene su parte comercial; sin duda esta es otra de las discusiones de mi tema de investigación, pero regresando a la visión social del Diseño, podemos decir que su función a grandes rasgos es la comunicación, lo hace para un público objetivo, desarrolla toda una imagen o producto para un consumidor final.

El Diseño tiene el valor cultural de informar y embellecer al mismo tiempo, debe tener un discurso y un sentido.

El Arte tiene valores muy altos, debe cumplir con normas o estándares como la reflexión, la expresión por si misma, el entretenimiento, pero sobre todo debe evocar la capacidad de admiración de quien tiene acercamiento con la obra en cuestión, por todo esto el Arte tiene valoraciones que el diseño en su veta artística quisiera compartir.

Actualmente el Diseño está buscando caminos alternos, formas de existir de forma independiente a la tradicional, esto me parece justo y por demás necesario. Todo esto lo veo bajo una óptica de necesidad si consideramos que la carrera es tan demandada por estudiantes y que tenemos egresados de todos lados con una gran matrícula, es evidente que no todos encontrarán un trabajo asalariado; por esto es cada vez más común saber del trabajo freelance en el Diseño Gráfico.

Dentro de esta búsqueda del Diseño por sobrevivir y más que nada por mutar, es lógico que se voltee a ver hacia el mundo del Arte. Si el Diseño Industrial tiene estos coqueteos ¿Por qué el Diseño Gráfico no puede hacerlo? Ya se han expuesto objetos de Diseño Industrial en museos, sin embargo el Diseño Gráfico está relegado a espacios “especiales” en la mayoría de los casos, a museos de Diseño exclusivamente. Aún así poco a poco el Diseño Gráfico ha tenido intervenciones en espacios como el MOMA, en donde hace unos años se estuvieron exponiendo tipografías.

Todos en cierto sentido como individuos nos creemos únicos y dentro de este sentir en nuestras vidas queremos sobresalir sobre los demás. En nuestra sociedad de consumo lo primero que se satisface es la necesidad y después se desea satisfacer el ego; se puede elaborar un objeto o pieza con elementos artísticos y darle el toque de Diseño, dirigirlo a un sector en específico y obtener un producto que pueda ser vendido y que satisfaga los elementos de expresión que el Arte tiene.

El Diseño Gráfico debe perseguir otros quehaceres que solamente se abrirán si se investiga adecuadamente para iniciar nuevos debates, a partir de sus propuestas y experimentaciones.

Al diseñador gráfico le falta explorar, lanzar una propuesta, un producto, experimentar, no depender de nadie como profesional, hacer más colaboraciones. No es un problema de creatividad, es un problema de actitud y de falta de conocimiento en otras disciplinas, el diseñador no debe dar nunca por terminada su formación, al contrario, de esta forma es más sencillo dar con una propuesta original, se abarcarán más espacios.

La responsabilidad social del diseñador es grande, pues en su trabajo se incorporan elementos de identificación, se genera un lenguaje y un mensaje, se hace cultura.

Cuando nos percatamos del paso del tiempo, de las diferentes culturas y de los acontecimientos históricos, caemos en la cuenta de que el hombre desde el principio

de los tiempos tuvo la necesidad de expresarse, nos encontramos con que una de estas primeras manifestaciones fue el Dibujo mismo, no queda más que asombrarnos de esta capacidad que sigue presente hasta nuestros días. Aquí nace la primera referencia en común entre Arte y Diseño, ambas actividades están ligadas a la expresión de una idea y un dibujo.

Hablar del Diseño implica hablar de quien lo realiza, el diseñador claro, ejerciendo su profesión puede llegar a una etapa de reconocimiento y de cierta fama, misma que podría coartar su labor y lejos de beneficiarlo le va poniendo trabas, esto por un lado en cuanto a las posibilidades negativas, pero también puede convertirse en proyectista o solo en reinterpretaor de diseños existentes.

Poco se ha hablado hasta el momento de lo académico en ambos ámbitos: Arte y Diseño, hay que recalcar que ya ha existido la intención de unir todas las artes, oficios y artesanías. Esto pasó en la Bauhaus, mediante la serie de experimentaciones que ahí se llevaron acabo.

Bajo este entendimiento y revisando lo que ha sido la historia del Diseño en el mundo, esta fue la única ocasión en la que se intentó unir el Arte con las artes aplicadas.

Lo que se pretendía en ese entonces era retomar la idea de hacer a un lado las distinciones convencionales de las “Bellas Artes y las Artes Aplicadas”.

Si hiciéramos caso a este modo de pensamiento y existiera de nuevo un giro en la enseñanza del arte y del diseño tendríamos como resultado un movimiento similar a la Bauhaus que nutriría nuevamente la sangre de los nuevos diseñadores y de los artistas en cuestión.

El Arte multimedia y el digital está siendo tratado con mayor interés por diseñadores, comunicadores, programadores e incluso ingenieros por la facilidad con que éstos ya manejan la tecnología que hace posible la elaboración de piezas artísticas. Los

artistas se encuentran también en la necesidad de abarcar muchos conocimientos, lo cual es otro punto en común con los diseñadores.

1.5 .- DIVISIÓN DE LAS ARTES

Desde luego existen uno o varios elementos que hacen posible la existencia y el reconocimiento de una obra de Arte: debe ser una propuesta que nos lleve a la contemplación, a la reflexión, pero sobretodo debe mover nuestras fibras más sensibles. El primer paso representa un fenómeno de reconocimiento entre la pieza y el observador. Esto es conocido como la “Existencia Fenomenológica” bajo la cual la obra es percibida por medio de los sentidos del observador.

Existe un acuerdo, que cito a continuación, mediante el cual se clasifica a todas las Artes existentes y a partir de ello se puede hablar o no de cierta disciplina, con esto se tiene el reconocimiento hacia el Diseño y se sabe que está considerado bajo un estatuto. La división de las artes existe de la siguiente forma:

Nueve artes características, forman, en el centro de su región humana, el núcleo de la nebulosa del arte: arquitectura, escultura, dibujo, pintura, danza, poesía, música, y, además, ese grupo complejo a menudo llamado artes menores (también se dice artes decorativas, artes industriales). Y es menester sumarles éste recién llegado, que ya nadie discute: el arte cinematográfico.³⁹

Dentro de esto hay dos factores positivos: Uno es saber que tiene un origen en cuanto a su clasificación desde su nacimiento. El segundo es que puede instaurarse en el bloque clasificatorio de las Artes Menores, a las cuales está relegado el Diseño Gráfico ya que entra en las Artes Industriales.

*Mientras la primera pincelada, el primer golpe de cincel o del buril, aún no se ha dado; mientras la primera línea no ha sido escrita, es discreto no decir todavía: la obra existe, ahí está.*⁴⁰

Del mismo modo se debe tomar en cuenta que en algunos casos se debe diferenciar al hablar

de autores y de intérpretes ejecutantes. Incluso existen como han existido siempre, artistas que solamente dan órdenes o que son guías en la ejecución, como son expresamente todos aquellos que dirigen o poseen un taller y que bajo ciertas circunstancias tienen personas a su cargo para desempeñar su actividad artística.

Lo que el artista representa en su obra puede o no ser real, el contenido de la misma es absolutamente libre, debe ser el creador absoluto del universo de la obra, por lo tanto tiene que ser liberarse en su acto creador, importante para las pretensiones de un diseñador que quiera hacer obra de Diseño-Arte.

³⁹ Souriau, Étienne,. *La Correspondencia de las Artes – Elementos de Estética Comparada*, México, Ed. Fondo de Cultura de México, 2011, p. 57.

⁴⁰ Ídem, p. 59.

Bajo esta observación el Diseño Grafico que puede ostentarse como artístico tendrá aquí mismo una cualidad importante, digamos que es un punto bajo el cual el diseñador debe poner especial atención, ya que de eso dependerá que su obra pueda clasificarse de forma diferente a una obra diseñística.

El objeto del arte es muy discutible, pero lo que sí sabemos es que debe contener una multitud de cualidades y entre ellas están las estéticas, las conceptuales, la originalidad, la reflexión, la calidad expresiva, etc.

*Ahora bien, pudiera ser –y conviene concederle toda su elocuencia a la objeción- que el acto y el éxito del arte consistieran únicamente, en hacernos columbrar, o esperar, algo que el arte no pudiera, ni definir, ni siquiera justificar.*⁴¹

Existe porque es una necesidad de expresión, al igual que lo es la comunicación, sin embargo la expresión que se logra con el arte va más allá, es de diferente calidad o incluso magnitud. La expresión mas compleja y con mayor alcance.

La siguiente definición descriptiva sobre el arte me parece de las más acertadas en esta búsqueda ya que conjunta varios aspectos y se condensa en una frase contundente:

*El arte, en este sentido (y esta definición caracteriza especialmente las bellas artes) consiste en encaminarnos hacia una impresión de trascendencia con relación a un mundo de seres y de cosas que nos ofrece únicamente por medio de una acción concertada de "qualia" sensibles, sostenido por un cuerpo físico dispuesto con vistas a producir tales efectos.*⁴²

De esta forma es que una obra contiene un sin fin de cualidades, temas, intenciones, expresiones, lenguajes y técnicas entre otros conceptos.

⁴¹ Ídem, p. 87.

⁴² Ídem, p. 90

Al mismo tiempo, una obra de Arte en cualquiera de sus manifestaciones debe contener un concepto de Arte por así decirlo, de esencia reconocible, una materia con la cual sea innegable su existencia y su autenticidad. Todo ello con el objetivo de que se haga evidente de manera universal.

Existe un aspecto que tiene importancia para la apreciación de una obra, que tiene que ver con los sentidos y es el siguiente: La Pintura, la Escultura, la Arquitectura, tienen en común que necesitan del sentido de la vista para su apreciación, por otro lado; la música y la poesía el oído. Con ello nos damos cuenta fácilmente que se otorga un carácter estético a dos sentidos por sobre los demás, la vista y el oído.

Una textura, un sabor, un olor especial que pueda despertar la admiración es algo con lo que también nos gusta como seres humanos contar, pero esto tiene que ver con la capacidad de admiración y sensibilidad personal.

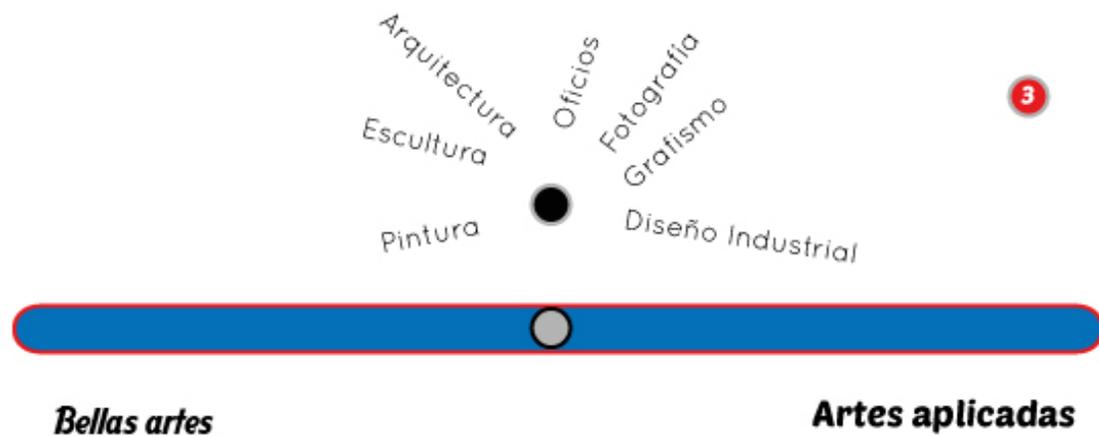
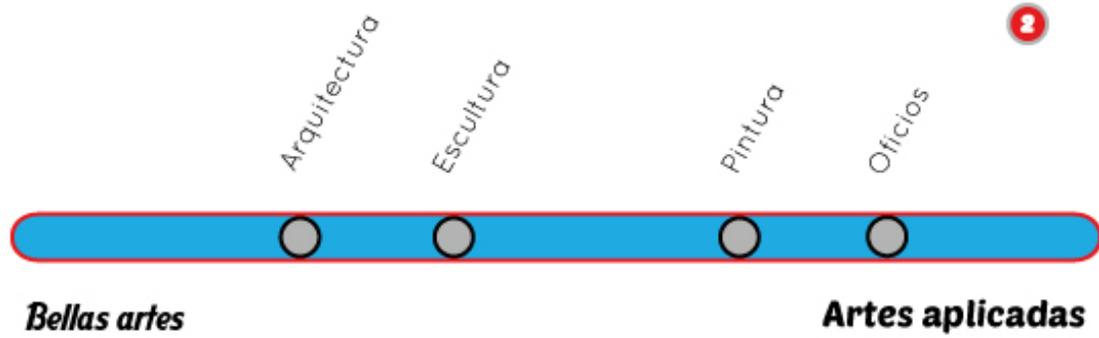
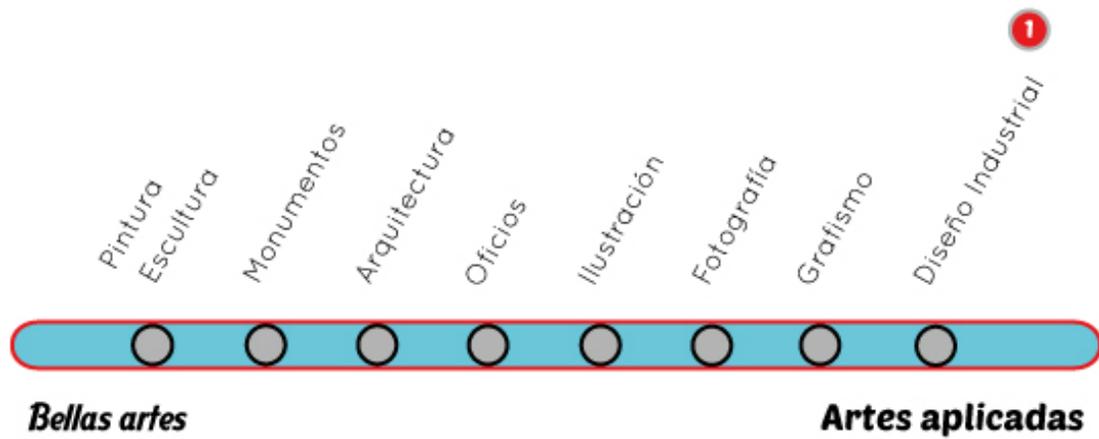
Teóricamente no hay nada que impida la inclusión de un sentido que no sea la vista o el oído para la apreciación, ni mucho menos para la creación de una obra artística, de hecho como mencioné han estado presentes y actualmente son más tomados en cuenta, sin embargo, no existe una disciplina artística que esté pensada exclusivamente para el olfato por ejemplo, ni para el tacto ni para el gusto. Lo más cercano que tenemos son aproximaciones a los sentidos faltantes, una especie de invitación. Es un gran tema que a mi entender no ha sido explotado y cuyas posibilidades son infinitas.

Existe una división de ellas que se basa en un principio que tiene una importancia especial y que es fundamental para la comprensión de las divisiones que han existido y existen actualmente de las Bellas Artes, este principio se caracteriza por identificar las que son “imitativas o representativas”, como son la Escultura, el Dibujo, la Pintura. Pero también existen otras que son llamadas “abstractas, musicales, subjetivas o presentativas” como la Danza, la Música o la Arquitectura.



* Círculo interno.- Artes de 1er. Grado (7 cualidades sensibles).
 * Círculo externo.- Artes de 2do. Grado.

▲ Artes relacionadas al Diseño.



- 1 Aspectos evaluativos contemporáneos
- 2 Aspectos prerrenacentistas
- 3 Aspectos y punto de vista Bauhaus.

1.6.- REVISIÓN AL MUNDO DE LA BAUHAUS.

Para comprender el origen del Diseño Gráfico es necesario hacer una revisión y afirmar ciertos puntos de la escuela alemana que dejó los fundamentos del Diseño moderno: La Bauhaus.

En la Bauhaus convivían en la formación de los integrantes de la institución dos áreas y actividades fundamentales, el Arte y la Artesanía, los conceptos que venían de un artista de la forma y la experiencia que venía de la práctica de un maestro artesano; de lo que resultó un profesional con una formación capaz de resolver problemas específicos y brindar soluciones funcionales y estéticas a la vez. Este profesional con el tiempo se conoció en la sociedad como: diseñador.

En un mundo donde la industrialización se estableció de manera global, en donde el nacimiento de la clase media tuvo un crecimiento y un poder adquisitivo, se tuvo la obligación de elaborar productos a bajo costo y a nivel masivo. Era necesaria toda la experiencia en el manejo de los materiales y la técnica que poseían los artesanos; también hacían falta los conocimientos y el nivel conceptual que podía lograr un artista para poder transmitir una idea y darle un sentido global a una creación y al final lograr que todo esto tuviera una salida y un proceso industrial, manejando la tecnología del momento, la maquinaria; para tener un producto que pudiera comercializarse de forma masiva.

Dentro de todo este universo convivieron tres ramas que con el tiempo volvieron a existir de forma independiente. El Arte, la Artesanía y el Diseño. La consecuencia de esta convivencia dio como resultado una serie de fundamentos importantes, se generó toda una escuela, tanto a nivel teórico, práctico y experimental, a partir de la cual se podía seguir construyendo.

Todo este conocimiento giraba en torno a propósitos específicos, lo que se generó fue una semilla que terminaría germinando décadas después.

El diseñador teniendo ahora este conocimiento podía crear algo, sin necesidad de un encargo, simplemente con el propósito de generar una pieza que llegará a tener un valor similar o equivalente al que tiene una obra de Arte. Siempre ha existido esta posibilidad y sin embargo pocas veces se ha explotado.

Comprender la formación de los primeros diseñadores y las características que los hicieron únicos en su tiempo es importante, esto servirá para poder hacer después un análisis dentro de las posibilidades que un diseñador actual tiene para incursionar en otra área, un área que en los inicios estaba muy presente, lo sigue estando, solamente que ahora el diseñador en su estado posmoderno y con la tecnología que lo envuelve no es capaz de visualizarlo con claridad, o al menos pocas veces es explotado, la posibilidad de insertarse dentro del mundo del Arte.

CONTENIDO

“No hay frontera alguna entre el arte industrial y la escultura o pintura, todo es uno: construcción”.⁴³

Existió un movimiento previo en Alemania antes de existir la Bauhaus , uno que surgió en contraposición al movimiento existente en Inglaterra, el llamado “Arts and Crafts”. A pesar de que se imitó el modelo inglés, a diferencia de ellos, los alemanes sí apoyaron la producción con máquinas.

Inglaterra y Alemania competían por ser la nación más industrializada; los alemanes llevaban ventaja hasta antes de comienzo de la Guerra Mundial en 1914 porque vivían un ambiente nacionalista; buscaban en el estilo, un lenguaje que los catapultara a nivel mundial. De esta forma y bajo las actividades de la Academia de Düsseldorf, la Escuela Superior de Berlín, la Escuela de Artes y Oficios de Stuttgart y una en Weimar fue que se dio el paso hacia la Liga de Talleres Alemana, la Werkbund, siendo ésta un esfuerzo por fusionar el Arte y la Economía.

⁴³ Droste, Magdalena., *Bauhaus, 1929-1923*, Alemania, Ed. Taschen, 1990, p. 18.

Algo importante que sucedía dentro de la Werkbund es que existía un esfuerzo por abarcar distintas actividades que cubrían casi la totalidad de su mundo artesanal. Había exposiciones, eran itinerantes, existían publicaciones a manera de catálogos anuales, además de colaboraciones con escuelas de Arte.

Hay que decir que entre toda esta actividad se desarrollaban a la par movimientos sociales como la emancipación de la mujer, grupos antisemitas comenzaban a formarse y a tomar fuerza, del mismo modo había comunas y cooperativas por doquier.

Para 1914 existía un entusiasmo general, mucha gente del mundo del Arte se alistaba para servir a su país.

Walter Gropius antes de ser el principal impulsor y cabeza de la Bauhaus, estando en la guerra como soldado, mandó cartas a varios lugares, uno de éstos fue al Ministerio del Estado del Gran Ducado de Sajonia, en ella demandaba una relación entre el comerciante, el artista y el técnico, justo como lo hacía la Werkbund.

Otra la dirigió al profesorado de la Escuela de Bellas Artes, en la cual solicitaba una ampliación para abrir una sección tanto de Arquitectura, como de Arte Industrial.

De esta manera se notaba el interés que tenía Gropius por mejorar la situación que reinaba en los sitios donde se realizaban este tipo de actividades. Siendo un admirador de los talleres medievales, su visión era única para su tiempo.

El gobierno le permitió a Gropius la administración de ambas escuelas, que operarían desde ese momento con el nombre de “Bauhaus Estatal de Weimar”. El 12 de abril se convirtió en director, con nombre y programa nuevo.

Mediante un manifiesto de la Bauhaus que se distribuyó en toda Alemania se hablaba del programa y la meta de la nueva escuela, que sería: *“artistas y artesanos debían levantar juntos la construcción del futuro.”*⁴⁴

Gropius no era el único que hacía algo por la situación de las artes y los oficios. En 1916

⁴⁴ Ídem, p. 17.

Wilhelm von Bodes, que para entonces era director general de los museos estatales de Berlín,

se había propuesto unir en una sola institución todas las academias de artes y oficios, junto con las Escuelas Superiores de Arte.

Dentro del programa de Gropius hubo otra gran influencia, la de Otto Bartning, que era miembro del Consejo del Trabajo para el Arte. En enero de 1919 publica el “Plan de enseñanza para Arquitectura y las Artes plásticas con base a la Artesanía”, la importancia radica en que en éste documento se declaraba que la Artesanía era el fundamento para dicha educación, además de que el modelo que adoptó posteriormente para su “Consejo de Maestros” se basaba en un punto que Bartning proponía.

Otra gran aportación basada en conceptos del mismo autor para el sistema de Gropius era la jerarquía de aprendiz-oficial-maestro. Ésta haría que todo tuviera sentido y mantuviera una armonía dentro de los talleres a lo largo de la historia de esta singular escuela.

Una vez lanzado el manifiesto, todos estos conceptos cobraron vida. A manera de principios fue que los mecanismos de acción tomaron poder y otro ejemplo de ellos es el siguiente:

*“La meta final de toda actividad artística es la construcción”.*⁴⁵

El manifiesto además cubrió una doble función, la declaración de sus principios era una y la otra era informar sobre el programa educativo, las condiciones de admisión y los objetivos de la misma.

En el programa que se propuso, el alumno obtendría una instrucción en la Artesanía, el Dibujo y la Ciencia. Como se puede apreciar, fue un intento desde el inicio por convivir entre actividades y gremios diferentes para dar como resultado una persona con una preparación totalmente especial; nueva y completa.

⁴⁵ Ídem, p. 22.

Cuando inauguraron las actividades se habían matriculado 150 alumnos; una población mixta que contenía la mitad de mujeres y la mitad de hombres. Muchos de ellos llegaban directamente de la guerra esperando dar un nuevo sentido a su vida. Bajo el sistema que se proponía, Gropius sugirió para las clases maestros en lugar de catedráticos. A los alumnos se les conocería bajo el nombre de aprendices que, con el paso del tiempo y dependiendo de las habilidades mostradas a nivel individual podían llegar a ser oficiales, incluso obtendrían un nivel más: el de joven maestro. Para que esto sucediera, el Consejo de Maestros tendría el poder y la responsabilidad sobre estos nombramientos.

En cada clase habría un binomio decisivo, la clase sería impartida y sería compartida por dos personas, un maestro de la forma y uno de Artesanía. Para Gropius, de esta manera se tenía que vencer la arrogancia y la rivalidad que existía entre ellos.

Para la plantilla de maestros se contó en un principio con verdaderas eminencias, de esta forma llegaron a la Bauhaus el pintor y docente Johannes Itten, el pintor Lyonel Feininger y el escultor Gerhard Marcks. A pesar de que eran personajes conocidos debieron ajustarse a los propósitos de la escuela; así impartieron clases que no tenían que ver todo el tiempo con su quehacer como artistas.

El Consejo de Maestros invitó de igual forma a Paul Klee, a Oskar Schlemmer y a Lothar Schreyer.

Las clases se complementarían con Dibujo del desnudo, Dibujo técnico y conferencias, mismas que al poco tiempo desaparecerían.

Un punto que hay que destacar es que los grandes genios del momento componían el plantel de enseñanza, todas sus clases giraron en torno al mismo concepto que se había establecido desde la concepción de la Bauhaus. De esta forma, todos los maestros harían aportaciones y se encargarían de tareas que no corresponderían directamente a sus actividades. Se pensaba de manera profunda que con este hecho se devolvería a la vida cotidiana la presencia del Arte. La interdisciplina era una de sus mayores riquezas. En este sentido había nacido un cambio completo de pensamiento,

sin dejar de lado las actividades creativas y particulares de todos estos miembros destacados de la planta docente.

Itten, profesor de la Bauhaus, muestra en sus clases el carácter único de enseñanza que se desarrolló en este plantel.

Itten insistía que sus alumnos realizaran el trabajo sobre principios pedagógicos para hacerlos trabajar sobre parejas de opuestos. Les hablaba acerca de la intuición y el método, sobre la capacidad de vivencia subjetiva y la capacidad de reconocimiento objetivo. Eran situaciones complejas, pero para lograr óptimos resultados al iniciar la clase los hacía entrar en estados mentales y físicos de relajación y después continuaba con los objetivos de su curso.

Las horas de la asignatura se repartían entre tres temáticas mayormente: el bocetaje de la naturaleza y la materia, el análisis de los viejos maestros y la clase de desnudo. Con esta formación daría a sus alumnos bases firmes para continuar dentro del sistema y la visión de la Bauhaus, tanto así que su cátedra se convertiría en un curso de introducción de la escuela.

La lección de bocetos de la naturaleza y materia tenía como propósito educar y refinar la sensibilidad de los alumnos por la materia, haciendo que fueran capaces de reconocer el carácter contradictorio de los materiales o lo que fuese esencial.

Dentro de los tres temas en los que se enfocaba Itten, insistía en el reforzamiento del aprendizaje de contraste y la enseñanza de la forma y color. Como si hubiera una enseñanza inconsciente dentro de la enseñanza y por lo tanto efectiva. Ejemplos con los que trabajaron todo el tiempo son: claro-oscuro, redondo-aristado, grande-pequeño, áspero-liso, etc.

Estas clases tenían la finalidad de dejar en los alumnos una sensibilidad sobre los materiales; todo esto era el entrenamiento y preparación de sus alumnos para el ingreso del trabajo en el taller.

Para la clase de la forma se iniciaba con las figuras elementales como el círculo, el cuadrado y el triángulo, sin embargo, a cada una de estas formas se le atribuía un carácter determinado y eran los siguientes:

El círculo era “fluido y central”, el cuadrado “sereno” y el triángulo “diagonal”.

Mediante estos significados se daría juego a dinámicas interminables por el carácter o simbología que se les había asignado.

Si hacemos una comparación con los sistemas que existían en las academias tradicionales, nos encontraremos con que ellas basaban su aprendizaje en el modelo de adquirir las habilidades necesarias por medio de la copia, mientras que Itten enseñaba desde un principio leyes del color, composición y configuración. Itten daba estos conceptos del Arte ya separados, haciendo de esto una metodología de enseñanza que ha sido replicada por los sistemas educativos contemporáneos dentro del Arte y del Diseño.

Itten buscaba de forma intencional en su enseñanza llegar hasta el interior de la persona, de tal forma que sus alumnos fueran capaces de encontrar y desarrollar desde el principio de su instrucción su propio ritmo para que tuvieran una personalidad armónica.

También hay que decir que Itten era un entusiasta y seguidor de la enseñanza Mazdaznan que se componía de hábitos y prácticas diversas, desde la alimentación vegetariana, el ayuno, reglamentaciones sanitarias, ejercicios de respiración y la educación sexual por citar algunos ejemplos.

Como podemos ver, Itten lograba la conexión de sus alumnos con su ser interno y de esta forma en palabras de Gertrud Grunow, que tenía una clase de “teoría de la armonización”, su intención era “adentrarse en lo inconsciente y un alejarse de lo inconsciente y, como tal, un trabajo incontrolable”.⁴⁶

⁴⁶ Ídem, p. 33.

Walter Gropius consideraba que para todas las clases se debía contar con maestros capacitados, de esta forma se aseguraba un prestigio y se lograría un alto nivel de enseñanza.

Uno de los aspectos con los que lidiaría Gropius todo el tiempo en el que mantuvo con actividad la escuela era el tema financiero. La guerra había acabado con gran parte de los mobiliarios que existían para los talleres, de forma que poco a poco el inventario iría creciendo.

La formación en los talleres era algo que se mantendría bajo estrecha observación y vigilancia por parte de Gropius y del Consejo de Maestros.

A partir de octubre de 1920 el semestre de preparación de Itten sería obligatorio para todos, de tal forma que había que superar esta etapa para acceder a los talleres.

Otra reforma que se impuso tempranamente era que en cada taller sería impartido por dos personas al mismo tiempo, un maestro para la clase de la forma y otro de Artesanía. Esto daría como resultado que cada aprendiz desarrollara su propio Diseño teniendo como guía a estas dos personas dentro del taller.

Con ello se lograría el propósito del modelo educativo bipolar.

Gropius escribía sobre esto mismo lo siguiente:

“Era necesario trabajar bajo dos profesores distintos, pues no había artesanos con suficiente fantasía para dominar los problemas artísticos, ni artistas con suficientes conocimientos técnicos para dirigir un taller. Primero había que educar a una generación que fuera capaz de unir ambas características”.⁴⁷

Para complementar la formación integral de los alumnos, existía una gama de opciones intersemestrales y, como una actividad complementaria. Había conferencias sobre historia del Arte impartidas por Bruno Adler, literato y editor, así como de Wilhelm Koehler, director del Museo Provincial de Weimar.

⁴⁷ Ídem, p. 34.

También existieron actividades a las que Gropius convocaba a maestros, trabajadores, alumnos y público en general. Se conmemoraban festividades y actividades que los propios alumnos representaban.

Gropius se esforzaba por crear un ambiente agradable, además de preocuparse por proporcionar ropa y alimento gratuito cada vez que podía. Los alumnos podían ganar un marco por su participación en el teatro porque la situación económica que se vivía en el país era de gran pobreza.

Cuando se dio a conocer el manifiesto de la Bauhaus se trazaron objetivos generales como: “un nuevo Arte constructivo”, la “gran construcción”. Gropius creía firmemente en ellos desde el principio.

Con base en estos principios había también una intención de incorporar la formación arquitectónica dentro de todo este marco, no existió desde el principio pero se fue incorporando poco a poco dentro de la formación y la visión de la Bauhaus, para ello Gropius buscaba establecer una colonia dentro de la propia escuela. El ideal era vivir y trabajar dentro

de la misma comunidad.

La escuela estaba llena de ideales, pero al mismo tiempo había convicciones fuertemente arraigadas, tal es el hecho de que en las conferencias de “distribución espacial” se hablara de “la llegada de un contrapunto a las Artes plásticas”, conferencias impartidas por Gropius y apoyadas por Itten y Gertrud Grunow. Esto nos habla de la intención y la voluntad de dar un giro y una aportación al mundo de las artes.

A los dos primeros años de existencia de la escuela se había validado y había encontrado un lugar como institución. En los mismos talleres que tardaron un año en equiparse, el modelo educativo que se proponía se había acreditado.

Johannes Itten poco a poco perdió fuerza con cada cambio en la Reforma de la escuela, en gran parte se le fue haciendo a un lado dado que por fuera de la institución era visto con ojos inquisidores, de hecho con su partida se había perdido el peligro de sectarización. Sus métodos de enseñanza eran especiales, pero sobre todo sus creencias espirituales eran las que provocaban problema y descontento. Era un maestro que tenía poder dentro de la Bauhaus y muchos adeptos. Se puede decir que era el alma de la Bauhaus, mientras que el cerebro siempre sería Gropius.

Itten y Gropius tuvieron un fuerte enfrentamiento que nunca pudieron superar, la partida de Itten se convirtió en una realidad.

En general había una población tolerante dentro de la escuela, pensamientos y creencias de todo tipo cohabitaban dentro de los salones y talleres. Lo mismo convivían anarquistas, reformadores, esotéricos, que críticos de la cultura.

También los alumnos tenían a sus representantes dentro del Consejo de Alumnos.

No había intención que no existiera desde lo propuesto en el manifiesto, simplemente fue un esfuerzo que recogieron y maximizaron los alumnos y profesores. Todo giraba entorno a las palabras y conceptos de Artesanía, construcción y comunidad. El resultado de estas acciones dieron como fruto unos de los puntos obligados dentro de la Historia del Arte; artistas y artesanos trabajando con un fin común.

*La idea de que la escuela debía ser productiva había sido desde el principio parte del concepto de Gropius. Este punto había de diferenciarla de otras escuelas. Ahora podían dedicarse una serie de alumnos, que durante dos años habían recibido una educación artística y artesana, a la fijación de este objetivo. A los más hábiles de estos alumnos, que ya se habían sometido al examen de oficial, se les ofrecía trabajo pagado.*⁴⁸

La Bauhaus había conseguido un crédito del gobierno desde el principio, en 1922, crédito bajo el cual la escuela estaba condicionada a una exposición al siguiente año.

⁴⁸ Ídem, p. 54.

Los talleres debían de ser productivos.

Gropius tuvo la idea inicial de que la escuela fuera provechosa, así como también lograr la independencia económica del estado; por esta razón, la Bauhaus tuvo como meta elaborar formas convenientes para la industria que cubrieran las necesidades de la época.

Lo siguiente para la Bauhaus sería el periodo de elecciones en 1924; esto traería como consecuencia una de las viejas posibilidades de cierre para la escuela, los partidos conservadores promovían la idea de que en la Bauhaus existían tendencias e ideales comunistas y bolcheviques; bajo este pretexto el 20 de mayo de 1924 el ministro de cultura y el primer ministro Richard Leutheußer le comunicaron a Gropius que había llegado el fin:

el presupuesto que se había asignado originalmente para la operación de la escuela de repente se había reducido a la mitad.

Muchos fueron los avances logrados en esta primera etapa de la Bauhaus:

La Bauhaus de Weimar se había desarrollado con bastante éxito durante los seis años de su existencia.

El “sistema de dos maestros”, integrado por el engranaje de teoría y práctica, había demostrado su eficiencia. La Bauhaus elaboró en estos años una serie de soluciones estéticas

que determinarían el diseño de las décadas de los veinte y los treinta.

Tipo, norma y función se convirtieron en los talleres en los conceptos guía de la búsqueda estética. Formas y colores elementales continuaron siendo una base importante de la labor creadora, de modo que finalmente surgió, contra las previsiones de Gropius, algo así como un “estilo Bauhaus”.⁴⁹

Económicamente la Bauhaus no podía sostenerse de manera independiente en esos momentos, los diseños y los avances cosechados durante esos años no verían frutos de manera inmediata, todo sería a largo plazo.

Gropius propuso la formación de una Sociedad Limitada como respuesta a la amenaza de cierre, sin embargo, esta misma sociedad se tuvo como propósito la

⁴⁹ Ídem, p. 114.

responsabilidad del trabajo productivo que se llevaba a cabo en la escuela.

Ante la realidad del cese de actividades en Weimar, los maestros fueron poco a poco revocando los contratos con el estado. La fama de la escuela hizo que otras ciudades se interesaran por ser su sede central. Existieron varias posibilidades, sin embargo, la ciudad de Dessau, que se caracterizaba por la construcción de máquinas, fue la que se eligió por la comunidad de maestros. Una vez tomada esta decisión el traslado se hizo posible.

Dentro de las primeras acciones en esta nueva ciudad por parte de Gropius hubo una que tomó mucha fuerza desde el inicio: se trataba de la construcción de viviendas, el origen de este proyecto giraba en torno a las ideas de tecnificación y racionalización dentro de la construcción, un sistema que hasta entonces no existía. La ciudad de Dessau recibió esta propuesta y pronto comenzó el encargo de una colonia modelo. La colonia Törten. Gropius demostraría bajo este encargo innovaciones de todo tipo y una de las más importantes sería el concepto de la industrialización de la construcción, logrado a partir de la planificación del empleo de material prefabricado y la estandarización.

La arquitectura fue para esta segunda etapa de la Bauhaus, el eje creador. El nuevo edificio escolar y las casas para profesores se convirtieron en un ícono de la arquitectura moderna en Alemania.

Con la apertura del nuevo edificio escolar, Gropius obtuvo el permiso titular a la Bauhaus como “Escuela Superior de Diseño”. Este simple nombramiento sería todo un acontecimiento dentro de la historia del Diseño en todo el mundo.

Los objetivos de la Bauhaus eran continuamente reajustados a la cambiante realidad. Ahora, tras el traslado de la Bauhaus a Dessau (1925) y de Gropius a su nueva casa (1927), llevó a cabo con renovada energía, nuevos y profundos cambios.

⁵⁰

⁵⁰ Ídem, p. 134.

Dentro de los ajustes realizados en Dessau en cuanto a las materias, llamaba la atención la reducción a seis: carpintería, metal, pintura mural, textil, grabado e impresión y escultura. Para 1925 cuatro de esos talleres eran dirigidos por “jóvenes maestros” (antiguos alumnos).

Los planes de estudio se enfocaban ahora en la intención de hacer de la Bauhaus una escuela económicamente productiva, esto se lograría siguiendo una base que venía de Weimar, la división del trabajo del taller en dos secciones: la formativa y la productiva.

La Sociedad Limitada que anteriormente había propuesto Gropius en otro momento, para este tiempo era ya una realidad.

En las primeras actividades también se encontraría la impresión de catálogos de modelos, con los productos más importantes de la Bauhaus, compuesto por una descripción y fotografías de los mismos.

*Con ello la Bauhaus no sólo era una escuela comunal, sino que se equiparaba a las tradicionales academias, escuelas técnicas superiores y escuelas de artes y oficios. Ahora se prescindía también de la denominación artesanal de aprendiz, oficial y maestro, aunque los estudiantes seguían recibiendo, en parte, el certificado de estudios en las cámaras de artesanos. Se llamaban simplemente “estudiantes” y los maestros se convirtieron en profesores.*⁵¹

Con esto percibimos que la Bauhaus trajo consigo cambios representativos, incluso desde el nombramiento de sus elementos.

En un prospecto impreso en 1927 se reordena toda la docencia. En primera línea se menciona la arquitectura, a la que se subordinan “construcción y equipamiento interior”. Aquí se incluían los talleres del metal, textil, de carpintería y de pintura mural. Como segundo grupo autónomo se nombra la publicidad. Con ello se alude al antiguo taller de grabado, en el que se incluye la escultura y, más tarde, la fotografía. El teatro no había podido nunca exigir tanto espacio en un programa oficial como tenía en éste.

*Otra novedad más la constituye el “Seminario de formación pictórica y escultórica libre”, nombrado en último lugar, que enmarcaba las clases de “pintura libre” de Klee y Kandinsky.*⁵²

⁵¹ Ídem.

⁵² Ídem, p. 135.

LAS CLASES DE LA BAUHAUS DURANTE EL PERIODO EN DESSAU

Un elemento que en estos primeros momentos de la Bauhaus en Dessau tuvo gran repercusión en la esfera organizacional, fue el nombramiento de Hannes Meyer, arquitecto suizo, como director de la sección de arquitectura.

Al final de los estudios de arquitectura a los alumnos se les otorgaba un diploma, Este hecho se incorporaría también para las demás especialidades.

Políticamente la Bauhaus sobrevivía a pesar de todo, sin embargo, rápidamente se formaron grupos de oposición entre los ciudadanos. De esta manera la Bauhaus poco a poco iba perdiendo el respaldo que había obtenido de la ciudad de Dessau.

Internamente para combatir esta situación, los esfuerzos se enfocaban en lograr una imagen positiva; para todo esto contribuyó en gran parte la reinstauración del “Círculo de Amigos” que se había conformado en Weimar. El círculo se encargaba de realizar donativos, parte de los cuales financiaron la revista *bauhaus* que vio su salida en 1926, aparte de los donativos compraban productos de la Bauhaus y se encargaban de la organización de diferentes actos en los que se involucraba a la escuela.

En Dessau, tras la partida de Johannes Itten, el curso preparatorio pasaría a manos de Josef Albers, duraría un año y traería consigo varios cambios. El objetivo del curso fue tener un mejor rendimiento en el taller, de tal forma que la preparación sería de tipo técnico-artesana;

para lograr este objetivo el programa tendría visitas a fábricas y a artesanos. Se tuvieron

actividades concretas, así como también metodologías que cubrieron lo que se esperaba del curso: utilizar los materiales con economía y con creatividad.

Albers retomó, como es de suponer, elementos del curso de Itten –los estudios de materiales, por ejemplo-, pero bajo una nueva sistematización, como ejemplifican los estudios de materia. A partir de 1927 los alumnos no podían trabajar con cualquier material, sino en secuencia fija, primero con cristal, luego con papel y, por último, con metal: el primer mes sólo con cristal, el segundo sólo con papel, y el tercero con

*materiales que, según las investigaciones de los propios alumnos, estuvieron emparentados. En el cuarto mes se permitía a los estudiantes elegir libremente los materiales.*⁵³

Por otro lado, las clases de los “estudios de la forma” seguían orientadas a explorar la forma en el espacio. Estas clases estaban a cargo de Moholy-Nagy en 1924.

Paul Klee era el encargado de dirigir los estudios de los alumnos durante el segundo semestre, se enfocaba en un curso que había desarrollado durante la estancia en Weimar: “enseñanza de la forma pictórica”. El curso incluía la enseñanza del color que tenía una demostración en la esfera cromática.

En 1927 Klee amplió sus actividades al hacerse cargo de la clase de la forma de las tejedoras.

En ese mismo año bajo su propia iniciativa impartió el curso de pintura libre.

Klee tuvo un método bajo el cual desarrollaba las tareas en clase con la ayuda de libros especializados. Este continuo desarrollo de tareas servía para la ejemplificación de la composición en superficies y aplicación del color.

*Al igual que en la Bauhaus de Weimar, el arte libre de Klee y sus elaboraciones para la clase mantuvieron un continuo movimiento. Klee tenía al principio la esperanza de poder unificar en un sistema cerrado sus experiencias y los resultados de su trabajo. Pero sus intentos se ampliaron a una “interminable historia natural”, cuyos resultados procedían en igual medida de la ciencia y de la práctica artística, dos campos que no pueden constituir ningún sistema unitario.*⁵⁴

Las clases de Kandinsky se enfocaban en los estudios del aprendizaje del color. Se impartían durante el segundo semestre y el superior, formando parte del curso obligatorio.

El curso de pintura libre lo impartió al igual que Klee en 1927.

El sistema de Kandinsky se basaba en la repetición de ejercicios tanto para aprendizaje del color como para Dibujo analítico.

⁵³ Ídem, p. 140.

⁵⁴ Ídem, p. 145.

La dirección de Meyer exigía exponer las clases a la crítica, lo cual Kandinsky se tomaba muy en serio y se esforzaba por tomarlas en cuenta. Bajo esta actividad los estudiantes tenían la libertad de exponer los problemas de trabajo en los talleres.

La metodología de las clases de Kandinsky para sus clases fue la siguiente:

*Podemos dividir las tareas de la clase de Kandinsky en cuatro grandes grupos: sistemas de color y secuencia, correspondencia entre color y forma, interrelaciones de los colores; color y espacio. Se partía normalmente de los colores primarios rojo, azul y amarillo, así como del negro y el blanco. Kandinsky se orientaba en la teoría del color de Goethe, en la que la pareja cromática azul-amarillo es considerada la de más fuerte oposición.*⁵⁵

Los talleres en Dessau sufrieron cambios drásticos, se eliminaron los que se pensaron que no eran efectivos económicamente, de tal manera que quedaron fuera los talleres de vidrio, madera y piedra. En lugar de ellos se instaló un nuevo taller de reproducción gráfica, el taller de impresión, se convirtió en un recinto para el que los alumnos y profesores orientaran sus esfuerzos hacia el trabajo creativo.

Este taller de textil estaba dirigido por Gunta Stölzl que preparó para esta etapa en Dessau un nuevo sistema educativo.

El taller de impresión recibió el nombre de “taller de impresión y publicidad”. Contaba con cajas de grafía gótica de muchos grados y tamaños, un minerva y una impresora de papel continuo.

*En estos años se produjeron en la Bauhaus no sólo nuevos diseños industriales en muebles, metal, textil e impresión sino que se desarrollaban al mismo tiempo nuevos cauces educativos y se preparaban nuevas profesiones, cuyo alcance se situaba en torno a la línea de contacto entre diseño y técnica en el más amplio sentido.*⁵⁶

Este taller fue de suma importancia para el mundo del Diseño Gráfico ya que en él nació como profesión:

⁵⁵ Ídem, p. 145.

⁵⁶ Ídem, p. 147.

Todos los impresos, carteles y folletos publicitarios que necesitaba la Bauhaus se elaboraban, por supuesto, en la imprenta de la Bauhaus, según diseño de Herbert Bayer o de los estudiantes. Así pues, diseño y realización dependían de una sola persona, lo que permitió “estructurar los requisitos para una nueva profesión: el diseño gráfico.”⁵⁷

Bayer consideraba que los conocimientos que existían acerca de la publicidad psicológica o como se le conocía entonces “sistemática de la publicidad” y “efectos de la conciencia”, debían de formar parte del programa educativo. La insistencia de Bayer en el apoyo en la ciencia sentó las bases de apoyo que el Diseño Gráfico tiene en otras disciplinas.

Una descripción detallada del manejo de estas clases sobre el taller de impresión y publicidad puede revisarse en la siguiente cita:

Estilísticamente pueden encuadrarse los trabajos realizados en esta época como tipografías “nuevas” o “elementales”, introducidas en la Bauhaus por Moholy. Sus colores de impresión son el rojo y el negro; una tipografía informal (grotesca, más tarde también futura), trabajo con fotos y material tipográfico como puntos, líneas, bandas y tramas, son elementos de esta tipografía. La distribución en la superficie ya no se orienta en la simetría, sino en la significación de las palabras, y puede ser oblicua o vertical.”⁵⁸

En estos talleres los objetivos fueron aún más visionarios, los esfuerzos se orientaron a la enseñanza de profesiones, algo totalmente nuevo, los alumnos recibirían aquí este tipo de educación.

⁵⁷ Ídem, p. 148.

⁵⁸ Ídem, p. 148, 151.

CAMBIOS E INICIO DEL DECLIVE PARA LA BAUHAUS ALEMANA

Existió un cambio importante a nivel académico sobre la conceptualización de los procesos creativos para el diseñador. Este concepto se publicó en la *revista bauhaus* y tenía que ver con la visión distinta que los artistas tenían en ese momento sobre el proceso creativo, en el cual, las formas y los colores básicos son estudiados de cierta forma, en cambio, para los diseñadores el proceso creativo tenía que ser adoptado bajo una conceptualización de las formas industriales, es decir, la comprensión de trabajo bajo el entendimiento del orden de la maquinaria.

El éxito comercial para los productos Bauhaus no se había conseguido y dentro del análisis que con el tiempo se ha hecho, muchos investigadores han llegado a la conclusión de que se debió a dos factores: se ha considerado que los productos estaban en una etapa temprana para poderlos realizar de manera industrial. La otra causa es que para el entendimiento de la gente común sobre el mercado, los productos eran demasiado modernos.

Dentro de estos cambios estuvieron los estructurales, los administrativos, los económicos y los administrativos, sin dejar de ignorar el momento que Alemania vivía social y políticamente como parte de un contexto.

En lo que concierne a lo administrativo y estructural, se inauguró la división de construcción a cargo del profesor Hannes Meyer, el mismo que tiempo después relevó a Gropius. Meyer instaba a los estudiantes a tener una visión social de la arquitectura y los motivó a seguir trabajando en los talleres y aumentar la productibilidad en ellos.

La condición financiera era muy limitada, como parte de la resolución al problema, Gropius propuso recortar el salario de los maestros, para ello les planteó renunciar en un diez por ciento a favor de la Bauhaus.

Gropius por su parte tomó la decisión más radical en la historia de la Bauhaus que hasta el momento había tomado, hizo del conocimiento de todo mundo la intención de dejar el puesto como director, la cual se dio a conocer en enero-febrero de 1928. En ese momento la escuela pasaba por el momento de mayor prestigio y de mayor fama a nivel internacional.

Gropius argumentó su decisión de dejar el puesto como director bajo la premisa e intención de volverse a dedicar a la construcción.

Bajo la dirección de Meyer la estructura interna se reconstruyó de la siguiente forma:

- 1.- *Amplificación de la instrucción básica.*
- 2.- *Para los estudiantes que ya trabajaban en los talleres se repartía la educación entre los dos polos, el artístico y el científico. El estudio se había prolongado ahora a siete semestres. Lo novedoso era la clara división entre arte y ciencia, así como la tendencia científica del diseño, que Meyer aseguró gracias a una serie de nuevos profesores y profesores invitados.*
- 3.- *Meyer subdividió la sección de arquitectura en aprendizaje y ejercicio de la construcción, fijando la duración del estudio en nueve semestres. Aunque al principio pequeña, ésta era la más importante sección de la Bauhaus. En torno a ella se organizaban todas las secciones.*
- 4.- *Meyer reguló de nuevo la base financiera de los talleres y reorganizó el trabajo interno de tal modo, que aumentarían los ingresos tanto de los estudiantes como de la Bauhaus. En conjunto se amplió la producción.*⁵⁹

Como puede apreciarse en esta lista de innovaciones, Meyer encauzó sus cambios hacia una visión productiva y a la adopción de una mentalidad industrializada.

La fusión de los tres talleres tenía como propósito la dirección hacia las necesidades populares, dentro de los aportes más grandes realizados por Meyer fue la integración de la división de publicidad, para la cual se estimaba la participación de diferentes actividades como la propaganda, fotografía, exposiciones, escultura e impresión.

*Cada taller se componía de un director, un maestro técnico, los estudiantes y los llamados colaboradores. Los colaboradores eran los estudiantes que tenían la obligación de trabajar ocho horas diarias, obtenían una paga y no abonaban cuotas de matrícula.*⁶⁰

⁵⁹ Ídem, p. 171.

⁶⁰ Ídem, p. 174.

Las ganancias y las licencias las compartían maestros y estudiantes, de esta forma muchos alumnos pudieron pagar por sus estudios.

La meta social del trabajo fijada por Meyer hizo que la Bauhaus desarrollara modelos para la gente, una meta que operaba bajo la idea de colocar sus productos en los amplios sectores de la población, casi de forma anónima. El Diseño de esta forma podría llegar a la vida cotidiana. De este modo de pensamiento surgió el lema “necesidades populares en vez de lujo”.

Meyer instauró también una nueva metodología para la forma de trabajo: la investigación previa que se hacía sobre el carácter del producto, antes de iniciar la actividad creativa se modificó para elaborar una investigación sistemática sobre las necesidades de consumo. Los conceptos que se asentaron en este momento sobre la metodología del Diseño llegaron de esta forma a nuevos principios que pueden ser rastreables hasta nuestros días.

Dentro de los progresos que se instauraron dentro de la dirección de Meyer destacan los siguientes: En primer lugar su constante preocupación por hacer parte del sistema todos los conocimientos sociales y de ciencia que se tenían disponibles para ese tiempo. Además de integrarlos a los talleres. En segundo lugar, se ubicó en segundo término el sistema de trabajo basado en el empeño sobre la forma y los colores básicos; ahora el enfoque se centró en el estudio de la utilidad de los objetos, la competencia de sus propios precios y hacia las personas a las que iban dirigidos sus productos.

En tercer lugar está el ideal cooperativista que giraba entorno a conceptos como la estandarización, la cooperación y el equilibrio armónico entre individuo y sociedad. Mismos conceptos que los estudiantes comunistas tomaron y politizaron.

La siguiente etapa de la Bauhaus se conformó bajo un ambiente provocativo que se desencadenó ante la destitución de Meyer. Bajo este contexto comenzó la actividad

directiva de Mies van der Rohe quien inició las actividades de elección de un nuevo director, cargo que muy poco tiempo después él mismo ocuparía.

Mientras Gropius y Meyer establecieron la estructura del trabajo de la Bauhaus bajo un gran contexto social, van der Rohe hizo a un lado este enfoque para pasar a un propósito diferente direccionando sus esfuerzos hacia la enseñanza artesana, técnica y artística.

La Arquitectura constituía el centro del programa y el estudio se redujo a seis semestres.

Los talleres sufrieron algunos cambios, la sección de montaje instituida por Meyer de metal, carpintería y pintura mural siguieron funcionando así, el taller textil y publicitario se conservaron en un funcionamiento independiente. El taller de foto ahora se separó, anteriormente con Meyer pertenecía al taller de publicidad. El “arte libre” se siguió instruyendo de la misma forma y en condiciones equitativas.

Aquellos que ya tuvieran en su haber una educación equivalente podían terminar aquí su carrera, especialmente si elegía arquitectura. Al final de cada semestre, a la vista de los trabajos elaborados y expuestos, se fijaba la materia de estudio para el semestre siguiente. Se suprimió definitivamente el certificado de estudios.

En conjunto, las clases sufrieron una considerable transformación, el decurso diario estaba reglamentado y los estudiantes debían hacer prácticas en las vacaciones.⁶¹

Estas innovaciones modificaron la forma de funcionamiento de la Bauhaus y se puede percibir el enfoque antes descrito en la intención de dar validez y seguimiento a estudios de la gente del gremio artesanal que llegaba a la escuela. Las clases habían sufrido un cambio considerable en esta tercera etapa de la Bauhaus.

Lo más radical apareció en el cese de contratos con que contaba la escuela, de tal forma que los estudiantes ya no tuvieron la posibilidad de obtener ingresos durante sus estudios.

La producción independiente había terminado y a Mies van der Rohe solo le interesaba realizar modelos para la industria.

⁶¹ Ídem, p. 206.

Anteriormente el taller de Publicidad tenía la tarea de la organización y realización de exposiciones. Van der Rohe eliminó este encargo y se encargó de instaurar en el taller un curso sistemático que duraría un año solamente durante el semestre de invierno de 1930-1931.

Fue muy importante la práctica y los ejercicios realizados en este taller sobre los cuales existía la consigna de combinar los textos con material fotográfico. De igual forma existieron ejercicios en los que se dibujaba sobre espacios tridimensionales en perspectiva; de esta manera los estudiantes tendrían que familiarizarse en dibujar sobre superficies y con espacios tridimensionales.

Dentro del programa de Publicidad estaba el curso de escritura de Joost Schmidt que se impartía desde 1925, el cual podían cursar alumnos de otras especialidades.

*Schmidt entendía la publicidad como comunicación e información. La publicidad debía “convencer mediante una representación gráfica de hechos, de datos económicos y científicos”, y no ser propaganda y persuasión.*⁶²

Su punto de vista, que a la vez pudo ser transmitido a muchos alumnos fue definitivo. Era una conceptualización y comprensión diferente de la Publicidad a la que se estaba acostumbrado en esa época.

Para el taller de Fotografía que formaba parte en un principio del taller de Publicidad, aunque se mantuvieron por separado, tenían que ver en muchas actividades entre uno y otro, ya que la Fotografía estaba siendo un elemento fundamental para la elaboración de cualquier anuncio publicitario.

Dentro del taller hubo dos puntos de vista que imperaron, el de Moholy-Nagy que encaminaba sus esfuerzos a la fotografía productiva y de iluminación. El otro punto de vista era el de Peterhans quien poseía el enfoque artístico del medio y quien opinaba lo siguiente: “la técnica fotográfica es un proceso de meticulosa pormenorización a partir de medios tonos”.⁶³

⁶² Ídem, p. 220.

⁶³ Ídem, p. 222.

FINAL DE LOS TIEMPOS DE LA BAUHAUS EN DESSAU

Fue el partido nacionalsocialista el encargado del cierre de la escuela en Dessau, una de las consignas del partido durante las elecciones municipales y parlamentarias de Dessau consistió en la lucha contra una Bauhaus a la que se le incriminaba como “bolchevique”.

Wilhelm Frink, Ministro de Interior y Educación que pertenecía al partido nacionalsocialista ejerció su poder luchando contra el Arte y cultura modernos desde 1930.

En el Arte a nivel nacional en Alemania se enaltecía y se valoraría un Arte que representara lo

heroico y un compromiso racial.

*No fue hasta 1934 cuando lo moderno llegó a contar con el pleno rechazo nazi por ser “anti-alemán”, “anti-arte” y “bolchevique”.*⁶⁴

De un momento a otro el panorama general de la Bauhaus había encarecido sus posibilidades de subsistir ante un medio ambiente tan hostil para la escuela.

Ante el inminente cierre en Dessau Van der Rohe tuvo ofertas de trasladar la escuela a dos ciudades socialdemócratas: Magdeburg y Leipzig, sin embargo, él ya había tomado la decisión de trasladar la Bauhaus a Berlín y resolvió hacerlo bajo el esquema de escuela privada. La Escuela de Diseño adquirió para estos momentos un nuevo título “*Instituto Libre de Enseñanza e Investigación*”.

*El plan de estudios sufrió un nuevo cambio: la duración de la carrera sería de siete semestres y el precio de la matriculación más alto. En Berlín expuso Mies sus objetivos pragmáticos: “Nuestra meta es formar arquitectos de tal forma, que dominen todo el campo abarcado por la arquitectura, desde la construcción de pequeñas viviendas hasta la edificación de ciudades, no sólo el edificio en sí. Sino también toda su instalación hasta los textiles.”*⁶⁵

⁶⁴ Ídem, p. 230.

⁶⁵ Ídem, p. 233.

Como se observa, un cambio aún mas severo tuvo lugar para la Bauhaus, el esquema de escuela privada, su total dirección hacia la Arquitectura y la intención de abarcar todas las necesidades de la construcción fueron los últimos ejes trazados para el funcionamiento de Bauhaus en Alemania.

Dentro de las últimas acciones ejercidas por Van der Rohe, intentó en conjunto con los estudiantes proyectar una nueva apertura de la escuela. Hicieron esfuerzos por establecer contactos en puestos estatales. Finalmente el 19 de Julio Van der Rohe mediante una reunión con su círculo cercano e influyente dentro de la Bauhaus, informó sobre la situación financiera , dando paso a la propuesta de disolver la Bauhaus; en esa misma reunión y en ese mismo momento todos los presente aprobaron la propuesta de disolución.

La decisión fue una acción ante un clima de total opresión en contra de la Bauhaus tanto política y económica.

CONCLUSIONES DE CAPÍTULO

Es necesario tener una base clara sobre actividades tan específicas como el Diseño y el Arte, al mismo tiempo hay que tener en cuenta lo que existe alrededor de ambas disciplinas si se pretende combinarlas, por ello, creo pertinente tener un capítulo introductorio que hable de ambas por separado para después unir las a lo largo de toda esta investigación.

Para hablar del Diseño y el Arte al mismo tiempo había que establecer primeramente una división clasificatoria mediante la cual se tenga presente cómo se consideran ambas actividades del hombre. Teniendo esto en cuenta se puede ya comenzar a hablar de ambas si se trata de meter una dentro de otra.

Tener un panorama introductorio implicaba también hablar de las formas en que nacieron ambas actividades y hablar también un tanto sobre lo que ha pasado con ellas hasta nuestros días de manera general. Es por esto que al final del capítulo se habla sobre la Bauhaus y su gran influencia en el Diseño en general (no solo en el

Gráfico). Establecer una revisión sobre la historia de esta escuela nos da un panorama para hablar de manera profunda sobre la preparación de un diseñador, pero además de esto es importante porque en un principio tanto el arte y la artesanía compartieron un mismo espacio para dar como resultado profesionales preparados y listos para diseñar. Teniendo todo esto en cuenta era fundamental dar una mirada al inicio, el ambiente, las casas, los talleres, en fin, todo lo que hizo que la Bauhaus rindiera frutos en tan poco tiempo. También en cierto sentido es plasmado todo esto en este capítulo porque es pertinente tener esta información antes de lanzar o hablar de propuestas combinadas entre el Arte y el Diseño.

CAPÍTULO 2

“LA PROBLEMÁTICA O DISCUSIÓN EN CURSO

2.1 Origen de la Discusión y Referencias

Anteriormente el mundo tenía otro ritmo de vida, en el cual se reflejaba en todas las esferas que tuvieran que ver con el hombre y con sus actividades.

El arte sobretodo ha visto como los tiempos ha cambiado, se ha trabajado el arte desde siempre si se toma en cuenta esta actividad como medio de expresión; digamos que el arte tiene más tiempo en uso y en existencia que el propio diseño.

Los tiempos han cambiado mucho y en ambas actividades el modo de trabajo ha cambiado, en las técnicas, la tecnología, los materiales, las herramientas (por mencionar algunas). En ambas actividades el modo en el que se implementaban los avances eran más lentos (s. XVIII y s. XIX), me refiero específicamente a la tecnología, todo era muy distinto antes de la era digital.

En este capítulo lo que se intenta abordar son las diferencias y los modos en que se ha visto el desarrollo de ambas actividades, es por eso que a lo largo del capítulo iré narrando los resultados de mi investigación a modo de comparación entre el mundo y las visiones tanto del arte como del diseño, para el cual hay que tomar y muy en cuenta que lo que existe documentado y gran parte de la teoría del diseño proviene del mundo del diseño industrial, de la visión de sus creadores, productores y teóricos.

Por un lado se tiene el perfil del artista, el cual es una persona creativa por excelencia, sin embargo dentro de su personalidad se pueden encontrar rasgos de tipo romántico, visto desde la perspectiva en la que tienden a tener la mayoría ideas subjetivas y de tipo absoluto, por un lado, por el otro, el diseñador suele ser objetivo, racional y exageradamente lógico, tiende a justificar todo lo que hace, muchas veces de manera forzada. Todo esto en opinión del diseñador y artista Bruno Munari.

El modo de trabajo de ambos creadores es diferente, pero lo que cambia es la forma

en que se crea, digamos los motivos por los cuales se hace un trabajo. Como he mencionado antes, encuentro que hay más coincidencias que diferencias, quizás el secreto que envuelve este tema sea al mundo académico en el cual se insertan ambas disciplinas, cuya convivencia se ha separado en los tiempos actuales.

El diseñador desde un punto de vista de creador tiene por objetivo la realización de una aplicación tanto estética como técnica, y si lo vemos detenidamente la palabra estética tiene mucho de funcionalidad como lo es el diseño.

Por otro lado si nos salimos del mundo del Diseño y del Arte, la gente siempre ha tenido dificultades con el arte, por lo menos la gran mayoría, que si bien con deficiencias cuenta con cierta educación, sería complejo si tuviera educación de tipo estético o artístico. Es por eso que algunas personas se preguntan ¿qué es el arte?, aunque siempre ha estado presente y a la hora de enfrentarse al arte contemporáneo, se pregunta, ¿y esto es arte?, con lo cual desde el momento en que el arte objeto hizo su aparición, la mayoría de las personas interesadas entendieron aún menos o nada. Con esto la gente se siente engañada, defraudada, siendo esto tan solo una parte de una interminable lista de factores por los que el gran público si ha de acercarse, lo hace temeroso y lleno de dudas. O peor aún que si lo hace y no está acostumbrado a este acercamiento salga pensando que le han tomado el pelo y que jamás se acercará de nuevo al arte.

Hay muchos factores por los cuales el arte ha sido considerado como un tema elitista, pero incluso en el diseño industrial ha sido también parte de su historia, en un principio también solo llegaban a un público de élite, pero con el tiempo el diseño ha llegado prácticamente a todos los sitios, es parte de la historia del diseño desde su aparición como tal. El diseño gráfico siempre ha mantenido contacto con el gran público ya que desde un principio ha sido pensado y dirigido hacia este fin y con esa intención, esto le da una ventaja competitiva al diseñador con respecto al artista.

Desde luego que la creación es una característica del ser humano, y muchos autores como Bruno Munari están de acuerdo con esto y de hecho él nos dice: “cuando el

hombre deja de crear deja de vivir”. Es algo tan fuerte que llega a ser una necesidad y en este sentido todo lo que el hombre ha creado lo ha hecho para beneficio de otros, incluso para sí mismo y esto sería el fin del crear.

Siempre al artista se le ha considerado como un individuo que crea obras únicas o piezas poco frecuentes y por eso su trabajo es estimado con un alto valor dentro de la sociedad.

Trabaja de manera muy personal, intentando expresar – con un lenguaje caracterizado siempre por un estilo propio- aquellas sensaciones que nacen en él de acuerdo con los estímulos que recibe del mundo en que vive: trabaja para sí mismo y para una elite que le pueda comprender.⁶⁶

De esta forma el artista es visto como una especie de ser especial que es capaz de expresar desde su interior un sinnúmero de temas, sensaciones y sentimientos. Se mitifica su labor. Por ello lo que expresa no es algo que todo el mundo pueda entender, si acaso la persona creadora y un pequeño cúmulo de personas. Así es como se da el establecimiento de una elite capaz de desentramar el intrincado mundo que envuelve al arte; en el pasado esta elite se conformaba de las personas más importantes de una sociedad que a su vez eran capaces de condicionar y al mismo tiempo de influenciar a los demás miembros de una sociedad.

Algo que también se debe destacar es el hecho de que esta misma sociedad influyente a su vez hacía uso de los artistas para quedar inmortalizados en una obra que les favoreciera lo más posible, teniendo como resultado una obra que pudieran ostentar en sus propiedades y que quedara visible para todo el público, haciendo evidente su origen y el factor económico de presunción a la hora de haber adquirido una obra.

Este entorno es importante si se quiere comprender a fondo el fenómeno del arte y del artista, son puntos que trataré más adelante pero en este mismo capítulo.

La sociedad ha visto muy distinto al diseñador, de hecho el diseñador industrial se ha ostentado como un proyectista con un sentido de la estética que se involucra en

⁶⁶ Munari, B. “Artista y Designer”, en CALVERA, A. (ed.) *Arte?Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona 2003, p. 37.

proyectos multidisciplinarios, capaz de formar grupos de trabajo para resolver problemas para los que haya sido solicitada su ayuda. El diseñador gráfico conserva el sentido estético, sin embargo no todas las veces hace equipo con alguien, mas bien se rodea de personas que le puedan aportar o ayudar a llevar hasta el fin un proyecto, como es el caso de pares o en específico proveedores e servicio.

Algo que es vital es que el diseñador hablando en un sentido más amplio no se dirige a la élite como el artista común, sino al gran público, a los consumidores que utilizarán sus productos o sus objetos.

La manera como trabaja el diseñador es algo que lo puede definir en muchos sentidos, sin embargo el aspecto de trabajar en colectividad lo hace permanecer en el anonimato; por mucho tiempo el diseñador ha permanecido de esta forma. En la medida en la que un diseñador va siendo más reconocido su trabajo se va cotizando de forma diferente, de hecho esto se puede comprobar en el diseño industrial cuando ciertos diseñadores hicieron muebles que por pertenecer a cierta firma o a cierto diseñador se vendían a precios bastante elevados. Claro que depende mucho de la personalidad del diseñador, porque es muy claro que si lo que se busca es reconocimiento y fama, lo menos que se desea es trabajar en conjunto y permanecer en el anonimato.

De esta forma es que se dio paso al diseño de autor, mismo que continúa hasta nuestros días y que se va haciendo una práctica de lo mas común. Puedo ver en este caso un acercamiento más o un elemento común entre el arte y el diseño.

Hubo una frase que acerca del trabajo en grupo Munari sigue citando y que refleja mucho el modo de pensar y de sentir del diseñador industrial, en la cual también se puede encajar al diseño gráfico:

“Aprender a trabajar en grupo, colectiva y anónimamente, para aumentar la fuerza y disminuir el orgullo”.⁶⁷

Pareciera ser que el arte y el diseño pudo diferenciarse por el sector al que iba dirigido su trabajo, es cierto, sin embargo hay que decir que esto ha cambiado o que

⁶⁷ Ídem, p. 39.

se ha incursionado desde hace un tiempo de un modo diferente en ambas disciplinas. Por ejemplo, el arte ha incorporado al espectador incluso dentro de la obra misma como es el caso de un performance o una instalación. O el caso mismo del Arte Público que pretende integrar o ser contemplado en otros espacios o en sitios como su nombre lo indica más públicos. En el diseño ha ocurrido también de forma contraria, en el diseño de autor se reducen los sectores y se vuelve de élite. Este incursionamiento hace que tanto el diseño como el diseñador brinquen a la esfera de lo exclusivo, del sector buscado y al que quieren dirigir su trabajo. Todo esto ha pasado y pareciera que ambas prácticas han tomado fuerza desde sus puntos de vista particulares, ya que cada uno de estos esfuerzos son hechos por un grupo específico del arte o del diseño gráfico, digamos que son tendencias que han existido de forma contemporánea pero que en la actualidad van despuntando como una tendencia a tomar en cuenta por el número de adeptos tanto del lado de los creadores como de los consumidores.

Hablando de las diferencias que siempre han caracterizado a ambas esferas de creación, se puede abordar desde la perspectiva del significado de la obra.

En el diseño no se tiene un significado mas que cumplir con la función específica para la que fue encargada el trabajo a realizar, además de que no se dedica de forma general a elaborar piezas únicas ni tiene categorías artísticas en las cuales podría encajar su trabajo. Solo le interesa que la gente pueda usarlo o que el mensaje sea comprendido. Existe una verdad sobre el arte, en la cual se tiende a dar a una obra un significado en específico, ya sea de tipo filosófico, social, político, religioso, moral y un largo etc.

Con ello se puede decir que la obra como tal lleva un mensaje en sí misma, pero algo que no sabe con certeza es si su significado será recibido por el público.

El mensaje es un elemento tan importante para diferenciar ambas actividades que de repente puede ser un factor decisivo a la hora de separar ambas. Por lo menos hasta este momento ha imperado tanto que quienes ubican a ambas disciplinas como

actividades completamente separadas ponen de antemano tanto el tema del significado como del mensaje. Un argumento decisivo es esto mismo, el diseño gráfico siempre debe cumplir su misión comunicativa o de lo contrario su ejecución es obsoleta. El arte no siempre tiene la intención de comunicar.

Es este mismo tema el que hace del diseño un propósito en su fin, ayudar al consumidor a tomar una decisión para el producto o el servicio al que va a acceder. Es parte del elaborar un mensaje, tener la eficacia y la asertividad que hará del diseño un elemento importante y decisivo.

Digamos que el diseño mantiene su elemento de funcionalidad, es algo tan persistente y tan importante que es un argumento para que no haya sido considerado dentro de una práctica artística. Cubre necesidades reales, mientras que el arte se ha encargado de embellecer espacios, su función si se puede establecer es de tipo ornamental.

Desde el punto de vista cultural el artista si tiene una formación académica tiene una escuela clásica, que con el tiempo si se decide tendrá que romper en alguna forma para establecer su estilo y su aportación. Aquí para el público se causa una ruptura, ya que el público tiene una percepción del arte clásica en su mayoría, por lo tanto el mensaje se fractura y se da la tan conocida incompreensión entre el artista y el mismo público.

Para el diseñador la cultura es algo que debe permanecer dentro de él, como un elemento del cual pueda echar mano en cualquier momento, de hecho es necesario si se quiere dar con un buen mensaje, debe establecer y ser un enlace entre la persona que lo contrata y el usuario del producto o servicio.

Culturalmente el diseñador tiene un papel importante pero efímero, mientras que el arte de entrada pretende la estancia y la vigencia, sin embargo ambos que pudieron pasar desapercibidos en su momento podrían en un futuro saltar a la vista o pasar a ser un referente importante para la cultura, ya sea de forma local o más internacional.

El artista tuvo secretos de oficio, los cuales adquiriría por su paso en el taller de algún maestro, para el diseñador ha sido distinto, se proviene de una academia en la cual los conocimientos se comparten desde un inicio, quizás si se considera al diseño gráfico con un nacimiento en la ilustración de libros, de letras capitales, o de la misma imprente, podría hablarse de un secreto de oficio adquirido de forma similar en los espacios de trabajo. Además hay que considerar que en el diseño se tiene un espíritu de trabajo en colectivo, para el cual es necesario que el grupo de trabajo esté por lo menos al tanto de lo que se va a emplear para ejecutar un diseño, hablando de técnicas, tácticas, materiales, etc.

Hay un aspecto en la expresión artística que el artista ha logrado o por lo menos pretende hacerlo, ser reconocido por el estilo personal que ha desarrollado, en el pasado ha sido tan importante que gracias a esto se podía distinguir aparte del artista mismo, a la época, a su escuela de procedencia y por fuerza una época en particular. Para el mundo del diseño esto es válido en forma parcial, pues no siempre es algo que se tome en cuenta a la hora de elaborar una propuesta, lo que si es intencional es el estilo que se quiera adoptar, de tal forma que esta mezcla en particular puede hacer un poco confuso el origen del diseño en cuanto al estilo manejado. Es una herramienta que el diseñador maneja y que está acostumbrado a intervenir para la intención de comunicación o estética que se haya pretendido lograr.

Un artista desarrolla un estilo e incluso un lenguaje propio, que hace que el valor comercial de su obra se sobrevalore. A la hora de comerciar con el arte estos elementos de reconocimiento pueden hacer incluso que se atente con la obra o se intenten reproducciones falsas. Esto mismo hace que los coleccionistas menos aptos o hábiles puedan sentirse competentes y especular con el trabajo de cierto artista, siempre ha pasado esto, es una práctica comercial normal en el arte.

Dentro del ambiente interno entre artistas y diseñadores es también sabido que el diseñador sea visto con malos ojos, se argumenta que trabajan para la industria y no para el arte. Es un factor tan relevante que continúa hasta nuestros días, sin embargo

como he comentado en el capítulo pasado, el artista que ya es comercial también se atiene a pedidos o por lo menos sabe lo que le puede funcionar comercialmente para sus ventas. Hay de todos tipos y sin embargo, cuando un artista hace diseño, no puede desprenderse de incrustar elementos propios o su propio estilo, es algo que no puede dejar de lado.

El carácter único y la irrepetibilidad de la obra en el mundo del arte han sido una constante, sin embargo estas características no significan ni validan el hecho de que al tenerlas se garantice contar con un producto artístico. Por este lado el diseño si ha estado del otro lado completamente, tiene tanto un carácter como un fin masivo, muchas de las veces las ejecuciones son realizadas para exponerse en varios lugares, incluso para objetos que en cada uno se llevará el diseño en sí mismo.

En el arte los que logran innovar han sido los que de alguna y otra forma han sido recordados y estudiados, puede ser desde el estilo, el uso de cierto material, de alguna técnica incorporada o incluso en el discurso.

La crítica en ambos sectores funciona de manera distinta, para el diseño no se necesita de este apoyo, solo se hace presente en publicaciones especializadas, para fines metodológicos o para fines didácticos.

La crítica en el arte juega doblemente, se necesita como apoyo comercialmente y como apoyo para que la gente pueda acceder más a ella, juega el papel de esclarecedor, informa y desmenuza su contenido. Los hay de muchos tipos e intereses, pero el que verdaderamente tiene una vocación es el que ayuda a la gente a entender el fenómeno artístico, de tal forma que la gente pudiera comprenderlos y participar dentro del mismo fenómeno. También es cierto que existe una limitante por parte del público y les es difícil reconocer a los buenos de los malos críticos. Más adelante se hablará a fondo de este tema.

En palabras de Munari: *“El artista opera con la fantasía, mientras que el diseñador usa la creatividad.”*⁶⁸

⁶⁸ Ídem, p. 50.

Con esto se abre una discusión momentánea ya que la fantasía es capaz de inventar imágenes distintas a la realidad, mientras que la creatividad mantiene a la razón y a la fantasía unidas, esto tiene que ver con que se pueda visualizar una imagen inexistente pero que al mismo tiempo con ayuda de la razón se llegue a un resultado que en la práctica se pueda realizar.

Distinto, hay que dejar en claro, es fantasear de tener fantasía porque al fantasear nunca se llega a nada concreto.

El diseñador con su creatividad lo que hace es sumergirse en una base de datos personal, en la cual va a echar mano de sus conocimientos, de componentes culturales, de psicología, de comunicación, etc., desde los cuales llegará a una solución concreta que ayude a establecer la creación de un producto que sea ideal para lo que fue pensado.

Existe un término en el arte conocido como “el arte en estado puro”, mediante el cual se pueden dar varios puntos de vista, por ejemplo el del público, y visto desde este concepto en particular, el artista que opera en este estado no tiene preocupación a la hora de crear por que el público llegue a comprenderlo al contemplar su obra. Más bien lo que le interesa en ese momento es llevar acabo la idea que tuvo en su mente y materializarla de la mejor manera posible.

Se dice entonces que el público valorará la obra, si bien no lo hace en ese momento tal vez lo haga en un futuro cuando se aleje de ciertos prejuicios académicos. Será entonces cuando la obra adquiera un valor de apreciación por parte del público. Por eso en un mundo ideal el artista debiera estar alejado lo más posible de factores mercantiles.

También es pertinente decir que un auténtico artista es hasta cierto punto visionario, pues estar alejado de la mentalidad común hará que su obra, si refleja este estado mental, tenga una propuesta original, innovadora. Por esto mismo es común que las obras no sean comprendidas inmediatamente, es de esta forma que socialmente el artista y el público juegan un rol en el cual existe una dicotomía de amor-odio.

La visión común en cuanto a la perpetuidad de la obra en ambos profesionales es bien distinta, por un lado se tiene al diseñador que pretenderá estar presente y llegar a todos los mercados posibles con su trabajo, mientras que el artista sueña con que su obra llegue al museo, que su obra perdure lo más posible y que en el futuro se contemple su obra como un referente cultural. El diseño gráfico también puede lograr esto, tenemos ejemplos palpables al respecto con la historia del cartel.

Se puede decir que el factor social es visto de muy distintas maneras en las generalidades de ambas disciplinas, el diseñador trabaja conscientemente sobre una ejecución que afectará a la colectividad, que tendrá un sentido social, que además tendrá una utilidad en sí misma y una utilidad para la gente. En el arte esto se maneja de forma diferente, lo social desempeña un papel en el cual la labor del artista es trascender y servir como un referente cultural, lo que se pretende en el arte es generar consciencia, remover en el espectador un algo que le genere una reflexión, una provocación.

En palabras de Bruno Munari en cuanto a lo estético en la sociedad y el diseño gráfico:

“El diseñador, y por tanto este arte, esta estética, se puede suministrar a pequeñas dosis por medio de los objetos de uso cotidiano.”⁶⁹

De esta forma se podría pensar que la influencia del arte hacia el diseño puede hacerse evidente y trascendente en la sociedad en la medida en la que el diseño le aporta al grueso de la sociedad elementos estéticos en su vida cotidiana.

El diseño en este aspecto tiene una misión o una aportación a la sociedad que ha sido poco explorada, o al menos de manera poco consciente. Es por eso que generar consciencia en el propio diseñador se ha convertido en algo primordial, incluso desde su misma formación profesional.

Como puedo aventurarme a expresar, existen consideraciones a lo largo del tiempo en que ha existido esta discusión que son a favor de que el diseño pueda ser un tipo

⁶⁹ Ídem, p. 54.

de arte, pero paralelamente existen puntos de vista bajo los cuales existe una división muy clara, el diseño es diseño y el arte es arte. Tal vez lo único claro no sea una división entre ambas actividades sino el modo de aprenderlas, de estudiarlas, de ejercer las actividades y varios o muchos modos de pensarlos.

De la misma forma en el tiempo en el que han existido ambas actividades se han considerado la misma actividad, diferentes actividades, actividades similares; sin embargo esto ha dependido en mucho de lo que las instituciones han acordado decir de ellas. El caso del arte es claro, sin embargo para encontrar el tema que nos de en específico lo que queremos encontrar nos remitiría por fuerza a la historia del arte, pero un apartado útil como hemos visto en el capítulo anterior es el de la comparación entre actividades artísticas, incluso la revisión en específico de las artes que siempre han sido consideradas dentro del arte, las que se han incorporado con el tiempo y las que han sido consideradas como artes menores o artes aplicadas, rubro en el cual se encuentra el diseño en todas sus vertientes conocidas y al parecer por conocer.

El diseño que es el tema que se está estudiando merece todas las revisiones necesarias para esclarecer o tener a la mano las mayores definiciones posibles, conceptos e ideas que puedan ayudarnos a comprenderla, tanto de manera interna como externa.

2.2 Consideraciones Anteriores

Haciendo un recorrido histórico entre ambas actividades no encontraremos con que es necesario hacer una pausa, una pausa de tipo conceptual, misma que nos dará y nos hablará de ambas actividades desde que existe un registro de ellas.

Para el arte, como un término, podemos encontrarlo por primera vez en Grecia, en su etapa clásica. De esta forma habría que descartar todos los periodos históricos anteriores de las civilizaciones no tenían este término para denominar a algún actividad de este tipo. El término “*arte*” manejado como lo hicieron los helénicos no

existió en los periodos paleolíticos, neolíticos ni en las civilizaciones desarrolladas como China, Egipto ni Mesopotamia.⁷⁰

Lo que se puede tener como un equivalente en todos estos ejemplos citados se refiere a la actividad de artesanía. Toda la actividad que esta gente desempeñaba giraba en torno al desarrollo de utensilios con un significado superior, para el cual los dotaban de una alta calidad y un sin fin de significaciones, vertiendo en esta actividad toda la habilidad y sensibilidad de creación de la civilización a la que pertenecieran.

La estética como concepto ha jugado un rol importantísimo a lo largo de la historia del hombre. Se ha utilizado para expresar y contener los ideales de belleza, además de los sentimientos del hombre.

Este concepto trabajado y desarrollado al mismo tiempo que la tecnología es lo que se conoce como artesanía, en una cultura más grande y avanzada esta labor da como resultado al arte.

La historia solo recoge dos conceptos que ya en la cultura griega clásica eran utilizados indistintamente para designar la manera hábil de realizar cualquier trabajo. Uno es *techné*, término que derivó posteriormente en técnico, “relacionado con la aplicación de la ciencia a la obtención de objetos o resultados prácticos”, y “tecnología”, “conjunto de las actividades relacionadas con la explotación de la naturaleza, la construcción o la fabricación de cualquier clase de cosas”. La lógica de estos términos se ratifica cuando observamos que *technetos* se refiere a todo lo artificial, y por ello a un artesano, o incluso a un arquitecto, se les nombra en aquel contexto como *tehton*.

El segundo término, ése que nos invita a esta reflexión, es *ars*, que surgió dentro de la cultura latina y derivó en *artis*, que no es otra cosa que “cualquier actividad humana encaminada a un resultado útil, que tiene un carácter más práctico que teórico”.⁷¹

Estos conceptos que tenían los griegos nos hablan de su gran entendimiento sobre las labores de tipo estético, tan importante es su aporte en este campo que se heredó hacia otras culturas.

⁷⁰ Salinas, Oscar. “El Diseño: ¿Es Arte?”, en CALVERA, A. (ed.) *Arte? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona 2003, p. 103.

⁷¹ Ídem, p. 104.

Tenemos sin embargo otros conceptos que tienen que ser tomados en cuenta, si los anteriores conceptos citados son importantes, estos lo son en igual proporción:

En su obra *De Architectura Libri Decem*, escrita en el siglo I a.C., Vitruvio destacaba tres conceptos fundamentales para proyectar y construir las estructuras arquitectónicas al recordar que “*deben ser hechas en tal forma que se logra firmeza (firmitas), utilidad (utilitas) y belleza (venustitas)*”⁷²

Estos tres conceptos que proceden de la arquitectura griega siguen vigentes, si hacemos un apunte al margen de la historia y lo conceptual, no es inútil resaltar que como he dicho, el diseño gráfico se nutre de teoría que proviene de disciplinas afines y otras ramas, en este caso de la arquitectura como muchos otros que se aplican para la proyección de espacios que requieren de diseño por citar un ejemplo.

Para muchos teóricos del diseño en todas sus vertientes estos tres conceptos pueden ser entendidos de la siguiente forma: Para “firmitas” hay que ubicarnos en los aspectos tecnológicos, para “utilitas” hay que irnos hacia la parte funcional y para “venustitas” hay que ubicarse en los aspectos expresivos. Como vemos siguen vigentes, salvo algunas cuestiones extras se mantienen en uso conceptualmente.

El siguiente salto en importancia conceptual se da en la Edad Media, la distancia es de siglos para que existiera algo de importancia que mejorara o reorientara la situación de las actividades creativas.

En la Edad Media se fue introduciendo una nueva clasificación que se englobaba en dos conceptos: las artes mecánicas y las artes liberales. Por mecánicas se referían a la hechura de utensilios, instrumentos o máquinas que se proyectaran para fines prácticos. Para las liberales se referían a todo lo que tuviera un conocimiento específico y que llevara a la reflexión, estas podían llevarse a un debate tecnológico que podía practicarse en lugares en los cuales la educación estuviera presente. Todo esto hace que se abran nuevos espacios como los talleres y un hecho que de aquí se desprende son las universidades, el camino de la especialización se había comenzado.

⁷² Ídem.

De ese modo, las nacientes universidades adoptaron un orden según el cual sólo existían siete artes liberales, consideradas como la suma del conocimiento básico, que se dividían en dos grupos: el *trivium* estaba formado por la Gramática, la Retórica y la Dialéctica mientras que el *quadrivium*, por la Aritmética, la Geometría, la Astronomía y la Música. Mientras, en unas ciudades que se iban poblando de artesanos, socialmente aún era lo mismo pintar que hacer obras de carpintería.⁷³

Interesante este punto de vista, es claro que el sector del *trivium* sería el que se aplicaría para el terreno de la lingüística y de la oratoria, hay que resaltar que la música era considerada como una materia matemática, la música en este momento era considerada bajo esta clasificación como la única disciplina de las artes capaz de integrarse como un conocimiento más serio. En este tiempo para el entendimiento y el uso común de la gente era lo mismo dedicarse a la pintura que a la carpintería. De esta forma socialmente se integraban también las actividades de los oficios, los artesanos, también comienzan a especializarse y a separarse entre ellos, al mismo tiempo que son considerados como actividades de no tanto renombre.

Existió un hombre que dejó constancia, en un manuscrito elaborado trece siglos después de Vitrubio, bajo el cual se dejaba un registro real del modo de pensar de la gente de ese tiempo, además de ser un indicador del hecho de que una sola persona podía dedicarse a actividades completamente diferentes, que pero bajo cierto sentido podía realizar. En este manuscrito Villard de Honnecourt nos habla de que podía hacerse cargo de dirigir construcciones arquitectónicas, al mismo tiempo que imaginaba y proyectaba máquinas de guerra, de la misma forma que utilizaba su intelecto para hacer una máquina que mejorara un aspecto de la producción.

Comparando el conocimiento que existía en Mesoamérica, también existieron actividades similares a las descritas, para ellos el conocimiento provenía de su experiencia histórica, de heredar de otras culturas también, sin embargo su filosofía se basaba en sus creencias religiosas, pero además de esto tenían la lo que construyeran, desde objetos hasta edificaciones tenía que tener una filosofía de vivir en equilibrio con el medio ambiente, y esto quería decir que todo

⁷³ Ídem, p. 105.

solución que se integrara con el medio.

Estas culturas acuñaron incluso un término en lengua náhuatl, yuhcatiliztli, que significaba “acción que lleva a existir de un modo determinado”. Como concepto, trataba de ser siempre respetado para así poder vivir en equilibrio con el medio, influyendo en la creación de utensilios, edificaciones o incluso en el desarrollo de grandes centros urbanos, todos ellos dotados de un significado que cualquier ciudadano entendía y respetaba.

Como en otras culturas antiguas, tampoco en Mesoamérica existía un concepto de arte semejante al nuestro y, de este modo, tanto el cultivo de los valores estéticos como el desarrollo de las habilidades técnicas también quedaron conceptualizados en el plano de las artesanías.⁷⁴

De esta cita extraigo dos elementos importantes. El primero es el hecho de la convivencia con el entorno, de crear sin destruir. Tal vez estas culturas fueron las pioneras en crear bajo esta consigna, actualmente todo el diseño está impregnado de esta filosofía, es hasta este siglo que en la cultura global se realizan y se obtienen resultados de estas acciones.

El segundo elemento es el hecho de que el arte como concepto tampoco existía, todas las actividades que tenían una implicación estética o de adorno eran pensadas dentro de las actividades artesanales.

Siguiendo con esta revisión histórica, el siguiente adelanto lo tenemos en el Renacimiento, etapa para la cual el concepto de las artes mecánicas y las artes liberales cambia. Lo que sucede en este periodo es que la mayoría de los oficios se profesionalizan, socialmente adquieren reconocimiento y además funcionarán bajo un nuevo concepto que es el de las Bellas Artes.

Recordemos que para entonces el sistema de los talleres seguía imperando desde la edad media, esto no había cambiado sino que había mejorado, los maestros tomaban aprendices en sus talleres y los formaban durante largo tiempo, como recompensa los aprendices heredaban los secretos del maestro, muchos de ellos alcanzarían el mismo estatus y reconocimiento que sus maestros.

Es bajo este sistema en funcionamiento que se da un giro en el paradigma de la

⁷⁴ Ídem.

religiosos se pasó a los encargos de temas profanos. Lo que había pasado fue toda producción. De tener una totalidad de encargos relacionados con los temas un cambio social, el hombre y sus logros pasaron a ser el tema central durante el Renacimiento. Los avances que se generaron en esta etapa en el arte son sobresalientes.

Dentro de los cambios que se gestaron hubo uno de gran importancia, el artista o artesano ya no sería anónimo, comenzaron a surgir nombres relevantes de artistas, el artista se había elevado hacia un ser con conocimientos especiales e ideas que gozaban de un prestigio. Además las obras logradas buscarían ser vistas como fuera de toda cotidianidad, lo que buscarían las obras serían la permanencia y la excepcionalidad.

Fue en la Italia del siglo XV cuando, de acuerdo con la nueva filosofía del Renacimiento, se impuso una nueva división de las artes aceptada por nobles y burgueses. Se empezó a hablar de artes útiles y de bellas artes.⁷⁵

Es bajo esta división que se puede establecer la primera división existente dentro de las artes. Al mismo tiempo podemos darnos cuenta de que en esta división no se harán cambios relevantes hasta nuestros días. Esta división salvo inclusiones y explicaciones de las mismas son el tipo de cosas con las que nos topamos al hacer una revisión de todas las artes, tal y como sucedió en el primer capítulo de la presente investigación.

La parte occidental del mundo le dio a partir de entonces varios atributos al arte, algunos de ellos fueron la carga simbólica y los valores estéticos y espirituales. Con estos atributos lo que se lograba era instaurar en el arte esta aura especial de la que se rodea.

Europa universalizó su concepto de arte, lo que implicó prestigiarlo como mejor y más elaborado frente al de otras culturas en las que seguía predominando el concepto de artesanía como sistema de producción especializado de la cultura estética.⁷⁶

⁷⁵ Ídem, p. 106.

⁷⁶ Ídem.

De aquí se desprende la idea de que el arte o el mejor arte proviene de los europeos, quizás tengan más tiempo utilizando conceptos que ahora son universales en el arte. Lo que es cierto es que fueron los primeros en hacer una separación teórica y práctica entre la actividad del arte y la artesanía, mientras que en otras culturas menos avanzadas para los estándares de la época lo que seguía dando era artesanía.

En América tendríamos ejemplos de esto mismo hasta la llegada de las colonias europeas.

En México, la Academia de Arte de San Carlos se fundó en 1781, impuso con disciplina férrea un concepto de arte derivado del europeo. Las pinturas y esculturas se hacían por encargo y, por el otro, su objetivo principal era formar excelentes grabadores al servicio de la casa de moneda.⁷⁷

Al tener la intervención de las ideas europeas, casi todo el continente americano hizo una mezcla cultural de sus raíces y de todo lo que le llegó de fuera; tal cual sucede en toda cultura conquistada hasta que se genera una identidad nacional.

Existen autores que han hecho pública su opinión acerca de lo que se propone en este trabajo. Los hay de tres tipos mayormente. Los primeros mantienen una actitud reflexiva en cuanto a este fenómeno de inclusión en el arte, postura que me parece la más adecuada, por otro lado existen los entusiastas que nos dicen que es posible o que ya se ha hecho y por último está el grupo de los que separan ambas actividades de manera tajante.

La opinión de estos grupos por identificarlos de algún modo me parecen totalmente relevantes, incluso yo los veo de manera global, como un todo que permea al tema que estoy tratando, todas las posturas me parecen válidas y con todas de alguna manera me identifico.

Cuando se observa el fenómeno de una manera más profunda, como es mi intención hacerlo, se esclarecen varios puntos al mismo tiempo. Por citar un ejemplo, el hecho

⁷⁷ Ídem.

de que la literatura especializada y la parte teórica del diseño gráfico en su mayoría no la den diseñadores gráficos, es de la teoría del arte de donde provienen muchos conceptos, sin embargo la cuestión social en general que existe en el diseño gráfico proviene del diseño industrial, en el cual podría estar mas clara esta naturaleza del conflicto, sin embargo para ellos también es un problema que existe. Por lo tanto se podría decir que es un problema que involucra a todas las ramas del diseño. Su naturaleza multidisciplinaria se hace presente y toma tanta fuerza en la actualidad como quiera el ejecutante, de manera que tomando aún más elementos del arte se haga posible una rama del diseño gráfico que encaje dentro del arte.

Para muchos autores, que en su mayoría han ejercido la profesión del diseño en alguna de sus vertientes, este tema que se trata aquí es ocioso porque no llega a ningún lado. Parece ser que es un tema viejo pero actual, sigue apareciendo con el tiempo o se retoma de vez en vez como puede ser el caso de esta investigación. El arte y su sistema tiene consideraciones más importantes que aclarar como para que este sea un tema de relevancia, ellos están más preocupados por incluir o clasificar actividades que involucren tecnología o medios no tradicionales por poner algún ejemplo en la actualidad.

Las vertientes del diseño aparecieron como una necesidad de la sociedad y de muchas industrias, así tenemos que el diseño gráfico se originó de la actividad del “artista comercial”, término que surgió en Estados Unidos en la década de los 60’s, que se convirtió en artista publicitario cubriendo así necesidades mercadológicas y comerciales que comenzaron a demandar muchas actividades. El diseño industrial surge a partir de la necesidad de cubrir la demanda social de objetos en una era en la que el desarrollo de objetos en serie tomaba fuerza dentro de la actividad humana. El diseño textil surge a partir de la necesidad comercial de la creación de telas y textiles en la era industrial, alguien debía formar los patrones y la parte estética de las telas. En un principio el trabajo del diseñador era más libre pues la forma de trabajo hacía que la industria confiara en su juicio creativo, dando como resultado una aplicación que casi en su totalidad provenía del diseñador, por ello surge la idea en el público y

en específico en la industria, de que el diseñador es un artista. Fue con el paso del tiempo y de forma natural que se le comenzaron a pedir encargos específicos a desarrollar, el llamado “briefing” o brief como se le conoce publicitariamente. Digamos que esta forma de trabajo desde la libertad de ejecución casi total, pasó a ser un trabajo más planeado, con un concepto detrás y características comunicativas específicas. Por ello en la actualidad un diseñador gráfico opera bajo la dirección de alguien más, pero lo más importante es que debe trabajar en conjunto, confirmando una vez más su naturaleza multidisciplinaria.

De hecho podría decirse que el nacimiento de esta discusión de si el diseño es arte surgió en los sesentas, en específico en ese tiempo surgió una discusión académica en la legendaria Hochschule für Gestaltung de Ulm.

“Años más tarde, esta misma cuestión de arte-diseño fue tratada en una publicación en la que se sometía a discusión este tema. Significativamente, su título es *Art and Graphics*. En ella se debate si el diseño gráfico, y no el diseño en general, es arte.”⁷⁸

En esta publicación que es de suma importancia, ya que es el antecedente más viejo registrado y publicado del tema, que cuyos autores son Willy Rotzler y Jaques N. Garamond, en la cual se recogieron las opiniones de dieciséis diseñadores gráficos renombrados, la publicación habla en su totalidad del tema, además de que incluye reproducciones de todas las personas que tienen que ver con la publicación.

Dicha discusión generó conceptos que a partir de aquí se establecieron dentro del uso común del gremio, conceptos como “arte libre” y “arte aplicado” comenzaron a ser parte del lenguaje de las personas implicadas en el tema.

Tales conceptos son de tal importancia, que a partir de ellos se podría concluir la discusión si quisiéramos hacerlo, claro, desde un punto de vista radical y conservador, desde mi punto de vista.

⁷⁸ Zimmerman, Yves. “El Arte es Arte, el Diseño es Diseño”, en CALVERA, A. (ed.) *Arte¿Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona 2003, p. 61.

Además de esto y de que el tema quedó de cierta forma abierto, históricamente y actualmente sigue siendo así, (por ello es considerado un tema ambiguo y sin fin) quedaron asentadas posturas bajo las cuales se estableció que tanto la realización de una obra de arte como de una obra de diseño es algo distinto, sin embargo es el proceso creativo el que se consideraría como igual en ambos casos.

Todo esto bajo la mirada a la distancia es altamente importante, estas primeras definiciones harían que el tema contara con un registro, conceptos que bajo esta problemática surgieron, similitudes y diferencias para ser totalmente justo. Se daría una base bajo la cual lo que siguió a partir de ello fue algo que ya tenía un principio, todo lo demás ha sido y sigue siendo un desenlace; difícilmente esto puede tener una solución definitiva, lo que si es cierto es que cada cierto tiempo aparece y se generan nuevos avances en el estado de esta discusión.

Como ejemplo cito la opinión de Herbert Bayer, a partir de la cual se pueden extraer muchas cuestiones:

“A las artes libres se las sitúa generalmente siempre en el nivel más elevado que otras formas de la configuración. Sin embargo, 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.”⁷⁹

Desde aquí podría decirse que desde un inicio se da una diferencia vital entre ambas y una posible consideración. Si se toma cualquier camino trazado se llegará a una conclusión diferente.

Si decimos que el diseño no es un arte libre por su parte comercial u objetivos a cumplir, es claro que el diseño nunca podrá ser considerado un arte.

Por otro lado, si nos basamos en uno de los aspectos fundamentales del arte que es el proceso creativo, entonces tendremos una posibilidad de inclusión o una duda razonable. Si el proceso creativo lo tienen tanto el diseño como el arte, entonces es posible considerar al diseño dentro de una práctica artística.

La siguiente aparición pública del tema surgió en los ochentas, cuando no solamente

⁷⁹ Ídem.

el interesado (cliente, industria, empresa) y el diseñador estuvieron al tanto del fenómeno del diseño. Comenzaron a aparecer objetos con características especiales, selectos, incluso personalizados. Se les llamó “objetos de diseño”. El público en general que tuvo acceso a ellos le dio entrada a un mundo completamente nuevo en sus vidas por así decirlo.

Se dice que a partir de aquí el diseño apareció en el escenario público.

También a partir de aquí la palabra diseño se comenzó a utilizar verbalmente para hablar de muchos conceptos, algunos de ellos erróneos en su concepción o en su manejo. Se había estandarizado el uso del vocablo “diseño” tanto para artículos, prensa y medios en general. Con ello, el público en una buena parte quedó confundido tanto con la actividad de un diseñador como con el objeto de diseño.

Había comenzado la confusión del público y además el mal uso del concepto.

La crítica fue la encargada de asignar a estos objetos un “aura artística” y para su comprensión se establecieron comparaciones con tendencias que estaban en uso dentro del arte, de esta forma ellos dieron pie a la asociación que se haría de aquí en adelante entre el concepto del arte y el concepto de diseño.

Como vemos, el manejo del concepto hasta cierto punto era correcto, pero por otro lado al establecerlos como sinónimos se generó una confusión para el público y una discusión para el gremio; sin embargo esta asociación para fines prácticos en la investigación nos da una pauta positiva al mismo tiempo que es negativa de forma general.

Importante es acotar que para este tiempo el fenómeno del arte ya había cambiado en gran parte, me refiero a la instauración del objeto como arte (ready made), a la descontextualización del mismo para dar origen a otra cosa, a una reflexión, a tener un contenido completamente diferente, en términos de fondo y forma había ya mutado, el arte se tornó conceptual.

Es de esta forma que el arte tuvo que adoptar nuevos caminos a partir de la entrada del objeto en escena, y no tanto el objeto sino el acto mismo.

En un reciente artículo sobre una exposición que tuvo lugar en Karlsruhe, Alemania, con el título *Iconochoque* se expuso lo siguiente:

“Los objetos, al no ser ya representación en un lienzo, sino salidos de él para ocupar su lugar en el pedestal del arte, ya habían por tanto alcanzado este status de arte, iban rodeados de su halo, lo que abonó el terreno para la recepción de los objetos de diseño, asimismo rodeados del halo de diseño como valor supremo de modernidad.”⁸⁰

Con ello hay que remarcar algunas cuestiones de gran importancia. La primera es que el objeto ya no era representado en un lienzo sino que el objeto expuesto directamente ante el público tenía ya una carga diferente a la que tenía en uso de manera natural, esto es la descontextualización del objeto, es una representación de algo más. Se le adjuntarán cantidades extras de significados, incluso ajenos al objeto y de hecho muchos tendrán una significación única y hasta personal, ya que con esto también se abría el paso a la libre interpretación.

La segunda cuestión de relevancia, para este tema que nos compete, es el hecho de que el objeto al salir de la representación artística y convertirse en el objeto artístico en si mismo nos da el paso subsecuente hacia los objetos de diseño.

Para que esto pasara hay que decir que se juntaron varios fenómenos, la era industrial y las necesidades comerciales y sociales por un lado, y por el otro el cambio sistemático que estaba sucediendo en el mundo del arte. Ambos acontecimientos son cambios que de manera separada como fenómenos son todo un parteaguas para las materias que los estudian y los involucran.

El diseño pasaría a heredar del arte parte del llamado halo artístico, en un mundo donde la modernidad demandaba objetos en serie, el consumo en la era industrial y el nacimiento de sectores sociales que antes no existían cambiaron y revolucionaron el mundo conocido hasta ese momento.

Sobre el objeto hay que hablar sobre su nueva significación, para comprender un poco más lo que hasta entonces sería uno de los cambios más relevantes en la historia del objeto, materias como la semiótica son las que darían las pautas a seguir

⁸⁰ Ídem, p. 64.

al hablar del objeto como composición de una imagen. Para el uso del objeto en el arte y en el diseño, el objeto es desplazado del uso que todos le conocemos a una función de signo, no quiere decir que a partir de aquí el objeto se usara de esta manera en el arte, de hecho siempre se había hecho así, sin embargo la semiótica y otras ramas como la psicología (por citar algunos ejemplos) nos ayudarían a definir la teoría y nos darían el conocimiento en el mundo del diseño para rodear de un significado al objeto, esto es el valor sígnico del objeto. El tiempo en el que se da este conocimiento y su uso es el que también se adopta para la inserción del objeto, tanto en la obra de arte como en la aplicación de diseño en la que se instaure, hablando de diseño gráfico en específico, para el diseño industrial cambian las cosas ya que el diseño es aplicado directamente al objeto que se está elaborando.

El factor “tiempo” pasará a ser parte del contexto de la obra como un elemento más a manipular, de nuevo hablando dentro del mundo del diseño.

Es importante marcar aquí la intención del creador del objeto, a partir de aquí se da una ostentación en el mundo del diseño industrial, una pretensión que se convertirá en un estigma del diseño. Cuando un objeto se ostenta como una obra de arte. El tema es vital para esta investigación ya que podría ser uno de los secretos más importantes, ya que si de entrada el diseñador piensa en su creación como obra de arte puede presentarse como tal y el problema podría quedar resuelto. La cuestión es que si cumple sus funciones sociales para las que fue creado el objeto o la ejecución de diseño, entonces podría perder su halo artístico pues es más relevante este hecho que se inserta en la mente del diseñador desde la faceta de bocetaje, e incluso antes que es en la etapa de conceptualización.

Más adelante, en el capítulo tercero se abordarán estas cuestiones pues en ellas recae el peso o el valor de la investigación a manera de síntesis.

Para seguir hablando del objeto descontextualizado hay que valorar más a fondo y regresarnos a un concepto dentro del arte que debe quedar más claro desde aquí.

Existen posturas que han adoptado no solo museos del diseño sino museos de arte contemporáneo sobre la incorporación de diseño o ciertos elementos del diseño para la exposición de obra como tal, es decir, dando al diseño un valor como obra de arte por si mismo.

*Si todos estos objetos de uso, expuestos junto a obras de arte, entendidos en el sentido convencional, son también considerados arte, entonces se podría llegar a afirmar que todo, en general, es arte.*⁸¹

Este es uno de los elementos importantes a tomar en cuenta para esta investigación, dentro del mundo del arte esta operación o este manejo nuevo hacia el objeto tuvo varias lecturas e infinidad de teoría detrás antes pero sobre todo después de este manejo tan especial e innovador. En efecto, todo puede ser arte, cualquier objeto, pero para que esto sea posible se necesitan condiciones especiales, una de ellas es que quien determine que el objeto es una obra de arte sea un artista, ya sea que tenga la preparación para serlo o que se haya ganado el título de artista por diferentes medios o circunstancias, como lo es la experiencia, el curriculum, los contactos, el estar en el medio, etc.

Otro factor a analizar es el hecho de que exista la posibilidad de que todo pueda ser arte, es real, es una posibilidad, pero de nuevo bajo ciertas condiciones. El arte objeto vino a revolucionar esto, el gran público sigue sin entenderlo hasta la fecha.

Lo que se necesita para cumplir esta condición es el reconocimiento de otro sector en el arte que es el de los críticos y la prensa especializada.

*Paul Klee dice en uno de sus escritos: "El arte no rinde lo visible, el arte hace visible".*⁸²

Al respecto hay que decir y la razón por lo que lo cito es la misma, el arte ya no solamente será lo que veamos a simple vista, sino lo que el arte nos hará ver. Con esto Klee nos quiere decir que es a partir del arte que vislumbraremos caminos secretos que el artista quiere que veamos, incluso bajo la libre interpretación serán

⁸¹ Ídem, p. 65.

⁸² Ídem, p. 66.

caminos que serán personales. Otro punto a favor para el arte y sus condiciones reflexivas y pasionales.

Aplica para lo que estamos tratando en este momento sobre el objeto.

El artista ya no tendrá en ese momento de significación personal “todos los ases bajo la manga”, ya no tendrá el control de toda su obra y le cederá otra gran parte al público, dotándolo de facultades aún más relevantes. Siendo esto un elemento clave en el arte contemporáneo, la inclusión del público en la obra.

Pasando un tanto al mundo del diseño y para hablar de la funcionalidad y otras cuestiones tenemos la parte de la comunicación, al hacer una comparación con el arte veremos o nos daremos cuenta de otras condicionantes importantes.

Cuando un artista está haciendo una obra no está obligado o ligado a cumplir con el elemento de la comunicabilidad, mientras que el diseñador sí. Es una de sus metas a cumplir, es vital cumplir con esta cuestión tan particular o de lo contrario su trabajo no sirve.

El artista lo que busca es crear por crear por así decirlo, busca que pase algo en su creación, busca que surja un evento y con esto dar paso al trabajo que hace. La voluntad propia es la que es dueña del proyecto del artista, no tiene o no tendría que estar pensando en el mercado en ese momento, su obra tendría que crear el mercado por si sola.

Es por ello que el trabajo del artista tiene una estimación tan alta, considero que es una actividad distinta a cualquier actividad humana pues enaltece su espíritu. El trabajo del artista será considerado como un objeto cultural, sin embargo, el trabajo del diseño si llega a estas instancias, que lo ha hecho, tiene la misma consideración, claro, para que esto pase el diseño tuvo que haber recorrido un largo camino, mientras que el arte lo tiene de manera casi automática, también tiene que validarse.

Papanek opina algo al respecto en un escrito titulado “Diseño es el esfuerzo consciente de imponer un orden significativo”:

“Cualquier intento de separar el diseño, de convertirlo en una cosa en sí, va en contra del valor inherente al diseño como la matriz primaria subyacente a la vida”.⁸³

Para él, dado que su naturaleza es de diseño, la opinión es contraria, para él cualquier otra cosa en la que se ostente el diseño no tiene valor, digamos que deja cumplir una de sus condiciones, la de la funcionalidad precisamente.

Si nos quedamos con esta apreciación y la tomamos al pie de la letra estaríamos neutralizando toda posibilidad de encajar al diseño dentro del mundo del arte. Sin embargo, bajo esta declaración, el diseñador nunca dejaría de tener el control sobre el objeto de diseño, sobre su ejecución pues todo estaría planeado y previsto por él y su equipo de trabajo en caso de tenerlo.

2.3 Consideraciones Contemporáneas.

Hablando de principios de diseño Dieter Rams opina:

“Uno de los principios fundamentales del diseño es omitir lo que no es importante con el fin de enfatizar lo que sí lo es.”⁸⁴

Este enunciado nos indica que como parte del diseño hay que controlar todos los elementos, además de dar importancia a los elementos que deben tenerlo como es la parte del juego comunicativo y el entorno mercadológico. Además de esto se debe eliminar todo lo que no tenga relevancia para la ejecución. Al hacer esto se logrará aparte de un equilibrio y un buen diseño un buen control sobre lo ejecutado, no pueden existir interpretaciones libres o ajenas a lo planeado. Todo debe quedar bajo el control del diseñador.

⁸³ Ídem, p. 68.

⁸⁴ Ídem.

El diseño tendrá entonces un papel social importante ya que en lo comercial y en todo lo que crea el hombre, que por naturaleza es artificial, por lo cual el valor del diseño tendrá que adoptar una ética y un compromiso con la sociedad.

Partiendo desde la veta del significado del vocablo “design”, que en inglés significa “diseño”, que al mismo tiempo se utiliza para “designio”, veremos que lo único que nos puede aclarar el sentido de la palabra es el contexto en el que se inserta la palabra, además de esto, algo relevante es que tienen ambas palabras el mismo tronco verbal que es *seña*, del cual se originan *señar*, *señalar* y *señalizar*.

Así podemos tener una analogía interesante; al hablar de designar estamos hablando de la acción de otorgar bajo un juicio, podría ser una utilidad a un objeto o darle una propiedad que por sí mismo no tenía, aquí entra la labor del diseñador. Al señalar también lo que se puede vislumbrar es que el que señala es el que quiere que algo sea visto, marcando o sacando del contexto en el que se está.

Siguiendo con el diseño, se supone que no existe si no hay un encargo previo para su ejecución. Esto es una roca elemental en el sentido bajo el cual existe el diseño, entonces se supone que no hay diseño si alguien no tiene la necesidad de encargarlo, casi es totalmente cierto salvo por el caso en el que el diseñador elabore un objeto o una ejecución por motivación propia, sin necesidad de llenar ninguna necesidad o de cumplir con un propósito, entonces podríamos decir que lo que se llegue a hacer a partir de esta forma de trabajo es algo como el arte, algo cercano al arte o incluso es arte por sí mismo, sin embargo necesitaría ser socializado también. Funcionaría de esta forma como si fuera una condicionante para que pueda ocurrir.

Por otra parte hay que mencionar necesariamente la función de la comunicación dentro del diseño. Se puede decir sin temor al error que no puede existir diseño sin comunicación, es decir, el diseño no puede existir sin que se tenga algo que decir sobre lo que se ha elaborado. Desde el origen del diseño es una constante sin la cual no se concibe un trabajo de diseño.

Ya se ha dicho incluso en el presente trabajo que la comunicación no está necesariamente presente en el arte, el artista puede tener la intención de comunicar,

pero existe y puede existir sin tener que comunicar algo, simplemente con existir se cubre su cuota completa pues mas que nada es una expresión de manera primaria.

El diseñador además está rodeado de otros conocimientos que no necesariamente debe poseer por si mismo. Así tenemos que hay que cubrir determinados elementos bajo los cuales se logrará una identificación con el público. Estos conocimientos son los mercadológicos y publicitarios, además de que conoce y debe adentrarse en el estudio de los lenguajes visuales existentes para así poder cubrir las necesidades de su cliente, el diseñador no debe olvidarse de su cliente, lo debe tener presente en todo momento, sin embargo a quien no debe olvidar nunca es al público objetivo para el cual está haciendo el trabajo. Debe ser un observador de las conductas de las personas, debe saber segmentar al público o si no lo sabe debe aprender a hacerlo. Debe adaptar la totalidad del proyecto para así cubrir las necesidades que deben ser cubiertas, otorgarle un propósito final.

Yves Zimmermann nos dice que la concepción de ambas actividades si se pusieran a la par en las etapas de inicio correspondiente serían completamente distintas, para él existen posiciones al inicio de un proyecto en la cual cada disciplina tiene sus propósitos, es verdad, además de ello nos dice de manera clara cuando habla del tema que son actividades que tienen funciones y finalidades diferentes, si tomamos su reflexión como tal, acordaremos lo mismo que él, que el diseño es diseño y que el arte es arte, que es imposible verlas como semejantes, para él no hay ninguna duda. Se puede decir que ambas actividades se realizan para propósitos diferentes.

Al tomar una opinión tan certera de quien proviene no queda mas que tomarse como lo que es, una opinión de un experto en la materia, así su punto de vista es esencial para refutar cualquier posibilidad de inclusión, por lo menos es lo que un practicante y académico como él tiene que decir al respecto.

Precisamente esto nos lleva a preguntar o lanzar una hipótesis al aire, tal vez la enseñanza del diseño se ha tornado demasiado tradicional como para permitir expandir los horizontes del diseño, es cierto que se realiza mucha experimentación

mientras se estudia, pero esta experimentación se queda en el aula y pocas veces sale a la luz. Con esto quiero decir también que en la enseñanza del diseño se limitan también los conocimientos y las posibilidades que puedan surgir como nuevas alternativas en el desarrollo de un trabajo de diseño.

Más adelante se tocará de manera más precisa este punto ya que las academias y los centros de enseñanza del diseño parecen haberse estancado, no han incorporado por completo elementos y posibilidades de desarrollo desde todas las plataformas tecnológicas existentes, por citar un ejemplo en este subtema de la enseñanza del diseño.

Mucha de la carga de los aciertos como de los errores reside en los programas de estudio, es cierto, sin embargo también mucha de esta responsabilidad deben cargarla los enseñantes.

El que enseña es quien debe tener más desarrolladas las habilidades de aprendizaje, desde luego debe querer aprender más que el alumno, debe sacar más provecho de la enseñanza que el alumno mismo, debe reflexionar y adaptar las necesidades actuales de enseñanza a los cambios que vive a diario en su materia y en el mundo para el cual se trabaja, de aquí deberían salir las aportaciones a los programas de enseñanza, a las academias para terminar de incorporarse en el mundo laboral.

También hay que señalar que no hay un acuerdo internacional para situar la enseñanza del diseño, en algunos lugares y hablando de la situación en Latinoamérica en específico, puede encontrarse la carrera de diseño en las facultades de arte o puede encontrarse también insertada como un desprendimiento de carreras especializadas como de diseño arquitectónico. Con ellos nos damos cuenta que de entrada esto genera confusión tanto de manera interna como externa, ¿hacia dónde tendrían que dirigir sus esfuerzos los estudiantes que quisieran localizar información sobre las carreras de diseño?, si el público o las empresas quisieran contratar a un recién egresado o a un pasante ¿a dónde tendrían que dirigirse si no están familiarizados con el mundo del diseño?

Al establecer los objetivos de ambas actividades, podemos darnos cuenta que el

objetivo del arte está en el arte mismo, está dentro de él y del creador de ese arte, no tiene que responder a nadie más, está dentro de si mismo y no obedece a ningún mandato o necesidad fuera de su creador. En cambio, si establecemos los objetivos que tiene el diseño podremos inferir que responde a intereses ajenos al diseñador, él depende de que la necesidad de su trabajo haya sido ya creada en otro lado y por otras personas. El diseñador entrará en acción una vez que tenga el encargo de realización de cierto trabajo para el cual se demanda su participación. Se espera que dé con una solución, es la misma relación laboral que se da entre contratante y contratista, entre empresa y empleado.

El diseñador hará un aporte casi de la nada con su trabajo, dará una solución a un problema de comunicación, sin embargo necesita de ese impulso inicial y esa necesidad que deba ser cubierta con su trabajo. No trabaja desde cero en un proyecto, su proceso creativo comienza a partir de la petición de su trabajo y los datos que le den sobre lo que debe contener, el mensaje que debe cubrir y a quién va a dirigir ese mensaje.

El artista trabaja desde cero su obra, el impulso de creación nace en el artista, si él o ella no tiene la necesidad creativa de expresar una idea en su trabajo entonces no pasará nada, nadie le hace un encargo previo en la mayoría de los casos. También hay que decir para ser justos con el diseño, que hay veces en que efectivamente, al artista le salen proyectos bajo encargo. No siempre aborda un proyecto de la nada, igual pasa si entra a un concurso que tenga ciertas especificaciones, ¿no sería algo completamente similar a lo que se establece en el trabajo de diseño?, ¿No sería una especie de brief? Establezco estas preguntas para poner en claro que si bien es cierto que el impulso creativo nace de formas diferentes y que tienen objetivos diferentes ambas disciplinas, también hay ocasiones en que no está clara la diferencia tan radical que se quiere establecer en los juicios tajantes que existen sobre este tema. Existen condiciones de trabajo bajo las cuales se cruzan también ambas disciplinas y podrían haber más similitudes entre ambas.

Para Rubén Fontana existe un término bajo el cual el diseño establece una distancia

perceptible y por la cual se puede separar toda confusión:

*“La necesidad de trabajar en los mínimos detalles de la letra, de verificar en ínfimas evoluciones la posibilidad de la lectura y la escritura; esa precisa y certera sinergia entre la innovación y el código, entre el acuerdo de la convención y la movilidad de la originalidad, desterró cualquier incertidumbre. En mi actitud frente al trabajo, el diseño no es arte.”*⁸⁵

Para este autor existen demasiados elementos que se deben cubrir en el trabajo de diseño que son suficientes para coartar la libertad del trabajo. Este cuidado en el detalle y esta minuciosidad por expresar con claridad lo que se busca es demasiado rebuscado.

Es verdad que en el trabajo de diseño se debe buscar un equilibrio entre la innovación y los formatos necesarios en el código para que el trabajo sea original, pero que además pueda cumplir con lo especificado, con aquello para lo que fue solicitado el trabajo. Sí deben cubrir infinidad de requisitos, debe ser contundente, específico en el mensaje, manejar el código verbal para que el usuario pueda identificarse, debe contener los datos necesarios con que debe contar para dar el mensaje completo, debe ser lo más breve posible, debe tener una carga estética para que pueda llamar la atención y además debe ser original, estos dos rubros son quizá los dos únicos elementos emparentados con el arte. Esto es una verdad en el trabajo convencional de diseño.

Para este mismo autor y ejecutante, el diseñador controla muy pocas cosas en su trabajo, nos dice que el diseñador no aporta ni el contenido del mensaje ni el propósito del mismo, nos dice que es un intermediario por así decirlo en el mejor de los casos.

Desde su formación, el diseñador está consciente de que la comunicación gráfica nace de la necesidad de proyectar visualmente un requerimiento y una necesidad que debe ser cubierta.

⁸⁵ Fontana, Rubén. “Reflexiones sobre la compleja relación entre el Arte y el Diseño”, en CALVERA, A. (ed.) *Arte?Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona 2003, p. 78.

Un aspecto que parece muy obvio, pero que al mismo tiempo no se tiene tan presente para los profesionales del diseño, es el hecho de que culturalmente debe tener una formación constante, debe cubrir o estar al tanto de un sin fin de actividades del hombre como son la historia, la política, el deporte, el lenguaje, los comportamientos sociales, etc. Además debe estar pendiente de las diversas manifestaciones que suceden en el lugar en el que vive, su país, su estado, las delegaciones, las colonias, incluso debe manejar un contenido internacional. Nunca sabe cuándo tendrá que echar mano de cierto conocimiento ni cuando podrá aplicarlo, de igual forma debe saber investigar rápidamente en caso de que no cubra con el conocimiento que necesita en ese momento para aplicarlo en su trabajo.

A partir de estos elementos y de contar con ellos, debe juzgar y dar con lo que convendrá más para la elaboración de su ejecución, debe de unir al final todas las partes que involucran al mismo mensaje.

Evidentemente también el artista debe cubrir estos elementos culturales, manejar estos contenidos que aparecerán reflejados en su obra. Sin embargo esta manipulación no será tan evidente en su obra final. Tal vez solo quede insertada dentro de su proceso de creación.

Para un diseñador el proceso de visualización y de trabajo de la obra es más largo en la mayoría de las veces, comparado con el tiempo que tarda en realizar su trabajo de manera técnica, digamos que el proceso de visualización sobre lo que va a realizar lleva más tiempo, debe analizar, comprender e investigar antes de ejecutar. Casi no se habla sobre esta etapa en el diseño, sin embargo ahí radica el surgimiento del concepto final, que claro, puede tener varias versiones. Esto es parte de una metodología en general que lleva a cabo el diseñador, por supuesto que en cada caso en particular es un tanto diferente y no digamos el proceso creativo, ahí si es tan diferente como posibilidades hay.

Hablando de nuevo sobre las diferencias existentes entre ambas actividades hay opiniones que debemos tener en cuenta y muy presentes, ya sea por la relevancia de

la misma o por ser la opinión de un experto que nos haya dado un punto especial sobre el tema que estamos tratando.

Bonsiepe nos explica dos puntos en especial: *“El diseñador como “marca” (...) elabora un estilo propio a través de innovaciones formales; sus proyectos obtienen el status de colección, como si fueran obras de arte. La posesión o exhibición de la pieza gráfica como fin está alejada del hábito del diseñador, que se sitúa en la función de responder a un encargo realizado por terceros para lograr un fin determinado.*⁸⁶

Muy importante lo que nos dice el autor, nos habla de la posibilidad de hacer del diseñador una marca reconocible, a partir de la experiencia y el desarrollo de un estilo en su trabajo, dando con ello la posibilidad de considerarlo como una obra de arte, Aquí hay que remarcar dos cuestiones, la primera es que existe esta posibilidad de inclusión o consideración del trabajo de un diseñador como arte, sin embargo, si nos basamos en esta opinión, no es algo que se logre de manera intencional por parte del diseñador, aquí lo que se sugiere es que con un buen trabajo y dado que el diseñador adquiere un estilo propio, su trabajo podría ser coleccionable y por tanto pasar de forma casi inmediata a la categoría de arte. La segunda cuestión que quisiera dar a notar es que estos atributos que se están dando al trabajo de un diseñador nacen de manera casi fortuita, en esta opinión, la cual debemos tomar como una opinión que generaliza sobre este punto; de tal forma que existen elementos externos que el medio determina y que hacen posible el surgimiento de un nuevo planteamiento sobre la obra de un diseñador, el elemento de coleccionable es el que se añade aquí el concepto de diseño y lo convierte o lo habilita hacia otro plano como lo es el arte. Es de esta manera que un elemento externo y que no lo es del todo como el mercado, puede influenciar de manera tan directa y radical sobre el trabajo de un diseñador.

De igual forma, el que una pieza gráfica de un diseñador sea poseída o sea parte de una exhibición, según la opinión del autor, es un fin que está completamente alejado de la intención del diseñador, ya que su función como pieza de diseño responde al

⁸⁶ Ídem, p. 81.

encargo de un tercero. Siendo así y si esta posibilidad de exhibición se estableciera fuera de las intenciones del diseñador, entonces hablaríamos de una posibilidad en el

diseño como valoración artística, que nace a partir de una combinación de eventos que no necesariamente está en sus manos, pero que sin embargo no le resta valor al diseño, sino que se le agrega otro concepto, el de arte.

El diseño en su concepción nace desde la racionalización de una necesidad que hay que cubrir, bajo esta funcionalidad es que se logra un resultado, solo a partir de él se irá sumando una estética bajo la cual el diseño será reconocible.

Es muy común hablar sobre lo artístico en el diseño y de hecho se teoriza mucho al respecto, es por ello que no se tienen tan claras las diferencias. Lo artístico en el diseño es para muchos autores lo que le otorga algún prestigio, es el elemento que hace que tenga valoraciones más altas, que se le den características coleccionables y que se le estime de forma diferente. Si estos elementos nunca se hicieran presentes, y una vez logrado el propósito para el que fue hecho estaría destinado a ser desechado. Es gracias al elemento estético que contiene el diseño que puede ser valorizado por algunas personas o instituciones de manera diferente.

Al parecer también la confusión viene de otros sectores como la lingüística y los lenguajes particulares que se van creando entorno a una disciplina. Un cúmulo de palabras pueden direccionarnos hacia cierta actividad sin que por ello pertenezcan a esa actividad de forma exclusiva. Por ejemplo, si se citan palabras como expresión, creación, intuición y estética nos estaremos ubicando en un contexto artístico, sin embargo puede ser que se utilice una palabra de las antes mencionadas como la "creación" para hablar sobre una fórmula matemática que ha surgido a partir de cierto logro experimental por citar un ejemplo palpable.

Con esto quiero decir que las palabras o el uso en conjunto de ellas nos pueden remitir hacia tal o cual disciplina, sin embargo, no son de uso exclusivo de estos sectores, bien pueden adaptarse en otras ramas que no vienen a la mente de manera

intuitiva.

Al arte con el tiempo se le fue liberando de muchas cargas como el tema de lo figurativo con la fotografía y de otras cuestiones más teóricas como la capacidad de comunicación que le correspondía en un principio, para ser delegado a actividades que fueron surgiendo y adaptándose a estas necesidades particulares, tales actividades fueron las artes aplicadas.

En aquel tiempo, gracias a esta separación que se hizo en un inicio entre arte y arte aplicado fue que se dio la libertad que históricamente había ido buscando el arte, con ello el arte solamente debía de obedecer al interés y a la estética que su ejecutante le planteara en su desarrollo.

Gracias a esto las actividades quedaron completamente diferenciadas en un inicio, el arte entonces le debía a estas disciplinas nacientes su carácter de libertad absoluta, sin embargo el origen que a partir de ella tendrían las artes aplicadas sería el estigma con el que cargaría y parte fundamental de la confusión entre si el diseño puede ser o no una forma de arte.

Existe mucho de cierto cuando se dice que cualquier actividad es arte, muchos consideran este tema como un hecho ya que de esta forma se logrará sumar con algo más a la cultura del hombre.

El arte desde que ocupa un lugar como actividad humana ha sido símbolo de poder, de autoridad, incluso dentro de la sociedad juega un rol de exclusividad y de acceso de unos cuantos. Se sigue diciendo que el arte es una actividad noble, se considera de esta forma por ser una actividad que no cubre una necesidad primaria. Es cuando se tienen cubiertas estas necesidades cuando se busca satisfacer otro tipo de necesidades, las necesidades del alma.

Me atrevo a decir que esto es cierto en gran medida, sin embargo pongo en tela de juicio este razonamiento, no creo que únicamente puedan acceder ciertos sectores sociales al arte, considero que las necesidades del alma las tienen todos los seres humanos, si bien es más relevante lo físico, dudo que sea más importante que una necesidad espiritual, la cual puede verse satisfecha por medio del arte.

En el presente trabajo de investigación no pretendo extenderme mucho en la artesanía, sin embargo me parece conveniente decir que siempre están de la mano estas tres disciplinas: Arte, artesanía y diseño.

La artesanía es un tema por si mismo, es tan extenso como los otros dos que estamos retomando aquí. Como actividad humana tiene un registro histórico muy antiguo, perteneciente a todas o casi todas las civilizaciones que han existido a lo largo de la historia del hombre. La artesanía está siempre ligada a la cotidianeidad, se dice muchas veces que es un arte útil, tan importante es que se le considera en general como un antecedente de la ciencia la tecnología. Llega a ser parte de este antecedente gracias al conocimiento que se había acumulado, a todas las técnicas experimentadas junto con los materiales usados por los artesanos.

Para dar con una referencia que pueda establecernos un punto de partida y para no extendernos en el tema, existe un libro de André Malraux, en el cual define al artista como aquel que crea formas y artesano al que reproduce formas.

Con esta diferenciación queda más claro en dónde se ubica cada una de estas actividades.

Parte importante de la cultura fue, como ya se ha dicho, todo lo que dejó la era industrial, fue un cambio tan grande que todos los aspectos de la sociedad fueron reordenados, incluso en la mentalidad del hombre. La economía y la cultura vieron el nacimiento de instrumentos tecnológicos que fueron accesibles si bien no para todos, si para un buen número de personas interesadas en el tema. Uno de estos acontecimientos fue la fotografía, que a principio del siglo XIX liberaría a la pintura de su rol comunicativo, documental y figurativo; es así como se da paso a la expresión personal que el artista tenía que verter dentro de su arte.

Ahora el arte tendría que obedecer solamente a la expresión propia del artista, con ello se daría paso a la expresión de sus fantasías, sus miedos y de todo el mundo que podía albergar un artista en su interior.

En opinión de André Ricard este momento que deviene de la era industrial trae para el arte la reflexión sobre sí mismo. Además por esencia, *“el arte deviene difícil de comprender o, de lo contrario, no sería arte”*.⁸⁷

El arte se vuelve complejo por esta causa, porque es una expresión personal, para comprenderlo haría falta una explicación detallada de la obra por parte del artista, pero incluso es tan personal que muchas veces no se puede tener una valoración exacta sobre lo que se plasmó en la obra.

Así es como el arte a partir de esta era tendría un papel y un motivo totalmente personal en el artista que crea obra.

Dentro de este entorno de la era industrial surge el movimiento que conjunta la artesanía, que seguía siendo estimado como un arte próximo a la gente con el arte, y el arte, dando como resultado una disciplina creativa perteneciente y naciente de la era industrial, lo que llamamos “diseño”. Actividad que surgió de la unión de varios movimientos existentes. Dentro de ellos hay que mencionar al Arts and Crafts, Espirit Nouveau, Bauhaus entre estos movimientos que dieron origen a la actividad del diseño, que vendría a tomar en gran parte el papel que venía desempeñando la artesanía.⁸⁸

Durante estos años también se dieron colaboraciones que nacieron a partir de estos movimientos, dichas colaboraciones dejarían un legado importante dentro de la vida cultural y dentro del sector creativo en adelante.

Se crearon movimientos e instituciones que integraron artistas y arquitectos con inquietudes paralelas.

Existieron ideales que surgieron en la Bauhaus, tales como:

- La creatividad había de estar al servicio de la sociedad entera y no de una clase.

⁸⁷ Ricard, André. “Diseño: ¿El Arte de hoy?”, en CALVERA, A. (ed.) *Arte?Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona 2003, p. 91.

⁸⁸ Ídem.

- El artesano realizaba el ciclo completo: concepción, elaboración y distribución estaban en unas mismas manos. Hoy el diseño se limita a la primera fase.⁸⁹

Que el trabajo o los esfuerzos creativos se encaminaran hacia un fin colectivo fue lo

que trajo consigo un cambio en la mentalidad, tanto de los creadores como de la sociedad en general, ahora conceptos como lo estético y el buen gusto comenzaban a abarcar sectores de la población que nunca habían estado incluidos y que nunca habían entrado en contacto con todo esto. Socialmente esto representaba todo un acontecimiento junto con sus cuestiones de análisis formal.

También lo que surgió de estas colaboraciones fue la especialización y el trabajo en equipo, ya no quedaban todos los procesos en manos de una sola persona, como era el caso de la actividad de los artesanos, ahora además se incluía a la industria para tomar papeles decisivos dentro del proceso de la elaboración de un proyecto, de hecho la industria tomaría el papel para el lanzamiento de los proyectos a desarrollar.

Ya en 1949 R. Redgrave observaba cómo se interpretaba de un modo erróneo lo que era el diseño: *“El diseño tiene una doble vinculación: por una parte, está ligado de manera muy estricta a la utilidad de la cosa diseñada; por la otra, lo está con el embellecimiento y la ornamentación de aquella utilidad. Por ello, para la mayoría de la gente, la palabra “diseño” ha acabado por identificarse más con el segundo significado que con su sentido global –o sea, con el ornamento como un factor independiente de la utilidad y, a menudo, incluso opuesta a ella-.*⁹⁰

Este es un punto de vista que nos habla en específico sobre el diseño industrial, vuelvo a comentar al margen de esta investigación que la teoría que existe en el diseño gráfico se encuentra anclada en teoría que proviene de otras disciplinas o incluso otras áreas, en este caso proviene de una disciplina hermana, el diseño

⁸⁹ Ídem.

⁹⁰ Ídem, p. 93.

industrial. Es válida esta opinión para el diseño gráfico si se toma en cuenta que al hablar de la cosa diseñada, el objeto, se toma a nivel simbólico o se traslada

mentalmente hacia una elaboración de diseño gráfico cualquiera.

Redgrave nos habla sobre dos aspectos en el diseño, la utilidad de lo diseñado y la ornamentación. Nos dice que son dos elementos presentes en un trabajo de diseño y que la gente en general asocia más la parte de embellecimiento con el diseño y que por lo general saca de la ecuación la parte funcional. Lo cierto es que un diseño no puede existir sin ninguno de estos dos factores, van ligados y ninguno se puede excluir.

Gracias a que la gente tomaba una postura para el fenómeno del diseño fue que comenzaron los malos entendidos, el público se hacía una idea a veces errónea de lo que era el diseño, entendiendo sus conceptos pero de forma separada en la mayoría de las veces.

Parte también de la confusión en otros sectores de la sociedad se debía a que en el arte existía una corriente llamada *funcional art*, la cual utiliza como parte de sus materiales los objetos mismos de la vida cotidiana. El artista dará en su trabajo y bajo esta corriente una apariencia de objeto pero que no tendrá una función práctica.

Para André Ricard existe una frontera clara entre arte y diseño:

“Al arte pertenecen aquellas obras en que las formas o las imágenes se emplean como vehículo para expresar emociones y sentimientos. Al diseño pertenecen aquellas que utilizan formas e imágenes para culminar alguna función práctica.”⁹¹

Con esto se llega a una de las conclusiones de gran peso, tanto en el arte como en el diseño se manipulan las formas e imágenes, sin embargo en el arte la finalidad es expresar emociones y sentimientos, mientras que en el diseño la finalidad es la función utilizando elementos que sean agradables a la vista.

Cuando el diseño se adjudicó o tuvo la tarea de dar forma a las cosas que nos rodeaban con el objeto de hacer del entorno una experiencia fue cuando el diseño

⁹¹ Ídem, p. 94.

tuvo un propósito claro, un motivo para existir de forma auténtica.

El diseño adoptaba y tomaba del arte estilos ya creados para adaptarlos a la estética de su trabajo. De hecho esto sería un elemento que sigue vigente hasta nuestros días, no ha pasado nada que haga que esto cambie, al contrario, el fenómeno de la apropiación en el arte ha invadido también al mundo del diseño gráfico.

El diseño es una actividad tan inmersa en las actividades del hombre y está tan dentro de la cultura, que se pueden determinar épocas a partir del análisis de los objetos de diseño.

El adorno tiene una historia dentro de la existencia de los objetos, existía desde que se tiene registro de las primeras herramientas con las que contaba el hombre. Con este adorno en el objeto se le añadía una carga simbólica, teniendo de esta forma más significados insertos aparte de lo simplemente utilitario.

Se va haciendo tan importante el adorno que va relevando la parte funcional del objeto en donde se ha aplicado, comienzan a existir otros significados y se abre paso al nacimiento del estilo y de la o las modas.

Mediante la moda y el adorno se quiera o no se cumple una función social, la de definir territorios sociales, es como una credencial con la cual se accede a grupos sociales, esto va ligado obviamente al sentido de pertenencia y otras cuestiones, que la moda y el adorno juegue un rol es lo que a nosotros nos interesa. También hay que decir que no es una generalidad pues también hay tendencias diferentes en todos los sectores sociales, hay personas que prefieren lo sobrio a lo ornamentado, esto obedece también a cuestiones de gusto muy personales.

También el adorno ha estado sujeto a modas dentro de él, así por ejemplo tenemos que durante el posmodernismo se observaron diseños más coloridos, mientras que en el modernismo se había transcurrido por lo simple y lo no tan colorido. De hecho como bien se sabe, el adorno nos puede decir mucho de las preferencias de las culturas y de su misma ideología, nos da muchos datos de las culturas y enriquece el conocimiento entre ellas.

Algo en común, dentro de las muchas cosas que tienen el arte y el diseño, es la parte

de la inspiración, las dos actividades pueden encontrar un motivo en cualquier cosa que se encuentre a su alrededor, además de inspirarse uno al otro de forma continua. Esto es una verdad que no necesita ser analizada mucho, ambas partes lo saben y conviven con ello de manera amable; es uno de los pocos puntos en que no existe un conflicto dentro de este tema de investigación.

Para que exista una inspiración solo es necesario llegar a una reflexión y algo que nos de una reflexión es cualquier cosa, un objeto, una actividad, una escena de la vida diaria, contemplar algo extraordinario y lo más común, algo que tenga dentro de si un proceso creativo, esto realmente inspira a las personas. Lo dicho, cualquier cosa es motivo de inspiración y puede llegar en el momento menos esperado.

Entre arte y diseño existe una dinámica bajo la cual se comparten público, muchas tendencias son conocidas fuera de los círculos reducidos del arte gracias al diseño y sus aplicaciones. En este sentido ambos se deben mucho, uno es conocido mediante el otro, sin importar cual sea el orden.

El cubismo fue una estética nueva que marcó poderosamente su época. Pero no hubiera tenido esa resonancia pública sin los carteles que, inspirándose en esta nueva estética, la dieron a conocer fuera de los reducidos círculos del arte. Grafistas como Loupont, Cassandre, Carlu o Colin adaptaron este arte a la publicidad. Fue gracias a los diseñadores gráficos que el público fue asimilando y comprendiendo esa nueva tendencia artística.⁹²

Al parecer el diseño, denominada como la disciplina creativa de la posmodernidad, puede llegar a lugares e influenciar a personas que el arte no puede, esto simplemente es gracias al distinto alcance que tiene el diseño en todas sus vertientes. Tiene un margen de alcance mucho más amplio, se inserta en la cultura de muchas maneras, en la moda, en los objetos, en la parte publicitaria, en la cultura visual, etc.

Para el diseño esta retroalimentación con el arte y gracias a que encontró inspiración en las cosas de uso cotidiano fue que se dieron tendencias completas como el pop art, una tendencia que se encuentra claramente dentro del mundo del arte pero que tiene una manufactura de diseño gráfico.

⁹² Ídem, p. 97.

Sabemos que una creación de origen humano provoca admiración y diversas emociones, sin embargo, también es posible encontrar esa clase de provocación dentro de los objetos útiles, también ellos pueden ser bellos. Es una belleza diferente, en el caso de que no sea del tipo artesanal, si es de otro tipo entonces nos estamos refiriendo a una belleza de las formas, dado que en este tipo de belleza recae la expresión misma, esta belleza es de tipo funcional. Recordemos que lo funcional como concepto es uno de los pilares del diseño en cualquiera de sus formas.

Para que estos objetos sean bellos, sin haberlo perseguido de inicio al elaborarlos, es porque precisamente han alcanzado este valor por su funcionalidad. Una vez alcanzada la belleza por la funcionalidad se estima que es imposible separar lo estético de lo útil. Así es como nace conceptualmente gran parte del estándar que persigue el diseño industrial, claro que para ellos es un poco diferente el proceso, para el diseño industrial, el que los objetos creados vayan a ser bellos es uno de los propósitos de inicio así como la funcionalidad.

Se ha observado que en la naturaleza este tipo de perfección estética y a la vez funcional existe, gracias a esto muchos conceptos tecnológicos y estéticos han sido posibles, se le debe tanto a la naturaleza que es imposible no mencionar que es una fuente de inspiración constante para los diseñadores, no existe nada en ella que no sea indispensable y que no cumpla con un propósito específico.

Para André Ricard está muy claro el hecho de que el arte y el diseño tienen un origen común en la naturaleza del hombre, proceden de la misma vena creativa, sin embargo para él existe una clara diferencia y es la siguiente:

“Desde el *homo faber*, arte y diseño han convivido solapándose y completándose, el uno atendiendo las llamadas del alma, el otro atendiendo la materialidad de la vida; éste más familiar y cercano, aquel más altivo, mágico y distante. Y es en eso precisamente en lo que se diferencian.”⁹³

Ampliando este punto de vista es visible que la diferencia está en la finalidad, es otro

⁹³ Ídem, p. 98.

autor que coincide con esto. Parece ser que es irreconciliable el hecho de que ambas orientan su trabajo a satisfacer necesidades diferentes, en ello radica la diferencia. También esta diferencia es la que hace que para las personas sea más fácil entrar en contacto con el diseño que con el arte, por diversas razones, el diseño es más cercano a la gente porque se encuentra inserto en la gran mayoría de los objetos con los que tiene relación, en lo que a la vista se le aproxima y todo aquello que hace del diseño gráfico una disciplina de comunicación, bajo la cual y mediante su existencia es posible estar presente en un sin fin de formas. Se puede afirmar que el diseño entra en la vida de las personas casi de manera involuntaria.

El arte se encuentra en un lugar de acceso más lejano, para entrar en contacto muchas veces lo que se necesita es cierta preparación, con la cual no se tiene acceso de manera fácil, es una disciplina que no es vista, desafortunadamente, como una materia esencial para la preparación de los escolares en cualquiera de los niveles educativos. Entonces casi se requiere una educación especial para saber apreciarla o pertenecer a cierto círculo profesional que entre en contacto con él. Es un círculo selecto y lo bastante cerrado para ser considerado de élite. Mientras esto no sea diferente, permanecerá como “mágico, altivo y distante” para el público en general.

El arte se mantiene a si mismo alejado del público porque en su mayoría habla únicamente de la experiencia del artista, parte de este dilema es el que vive el arte y si analizamos un poco más veremos que al arte le interesa muy poco lo que la gente opine. Pero parte de esto es precisamente el encanto con el que cuenta, rehuir del público pero necesitarlo para subsistir al mismo tiempo, es una relación de amor y odio. Que la gente no se vea reflejada en la obra, que la obra no hable de lo que le sucede, que no entienda lo que ve en la obra es parte del hecho de que el arte provoque que la gente se aleje.

Por otro lado, el diseño se presenta en todos lados, sin que la gente lo busque lo encontrará, muchas veces ni siquiera es percibido de manera consciente por el público, simplemente existe para dar un mensaje. Si se es consciente de su presencia llega a ser invasivo, el diseño se encuentra en todas partes y en los lugares menos

pensados, pasa a formar parte de la cultura visual popular.

Un factor de alta relevancia es el factor de que el diseño de autor vaya adquiriendo un espacio dentro del interés del público, para algunos sectores también ya es motivo de colección. Este hecho es importante porque abre un camino que ha sido buscado por muchos diseñadores y durante mucho tiempo. En este debate de si el diseño puede ser considerado como un objeto artístico es de gran importancia, el hecho de que existan sectores que lo coleccionan hace que se considere de manera cercana al arte. Si es algo admirado y deseado entonces tendrá un valor muy semejante a una obra de arte. Para saber si esto es cierto habría que preguntar a quienes gustan de coleccionarlo qué es lo que les atrae del diseño, esto con el fin de eliminar la opción de ser un fenómeno más dentro del coleccionismo.

El diseño también hace que se demarquen territorios sociales, poseer tal o cual cosa forma parte del sistema capitalista y clasista de la sociedad.

Para André Ricard es a través de los objetos de consumo que *“se hacen evidentes tanto las tendencias estéticas como las actitudes ideológicas y, al adquirirlos, la gente encuentra en ellos un modo de expresar tanto su propia sensibilidad como su filosofía existencial.”*⁹⁴

De cierta manera el diseño es tomado como un estandarte para la gente, se identifica con él y hace uso de él, tanto que se lo apropia, lo adopta como un código de identidad, lo utiliza a su conveniencia y le da un valor especial.

⁹⁴ Ídem, p. 99.

Capítulo 3

Diseño y Arte: Identificación e Integración de Ambas Disciplinas

3.1 INTRODUCCIÓN A LA PARTE ACADÉMICA

Para saber lo que hace falta para que el Diseño Gráfico pueda expandirse como presencia y como posibilidad dentro del Arte, es necesario irnos hacia un punto fundamental, un punto que radica en uno de los orígenes, su enseñanza, el modo en la que está constituida a manera de bloque y rama de la educación, para ello sería necesaria una revisión a los planes de estudio que actualmente rigen en el país. Por lo menos de una parte significativa y representativa.

¿Por qué es tan importante este punto para esta investigación?

Porque simplemente basta con ver los campos de acción de un diseñador; lo que un recién egresado hace por incorporarse al mundo laboral, además del recorrido que tiene que recorrer para lograrlo y lo que debe de aprender extramuros para convertirse en un especialista competitivo.

Todo esto tiene un origen: la enseñanza misma de la profesión, los planes de estudio y las materias que conforman la educación integral de un alumno.

El campo en el que se ha impartido el estudio del Diseño Gráfico va desde la plataforma de las Artes, de la Arquitectura mayormente, junto con el Diseño Industrial siendo éstas junto con el Diseño Gráfico parte de las llamadas Artes Aplicadas; de esta forma y bajo esta percepción permanecen en muchos sitios aún en nuestros días.

Esto tiene que ver con el hecho de en dónde queda el Diseño Gráfico dentro de la clasificación de las Artes. De ahí emergió pero con el tiempo se ha separado por su carácter funcional; quizá lo que existen son intentos para que el Diseño permanezca dentro del campo de las Artes; es una tendencia que cada país maneja de forma un tanto diferente.

En México existe la carrera dentro del marco de las Artes, ejemplo de ello es que está impartida por el INBA, además la UNAM la incluyó en la ENAP y se adhiere a la tradición de la Academia de Arte de San Carlos. Otras universidades tanto públicas como privadas tienen inscrita la carrera y se imparte bajo el nombre que le designan. Por ejemplo, ya no existe meramente como Diseño Gráfico, en la UNAM y en la UAM ahora se conoce bajo el nombre de Diseño y Comunicación Visual, en muchas escuelas privadas se imparte como Diseño Gráfico, en otras como Comunicación Visual y en algunas otras como Diseño y Comunicación Visual, sin embargo pasa algo curioso al respecto, dentro de otro plantel de la UNAM que es la Facultad de Estudios Superiores (FES) Acatlán, la carrera existe bajo su nombre habitual, Diseño Gráfico. En el Claustro de Sor Juana ha mutado aún más, existe la carrera de Comunicación Audiovisual, por citar algunos ejemplos.

No existe una homologación al respecto, cada institución tiene cierta libertad de nombrar a la carrera, para darle un enfoque en particular.

Por todos estos elementos es que considero necesario hablar de los planes de estudio que existen dentro del Distrito Federal y algunas de sus inmediaciones, haciendo esta comparación y observación se pueden determinar tendencias dentro de los mismos planes de estudio y factores que han permanecido inamovibles dentro de los campos de enseñanza.

Con estos parámetros voy a explicar de manera general sobre la situación del Diseño Gráfico en el país, visto desde el punto de vista académico, que creo fundamental para esta investigación.

La situación que vive el Diseño en México es representativa de la situación general en el mundo, ya que en todos lados se han venido haciendo reformas estructurales en los planes de estudio. Por un lado, es necesaria la formación tradicional del Diseño como son las materias de dibujo, de historia del arte, teoría del color, señalética, materias de comunicaciones como la Semiótica. Aparte de este bloque se enseña la parte técnica y de tecnología para manejar de manera aceptable las herramientas

existentes y adquirir habilidad en las mismas. Junto con estos dos bloques existe otro que son los conocimientos adicionales que debe manejar un diseñador, tales como las formas existentes para administrar su trabajo, esfuerzos y recursos a la hora de vender un proyecto, bagaje cultural y artístico, por mencionar algunos.

También hay materias complementarias como la fotografía, la publicidad y mercadotecnia; pero además de todo esto es necesario incluir materias específicas para cubrir los campos del diseño que existen a manera de especialización.

Quizá todo esto se resolvería si se añade un año más dentro de los planes de estudio, son demasiados sectores y conocimientos que hay que cubrir en tan corto tiempo. En muchas universidades se tienen bloques generales de la carrera, sin embargo, el alumno tiene la libertad de elegir materias según su interés y conveniencia a partir de haber logrado cubrir el bloque elemental. Esto ocurre por lo general al lograr una cantidad de créditos o en el último año de la carrera al escoger una orientación.

Si se observan los planes de estudio de diferentes lugares se puede percibir la esencia de las especializaciones, en la ENAP están muy bien delimitadas y se tienen orientaciones: la audiovisual, la editorial, la fotografía, la ilustración y la simbología, sin embargo estas orientaciones se componen de materias optativas a elegir.

En un esfuerzo por hacer esto posible se tienen mutaciones en el nombre de la carrera, desde el clásico nombre: Diseño Gráfico, pasando por Diseño y Comunicación Visual que es como se encuentra ya en muchos planteles, cambios radicales como Comunicación Visual o Comunicación Audiovisual, siendo estas últimas denominaciones de carrera un híbrido entre Comunicaciones y Diseño Gráfico o una especialización de Comunicaciones como son Comunicación Organizacional o Social; por lo menos es la impresión que a mí me da.

Ha existido una separación desde los principios de la docencia de la carrera entre la rama artística y la tecnológica, lo artístico en un principio se dejó a las Academias mientras que de lo tecnológico se encargaron las escuelas de artes aplicadas y las

Universidades, sin embargo, todas estas materias son parte de la carrera como la conocemos actualmente, conviven en un mismo lugar, en un mismo programa y tienen objetivos específicos y diferentes dentro de la formación del diseñador.

Es claro que el Diseño vive un momento especial y que se necesitan cambios desde dentro, desde su estructura.

3.2 LA INFLUENCIA DE UNA Y DE OTRA

El Arte y el Diseño se necesitan, se influyen en todo momento, conviven pero viven separados. Si existiese un esfuerzo por cambiar esta situación tendría que ser en principio desde el punto de vista académico.

Un diseñador necesita contar dentro de su bagaje cultural con conocimientos de arte, por lo menos de historia del arte; por todos es sabido que el diseñador hace uso de lo que ocurre en el arte, de lo ya institucionalizado, de las vanguardias y de los movimientos modernos y contemporáneos, al mismo tiempo el Arte voltea a ver lo que se hace en el diseño, es una influencia constante y más en estos tiempos donde la modernidad hace que la información se mueva de manera inmediata y en tiempo real.

Se debe recordar que el Diseño nace como una necesidad de la modernidad, de las exigencias de la industria y bajo este entendimiento sigue operando, es tanta su influencia que incluso esto mismo interviene a la hora del surgimiento y acomodo de los planes de estudio en las escuelas de Diseño. Se produce una enseñanza adaptada específicamente para los requerimientos de la industria, así las asignaturas programadas recaen en la ejercitación de las habilidades manuales y las técnicas que hagan falta para sacar adelante un proyecto. Con esto el resultado más evidente es la propia autorregulación en el Diseño, se establecen límites y se coartan las posibilidades de desarrollo en otros campos.

Se puede decir que el Diseño vive bajo las leyes del mercado reinante, limitando así al Diseño a elaborar objetos de consumo, de algún bien, de un servicio o a enfocarse en la elaboración de identidades de marca.

En cuanto a la enseñanza, hay que mencionar algunos puntos de vista, como el anterior, que nos dice mucho de la situación que vive el Diseño y los cambios que se perciben en el ambiente, quizás todos ellos sean un buen indicio de que se vienen reformas al respecto.

La enseñanza privada hace que se elaboren planes de estudio que cada institución maneja a conveniencia, a ellos lo que les interesa es tener planes de estudio atractivos para sus futuros alumnos, encajar la enseñanza dentro de la industria y poder ofrecer una diferencia en comparación a la competencia.

Lo más grave de este punto en particular es que no existe un consenso ni la actitud de compartir puntos de vista que establezcan un perfil sobre el tipo de profesional que están formando de formas separadas.

Este modelo de enseñanza tiene un punto débil muy identificado, el problema del sustento teórico, ya que a la hora de hacer este cuestionamiento sólo se aporta un discurso ligado a la intuición y al fomento de la creatividad en los alumnos. La experiencia que aporta Ana Herrera desde el punto de vista de la enseñanza es de vital importancia, ya que es un problema detectado que genera gran cantidad de repercusiones alrededor.⁹⁵

Este mismo argumento divaga entre una justificación de tipo artística sobre el elemento creativo y la libertad de la que se habla, mientras que el resto de la justificación se enfrasca en un argumento sobre la cultura de consumo. Como se puede notar son formas de darle la vuelta al asunto principal.

Un problema muy común del Diseño Gráfico es dotar de elementos técnicos y estilísticos a un trabajo que ha sido encargado, pero a la hora de justificar la ejecución

⁹⁵ Herrera, Ana. "Actualización de una duda", en CALVERA, A. (ed.) *Arte? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona 2003, p. 189.

hecha existen fallas en los recursos formales que el diseñador debe dar al respecto, incluso esto mismo interviene dentro de la ejecución, ya que de contar con más elementos formales se tendrían más posibilidades dentro de la solución al trabajo solicitado.

Por último, hay que establecer que cada vez se cuenta con la necesidad de manejar más plataformas de tipo tecnológico, y que si bien, los diseñadores estamos obligados a conocer y manejar, no por ello somos especialistas en cada campo o en cada herramienta. Es por eso que es muy conveniente formar un equipo con técnicos y especialistas en lo que se vaya a desarrollar, no solamente en el aspecto tecnológico. Esto es el trabajo en equipo, trabajar de manera multidisciplinaria, interdisciplinaria y transdisciplinaria si se diera el caso. El papel que debe tomar el diseñador en estos equipos es el de imaginar los posibles escenarios para la solución a un problema, ya sea en espacios, objetos o comunicaciones. Debe ir un paso delante de los demás en este sentido y nunca olvidarse del usuario, siempre hay que tenerlo presente.

3.3 DISEÑO EN MÉXICO

En un principio, en los planes de 1843 por decreto gubernamental para las clases de artes y oficios, en el plan de estudios en México se incluían: dibujo lineal, dibujo de máquinas y de decoraciones, matemáticas, mecánica y química aplicadas en las artes, etc. Como vemos este tipo de materias impartidas giraba en torno a lo que la sociedad demandaba y desde un punto de vista comercial era lo que se requería, desde entonces todo depende de lo que la industria demanda y aún en nuestros días esto es un hecho innegable, es por eso que todo tipo de cambios en la estructura de la enseñanza está permitido.

No hay que olvidar que los estudios de Arte Aplicado surgieron como una demanda de la sociedad industrializada que requería de personal o técnicos que se incorporaran a la elaboración de objetos de consumo, con la preocupación de elevar la calidad de los materiales y la eficiencia de los procesos productivos. De esta

manera, todo lo concerniente a la creación estética sería relegada a los espacios de la Academia y para los artistas; considerando al mismo tiempo que en la época el concepto de “Arte” era entendido como un sinónimo de los oficios artesanales para el dominio popular, sin embargo, el Arte era delegado hacia las Bellas Artes.

Aún en estos momentos del organigrama y en los cambios a nivel educacional en México no había un lugar claro para el nacimiento del Diseño Gráfico, incluso en la educación técnica, en esos momentos sólo la Arquitectura figuraba en este panorama como la nueva profesión, ya que al mismo tiempo la Pintura, la Escultura y el Grabado no tenían aún un lugar para que el Diseño se insertara.

Merece una mención especial la actividad del grabado académico que se ejerció en la Academia de San Carlos; ya que en un esfuerzo por cultivar los valores técnicos se mantenía alejado de las actividades principales del Arte, esto hizo que se mantuviera como una actividad que servía para la reproductibilidad, tan es así que la acuñación de monedas, como también la actividad de reproducción de planos la mantuvo como una disciplina que tardaría en dar con características de expresión individual como las demás ramas de las artes; por lo menos es lo que ocurrió aquí en México. La mención en este escrito la hago porque años más tarde esta singular Academia daría cobijo bajo sus planes de estudio al Diseño Gráfico, siendo una de las tres instituciones pioneras en lanzar un plan de estudios para la profesión en la década de 1960.

Como un antecedente directo del Diseño Gráfico en México está el mundo editorial, que dependió de la llegada de la primera imprenta de América en 1539. Quienes se incorporaron a esta temprana actividad ejercieron funciones de Diseño Gráfico tanto en la elección de la letra, en la formación de páginas y en la portada, sin mencionar la actividad editorial que también quedaba en manos muchas veces de la misma persona. De esta forma nacieron periódicos de circulación local y nacional, muchos de ellos efímeros por su estrecha relación con los intereses políticos de la época. Libros y publicaciones que no tuvieron una gran calidad por dirigirse mayormente al sector popular de la población.

En cuanto a la labor técnica hubo un gran uso de tipografías, mapas, dibujos, fotografías y anuncios. Las columnas las utilizaron desde dos, tres, hasta cuatro en un nivel compositivo. El uso de la fotografía era abundante, sin embargo dentro de una de las curiosidades gráficas de la época los anunciantes preferían dibujos. Mención aparte merece la labor de los caricaturistas y de los ilustradores que dedicaron toda su vida profesional a esta actividad, siendo mejor clasificada la primera actividad dentro de lo gráfico, mientras que la ilustración sí tuvo un vínculo directo hacia el Diseño Gráfico. No hay que olvidar casos excepcionales como el de José Guadalupe Posada que contó con un estimado de 9000 grabados sin contar sus dibujos.

En México, al igual que en muchos otros países, la Arquitectura y la manera como se dieron las cosas alrededor de ella marcaría la historia contemporánea del país, fue lo que originó al Diseño Moderno también, debiéndole mucho a la experiencia que vivió la Arquitectura.

Dentro de todo lo que definió el nacimiento del Diseño en México, hubo una práctica y un pensamiento alrededor de ella que tuvo una gran importancia, la cuestión decorativa de las Artes Aplicadas que no fue capaz en un principio de mejorar los objetos industriales. Lo que se practicaba en ese momento primeramente era que una obra debía de ser un producto coherente, para el cual debían de haberse tomado en cuenta todos los factores que habrían de considerarse en la integración misma de las soluciones; lo segundo que importaba es que el objeto diseñado tendría que estar presente en la vida de los usuarios.

Este pensamiento que proviene de la Arquitectura de ese tiempo es el que continúa rigiendo en nuestros días para todo tipo de procesos diseñísticos, de ahí la importancia de adentrarse un poco en lo ocurrido en la Arquitectura.

Como en todo el mundo, uno de los propósitos elementales del Diseño es el de llevar el Arte a la vida y de esta forma mantenerse al servicio de la sociedad.

En México un factor decisivo en el que la Arquitectura tomó acciones específicas y relevantes era el hecho de responder a los retos que había dejado la Revolución. Como parte esencial de este movimiento pionero en la arquitectura mexicana se

debe mencionar a un teórico fuera de serie, José Villagrán García, considerado como el “maestro” de la arquitectura moderna en nuestro país. Sus propuestas y su calidad como líder hicieron eco en las generaciones siguientes, su capacidad de reflexión en cuanto a soluciones específicas y la sensibilidad que tuvo ante necesidades históricas fueron características que lo convirtieron en un notable de su profesión.⁹⁶

Lo relevante es que hizo concordar la teoría con la práctica, factor que lo hizo único y cuyas características pocos tenían. Dentro de sus propuestas podemos decir que se encuentra lo que él denominaba el Problema General y el Particular. Dentro del segundo se pretendía resolver lo que demandaba el género a construir (escuelas, casa, aeropuertos, etc.) lo que correspondería a la obra concreta. El primer concepto es muy grande ya que involucra factores como la obra en un tiempo histórico, el clima, el espacio geográfico y la colectividad. Dentro de este rubro habría que estudiar las esferas del hombre, para lo cual haría falta la ayuda y la aportación de otras disciplinas. Para ello propondría hacer una Investigación Social en la cual participarían: higienistas, antropólogos, sociólogos, geógrafos y más.

Por otro lado, hacía incapié en que un arquitecto debería de ser un hombre de su tiempo y aplicar sus conocimientos y capacidades creadoras hacia el presente en el que vive.

Estos conceptos son relevantes en el Diseño ya que coinciden en gran medida con el funcionalismo y el racionalismo que fue la corriente dominante tanto en Arquitectura como en Diseño en las primeras décadas del siglo XX.

Proveniente de la Bauhaus, el funcionalismo se insertó en el país ya que las condiciones sociales y políticas posrevolucionarias tenían un potencial para ser desarrollado por la corriente funcionalista.

⁹⁶ Maseda, Pilar., *Los inicios de la profesión del diseño gráfico en México*, Editado conjuntamente por CONACULTA-INBA-CENIDIAP-TEC de Monterrey, México, 2006, p. 73.

En otro tema, como un antecedente importante para el Diseño se tiene que se atravesaba el tiempo de las vanguardias y los manifiestos, durante el cual las Artes,

incluida la Arquitectura y el Diseño, estaban en busca de la “pureza”. En este proceso cada disciplina del Arte buscaba hacer un uso exclusivo de su propio lenguaje y de sus medios de expresión, para lo cual se buscaba despojar de elementos de otras disciplinas ajenas a la propia.

El mismo José Villagrán considera a la Arquitectura como un “arte impuro”, ya que debe tener una utilidad directa y no puede quedarse a un nivel contemplativo estético desinteresado. Una opinión a tomar en cuenta a este respecto. Bajo estas condiciones vivía rodeado el país, sin embargo existieron otros tres factores que se deben sumar: el Constructivismo ruso, la Bauhaus, estos como factores externos, pero hubo un movimiento interno que se conoció como *La Integración Plástica*.

Existió una conciencia colectiva dentro de la Academia de San Carlos, para la cual alumnos de Artes Plásticas y de Arquitectura coincidían, se pensaba en una plástica integral, tan relevante como para hacerla un representante del Arte mexicano. Se hicieron los Talleres Integrales, para los que intervinieron profesionales de las áreas más diversas para revisar planes y programas. Nació el Movimiento de Integración Plástica por ejemplo, con la participación destacada de Juan O’Gorman, Raúl Cacho, Guillermo Rossell de la Lama, Lorenzo Carrasco, David Alfaro Siqueiros y José Chávez Morado.

A partir del proyecto de Ciudad Universitaria se dio la colaboración de diferentes disciplinas, aparte de la Arquitectura e Ingeniería, el proyecto contemplaba la participación de la Pintura y la Escultura desde el momento de la proyección de un edificio. Esto era un paso adelante para el ideal de integración que se buscaba en esa época. Otros proyectos que involucraban esta visión de integración fue la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas, además del Centro Médico Nacional.

Hubieron resultados parciales en la realidad de estos proyectos, la integración plástica no fue el éxito que se pronosticaba, hubieron diversos factores que no lo

hicieron posible, algunos de ellos podemos citarlos no solamente como artísticos, sino como sociales, políticos y en muchos casos la falta de compromiso, colaboración y el egoísmo profesional se hizo presente.

Todo esto forma parte de los antecedentes que se tienen en nuestro país sobre el Diseño Gráfico y el Diseño en General, la visión que adoptó el país a partir de las experiencias de la Arquitectura marcarían de forma permanente el camino que vendría a ser el nacimiento de una disciplina que si bien entró de forma tardía a comparación de otros países europeos, entró a un buen tiempo dentro del nivel continental al que pertenecemos, descartando a la potencia de Estados Unidos que resguardó a importantes representantes e impulsores de uno de los centros de origen del Diseño, La Bauhaus.

Se puede decir que el Diseño se convirtió en una realidad palpable hasta la década de 1960, sin embargo entraría de lleno a la actividad social y comercial de la vida diaria del mexicano.

3.4 FORMA DE TRABAJO EN DISEÑO

“las palabras tecnología, diseño y arte, están muy cercanamente relacionadas entre sí, en una forma tal que es impensable que existan unas sin las otras, ya que todas derivan de la misma forma existencial de ver al mundo, a pesar de que esta conexión interna ha sido negada por lo menos desde el renacimiento. La cultura burguesa moderna hizo una exacta división entre el mundo de las artes y el de la tecnología y las máquinas, y dividió la cultura en dos ramas mutuamente excluyentes: una científica, cuantificable y “dura”, y otra estética, evaluativa y “blanda”. Esta desafortunada división comenzó a ser irreversible hacia finales del siglo diecinueve. En la brecha ocasionada por la división, la palabra diseño formó un puente entre las dos ramas (...)”⁹⁷

Vilém Flusser

⁹⁷ Salinas, Oscar. “El Diseño: ¿Es Arte?”, en CALVERA, A. (ed.) *Arte¿Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona 2003, p. 116.

Para establecer un vínculo conceptual existente entre un trabajo de Diseño y uno de Arte, hace falta analizar a detalle el proceso de trabajo de ambas disciplinas.

Creo firmemente que existe la posibilidad de validar un trabajo de diseño-arte, por supuesto que ambos existen de formas separadas y pueden seguir existiendo así por mucho tiempo, sin embargo terminar por validar este tipo de trabajo puede ser importante para ampliar el campo de trabajo del Diseño. Con esto no se pretende hablar sobre un desplazamiento de uno por otro, no, de lo que se trata es de establecer una convivencia, ser tolerante el uno con el otro, poder trabajar incluso a manera de multidisciplina.

Ya se ha expuesto Diseño, pero sigue siendo un elemento poco común dentro de lo que se expone en los recintos y museos del mundo.

Hay muchas diferencias detectadas entre el trabajo de Arte y entre el de Diseño, pero no todo ha sido dicho en cuanto a sus similitudes. Muchos son los expertos que hacen una diferencia palpable entre ambas, muchos otros hablan de que tienen un origen común, pero hay algunos otros que sí le dan el beneficio de la duda al trabajo de Diseño. Es más sencillo mantener una postura negativa hacia la posibilidad de incluirlas dentro de una misma actividad, dentro de un mismo producto y objeto final.

Uno de los puntos que encuentro más fuertes a la hora de tratar de unir un trabajo de Diseño con el Arte, es la forma de producir y de pensar un producto final, para ello hace falta hablar sobre ciertos aspectos en el proceso de trabajo en Diseño para poderlos ubicar también dentro del proceso de trabajo del Arte, que es lo que estableceré a continuación.

Un trabajo de Diseño comienza cuando se escucha la necesidad de otra persona, para ello hace falta contar con datos específicos sobre el encargo, entre más tengamos será más clara la tarea y se podría establecer un objetivo, pero también el detalle de los mismos serán igual de importantes.

Si establecemos claramente que el emisor es el cliente o la persona con la necesidad en específico, si establecemos también que el receptor será el usuario final de cierto producto o trabajo elaborado, entonces sabremos que el trabajo real de diseño queda dentro del mensaje. El diseñador tendrá entonces la labor de dar con una solución y establecer un diálogo entre el emisor y el receptor del mensaje, para ello tendrá que echar mano de su conocimiento técnico, de sus habilidades, sus destrezas, pero sobretodo en el concepto vertido en el trabajo que tendrá que tener tanto elementos estéticos como funcionales.

Una vez entendido este proceso, el trabajo del diseñador ha comenzado.

El usuario, que tendría que tomar un papel más protagónico dentro del objetivo final, tiene implicados en él mismo tres cuestiones fundamentales: ¿quién usa el producto, para qué lo usa y dónde lo usa? Todos estos son de un carácter social que los diseñadores o comunicadores visuales no dominamos en contenido, en realidad idealizamos al usuario y le agregamos valores que consideramos que van bien, que son pertinentes. Si bien echamos mano de conocimientos de otras disciplinas sociales, no somos expertos en las mismas, por eso se tiende a hacer un reflejo de lo que nosotros preferimos como usuarios y llegamos a mimetizarnos con él como indica Ana Herrera en un análisis del mismo fenómeno.⁹⁸ Pocas veces o casi nunca se tienen datos precisos sobre el usuario final, siempre son generalizaciones e idealizaciones de nosotros mismos o de nuestros clientes.

De nuevo con esto se hace presente la necesidad de colaborar de formas multidisciplinarias, sobretodo con las de tipo social para tener un mejor entendimiento sobre los usuarios para los cuales en realidad estamos trabajando, ya que el servicio que damos es el buen manejo y entendimiento del mensaje, tanto de nuestra parte como de parte del usuarios que es más importante, mientras que el producto será el objeto de diseño por sí mismo, dotado de todos los atributos que el Diseño debe contener en un producto final.

⁹⁸ Herrera, Ana. "Actualización de una duda", en CALVERA, A. (ed.) *Arte? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona 2003, p. 189.

El trabajo de investigación es mucho por parte de otras disciplinas mientras que el punto de vista del diseñador no ha sido casi abordado, no ha sido abordado y mucho menos tratándose de Diseño Gráfico por separado.

La libertad con la que trabaja el diseñador es poca en realidad, está sujeta a lo que le demanda el tipo de trabajo, el mensaje que debe llevar tanto de forma textual y visual está controlado, se manipula la forma y el contenido estético, se moldea para los fines que sean necesarios.

Es importante la Comunicación, al mismo tiempo que es importante la Expresión, que no debe entenderse como autoexpresión porque entonces estamos pasando de lleno al territorio del Arte.

Debe existir siempre un ejercicio de análisis y de pensamiento crítico a la hora de trabajar sobre un proyecto ya que si nos vamos hacia una estética autoexpresiva sería muy fácil dejarnos llevar por elementos de las modas del momento reduciendo de esta forma nuestra aportación.

Siempre habrá tendencias a la hora de diseñar en cuanto al estilo y es por ello que una de las razones para que las agencias o despachos contraten a diseñadores jóvenes es esta, ellos están más en contacto con la moda y los nuevos estilos de diseño, aún no han desarrollado un aparato crítico suficiente y siempre hace falta más conocimiento, preparación e investigación para poder dar con ejecuciones novedosas. No hace tanta falta decir que para los recién egresados lo técnico lo tienen bien establecido, mientras que en lo tecnológico se puede estar con un alto nivel, sin embargo existe una tendencia de caer en el mismo lenguaje visual, los mismos estilos y la estética del momento.

“¿Podríamos decir que no hay riqueza visual si no hay riqueza de pensamiento? Si formamos alumnos, en el área de diseño gráfico, que tengan una gran destreza en el lenguaje visual pero sin capacidad para pensar una metáfora, generaremos una ausencia de concepto que repercutirá ineludiblemente en la pobreza visual.”⁹⁹

⁹⁹ Ídem, p. 191.

3.5 CUESTIONES DEL ARTE EN EL DISEÑO:

Si tenemos en cuenta que durante el proceso creativo el Diseño y el Arte se asemejan bastante, no es difícil imaginar que aún hay más elementos rastreables o eslabones perdidos entre una y otra actividad.

Ana Herrera nos habla de una serie de síntomas que se pueden detectar en la actividad del diseño gráfico pero que provienen de la figura del artista como ella le llama ¹⁰⁰ y son los siguientes:

- Es muy fácil perder de vista el punto de partida y el del encargo. Esto quiere decir que se deja en un segundo plano la necesidad de comunicación.
- Al diseñador le cuesta trabajo sentirse libre de condicionantes, entre más esté condicionado el trabajo a realizar se siente menos libre. Es fácil sentirse frustrado en ese sentido.
- Puede sentirse profundamente invadido y atraído por demostrar sus habilidades estéticas y técnicas provocando una obstrucción a la hora de verter ideas en su trabajo.
- La distorsión del usuario que es la generalización y estereotipación del mismo, debidas en mucho por la falta de herramientas técnicas que le ayuden a visualizar y a tener más concreta la imagen del usuario.
- Existen problemas que se generan a partir de la falta de formación teórica que afectan el rendimiento en el campo de acción.

Se pueden globalizar todos estos puntos en un solo concepto que es la libertad creativa. Un diseñador se sentirá mas libre o no a partir de la serie de indicaciones y requerimientos que se le den a la hora de hacerle un encargo de trabajo. Es solo un sentimiento, no quiere decir que se tenga un conflicto en realidad pues todos sabemos que es algo necesario, es decir, no puede sacársele fuera de la ecuación del

¹⁰⁰ Ídem.

Diseño. Lo que en realidad sucede es que uno quisiera tener la certeza de que una vez terminado el trabajo no se tendrán cambios, eso es lo que en verdad puede llegar a molestar.

Se puede decir que el espíritu de completa libertad puede rastrearse en el diseñador en este sentido.

Se ha hablado hasta este momento de muchos elementos que existen a la hora de hacer un trabajo de diseño, pero en el mundo del arte existe una situación similar y es la del trabajo por encargo. Aunque no es la forma más habitual de trabajo, para un artista sí es real y puede convertirse en la fuente de trabajo principal.

Por poner un ejemplo, a un escultor (si dentro de las opciones, técnicas y sus deseos compete) y si está interesado en el proyecto, se le puede encargar el trabajo de un busto de cierta persona influyente o no en la sociedad. Esto no distanciaría tanto el modo de trabajo entre un diseñador y un artista, al contrario, los une de forma ineludible porque una vez hecho el encargo el punto de partida para desarrollar el trabajo es el mismo.

Hablando del Arte, considero pertinente hablar un poco sobre otros elementos que influyen de manera determinante en la forma de trabajo de un artista. Me refiero a todo lo que gira alrededor del mundo del Arte: las exposiciones, los premios, las subastas, la crítica, las bienales, etc.

Una vez estableciéndolos e identificándolos se pueden establecer más elementos que unen tanto al Arte como al Diseño, me parece que en este sentido es en donde más abundan semejanzas entre una y otra pero este momento llegará en las conclusiones finales de este trabajo de investigación.

3.6 EL MUNDO ALREDEDOR DEL ARTE

Hasta ahora se han expuesto aquí detalles o reflexiones en torno al Diseño Gráfico como parte de una aportación personal sin embargo creo conveniente exponer otros

aspectos en el mundo del Arte de los que casi no se habla pero que son de vital importancia a la hora de comparar ambas disciplinas.

Para hablar de esto y ciertamente porque no tengo la experiencia necesaria en estos campos del Arte decidí hacer una revisión a estas esferas que envuelven la vida en el mundo del Arte dentro del libro de Sarah Thornton ¹⁰¹ que aborda en específico estos aspectos.

SUBASTA

Cuando se pertenece al circuito del Arte y ya se tiene un nombre más o menos reconocido en el medio la parte de la venta ya no depende directamente del artista, para ello intervienen otras personas. El aspecto comercial más conocido para esta parte es el de la Subasta, claro que hay otras formas en las que se vende el arte: directamente con el artista, con algún representante, algún galerista, un comprador que surja en alguna exposición, etc. Solo quería mencionar algunas formas de venta, sin embargo en la que me extenderé un poco es en el modelo de la Subasta.

Existe toda una organización que se encarga de montar estos eventos en todo el mundo, el aspecto comercial del Arte es tan extenso y se debe a muchos motivos, pero para esta ocasión me gustaría citar que la venta del Arte es una actividad que involucra personajes y coleccionistas de altas esferas del poder económico y político, ya que, como bien es sabido, el arte se considera como una inversión, casi al mismo nivel y fuerza que un bien inmueble.

Hay dos acontecimientos de subasta al año que suceden en Nueva York y tres veces por año en Londres en donde se organizan subastas de Arte. Son eventos de gran prestigio y de carácter internacional.

¹⁰¹ Thornton, Sarah., *Siete Días en el Mundo del Arte*, Argentina, Ed. Edhasa, 2009.

En algunas ocasiones y dependiendo del flujo de obras que existan en el mercado, es posible hablar de artistas cuya obra es tan cotizada que los coleccionistas se pelean por ellas.

Se van formando categorías, y si bien se habla de que en el mundo del Arte casi no hay distinciones al respecto, sí existen elementos suficientes que justifican la idea de que es un mundo completamente elitista.

Un ejemplo notable de esto es la siguiente categorización a la hora de acomodar a la gente asistente a una subasta:

A los coleccionistas que se sabe que compran y de cierta envergadura se les coloca hasta adelante, a los coleccionistas serios se les pone en el fondo y a los compradores se les puede ubicar en locaciones un poco más privadas, incluso cabinas.

LA CRÍTICA

Existen elementos de legitimación en el mundo del Arte, es muy válido afirmar que no cualquiera puede ostentarse como artista.

“Desde la década del setenta, el título de Master en Bellas Artes se ha convertido en el primer legitimador en la carrera de un artista, seguido por los premios y las residencias, la representación de un marchand primario, las reseñas y notas en revistas de arte, la inclusión en prestigiosas colecciones privadas, la validación del museo en la forma de muestras individuales o grupales, la exposición pública internacional en bienales muy concurridas y, por último, la aceptación de su obra en la reventa, marcada por un fuerte interés en las salas de las subastas. Más específicamente, los títulos de universidades prestigiosas se han convertido en una especie de pasaporte.”¹⁰²

Otro de los caminos de legitimación para un artista es el dar clases, por un lado obtienen un ingreso mensual y por el otro les da credibilidad, por lo tanto es muy común encontrar artistas-docentes.

Quizá esto sea también en mucho para hacer un ejercicio reflexivo a la hora de

¹⁰² Thorton, Sarah., *Siete Días en el Mundo del Arte*, Argentina, Ed. Edhasa, 2009 p. 57, 58.

terminar una obra, esto incluso es extensivo al Diseño. No hay espacios para hacer esto más que lugares como los posgrados, la investigación, ni siquiera está tan instaurado dentro de las publicaciones existentes, simplemente quedan en el aire, en reuniones privadas de algunos cuantos.

LA FERIA

Existe un evento en el cual el valor de un artista cobra forma y muta, a partir del cual cambia el entorno de su trabajo, este evento es la feria de Arte, por lo regular son eventos organizados por galerías y espacios culturales. El propósito de las mismas es dar a conocer la obra de artistas emergentes o ya bien ubicados dentro del mercado del Arte. Las hay desde locales, regionales, estatales, incluso nacionales y no se diga internacionales. La más famosa es la de Art Basel, la feria de Arte que se celebra en Basilea, Suiza a principios de Junio.

Lo más importante de esta feria es el calibre de los expositores y la gente que va simplemente a ver lo que hay, a relacionarse o incluso a comprar. Hace falta decir que la organización depende del sector cultural del que dependa cada nación, es por ello que no todos los países participantes tienen presencia durante el evento, mismo que dura varios días.

Existen muchas ferias y solo por nombrar algunas otras están las de Art Cologne, la Feria de Arte de Chicago, el Armory Show en Nueva York.

Existen diferentes motivaciones para el coleccionismo, algunos simplemente lo ven como un tipo de inversión, pero no son estos todos los motivos que pueden encontrarse, en realidad tendría que preguntársele a algún coleccionista por qué lo hace, pero algunos de los motivos que se consideran legítimos o los motivos verdaderos son el amor al arte y el apoyo hacia artistas.

Las ferias obviamente existen para poder vender, suceden fenómenos interesantes en este sentido, en el mundo del Arte en una feria en específico, los galeristas conocen su mercado y son capaces de elaborar una lista con las personas que

posiblemente se interesan por cierta obra o colección. Muchas veces la venta puede clocarse en las manos de quien el galerista considere como más apto o merecedor de la misma. Si se desarman estos componentes nos daremos cuenta de que existen motivaciones suficientes para validar este acto de venta como un acto fuera de lo común. El dinero importa para poder adquirir la obra de cierto artista de renombre, sin embargo no es todo lo que hay que reunir para ser capaz de tener una obra original en las manos de cualquier persona ordinaria.

Es tal la importancia económica de las ferias en el mundo del arte, que las galerías prácticamente tienen el 50% de sus operaciones de venta durante estos eventos según nos refiere Sarah Thornton en su capítulo dedicado a la Feria.¹⁰³

Parte importante en el ejercicio de la venta del Arte contemporáneo consiste en conocer directamente al artista que elabora la obra, es muy común que los coleccionistas intenten establecer un contacto directo con los artistas.

EL PREMIO

Como se ve, existen otros valores que giran y toman su papel dentro del pequeño mundo del Arte. Para los artistas una de las validaciones que más tienen sentido son los premios pues les otorgan prestigio, el valor cultural de su obra aumenta y en cierto sentido augura una grandeza y duración en vida que tiene repercusiones importantes en la vida de un artista. Es un parteaguas por sí mismo un premio.

Lógicamente hay de premios a premios y si se habla de los más prestigiosos se tiene que mencionar el Premio Turner que se otorga en Inglaterra.

Otro jugador importante en el mundo del Arte es el museo, quizás este sea el que le termina de dar un valor a cierta obra o artista, es el validador de validadores en el Arte y para el artista es una de las metas en su carrera, ser museable.

¹⁰³ Thornton, Sarah., *Siete Días en el Mundo del Arte*, Argentina, Ed. Edhasa, 2009, p. 85-111.

LA REVISTA

Para la carrera del artista no hay nada comparable a la prensa escrita, es una forma de estar vigente, las publicaciones obviamente tienen un target bien definido y en número es muy reducido pero no por ello deja de ser significativo. Aparecer en la portada de alguna revista especializada es un logro comercial que puede recaer directamente sobre el precio de la obra del artista.

La crítica del Arte está llena de personas que no tienen directamente el título de Historiadores del Arte, la mayoría proviene del mundo de las letras, del circuito literario en general.

El trabajo de crítica de Arte es diferente a la de Historia del Arte, una crítica es una opinión momentánea sobre una obra o un artista gira en torno a la elaboración de un discurso que intenta intelectualizar todo lo que está dicho en una obra, lo que es apreciado directamente y lo que se deja ver entre líneas. La historia del Arte gira en torno a la recopilación de material, al análisis de acontecimientos y de movimientos, es un trabajo más de orden académico.

LA BIENAL

Si se habla de eventos a nivel magno en el mundo del Arte entonces hay que cederle un espacio a las Bienales, la más grande es por supuesto la que se organiza en Venecia. Un evento que dura cuatro días y en los cuales se involucran todos los participantes del mundo del Arte y las personas que se dedican a observar este fenómeno. Tienen lugar cada dos años.

Existen otras de gran importancia y para mencionar algunas están las de Santa Fe, Lyon, Shanghai, Moscú, Sydney, La Habana. Como se ve grandes ciudades de todo el orbe organizan esta clase de eventos donde el Arte es el actor principal.

Dos tercios de los pabellones nacionales pertenecen al sector europeo y no es difícil imaginar que ellos tienen las mejores ubicaciones durante estos eventos.

El propósito de un bienal es atraer a público que por lo general es ajeno a este tipo de eventos, el evento lo cubren en la mayoría todos los sectores del mundo del arte: artistas, historiadores, curadores, museógrafos, críticos, revistas especializadas, galeristas, marchands (nombre con el que se conoce por lo general a las personas encargadas de la venta de arte) y gente de las subastas.

Siendo eventos localizados en distintas ciudades del mundo y dado que tienen una duración de varios días, resulta atractivo para sectores poblacionales ajenos por lo general al mundo del Arte. Los escenarios son fabulosos ya que las instalaciones suelen ser lugares icónicos de las mismas ciudades.

El objetivo de mostrar todos estos elementos que componen al mundo del Arte de forma externa es dimensionar la parte comercial y que le da vida a la obra después de terminada, es todo un proceso. Al mencionarlos uno puede hacerse consciente del gran aparato que se establece alrededor del Arte y con lo cual no se cuenta en el Diseño.

La parte comercial en el Arte es tan importante que es difícil o casi imposible que algún elemento no influya a la hora de trabajo de un artista y lo determine a sacar cierta obra en relación a lo que cierto sector espera o no de su trabajo.

SIMILITUDES ENTRE ARTE Y DISEÑO (pto. De vista Comunicativo)

Existen muchos elementos, a mi parecer, que hacen que estas dos actividades tengan situaciones en común. Algunas de ellas ya las he mencionado como el aspecto creativo o el trabajo por encargo, la formación académica y toda la estructura de enseñanza de la forma que se tienen en ambas.

Hay un elemento que no ha sido debidamente tratado y es el de la Comunicación, tomado desde el punto de vista de disciplina y desde aspectos más tangibles para poder entablar un diálogo en el caso del Arte; ya que para el Diseño es un aspecto vital. Sin Comunicación, no hay trabajo de Diseño que sea tal.

Para poder adentrarnos en terrenos comunicativos, hace falta establecer un sistema de códigos entre ambas disciplinas. Esto se logra de manera muy simple si se sabe que el signo puede descomponerse en partes como un significante y un significado. El lenguaje y el código se lograrán entonces a partir del uso de la imagen, tanto en Arte como en Diseño, elemento con el que cada una de las profesiones toma para poder establecer un diálogo dentro de la imagen misma.

La Lingüística nos ayuda con una rama de estudio entera dedicada a estas cuestiones, la Semiótica.

Dentro del uso de la imagen se puede establecer un principio comunicativo y de significantes, que gracias a la globalización es posible que adquieran un carácter casi dogmático. Su uso y poder es tal, que puede tener interpretaciones similares en lugares tan alejados unos de otros, que no comparten el idioma y cuyos valores culturales distan mucho de ser similares.

Las interconexiones que rigen actualmente en las sociedades forman una especie de imaginario colectivo. La tecnología ha hecho que estas barreras se derrumben en muchos sentidos. El poder de la imagen es tan grande que puede presentarse de manera aislada y tener interpretaciones similares entre cultura y cultura.

La globalización ha facilitado que campañas publicitarias utilicen una imagen que pueda ser presentada en muchos países. Esto desde el punto de vista comercial

Tanto el diseño de productos como la creación artística actual en ocasiones adoptan sistemáticamente unas formas que recuerdan mucho unas a otras, factor que en ocasiones puede resultar restrictivo a la hora de plantear propuestas originales.¹⁰⁴

La cita anterior es un ejemplo sobre este punto de vista de la creación, el uso de un lenguaje para la imagen y el elemento de la globalización que gracias a las tecnologías en uso actuales, también llegan a tener una inmediatez en la distribución de contenidos.

Cuando se dice que texto e imagen comparten fenomenologías es porque están sometidas a representaciones similares. A partir de esta definición, es que en el uso de la imagen se puede jugar con elementos similares al lenguaje, como es el caso de la metáfora. Elemento recurrente en el uso y manipulación de la imagen al igual que otros tropos lingüísticos. Su uso puede rastrearse hasta los textos aristotélicos, tanto de manera textual como gráfica.

El uso de la metáfora es importante porque a nivel creativo se utiliza para dotar de múltiples significados a una misma imagen, digamos que es una herramienta fundamental del arsenal creativo. La metáfora funciona de la misma forma, tanto para usos lingüísticos como para la utilización en terrenos de la imagen. Esto da como resultado que una misma “palabra-imagen” funcione en discursos diferentes, lo que conlleva, como un fin, a un uso adecuado de la metáfora y un desenlace exitoso.

Otro factor que hay que señalar, es que, una vez realizada una metáfora, se dará una situación de exclusividad y temporalidad de la misma. Solamente funcionará en el contexto en el que se le ha puesto en ese momento. Muchos autores denominan al contexto de la metáfora como un marco discursivo, durante el cual la metáfora puede funcionar.

Haciendo otra referencia lingüística, debemos poner en claro que la unidad mínima

¹⁰⁴ Galán, Julia., Felip Francisco., *Diseño, Arte y Comunicación*, España, Ed. Ellago Ediciones, 2011, p 31.

de expresión es la palabra. Teniendo esto en cuenta se puede decir que se obtiene cierta equivalencia con el signo gráfico; el cual es utilizado de manera recurrente en el Diseño Gráfico. Forma parte de su lenguaje.

Abraham Moles habla de un proceso de visualización, que es un acto de transferencia de conocimientos. Un proceso que se completa entre quien es el que visualiza, que es quien quiere comunicar una idea y el receptor. Además nos dice que la visualización es al mismo tiempo un proceso y un resultado. Un tanto similar a lo que se conoce como ciclo de la comunicación.

“Visualizar es una puesta en conocimiento por medios gráficos y una “puesta en común”, es decir, un hecho de comunicación”.¹⁰⁵

Al respecto hay que puntualizar que el fenómeno de la visualización aplicaría tanto para entornos del Arte y de Diseño. Si se plantea la visualización como un elemento que en ambos mundos se maneja; entonces es válido decir que es un fenómeno que comparten, y que por lo tanto es una similitud más a tomar en cuenta.

La visualización debe entenderse como un elemento de la Comunicación. En el Arte una de las pretensiones es comunicar algo a una persona o a un público, aparte de ser un medio de expresión por excelencia. Existe un mensaje inserto en el contenido de la obra.

El Diseño adecúa estos elementos y son parte fundamental del desarrollo de un producto. El Diseño debe por fuerza comunicar, es uno de sus requisitos. Dentro de las funciones del Diseño es algo obligado, no existe Diseño sin un mensaje que comunicar.

El Arte como medio de expresión se entiende desde siempre, indudablemente hay emociones vertidas en una obra, durante su proceso de producción, incluso es una motivación para crear. El Diseño también cuenta con emociones pero se manejan

¹⁰⁵ Ídem, p 59.

de forma diferente, no como parte fundamental en el proceso de producción ni como motivación principal para crear; aunque podrían haber excepciones e intenciones diferentes para un producto de Diseño. Más bien como parte de una estrategia, como un elemento a incluir dentro de las etapas de trabajo. La emoción puede ser demostrada en el producto final, incluso existe una corriente denominada Diseño Emocional, que atañe o intenta provocar emociones en el consumidor final.

Para que esto ocurra, antes de entrar de lleno en el Diseño Emocional y aún antes de establecerlo como otra similitud, hace falta ir más a fondo y explicar más las motivaciones que existen en el Diseño. Entender lo que el Diseñador como individuo comparte con el Artista: El interior del mismo, lo emocional. De igual forma componentes y formas de trabajo que los alejan de primera intención.

Se habla de que el diseñador tiene influencias a la hora de trabajar sobre algún proyecto. Hay elementos que dependen de la formación y experiencia del diseñador en cuestión; aquí entra todo lo que existe dentro del diseñador, tanto en su psique como en su forma biológica. Digamos a grandes rasgos que es el mundo interior del que se conforma un diseñador.

Por otro lado, el diseñador cuando trabaja, tiene una serie de condicionantes sobre lo que debe realizar en el proyecto, es la parte que no controla, lo que se le asigna como tarea. Todo esto sería la parte externa.

Estas influencias pueden clasificarse en influencias internas y externas.¹⁰⁶

Esta serie de elementos en el diseñador deben estar presentes, todo para que dentro de su perfil como profesional se tenga un conocimiento del código y se pueda manipular a voluntad del diseñador. Cuando se cumple con ello se sigue un camino para llegar al receptor.

Otro elemento que se debe tomar en cuenta es la experiencia que le dan los trabajos anteriores al diseñador, de cada uno de ellos obtiene algo en específico, un nuevo

¹⁰⁶ Ídem, p. 61.

conocimiento que le ayudará a los requerimientos de un nuevo proyecto a realizar.

Dentro del ciclo de la comunicación existe el canal, que de forma general es el ambiente mediante el cual se establece el mensaje. El diseñador debe conocer los canales existentes ,ya que su trabajo o formato final del mismo, cambiará dependiendo del canal a utilizar. No es lo mismo hacer un diseño para un medio audiovisual que para un medio impreso, por poner un ejemplo. De hecho es algo que debe contemplar desde el principio pues es algo que intervendrá a la hora de elegir las herramientas para desarrollar el proyecto.

Finalmente el diseñador debe tratar de conocer al receptor, esto se logra mediante otras disciplinas; la mayoría de ellas de naturaleza social. Hay que decir que el diseñador no siempre cuenta con una formación satisfactoria en estos campos de conocimiento. Siempre hace falta investigar más al respecto y no quedarse con las apreciaciones e ideas prefabricadas sobre los sectores de la población. Se tiende a generalizar, a dar por sentada información y a proyectar nuestro pensamiento, experiencias y gustos en las demás personas. Como puede asegurarse, es un error quedarse con estas apreciaciones ya que se verá reflejado en el producto final. Un mejor entendimiento e investigación sobre el receptor mejoraría en mucho, nuestro trabajo como diseñadores.

Adentrarnos en estos puntos sobre el trabajo en el Diseño ayudará a tener un mayor horizonte en el campo del entendimiento sobre el tipo de trabajo que se realiza. Sobretudo para las personas que son ajenas a este universo diseñístico; para los que están más en contacto con el Arte podrán darse cuenta fácilmente de que en el trabajo artístico no está tan condicionado en el producto ni en el destinatario, pero como he dicho anteriormente, esto en un mundo idealizado de la libertad de acción en el Arte.

Adquisición y consumo de productos materiales

Tipología	Funcional	Estético
Objetivo general	facilitar tareas	reforzar la percepción del objeto deseado
Objetivo primario	funcionalidad	emocional
Objetivo secundario	simbólico (marcas)	simbólico, fetiche

Adquisición y consumo de productos informacionales

Tipología	Información básica	Información compleja
Objetivo general	capacitar para solucionar necesidades	integración social
Objetivo primario	generación de conocimiento	proyección social del individuo
Objetivo secundario	simbólico (obtención de prestigio)	simbólico (obtención de prestigio)

Recordando que el Diseño nace como una necesidad de la era industrial por cubrir con necesidades, darle a los objetos o servicios una apariencia estética. Todo para satisfacer los requisitos de los bienes de consumo.

Dentro de los bienes de consumo existen facetas que alojan diferentes tipos de necesidades, desde las más inmediatas hasta las de tipo simbólico; que por dar un ejemplo tangible tiene que ver con el consumo de una marca en específico, de satisfacer una necesidad simbólica como es el status.

También llega a ser relativo este conocimiento sobre el individuo, sobre las pulsiones de compra. El consumidor tiene diferentes apreciaciones de un mismo producto dependiendo de las necesidades que tenga en ese momento.

Se sabe a ciencia cierta que el público visualiza un producto material o informativo bajo tres perspectivas diferentes. Son en realidad tipos de valores:

El primero es de tipo material. Vendría siendo el valor por sí mismo del objeto o servicio.

El segundo es de tipo práctico. Son las valoraciones que a partir de obtener el producto o servicio se tendrán, son las ventajas sobre tenerlo y no tenerlo.

El tercero es de tipo simbólico. Aquí entran una serie de valoraciones sociales que tienen que ver con la imagen y el status a partir de tener ese bien adquirido. Las campañas publicitarias enfocan la mayoría de las veces sus conceptos en esto mismo, lo aspiracional.

Sea cual sea la naturaleza del bien de consumo (un producto o una información), las características de mayor interés para el consumidor van a venir definidas a través de su valor práctico y simbólico.¹⁰⁷

Esto quiere decir que lo que más aprecia el consumidor es lo que hace la diferencia entre tener o no el bien adquirido, las ventajas que se han adquirido; además de todos los atributos de tipo simbólico que se le han adjudicado al producto o servicio con el que ahora se cuenta. Una satisfacción de tipo emocional y psicológica.

A esta altura de la investigación debo establecer una pregunta: ¿Qué es lo que motiva al consumidor para la compra de un producto?

¹⁰⁷ Ídem, p 65.

Antes de ahondar en esta pregunta, me parece válido afirmar que: tanto el artista como el diseñador necesitan conocer las motivaciones de las personas para consumir. De esta forma existe otro punto en común entre ambas actividades.

Al igual que hace un momento cuando mencionaba las influencias externas en el trabajo del diseñador, para el consumidor también hay una serie de componentes externos que influyen sobre la compra. Como podría anticiparse, básicamente son los mismos; la sociedad y la cultura determinan una influencia en el consumo de un producto o un servicio.

Según un estudio de Dubois y Rovira (1998)¹⁰⁸ existen algunas implicaciones en el individuo que vienen a ser motivaciones para que una persona se interese por un objeto o una situación. Son las siguientes:

- 1.- La implicación afectiva que se refiere a lo que provoca a nivel sentimental el producto.
- 2.- La implicación cognitiva que es la necesidad de conocimiento.
- 3.- La implicación permanente que se puede decir que es la carga de valores en cada consumidor.
- 4.- La implicación ocasional que tiene que ver con las características propias del producto y lo que existe alrededor de la compra.

Se puede observar que algunas de estas implicaciones son de tipo social, mientras que otras obedecen a un orden psicológico y de comportamiento; pasando claramente por un sistema de valores insertado en cada individuo.

La actitud y las motivaciones de compra pueden rastrearse hasta los inicios de la Era Industrial, cuando el hombre experimentó por vez primera un auge económico, el cual dio como resultado una sensación de necesidad de consumo. Según muchos estudiosos del tema, esta necesidad de consumo sobrevive hasta nuestros días.

¹⁰⁸ Ídem, p. 69.

Podemos definir al ciudadano actual como un consumidor de ideas, productos e información, por lo que en el camino para comprender mejor su comportamiento, conviene analizar cuáles son las motivaciones de este individuo.¹⁰⁹

En una sociedad de consumo todo parece ser vendible; actualmente existen servicios que hace décadas no existían y que tienen su origen en la forma de vida del ser urbano actual. Para completar más la concepción de un consumidor, hace falta mencionar que es influenciado por infinidad de factores sociales, de igual forma, resulta intrincado establecer los elementos motivacionales y de comportamiento que presentan la totalidad de los individuos.

Adela Cortina (filósofa que se dedica a realizar estudios de tipo social) amplía el espectro de los factores de tipo motivacional que suman conocimiento sobre el comportamiento del consumidor. De acuerdo a uno de sus trabajos en el 2002, nos brinda la siguiente clasificación:

- Aspiración a la igualdad
- Búsqueda de identidad
- Afán compensatorio
- Ansia de seguridad
- Necesidad de experiencias
- Deseo de novedades¹¹⁰

Como puede observarse son factores bastante complejos, todos y cada uno de nosotros como individuos no podemos escapar a esta serie de elementos que habitan en nuestra psique. Hay algunas de ellas que tienen que ver con las necesidades internas de una persona como la seguridad y la igualdad, incluso podría decirse que todas, sin embargo mucho de esto tiene que ver con la necesidad de agradar a los demás y de pertenecer a un grupo. Es por ello que es complejo hablar de un estándar.

¹⁰⁹ Ídem, p. 70.

¹¹⁰ Ídem.

Toda persona tendrá en mayor o menor medida cada una de estas motivaciones, sin embargo, ahí están y al convertirnos en consumidores salen a la superficie. ¿De qué manera? Mediante un impulso de compra o simplemente como un deseo.

Se dice que el Diseño se ha orientado hacia la parte emocional, y que se ha estado trabajando desde la década de los 90. Si establecemos que el Arte, no importando la época, el tipo, o la clasificación, atañe la mayor parte del tiempo a las emociones. Entonces existe otra similitud más entre ambas. La provocación emocional es una más de ellas. Si el Diseño en esta corriente es lo que busca provocar en el consumidor final, uno de los propósitos será el mismo.

Dotar de un beneficio emocional al usuario complementa al trabajo de Diseño. Ya se ha dicho que el diseño debe ser útil en algún modo, debe ser amigable en el uso; pero si se le da un elemento de emoción al usuario, entonces el Diseño puede tener estimaciones de otro tipo, al igual que el Arte.

Existe un autor, Jordan, que logra distinguir tres requisitos de entre muchos elementos de los productos: El primero es cumplir con una funcionalidad determinada, el segundo es que sea fácil y cómodo de usar; por último que dentro del uso de logre provocar un beneficio emocional al usuario.¹¹¹

El primer requisito que señala Jordan es el elemento que hay que cubrir dentro de todo trabajo de Diseño. Es segundo requisito es más un elemento de amabilidad que se tiene con el usuario. El tercero tiene que ver con las emociones y el modo en el que se deja una experiencia con el usuario; si se logra este elemento es más fácil lograr una recordación y una relación entre las marcas y los usuarios. Elemento que tiene que ver con un objetivo de mercadotecnia pero que a la vez se debe cubrir desde todos los aspectos que tengan que ver con un producto o servicio, es parte de una estrategia y el Diseño colabora en todas y cada una de estas etapas.

¹¹¹ Ídem, p. 72.

El Manejo del Símbolo

Para el Diseño así como para cualquier rama de la comunicación, es indispensable saber acerca de los símbolos y para ello se necesita de un conocimiento en específico: la Semiótica, disciplina especializada de la Lingüística que se encarga del estudio de los signos.

Toda disciplina que tenga que ver con la forma, función y simbolismo; será del interés de la Semiótica, por eso, el Diseño Gráfico se apoya magníficamente en ella. Al Arte le importan y le interesan también estos asuntos pues están presentes en la obra.

Porque es parte importante del proceso de análisis.

*“La existencia de un vínculo evolutivo en el debate entre diseño, arquitectura, semiótica y lenguaje resulta evidente desde el establecimiento del movimiento posmoderno, máxime al tener en cuenta que todos ellos están relacionados con el fenómeno de la comunicación”.*¹¹²

La Arquitectura y el Diseño tienen una idea muy similar a la hora de establecer una visión acerca de la capacidad comunicativa de los objetos y entornos. Ambas disciplinas son capaces de dotar a un elemento con atributos comunicativos, es parte de su labor como profesiones. La comunicación y el efecto emotivo que se logre formarán un vínculo indisoluble entre el usuario, el diseñador o arquitecto en cuestión y entre el objeto que se ha realizado.

Yo no diría que el artista está tan alejado de esta cuestión comunicativa, sin embargo, el discurso de que ellos no tienen la intención de comunicar nada se encierra en el concepto del “arte por el arte”. A mi modo de ver las cosas esta premisa es falsa; si el artista no quisiera comunicar nada, entonces no daría a conocer su obra, la mantendría aislada y solamente existiría para el creador. El artista tiene la necesidad de dar a conocerla por diferentes factores y uno que debemos mencionar es el ego, del cual se desprende la necesidad de reconocimiento.

Por otro lado, el artista, al igual que cualquier persona, tiene la necesidad de vivir de algo, de incorporarse a alguna actividad de tipo económica; por eso vende su obra,

¹¹² Ídem, p. 76.

que al final es el producto de su labor como artista.

Actualmente puede decirse que el simbolismo ha avanzado tanto en el Diseño, que se considera que los objetos por sí solos pueden convertirse en símbolos de un tiempo en específico. Cuando un producto logra esta carga simbólica, tiene cierta independencia y se convierte en otra cosa. Un ejemplo podría ser un juego antiguo, un yoyo, un ticiclo de metal, etc.

*“La traslación a un segundo plano de las características funcionales que hasta entonces habían exhibido todos los objetos de diseño, hace que la dimensión estética adopte un nuevo estatus dentro en los nuevos productos, que pasan a ser considerados más bien como símbolos con capacidad de emocionar al usuario”.*¹¹³

Para que el diseño emocional haya logrado adquirir importancia, tuvo que pasar por un proceso de simbolización, el cual consiste en dejar de ser un objeto funcional para entonces adquirir valores de tipo simbólico. Su uso se expandió en los 80's y su concepto se abordará en los párrafos siguientes.

La dimensión estética de la que se habla es un concepto que se convierte en valor, la aporta en un principio el diseñador; sin embargo, la conversión a valor viene por parte del usuario, quien da al objeto un tipo de valoración diferente: una estimación. Cuando el diseñador logra establecer los mecanismos que hacen falta para generar un lenguaje común entre objeto y usuario, se ha creado un tipo de lenguaje entre ellos, y para ser más específicos, se ha establecido un discurso.

Al hablar de objetos diseñados, lo primero que se viene a la mente es el trabajo del Diseño Industrial, sin embargo, el Diseño Gráfico puede instalarse de la misma manera: como concepción mental. Si se piensa que el Diseño Gráfico produce objetos de consumo en los carteles, en los envases, en todo tipo de material de presentación, de identidad corporativa, e incluso en todo lo que se realiza para diseño web, etc., funciona en realidad de la misma manera.

¹¹³ Ídem, p. 79.

¿Qué es posible comunicar en concreto en el Diseño?

Según Donald A. Norman (ingeniero y autor enfocado en la ingeniería de usabilidad), en nuestra vida nos hacemos de objetos que nos ofrecen diferentes satisfacciones, que van más allá de una mera posesión, que dan un sentido a nuestras vidas, no simplemente por mostrar un nivel social y un poder económico.¹¹⁴

Es por todo esto que este autor habla de tres dimensiones en el Diseño que se entrelazan con el deseo:

- Lo Visceral, entendido como lo concerniente a las emociones de cierta intensidad, provocando una reacción.
- Lo Conductual, para lo cual se fomenta una actividad en específico, pudiendo ser la compra, un tipo de comportamiento esperado.
- Lo Reflexivo, siendo lo que lleva a un pensamiento más allá. Cuando se invita a meditar sobre algún tema, evento, etc.

Como vemos, estas tres dimensiones pueden estar presentes en una aplicación de tipo diseñística. Son distintas formas de dialogar con el usuario, todas ellas se dan a partir de que el objeto o servicio de Diseño pasa a los terrenos del usuario, logrando ante todo, la posesión y una relación.

Estas tres dimensiones también están relacionadas y ligadas determinantemente con la cognición, fenómeno mediante el cual se utiliza la percepción y los órganos cerebrales. Para que esto sea posible tanto el diseñador como el usuario deben tener conocimientos y sobretodo experiencias previas similares.

Como se estableció anteriormente, este tipo de Diseño se expandió durante las dos últimas décadas, si bien, no se hizo a un lado el concepto de funcionalidad (porque es imposible), sí se jugó más a nivel conceptual relacionando a la comunicación. Como ejemplo tenemos elementos como el humor, la ironía, el sarcasmo y el juego, entre otros; buscando ante todo lograr establecer una relación, no solo comercial, sino también emocional con el usuario.

¹¹⁴ Ídem, p. 81.

El diálogo que establece el diseñador depende de su formación, sus experiencias, sus preferencias e influencias; dentro de esto mismo queda asentado que también depende en mucho de las exigencias que el cliente tiene, con un problema de comunicación determinado, con lo cual, se demanda un trabajo a realizar.

El lenguaje del Diseño se desarrolla al mismo tiempo que la sociedad, del entendimiento y razonamiento del diseñador se generan propuestas de diálogo.

El éxito del diseñador depende del resultado que ofrece, de una solución para algún proyecto, él mismo, está íntimamente relacionado al enlace que se logre con el usuario. Una vez logrado este cometido se puede estar dentro del terreno de la Comunicación.

Para la Comunicación como disciplina, el Diseño cumple con una necesidad y una solución de tipo funcional con atributos estéticos.

Es claro que actualmente se mantienen esfuerzos compartidos tanto en el Arte como en el Diseño para elaborar propuestas que involucren al usuario desde el punto de vista emocional, todo mediante el establecimiento de un diálogo.

En el Arte contemporáneo se establece un juego de reinterpretación de productos, lo cual tiene que ver con combinar características funcionales de los objetos. En el Diseño esto se hace también de manera conceptual y formal.

Concluyo que no puede decirse que en el Diseño el tipo de diálogo que se establece con el usuario es más concreto y entendible que en el Arte. Supongo que lo que es más claro y por demás sabido es, que en el Arte el lenguaje y el grado de comunicación es más restringido, más cerrado y para el cual se necesita un conocimiento previo. El Diseño juega más con las experiencias y emociones comunes a cierto grupo o cierto tipo de usuarios.

Tampoco se puede establecer que el Diseño se comunica por medio de lugares y situaciones comunes todo el tiempo, ya que, no es lo mismo mandar un mensaje o intentar establecer un diálogo para un público adepto a la lucha libre, que a un

público que está acostumbrado a tener actividades diferentes o mas exclusivas como practicar el golf.

Hasta este momento, no se ha dicho que el diseñador sí elabora diseño sin la necesidad de un encargo de manera regular cuando está conociendo una herramienta en particular para diseñar, cuando hace diseño de experimentación, incluso cuando boceta.

Es verdad que el diseñador basa su actividad en el encargo, pero gran parte del tiempo experimenta, garabatea, juega con nuevos elementos que van cruzándose por su camino como diseñador, con influencias nuevas y aportaciones que le pueden funcionar para tal o cual proyecto en particular. Ciertamente hay que mantenerse informado sobre lo que pasa culturalmente, sobre fenómenos sociales, sobre manifestaciones y problemáticas propias del Diseño.

Otra manera de enlazar directamente al Arte con la Comunicación es mediante la Semiótica, la cual estudia campos diferentes que son unificados bajo un mismo concepto que es la significación, dentro de esta variedad de campos se encuentra innegablemente el Arte.

Además, para la Semiótica son tema de estudio todos los fenómenos culturales; tomando este punto de vista en común, se tienen entonces tres vertientes en las cuales convergen Arte y Diseño:

Una es entonces lo que expuse anteriormente sobre la capacidad de enlazarse con el usuario mediante emociones.

La segunda es el elemento comunicativo.

La tercera es la forma en que se enlaza el Arte con la Semiótica para evaluar, utilizar y representar elementos de significación.

Hablando de Semiótica debemos recalcar la opinión de Umberto Eco (importante semiólogo italiano y contemporáneo) al respecto; en su libro "Obra Abierta", nos

afirma que el arte contemporáneo está constituido a manera de un ejercicio meta-lingüístico, manifestado a través de una especie de laboratorio semiótico.

Este metalenguaje está nutrido por todos los elementos característicos propios del artista.

Con esto nos podemos dar por enterados que el arte contemporáneo hace un uso avanzado del signo, consiguiendo con esto tener un lenguaje propio; es por eso que se dice que cada artista con el tiempo logra establecer su propio lenguaje, manifestado a través de toda su obra.

Cuando se dice que un trabajo está abierto a diferentes significados, lo que en realidad pasa es que tiene un mensaje ambiguo, al cual se le podrán atribuir una cantidad de significados contenidos en un mismo significante. Esto desde el punto de vista de la Semiótica.

Otro punto que debemos destacar, es el hecho de que el público participe de manera activa en la obra, tendencia bajo la cual el arte contemporáneo ha estado experimentando cada vez más. El hecho de que el público participe, tiene la intención de dejar la obra expuesta a intervenciones, interpretaciones, o a formar una parte activa dentro de la obra misma. La obra cerrada o ya concluida es una forma de elaborar Arte bastante conservadora en nuestros días.

La obra de arte al ser parte de un proceso creativo y de comunicación, manteniéndose abierta, pasa a convertirse en un proyecto que nos incita a descubrir los múltiples textos que se contienen en él. Es una invitación abierta a desarmar el rompecabezas que se ha construido para dar con todos sus significados.

CAPÍTULO IV

EJEMPLOS EXTERNOS Y PROPIOS

A continuación muestro la obra de algunos representantes mexicanos que me han llamado la atención, su obra me parece por distintos motivos capaz de insertarse dentro de la actividad artística o diseñística, en algunos casos los autores tienen formación de Diseño y elaboran obra plástica, del mismo modo hay quienes siendo artistas hacen diseño editorial, carteles, diseño web, webart, instalaciones, etc. Existen también quienes no tienen una formación académica y aún así se han validado por medio de exposiciones y gracias a su labor en el campo artístico.

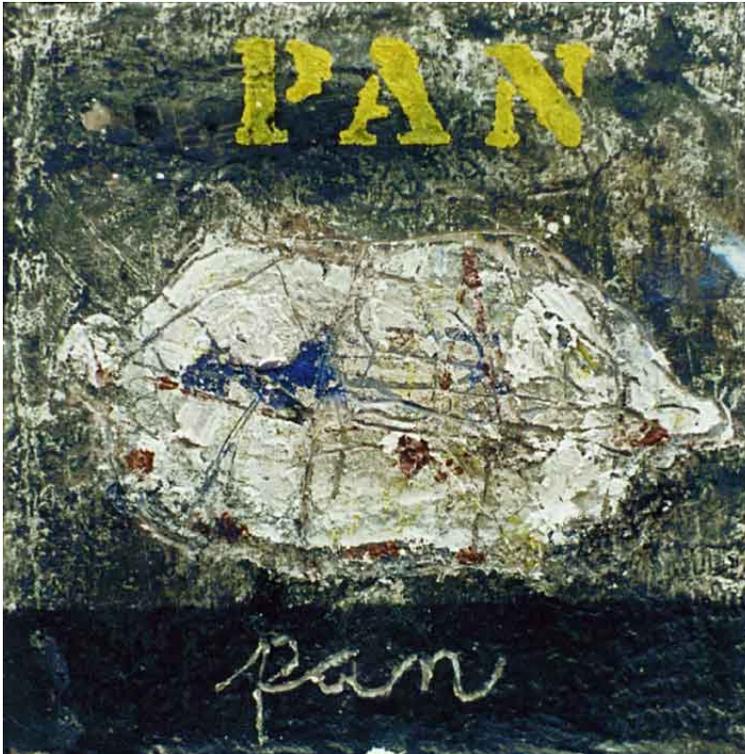
De alguna u otra forma la obra de algún representante me ha llamado la atención por utilizar un soporte de diseño o cierta técnica, en cuyo caso pertenece originalmente a algún sector, ya sea de arte o de diseño. El uso que se le da es indistinto para ambos campos, artistas y diseñadores se apropian de técnicas y herramientas, incluso de obra para poder alcanzar y realizar su obra estética.

Mencionaré el autor o autores y los motivos por los cuales los he escogido para ejemplificar, sin embargo, lo relevante de este capítulo es mostrar obra.

Me he dedicado a seleccionar no la obra representativa de cada autor, sino aquella que es competente mostrar con la finalidad de mostrar que en el quehacer de artistas y diseñadores existen infinidad de similitudes, siendo quizá la más importante la ejecución misma de una obra o de un diseño.

4.1.1 Jordi Boldó

Siendo un artista representante de la generación de la ruptura e identificado como abstraccionista, su obra utiliza elementos de tipografía, literarios, lo cual me llevó a pensar en el mundo gráfico como un apoyo expresivo.



De la serie "Aspa Vientos" de 2002: "Pan", técnica mixta/tela/tabla, 20.3 x 20.3 cms. ¹¹⁵

¹¹⁵ <http://jordiboldo.blogspot.mx/> consultada el 22-junio-13



De la serie "Aspa Vientos" de 2002: "Ojos", técnica mixta/tela/tabla, 20.3 x 20.3 cms. ¹¹⁶

¹¹⁶ [Ídem](#)



De la serie "Aspa Vientos" de 2002: "Ojos", técnica mixta/tela/tabla, 20.3 x 20.3 cms. ¹¹⁷



De la serie "Tu cuerpo" de 2002: "Tus pies", díptico, técnica mixta/tela/tabla, 41 x 62 cms.

118

¹¹⁷ Ídem

¹¹⁷ [Ídem](#)



De la serie "Tu cuerpo" de 2002: "Tu vientre", díptico, técnica mixta/tela/tabla, 41 x 62 cms.
119



De la serie "Tu cuerpo" de 2002: "Tu cintura", díptico, técnica mixta/tela/tabla, 41 x 62 cms.
120

¹¹⁹ Ídem.

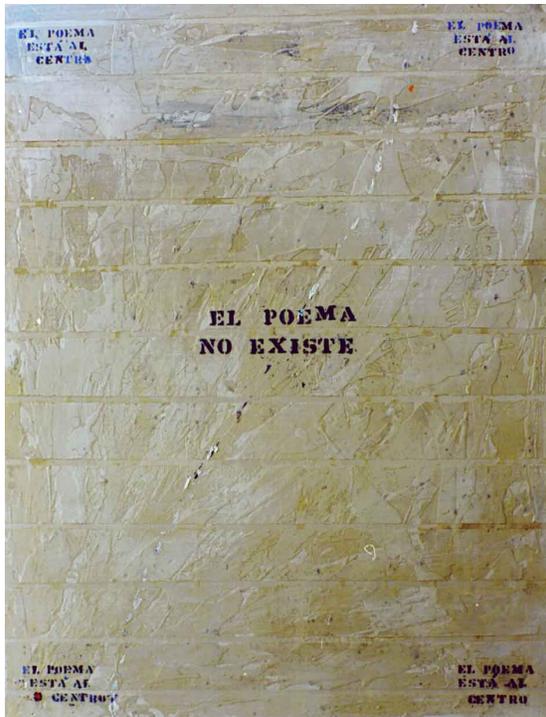
¹²⁰ Ídem.

En ambas series el contenido de la obra se ve reforzado por la palabra o la frase que al igual que el título, ayuda al entendimiento total de la obra. La tipografía en ambas series es parte de la obra, no es un elemento externo.



De la serie "Poemas Visuales" de 2002, "Huelga Decir", técnica mixta/tela/tabla, 140 x 108 cms.¹²¹

¹²¹ Ídem.



De la serie "Poemas Visuales" de 2002, "El poema no existe", técnica mixta/tela/tabla, 140 x 108 cms.¹²²

¹²² Ídem.



De la serie "Poemas Visuales" de 2002, "El poema no existe", técnica mixta/tela/tabla, 140 x 108 cms.¹²³



De la serie "Piedremas" de 2002, "Trinidad", piedra pintada, aprox 5 x 5 x 5 cms.¹²⁴

¹²³ Ídem.

¹²⁴ Ídem.



De la serie "Piedremas" de 2002, "Átomo en fuga", piedra pintada, aprox 5 x 5 x 5 cms. ¹²⁵



De la serie "Piedremas" de 2002, "Eclipse", piedra pintada, aprox 5 x 5 x 5 cms. ¹²⁶

¹²⁵ Ídem.

¹²⁶ Ídem.

Dentro de esta última serie, “Piedremas”, la forma de la piedra junto con su trabajo escultórico, son apoyados por medio de una palabra que da al final una sola obra, lo que nos presenta el artista como una obra terminada, de nuevo, el elemento gráfico presente en una obra de arte. Recurso utilizado en el Diseño Gráfico inevitablemente.

4.1.2 Mauricio Gómez Morín Fuentes

Egresado de la Esmeralda, y por lo tanto artista de formación, Gómez Morín elabora diseño, incluso ha dado clases de diseño en la UAM. Es un productor que fácilmente brinca del diseño al arte y viceversa, lo único que cambia en su obra es el soporte.

La ilustración es el medio más afín del Diseño Gráfico con el Arte.

Ejemplo de ello las siguientes obras:



Ilustración “Las Batallas Políticas”, imagen realizada para la revista Letras Libres.¹²⁷

¹²⁷ <http://www.letraslibres.com/imagenes/las-batallas-politicas-3776> consultada el 22-junio-2013



Ilustración “Las estaciones del sueño”, imagen realizada para la revista Letras Libres.¹²⁸



Ilustración “Noche de ronda”, imagen realizada para la revista Letras Libres.¹²⁹

¹²⁸ <http://www.letraslibres.com/imagenes/las-estaciones-del-sueno-cuento-4708> consultada el 22-junio-2013

¹²⁹ <http://www.letraslibres.com/imagenes/noche-de-ronda-3361> consultada el 22-junio-2013



Ilustración “Gratitud y Compromiso”, imagen realizada para la revista Letras Libres.¹³⁰

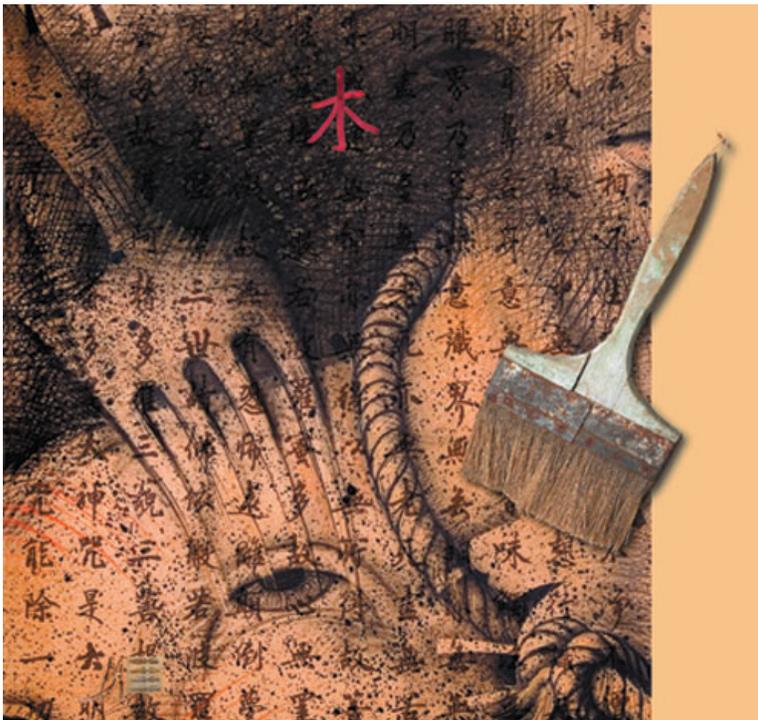
Como se puede ver, el trabajo gráfico de Gómez Morín puede pasar perfectamente como trabajo de Diseño Gráfico, de hecho lo es, simplemente la formación es de Arte.

Si los presentes trabajos hubieran sido expuestos como obra artística habrían pasado como tal. Los recursos técnicos y soportes son propios del Diseño Gráfico, el discurso sin embargo es totalmente artístico. En resumen, trabajo de ilustración.

¹³⁰ <http://www.letraslibres.com/imagenes/gratitud-y-compromiso-3717> consultada el 22-junio-2013



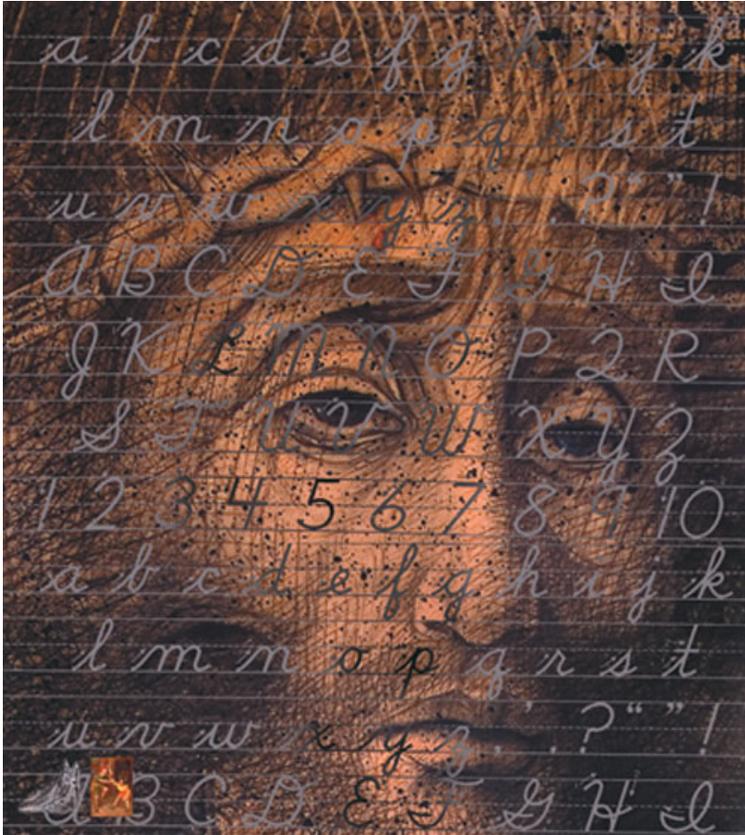
Obra que es parte de la colección “Artes de la Mirada” ¹³¹



Obra que es parte de la colección “Artes de la Mirada” ¹³²

¹³¹ http://artedemexico.com/adm/09/index.php/adem/cont-ed/mauricio_gomez_morin/
consultada el 22-jun-13

¹³² Ídem.



Obra que es parte de la colección “Artes de la Mirada”¹³³

4.1.3 Alejandro Magallanes

De formación diseñística en la ENAP, Magallanes se ha especializado en el mundo del cartel, su trabajo ha sido expuesto como obra internacionalmente y ha ganado premios por esta labor.

La intención de mostrar su obra fuera del contexto para la que fue creada es justamente redimensionar su trabajo y valorarlo de la misma manera que una obra de arte.

Ha fundado colectivos como Cartel de Medellín y Fuera de Registro, también tiene un despacho fundado con Leonel Sagahón.

Su cartel “No + sangre” tiene una historia particular, lo desarrolló y lo subió a su blog con la intención de que se usara como protesta por la ola de violencia en el país.

¹³³ http://artedemexico.com/adm/09/index.php/adem/cont-ed/mauricio_gomez_morin/
consultada el 22-jun-13

Nunca se imaginó que sería la imagen que se usó ni el alcance que tendría.¹³⁴



El collage refleja el trabajo realizado para revistas, libros y periódicos en Grafoteca, todo tipo de técnicas incluidas, publicadas entre 2006 y 2012, exposición realizada el 7 de mayo de 2013.¹³⁵

¹³⁴ <http://www.cgdesign.com.mx/OAC/Alejandro%20Magallanes.html> consultada el 23-jun-13

¹³⁵ <http://loquehacealejandromagallanes.blogspot.mx/> consultada el 23-jun-13



Portada de revista Letras Libres, la imagen formó parte de la exposición de Grafoteca.¹³⁶



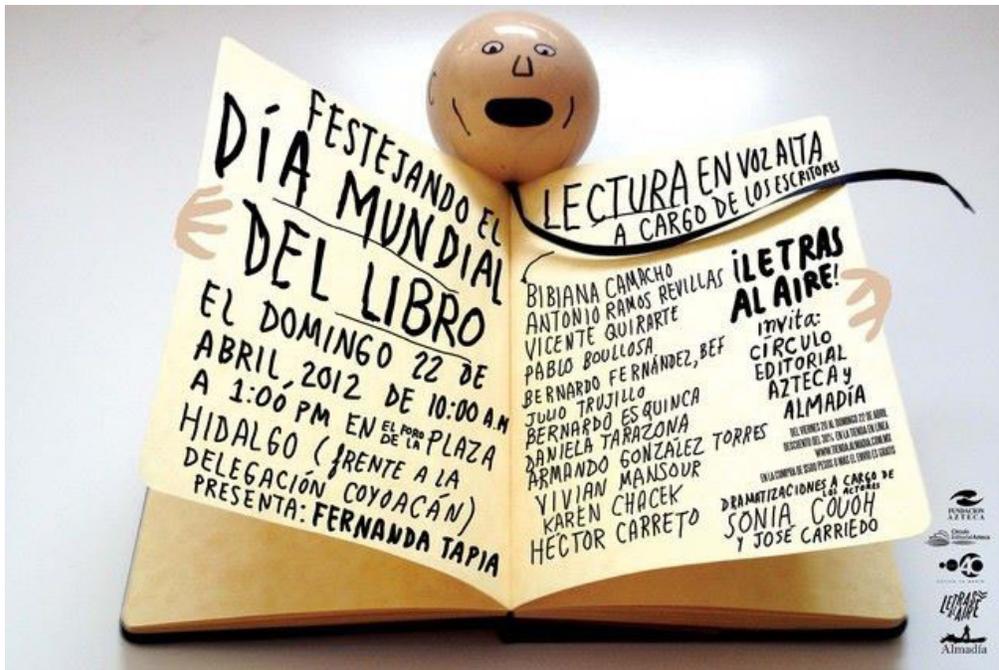
Imagen realizada para la revista El Chamuco, expuesta como imagen en la exposición de imágenes de la Grafoteca.¹³⁷

¹³⁶ Ídem.

¹³⁷ Ídem.



Cartel "Sin título", publicado en blog de Alejandro Magallanes el lunes 22 abril 2013. ¹³⁸



Cartel realizado para el día mundial del libro 2012, publicado en su blog el 17 abril 2013. ¹³⁹

¹³⁸ Ídem.

¹³⁹ Ídem.



Imagen subida a su blog el 4 enero 2011.¹⁴⁰

La imagen venía acompañada del siguiente texto en uno de sus comentarios: *“Como una protesta a la infame situación que vivimos en nuestro país, a partir del 8 de enero de 2011 coloquemos cartulinas, impresos, correos y todo lo que se nos pueda ocurrir, un mensaje que diga No mas sangre. Si a alguien le gusta esta, úsela. Participemos.”*



¹⁴¹ Ídem.

“Retrato de Buñuel” es parte de una ilustración del libro de Juan Villoro “Los Culpables” como parte de una edición especial para celebrar 8 años de Almadía.¹⁴¹

¹⁴⁰ Ídem.

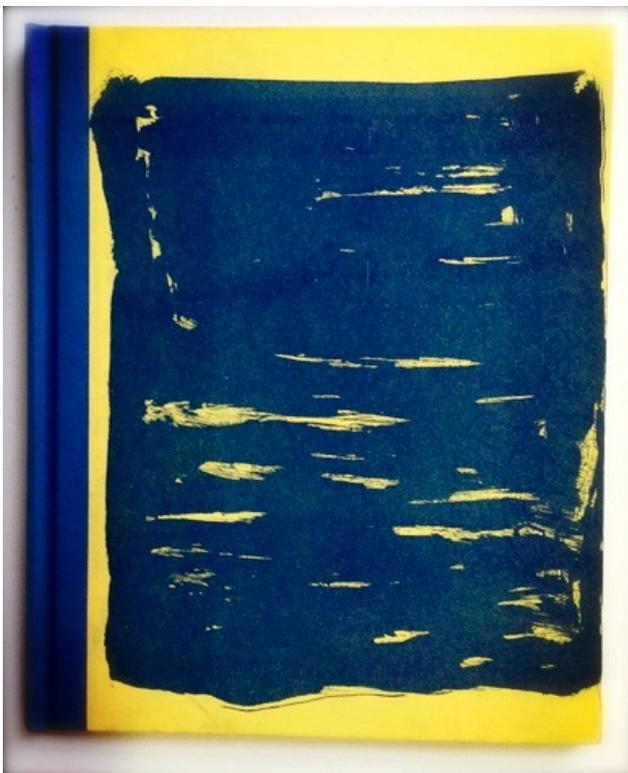
¹⁴¹ Ídem.

Como parte de su quehacer laboral diseñístico y artístico, recientemente publicó un libro llamado “Asul”, presentado además bajo condiciones especiales. De dicho acontecimiento extraigo el siguiente texto:

“Quisimos hacer el libro como una especie de performance, cuyo tema (azul) lo encontré por la característica técnica de la máquina, y que fue dibujado e impreso en menos de dos días, experimentando con el papel, los registros y los fuera de registros, las sobreimpresiones, la cantidad de tinta y el secado de ésta. Los originales están dibujados con tinta china y plumillas. Se publican solamente 100 ejemplares de éste libro, numerados y firmados. Dice una nota en la página de a editorial: NOTA IMPORTANTE: Estos libros no están impresos impecablemente; la impresión con Risograph produce manchones, rayas y repintes: es parte de la gracia.”¹⁴²

Tengo que resaltar que el hecho de que Magallanes publique un libro, es visto como parte natural de su quehacer como ilustrador, sin embargo, su propuesta es diferente, es un acto artístico, un performance que incluye la elaboración e impresión de las imágenes. Este es el ejemplo perfecto de un diseñador que presenta una obra como posibilidad de objeto artístico.

¹⁴² Ídem.



Fotografía de portada de su libro “Asul”, publicado por Ediciones Acapulco, de la serie RR (Risar la riso), impresos en offset en la risograph.¹⁴³



Fotografía de algunas páginas de su libro “Asul”, publicado por Ediciones Acapulco, de la serie RR (Risar la riso), impresos en offset en la risograph.¹⁴⁴

¹⁴³ Ídem.

¹⁴⁴ Ídem.



Fotografía de algunas páginas de su libro “Azul”, publicado por Ediciones Acapulco, de la serie RR (Risar la riso), impresos en offset en la risograph.¹⁴⁵

4.1.4 Maris Bustamante

Egresada de la escuela del INBA La Esmeralda, su obra va más entorno al performance, sin embargo lo que muestro son algunas ejecuciones que se enmarcan dentro del terreno de la gráfica.

Bustamante perteneció a grupos artísticos importantes como el No Grupo y Polvo de Gallina Negra, junto con Mónica Mayer.

Comprometida con la investigación y la docencia en la UAM Azcapotzalco, también ha sido asesora de cultura para organismos como la Secretaría de Educación Pública (SEP) o el Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE).

La obra que me interesa mostrar me llama la atención por los recursos que utiliza y las técnicas, cercanas ambas al Diseño Gráfico.

¹⁴⁵ Ídem.



Cartel "Contra los súper héroes gringos", 1979, No Grupo, presentado en el Museo de Arte Moderno de Los Ángeles.¹⁴⁶



Cartel "Caliente! Caliente! (Mano a mano con Carlos Zerpa)", 1982, No Grupo, estreno en Museo de Arte Moderno de México.¹⁴⁷

¹⁴⁶ <http://artescenicass.uclm.es/index.php?sec=artis&id=54> consultada el 22-jun-13

¹⁴⁷ Ídem.



Cartel "Las Mujeres Artistas Mexicanas o Se Solicita Esposa", 1984. ¹⁴⁸

4.1.5 Noemí Ramírez López

Egresada de licenciatura y maestría en la ENAP como artista visual, su obra va desde lo bidimensional y lo tridimensional, abarca plataformas como el dibujo, pintura, escultura, arte de fibras y otros materiales que forman parte de su arsenal expresivo. La obra que yo presento de ella me parece relevante porque percibo en ella elementos del Diseño Gráfico.

Ha sido docente en diferentes universidades, tanto públicas como privadas. Ella es el ejemplo de que académicamente son necesarias las enseñanzas propias del arte en la

¹⁴⁸ Ídem.

carrera de Diseño Gráfico, imparte materias de Dibujo, Historia del Arte y los conceptos básicos del Diseño; en fin, muestro algunos ejemplos de su obra que me han

llamado la atención.



"La Silla", 90 x 190 x 80 cms, 2001. ¹⁴⁹

¹⁴⁹ http://blogs.enap.unam.mx/asignatura/noemi_ramirez/?attachment_id=85 consultada el 24-jun-13.



"Señora independencia - Señor Revoluciono", 2010. ¹⁵⁰

Esta obra en particular me parece diseñística.

¹⁵⁰ Ídem.



"Y ta vez - 2", 1998, 75 x 34 x 12. ¹⁵¹

¹⁵¹ Ídem

4.1.6 Mónica Mayer

Egresada de la ENAP, licenciada en Artes Visuales.

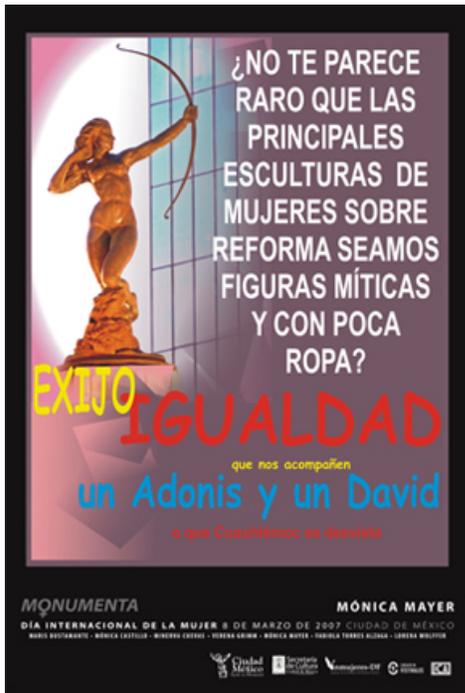
La obra que me interesa mostrar de ella es de dos ramas, dibujo y gráfica. Creo que puede insertarse dentro del marco de esta investigación por el manejo de elementos técnicos que se han utilizado de la misma manera en el Diseño. Trabaja con fotocopadoras, computadora, le gusta intervenir el resultado a mano, se apropia de imágenes, las reconstruye y vuelve a dibujar sobre ellas.



"La Letra A" 1999

Como parte de su trabajo en la gráfica.¹⁵²

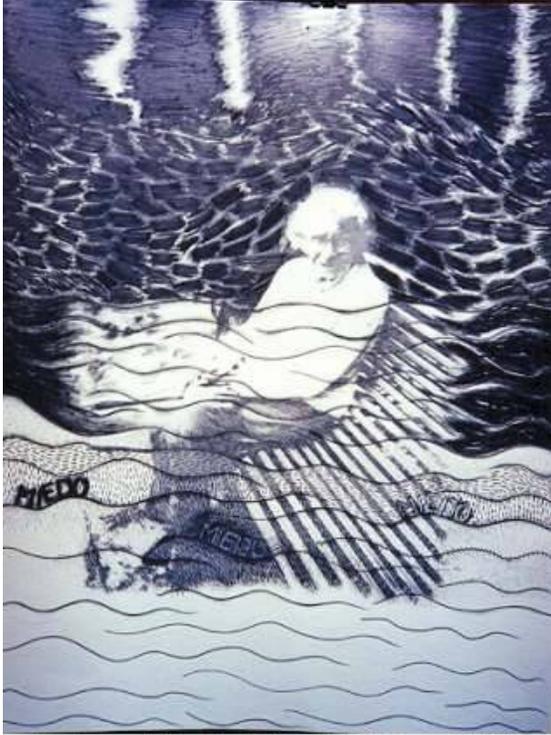
¹⁵² <http://www.pintomiraya.com/pmr/monica/grafica> consultada el 23-jun-13



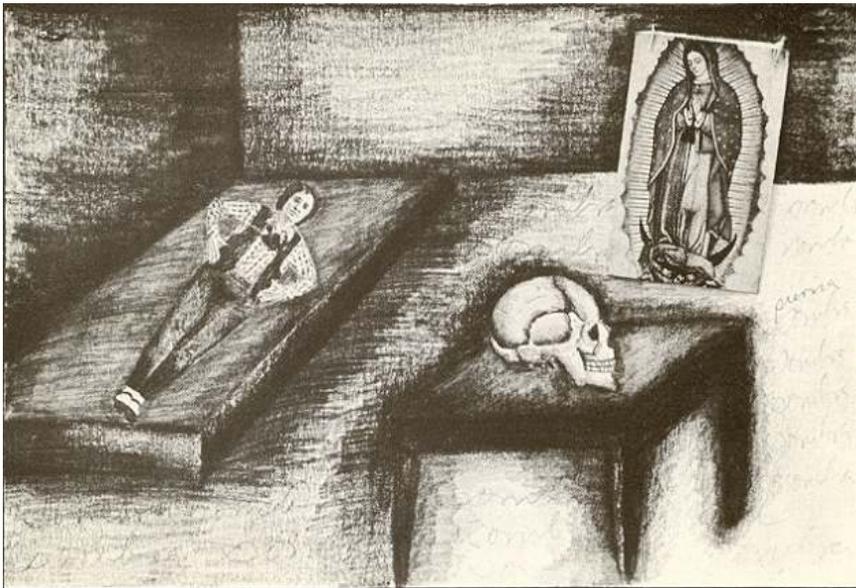
“Monumenta Diana”, 2007.¹⁵³

Proyecto de gráfica monumental, imagen para proyecto MONUMENTA, para colocarse junto a monumentos en Paseo de Reforma. Le tocó participar junto a la Diana Cazadora.

¹⁵³ <http://www.pintomiraya.com/pmr/monica/dibujo> consultada el 23-jun-13



De la serie 'La tía Anita': "Miedo" 1994 154



Mónica Mayer "Sombra" 1987 155

¹⁵⁴ Ídem.

¹⁵⁵ <http://www.pintomiraya.com/pmr/monica/grafica> consultada el 23-jun-13



"Casa Negra" 2002

Es uno de los trabajos para los que comenta para la apropiación, construcción y dibujo.¹⁵⁶

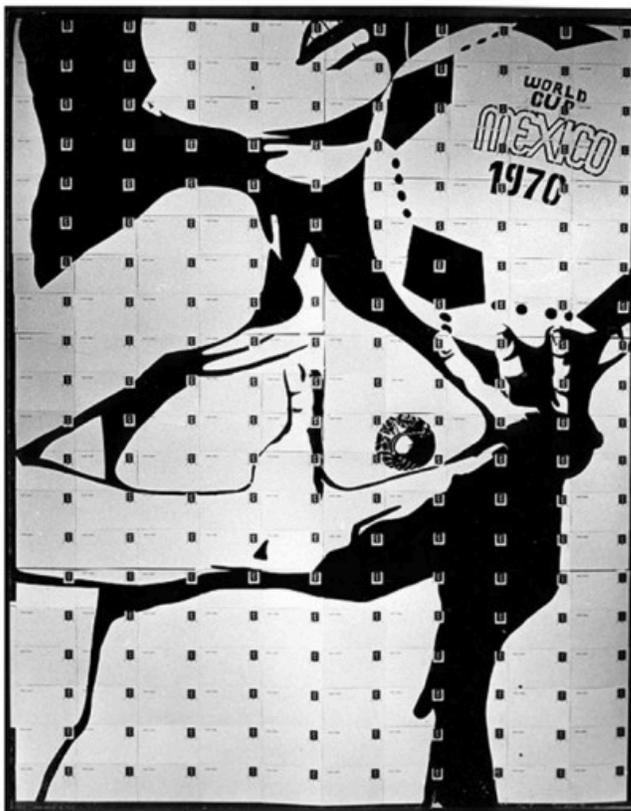
¹⁵⁶ Ídem.

4.1.7 Felipe Ehrenberg

Conocido mayormente por su trabajo monumental en impresos, por sus estenciles, por su fotografía alterada, sus xeroxes, arte sonoro, arte conceptual, mail art, mimeografía (técnica en la que es pionero), etc., Ehrenberg es asociado también al movimiento de Fluxus, además de haber trabajado directamente con el muralista José Chávez Morado y con el escultor Mathias Goeritz. Se ha desempañado escribiendo para algún periódico e incluso ha tenido una columna.¹⁵⁵

Lo que me llama la atención de su trabajo es justamente la gran plataforma técnica que utiliza para su obra, la cual está ligada completamente a los trabajos de Diseño.

Aquí una muestra de su obra, la cual asocio con el mundo diseñístico.



“Arriba y Adelante”, postal, 190 x 150 cm, 1970.¹⁵⁷

¹⁵⁷ <http://latimesblogs.latimes.com/culturemonster/2010/06/art-review-felipe-ehrenberg-museum-of-latin-american-art.html> consultada el 24-jun-13



“Fun Fair Sites”, pena e tinta sobre papel, 1973. ¹⁵⁸



“Sin título No. 1”, collage sobre impresiones serigráficas, 19 x 27 cm, 1974. ¹⁵⁹

¹⁵⁸ <http://barogaleria.com/artist/felipe-ehrenberg/> consultada el 24-jun-13

¹⁵⁹ Ídem.



"Juan Gabriel y la Palmera Roja / Interpretada por California Visual Band de Manchuria, 2010.
160

¹⁶⁰ Ídem.

4.1.8 Vicente Rojo

Español de nacimiento, lugar en donde hizo estudio previos con la cerámica y la escultura. Llegó a México en 1949. Estudió en la Escuela de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda” en 1950. Ingresó al campo del diseño editorial de la mano de Miguel Prieto, en el Departamento Editorial del INBA y en la dirección artística del suplemento cultural México en la Cultura, del periódico Novedades (1950-1956). En 1954 inició su vínculo con la Imprenta Madero, lugar desde el que diseño las publicaciones de la UNAM y el Fondo de Cultura Económica y los impresos para espacios culturales públicos y privados. En 1959 y bajo un concepto de diseño editorial integral, fundó Ediciones Era en conjunto con los hermanos Espresate y José Azorín. Vicente Rojo ha creado la imagen gráfica de publicaciones como La cultura en México, Revista de Bellas Artes, Revista de la Universidad, Plural y La Jornada, entre muchas otras.¹⁶¹

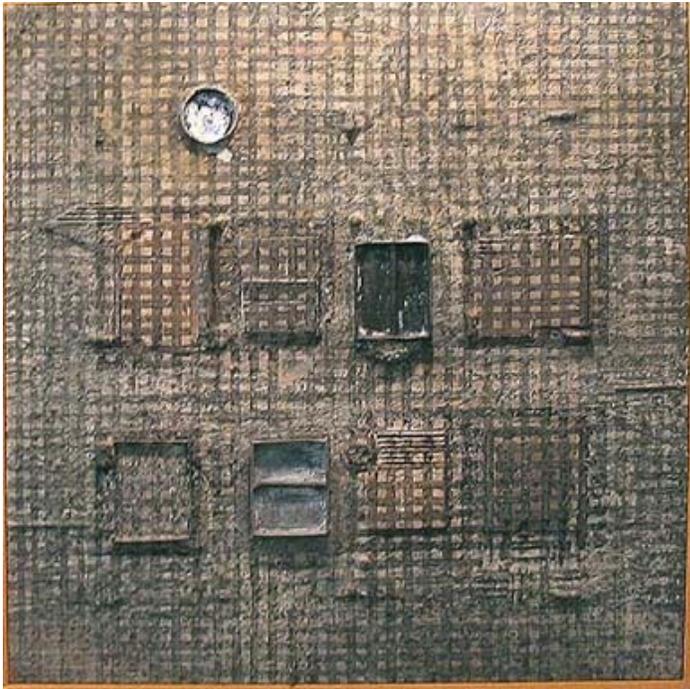
Para Vicente Rojo quien en sus años de estudio por la Esmeralda, el Diseño Gráfico no existía como tal en México, había que aprenderlo sobre la marcha, las clases que tomó como oyente y el oficio aprendido directamente sobre la práctica hicieron que Rojo perteneciera al Arte y al Diseño al mismo tiempo, quizá lo más relevante de su trabajo sea esto, la manera en cómo para él es una misma actividad que la ha vivido como una misma cosa, solo depende del soporte a utilizar.

Él ha referido en entrevistas que le interesa el Diseño Gráfico por su papel como difusor de cultura, no por sí mismo. De igual manera ha dicho que la Pintura se nutre con la estructura del Diseño, así como el Diseño se nutre del color de la Pintura.

¹⁶¹ <http://www.mam.org.mx/proyectos/ven-a-tomar-cafe-con/296> consultada el 25-jun-13.



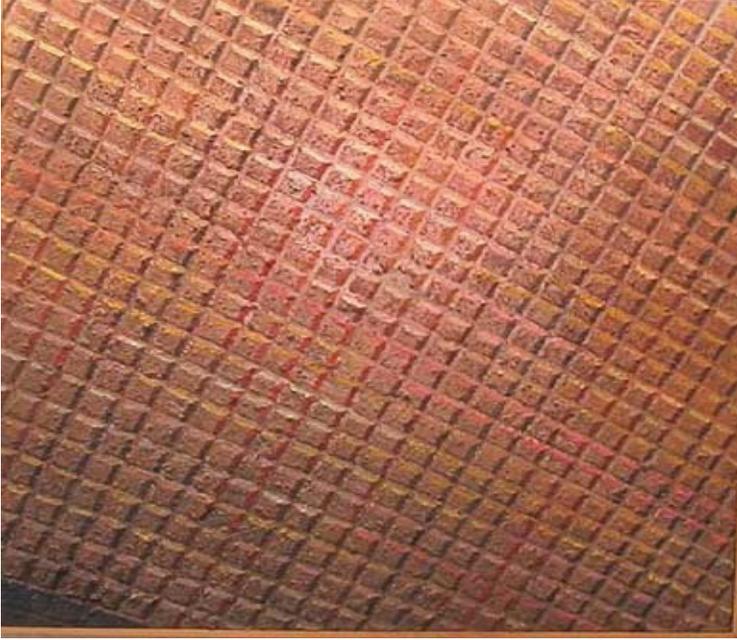
"Dos espejos y un código enterrado", técnica mixta/tela, 130 x 130 cm, 2000. ¹⁶²



"4 códigos y 3 espejos enterrados", técnica mixta/tela, 100 x 100 cm, 1999. ¹⁶³

¹⁶² <http://www.galeriajuanmartin.com/obra-de/vicente-rojo/> consultada el 25-jun-13

¹⁶³ Ídem.



"Escenario junto al mar 100", técnica mixta/tela, 100 x 100 cm, 1999.¹⁶⁴



"Luz nocturna", óleo/tela, 200 x 190 cm, 2010.¹⁶⁵

¹⁶⁴ Ídem.

¹⁶⁵ Ídem.

4.2 .- **Obra personal**

Como parte de esta investigación y gracias al avance que iba teniendo durante la primera etapa, decidí elaborar algunos ejemplos propios que pudieran ostentarse como una obra artística, mi propósito para ello fue siempre elaborar algo desde el punto de vista del diseño gráfico y convertirlo en una obra.

La existencia de estas dos series tiene como propósito únicamente existir como una forma de expresión, un mensaje de tipo contemplativo, algo cercano al arte, no digo que lo sea, pero mi intención es esta. No están o han sido hechos con el fin de ilustrar un contenido de tipo gráfico, tampoco han sido encargados por nadie, simplemente existen.

La necesidad de elaborar algo práctico ha surgido de el contenido teórico, recopilatorio y técnico que soporta esta investigación.

Tampoco ha sido mi propósito elaborar una tesis con el único fin de presentar un contenido de tipo práctico. Mi investigación no se sustenta en una obra ni en una serie. Solo he considerado pertinente elaborar algo, al igual que como consideré importante presentar el trabajo de otras personas y hacer breves comentarios al respecto.

Antes de presentar los ejemplos que he realizado, debo describir mi experiencia haciéndolos.

La necesidad de elaborarlos fue mi única intención verdadera, como en cualquier trabajo de diseño, tuve que revisar e investigar un poco lo que quería hacer, hacía anotaciones, incluso bocetaba. El proceso creativo fue muy parecido salvo en el proceso de la preproducción, para el cual no estaba acostumbrado. Estaba consciente de hacer algo, para lo que no estaba preparado era para elaborar todo un contenido desde mi propio ser. En Diseño hechas mano de conocimientos, experiencia, gustos, preferencias, tendencias, etc.

Para la parte de la producción como tal, el soporte que elegí fue el que estaba acostumbrado a manejar, la herramienta de la computadora junto con todas sus ventajas y desventajas que esto implica, mucho en el campo experimental.

Me parece que todo el secreto ha estado en la mera intención y sobretodo en la experiencia que me deja esto.

He aquí mis ejemplos que se han agrupado en 2 series o momentos, simplemente les he llamado serie 1 y 2, los trabajos no los he titulado como tal, simplemente existen y los nombro bajo un apodo de tipo práctico.



Imagen digital, "Crece", "Serie 1", primavera del 2012.

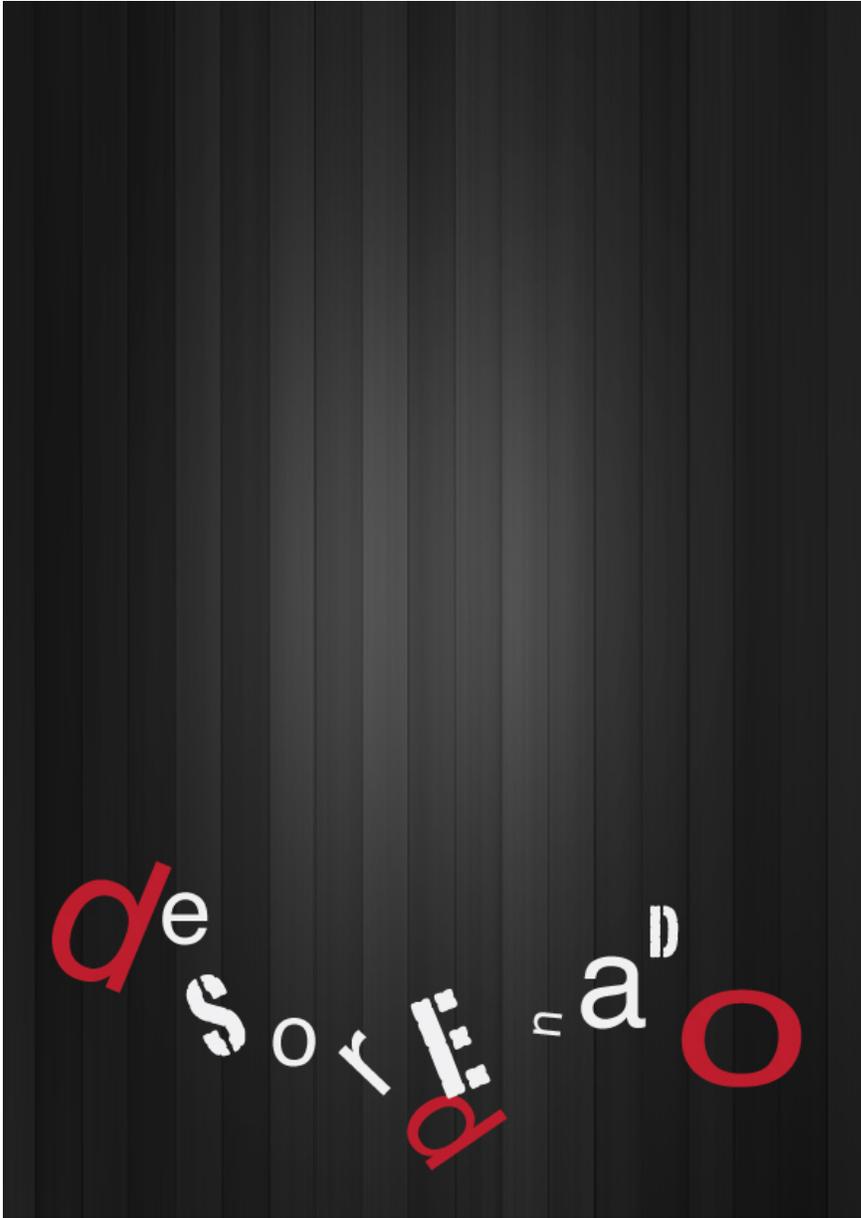


Imagen digital, "La mente", "Serie 1", primavera del 2012.



Imagen digital, "Interior", "Serie 1", primavera del 2012.



Imagen digital, "La duda", "Serie 1", primavera del 2012.



Imagen digital, "Ideas", "Serie 1", primavera del 2012.



Imagen digital, "Estímulos", "Serie 2", primavera del 2013.



Imagen digital, "Ausente", "Serie 2", primavera del 2013.

FUENTES DE CONSULTA

Aumont, Jaques., *La Imagen*, España, Ed. Paidós, 1990.

Gombrich, Ernst H., *Historia del Arte*, México, Ed. Alianza Editorial, 1990.

Eco, Umberto., *La Definición del Arte*, México, Ed. Martínez Roca, S.A., 1990.

Acha, Juan., *Introducción a la Teoría de los Diseños*, México, Ed. Trillas, 2009, pp. 208.

Bayer, Herbert., Gropius, Walter y Gropius, Ise. *Bauhaus, First proclamation*, Nueva York, Ed. Bauhaus Weimar, 1938.

Maseda, Pilar., *Los inicios de la profesión del diseño gráfico en México*, Editado conjuntamente por CONACULTA-INBA-CENIDIAP-TEC de Monterrey, México, 2006, pp. 175.

Souriau, Étienne., *La Correspondencia de las Artes – Elementos de Estética Comparada*, México, Ed. Fondo de Cultura de México, 2011, pp. 353.

Papanek, Victor., *Diseñar para el Mundo Real*, Nueva York, Ed. Thames and Hudson, 1971.

- Satué, Eric., *El Diseño Gráfico, desde sus orígenes hasta nuestros días*, México, Alianza Editorial, 1988.
- Meggs, Philip B., *Historia del Diseño Gráfico*, México, Ed. Trillas, 1991.
- Esqueda, Román., *El Juego del Diseño – Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa*, México, Ed. Designio, 2003.
- Calvera, Anna., *Arte ¿? Diseño – Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, en AAVV, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, S.A., 2003, pp. 248.
- Cimet, Esther., *Arte y Diseño Gráfico – Transformaciones recientes en la educación superior*, México, INBA-SEP, 1981.
- Droste, Magdalena., *Bauhaus, 1929-1923*, Alemania, Ed. Taschen, 1990, pp. 256.
- Esteve de Quesada, Albert., *Creación y Proyecto – El Método en Diseño y otras Artes*, España, Edición Institució Alfons el Maganànim Diputació de València, 2001.
- Thorton, Sarah., *Siete Días en el Mundo del Arte*, Argentina, Ed. Edhasa, 2009.
- Pelta, Raquel., *Diseñar hoy – Temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003)*, España, Ed. Paidós Diseño, 2004.
- Galán, Julia., Felip Francisco., *Diseño, Arte y Comunicación*, España, Ed. Ellago Ediciones, 2011, pp 135.
- Simón, Gabriel., *+ de 100 Definiciones de Diseño – Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores*, México, Ed. UAM, 2009.
- Eco, Umberto., *Obra Abierta*, México, Ed. Artemisa, S.A. De C.V., 1985, pp 356.
- Eco, Umberto., *“La Estructura Ausente”*, España, Ed. Lumen, 1994.
- López, Manuel., *Las alas del deseo tecnológico – Reflexiones en torno al arte, la educación y la tecnología*, en AAVV, México, ENAP-UNAM, 2011.
- Ades, Dawn., *Fotomontaje*, España, Ed. Gustavo Gili, S.A., 2002.
- Munari, Bruno., *Diseño y Comunicación Visual – Contribución a una Metodología Didáctica*, España, Ed. Gustavo Gili, 1985, pp 365.
- Fusco, Renato de., *El placer del arte – comprender la pintura, la escultura, la arquitectura y el diseño*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2008.
- Arnheim, Rudof., *Arte y Percepción Visual – Psicología del ojo creador (nueva versión)*, Madrid, Ed. Alianza Editorial S.A., 1984.

<http://kailepdesign.wordpress.com/2007/12/21/artes-plasticas-vs-diseno-grafico-una-guerra-absurda/>

<http://blogvecindad.com/disenio-grafico-no-es-arte/>

<http://foroalfa.org/articulos/el-diseno-grafico-como-arte-visuals>

http://www.i-diseno.org/web_ddiseno/ddiseno-5/documento8.htm 26-sep-12

<http://revistapicnic.com/arte-vs-diseno/> 8-nov-12

<http://ebookbrowse.com/eco-umberto-obra-abierta-pdf-d323588057> 29-abr-13

http://blogs.enap.unam.mx/secretaria_academica/wp-content/uploads/2013/05/RESUMEN_EJECUTIVO_LICENCIATURA-EN-ARTE-Y-DISENO_publicar.pdf 11-may-13

http://blogs.enap.unam.mx/estudios_profesionales/ 11-may-13

http://www.revistaenie.clarin.com/arte/Quien-le-pone-precio-al-arte_0_896310370.html 8-Jun-13

<http://www.jordiboldo.com/flash/home.html> 22-jun-13

<http://jordiboldo.blogspot.mx/> 22-jun-13

<http://www.letraslibres.com/autores/mauricio-gomez-morin> 22-jun-13

http://artesdemexico.com/adm/09/index.php/adem/cont-ed/mauricio_gomez_morin/ 22-jun-13

<http://cauce.xoc.uam.mx/morin.html> 22-jun-13

<http://www.letraslibres.com/imagenes/las-batallas-politicas-3776> 22-jun-13

<http://www.letraslibres.com/imagenes/las-estaciones-del-sueno-cuento-4708> 22-jun-13

<http://www.letraslibres.com/imagenes/noche-de-ronda-3361> 22-jun-13

<http://www.letraslibres.com/imagenes/gratitud-y-compromiso-3717> 22-jun-13

<http://artesescenicas.uclm.es/index.php?sec=artis&id=54> 22-jun-13

<http://loquehacealejandromagallanes.blogspot.mx/> 23-jun-13

<http://www.cgdesign.com.mx/OAC/Alejandro%20Magallanes.html> 23-jun-13

<http://www.pintomiraya.com/pmr/monica/grafica> 23-jun-13

<http://www.pintomiraya.com/pmr/monica/dibujo> 23-jun-13

<http://barogaleria.com/artist/felipe-ehrenberg/> 24-jun-13

<http://latimesblogs.latimes.com/culturemonster/2010/06/art-review-felipe-ehrenberg-museum-of-latin-american-art.html> 24-jun-13

http://es.wikipedia.org/wiki/Felipe_Ehrenberg 24-jun-13

http://blogs.enap.unam.mx/asignatura/noemi_ramirez/?attachment_id=85 24-jun-13

<http://mediosmultiples.mx/victor-munoz.html> 24-jun-13

<http://www.victormunoz.net/index.html> 24-jun-13

<http://www.yazpik.org> 24-jun-13

<http://www.galeriajuanmartin.com/obra-de/vicente-rojo/> 25-jun-13

<http://www.mam.org.mx/proyectos/ven-a-tomar-cafe-con/296> 25-jun-13

<http://tomo.com.mx/2009/10/19/vicente-rojo/> 25-jun-13

<http://www.moccablog.com/article/372/arte-o-diseno-lo-estetico-y-lo-artisticodiferenciados>

<http://www.deperu.com/abc/diseno/271/arte-y-diseno-elementos-basicos-de-comunicacion>

<http://artworkproject.com/forum/topics/puede-el-diseno-grafico-ser>
13-Mar-12

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/juarez_s_e/capitulo3.pdf

http://es.scribd.com/don_black_3/d/53361757/37-Metodologia-de-diseno-propuesta-por-Bruno-Munari 22-Mar-12

<http://www.monografias.com/trabajos16/arte-y-diseno/arte-y-diseno.shtml>

<http://www.iconio.com/pf/alberto/>

Anexo

ENTREVISTAS

LUIS ENRIQUE BETANCOURT

(EXCOORDINADOR DE DISEÑO COM. VIS. ENAP)

1.-¿Por qué tardó tanto tiempo en cambiar el plan de la carrera de Diseño? (15 años)

En los 90's surge una iniciativa, partiendo de una discusión de ese entonces sobre encontrar la diferencia entre Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica. Se discutía en los colegios de la ENAP la necesidad de un cambio.

Tanto los profesionales como los modelos de enseñanza debían actualizarse.

Lo que surge en ese entonces (1995) es el nombre de Diseño y Comunicación Visual.

Después de este trabajo se necesitó tiempo para saber si los contenidos funcionaban, si debían replantearse o cambiarse. Después de este proceso hubo un descuido al interior de los colegios y su funcionamiento se tornó lento.

2.- ¿Cuál ha sido tu papel en el periodo de gestación de la nueva carrera de Arte-Diseño?

Desarrollo de contenido de materias, en específico sobre entorno, lo urbano y el contacto con la sociedad; la intervención del área urbana.

3.- ¿Cómo se sabe que tanto el nuevo plan de Diseño como el de Arte-Diseño se apegarán a una realidad profesional?

El de Dis. y CV pasó por un proceso, comenzando por diagnosticar: dentro de la comunidad, egresados, profesionales de distintas áreas de Diseño, contratistas y funcionarios. Todo esto está documentado.

Los docentes mencionaban que el plan debía revisarse. Se criticó arduamente la decisión pasada de haber hechado a andar las orientaciones que existen en la ENAP.

Las empresas necesitaban de un profesional que supiera hacer muchas cosas.

Se detectaron áreas de oportunidad; al mismo tiempo se reconoce que el diseñador es un profesional que es capaz de modificar un entorno social. Tiene un trabajo multidisciplinario.

4.- ¿Me podrías mencionar alguna situación durante la operación de la nueva carrera que no haya sido contemplada durante su periodo de revisión y gestación?

El nombre tal vez no haya sido el mejor ya que supone una mezcla entre Arte y Diseño y no es así, no alcanza a aportar más datos sobre el nuevo profesional.

Un segundo aspecto no discutido lo suficiente es la salida Técnica. Por un lado se tiene la opción de tener un grado sin haber concluido los estudios completos, pudiendo retomarlos en un futuro, sin embargo, al ser una rama humanística no se puede hablar tanto de la tecnicidad, ya que con lo que se trabaja es con otros individuos.

Estos dos aspectos son un ejemplo de lo que podría discutirse para este segundo semestre de manera interna en los colegios.

5.- ¿Crees que la existencia de este nuevo plan tenga un propósito integrador en el Arte y el Diseño?

Tiene como vocación tomar lo mejor de ambas áreas y generar un profesional diferente.

Se comparten conocimientos desde hace mucho.

Se propicia el trabajo disciplinario.

Se ofertará un profesional más rico en experiencias, que puede dar más respuestas a más preguntas a su vez.

Dentro de los dos arcos del conocimiento se integran en uno solo, todo bajo una misma experiencia, con posibilidades que en su totalidad aún se desconocen.

El nuevo profesional tendrá múltiples respuestas y propuestas.

6.- De manera interna en la ENAP ¿cómo se está viviendo la operación de la nueva carrera, cómo se ve? (dentro de la comunidad)

Existe incertidumbre, entusiasmo, no tanto críticas. Los nuevos alumnos cuando van a preguntar quieren saber la diferencia entre las 3.

Se habla también de que ya era algo necesario romper las barreras.

Hay que dar tiempo para una nueva revisión. Ver que pasa ahora con la nueva carrera y la oferta de tres carreras diferentes.

7.- ¿Qué opinión tienes sobre la incursión del Diseño en el territorio del Arte?

Siempre ha existido. Incluso no se sabe qué tipo de pensamiento fue primero, si el funcional o el simbólico.

Las incursiones son naturales.

8.- ¿Crees que el Diseño pueda validarse o presentarse del mismo modo que una pieza artística?

En el mercado del Arte se comenzó por los cartelistas con "Casandre", hablando de un trabajo de reproducción masiva; es decir que en la realidad ya ha pasado sin ningún inconveniente.

JESUS MACÍAS

(EXCOORDINADOR PROYECTO NUEVA CARRERA - EXSECRETARIO ACADÉMICO ENAP)

1.- ¿Cuánto tiempo duró toda la planeación de la nueva carrera?

Un año aproximadamente, todo dentro de diagnóstico de renovación de plan de las otras dos

licenciaturas.

2.- ¿Cómo se detectó la necesidad de crear una nueva carrera? ¿Qué lo detonó?

Se crea a partir de la demanda de varios contextos: el institucional.

La comunidad de la ENAP investiga y experimenta con nueva producción de propuestas, en las cuales se rebasa el límite de las artes y del Diseño.

No solo en la ENAP sino de manera nacional con la investigación, producción y propuesta de artistas y diseñadores que incursionan en esta línea de Arte-Diseño.

Finalmente revisando la expresión internacional.

Surge una necesidad académica para responder a estas propuestas, formando nuevos perfiles en el Arte y en el Diseño.

3.- ¿Cómo se dividió el plan de trabajo para la nueva estructuración de la carrera?

Primeramente coordinado por el Dr. Manzano, se crea un gpo. Académico responsable al mando de Mtro. Mauricio Juárez, el Lic. Francisco Alarcón y el Mtro. Macías.

Se trabajó después con grupos focales mediante entrevistas, se convoca a maestros de la escuela, reuniones de trabajo y análisis. Se les pidió el apoyo para la elaboración de planes de asignatura.

4.- ¿Quién o quiénes regulaban todo el proceso?

Fue un coordinación de trabajo académico, no había alguien que los vigilara.

En las reuniones se hacían las reuniones, las propuestas, la integración curricular.

5.- ¿De qué manera se evaluará el desarrollo y el éxito de la implementación de la carrera?

El propio plan de estudios tiene un apartado para la evaluación, se da un seguimiento puntual que se convierte en una evaluación. Hay juntas para estas actividades.

6.- Los planes de estudio tanto de Diseño y CV como de Artes Visuales sufrieron un cambio a partir de la estructuración de la nueva carrera o fue al revés el proceso?

Cada carrera tiene sus objetivos y propios perfiles específicos, mas bien se hace un proceso de actualización.

Hay elementos comunes como el enfoque formativo, que son en específico el proceso de investigación-producción, sin embargo las materias de estudio que les corresponden tienen sus propias líneas de trabajo.

Todas fueron necesidades académicas que tenían que atenderse, tenía que actualizarse la oferta curricular y formativa.

Se establece una dinámica de actualización.

7.- A casi un semestre de actividades dentro de la carrera: ¿Se ha detectado alguna situación que no se haya esperado durante la planeación?

Hay que replantear y reconstruir ciertos elementos ya que se están construyendo conceptos.

Dentro de las expectativas de desarrollo todo ha marchado bien.

Falta tener toda la información para hacer una evaluación.

8.- De manera interna en la ENAP ¿cómo se está viviendo la operación de la nueva carrera, cómo se ve? (dentro de la comunidad)

Todavía no hay una percepción de que ya son 3 carreras, hay dudas por parte de los profesores. Comienza a estar presente en la vida académica de la escuela.

A pesar de que se ha hecho pública la información de la nueva carrera, existe la necesidad de los maestros por conocer más a fondo de lo que se trata.

Los alumnos están adaptados a sus actividades y vida académica de forma regular.

9.-Actualmente se percibe al Diseño de manera muy diferente con respecto a percepciones

más tradicionales en el pasado, ¿esto influyó en la decisión de hibridarlo de alguna forma con el Arte y crear una nueva carrera de Arte-Diseño?

Más que nada es una construcción conceptual que lleva hacia nuevos perfiles y formas que se fusionan entre Arte y Diseño.

No es una yuxtaposición entre Arte y Diseño. Es una reconceptualización, una fusión.

Es una conceptualización en respuesta al tiempo que estamos viviendo.

10.- De manera personal, ¿qué piensa que pase en lo laboral para los egresados?

Tienen muchas posibilidades, que tengan una relación más estrecha con el entorno.

Pueden convertirse en visualizadores de otras disciplinas.

Posibilidad de realizar trabajo interdisciplinario.

Con el diagnóstico que se hizo en un principio se observaron esas demandas.

Todo con un enfoque en favor de la sociedad.

VICENTE JURADO

(EXCOORDINADOR ARTES VISUALES Y ARTE-DISEÑO)

1.- ¿Por qué tardó tanto tiempo en cambiar el plan de la carrera de Artes Visuales?

Tuvo que existir la voluntad de los sectores académicos y las autoridades para que esto ocurriera.

Pasaron 40 años para que hubiera un cambio de 180 grados.

El nuevo plan se impartirá a partir de Agosto 2014.

Se hizo un diagnóstico en las comisiones de trabajo del Consejo Académico del Área de las Humanidades y las Artes. Haciendo de esto un análisis muy preciso.

2.- ¿Cuál fue tu labor en el desarrollo y la etapa previa de la nueva carrera?

Un año a cargo de la coordinación de Artes Visuales.

Hubo una participación por su parte en la elaboración del nuevo plan para AV y para el de Arte-Diseño. Cuestiones de tipo operativo.

El trabajo general fue de los Colegios y de las Autoridades, la Secretaría Académica y las Coordinaciones.

Todo se hizo en un poco más de 2 años.

3.- ¿Crees que laboralmente se tenga éxito con esta hibridación de carreras? (Vicente se enfocó al principio en lo laboral pero de los maestros)

Confía en la constante preparación de los maestros y en su área de especialización de conocimiento.

Con esta renovación habrá más oportunidades para los profesores, en cuanto a proyectos, talleres.

Para la renovación de los planes se escucharon todos los sectores; ellos dan los parámetros de las necesidades que tienen tanto el mercado del Arte como del Diseño.

Los objetivos que tiene una Universidad Pública con el país, los cambios de pensamiento, de tecnología, etc.

4.- ¿Me podrías mencionar alguna situación durante la operación de la nueva carrera que no haya sido contemplada durante su periodo de revisión y gestación?

Bastantes refiere al principio ya que los Consejos Académicos son muy estrictos, cuestiones de planes de materias, cargas académicas.

La escuela se había quedado un tanto rezagada en cuanto a actividades de este estilo de cambios de programas.

5.- ¿Crees que la existencia de este nuevo plan tenga un propósito integrador en el Arte y el Diseño?

Vivimos un tiempo de un presente muy rápido, de un futuro muy próximo donde para toda actividad hay imágenes de por medio, se trabaja con mucha tecnología.

Con este nuevo plan se busca que se entienda al Arte y al Diseño como una práctica personal, de construcción, una práctica con relación directa a la sociedad.

Se formará un profesional que con su nueva visión intervenga en la integración de la sociedad, que corresponda a los verdaderos intereses del país: Económicos, Estéticos, Sociales, Culturales, de nuevas expresiones; casi todo en pro de la parte humana.

Se busca que el alumno cuente con una visión y herramientas más amplias a la hora de pasar a la vida laboral. Que construyan de formas muy concretas.

6.- De manera interna en la ENAP ¿cómo se está viviendo la operación de la nueva carrera, cómo se ve? (dentro de la comunidad)

De manera general no se ha entendido muy bien. En Morelia se le da una buena bienvenida por representar una nueva oportunidad de empleo.

Hubieron alrededor de 500 aspirantes.

En Xochimilco se ofertó de igual forma pero solo para un grupo de 32 alumnos.

La comunidad la aceptó bastante bien de manera general.

7.- ¿Qué opinión tienes sobre la incursión del Diseño en el territorio del Arte?

No es como tal una mezcla y menciona que hay varias teorías al respecto.

Lo que se está buscando con esta nueva licenciatura es que los alumnos tengan mayores alternativas en los procesos de construcción del objeto.

Hay una actividad artística y diseñística tanto a nivel de la escuela como por fuera en el país.

No es una licenciatura que busque homologar visiones, la intención es contraria, es la de fecundar muchos otros conceptos.

Las Artes y el Diseño son multidisciplinarias.

La teoría la hace la práctica, a partir de lo práctico en la escuela se tratará de fecundar otros escenarios.

8.- ¿Crees que el Diseño pueda validarse del mismo modo que una pieza artística?

El mercado contemporáneo y museístico lo presenta.

Es importante mas bien darse cuenta de en dónde existen los eslabones entre ambas, porque puede haber una producción con esencia totalmente artística pero con una visión diseñística.

En lo histórico se marca que hay que tomar en cuenta los nuevos modos de convivencia a partir de las prácticas profesionales y a partir de los campos disciplinares. En ellos los alumnos van a tener un acceso mucho más amplio en esta nueva licenciatura.

En algún momento la nueva licenciatura va a tener contratiempos, pero de igual forma tendrá sus propias experiencias, es decir, tiene una vida propia, que tendrán que ser modificados constantemente.