

Red de estudios críticos  
en el arte y el diseño



**Compiladores**

Cynthia Villagómez Oviedo  
Margarita Romero González  
Juan Carlos Saldaña Hernández



UNIVERSIDAD  
DE GUANAJUATO







Red de estudios críticos  
en el arte y el diseño



# Red de estudios críticos en el arte y el diseño

## Compiladores

Cynthia Villagómez Oviedo  
Margarita Romero González  
Juan Carlos Saldaña Hernández



| UNIVERSIDAD  
DE GUANAJUATO |

México 2015

UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

Dr. Luis Felipe Guerrero Agripino  
Rector General

Dr. Héctor Efraín Rodríguez de la Rosa  
Secretario General

Dr. José Luis Lucio Martínez  
Secretario Académico

Mtro. Jorge Alberto Romero Hidalgo  
Secretario de Gestión y Desarrollo

CAMPUS GUANAJUATO

Dr. Javier Corona Fernández  
Rector de Campus

M.R.S.M. Juan Martín Aguilera Morales  
Director de la División de Arquitectura,  
Arte y Diseño

L.R.I. Ma. Concepción Rodríguez Argote  
Directora del Departamento de Diseño

Compiladores

M.A.V.I. Juan Carlos Saldaña Hernández  
Dra. Cynthia Patricia Villagómez Oviedo  
M.C.D. Elvira Margarita Romero González

D.R. © Universidad de Guanajuato  
Primera Edición, 2015  
Lascurain de Retana 5, Zona Centro  
Guanajuato, Gto, México. CP. 36000

Red de estudios críticos en el arte y el  
diseño

© Los autores por cada uno de sus textos

División de Arquitectura, Arte y Diseño  
Alfredo Pérez Bolde s/n, fracc. ASTAUG,  
Guanajuato, Gto, México. CP. 36250

Diseño de portada:  
José Luis González Ornelas

Diseño de páginas interiores:  
José Luis González Ornelas

Esta publicación fue realizada con apoyo  
de la  
División de Arquitectura, Arte y Diseño,  
UG.  
Hecho en México

**ISBN: 978 607 441 393 9**

## Índice

<b>Presentación</b>	11
<b>I. Campo del diseño y campo artístico como espacios colindantes: El caso de Los grupos</b> MHA. Octavio Mercado González	13
<b>II. Primera aproximación al concepto de <i>visual literacy</i> y su importancia en la educación del arte y diseño</b> Dr. Ricardo López León	31
<b>III. Intersecciones entre el arte, el diseño y la tecnología</b> Dra. Cynthia Villagómez Oviedo / MDG. Margarita Romero González / MAVI. Juan Carlos Saldaña Hernández	49
<b>IV. Apuntes sobre el valor del diseño. Una mirada desde la axiología</b> MCAD. Alma Rosa Real Paredes	63
<b>V. La sustentabilidad, el pensamiento complejo y el diseño</b> MIS. Ana Gabriela Encino Muñoz	79
<b>VI. Hacia metodologías comunes entre las artes y el diseño</b> Dra. Cynthia P. Villagómez Oviedo	101
<b>VII. La necesidad de la Investigación integral como método de exploración de la historia de los objetos de diseño</b> MDM. Iris Acero Padilla	129
<b>VIII. La concepción de la belleza desde las ciencias cognitivas</b> MDG. Margarita Romero González	143
<b>IX. El cuerpo en el cine clásico 1900-1960</b> Dra. Cynthia Villagómez Oviedo / MDG. Margarita Romero González / MAVI. Juan Carlos Saldaña Hernández	153
<b>X. El estado de la conciencia en la construcción del espacio fílmico</b> MDG. J. Jesús Ríos Alanís	175
<b>XI. El Habitar entre memoria y vida cotidiana. El interior arquitectónico en el Barrio de San Marcos de Aguascalientes de 1930 a 1960</b> Dr. Mario Ernesto Esparza Díaz de León Dra. Leticia Jacqueline Robles Cuéllar	185



## Presentación

La edición que tiene en sus manos es parte de las investigaciones realizadas por los profesores investigadores participantes en torno a temas sobre artes, comunicación, diseño, arquitectura, entre otros. Parte de las funciones sustantivas de las universidades públicas mexicanas es generar conocimiento que permita el desarrollo humano en sus distintas áreas, así como la comunicación y vinculación de este conocimiento a la sociedad. Es por ello que el Cuerpo Académico Representación y Procesos en el Arte y el Diseño integrado por profesores del Departamento de Diseño de la Universidad de Guanajuato, ha tenido a bien conformar el libro compilatorio: Red de estudios críticos en el arte y el diseño, con artículos resultado de investigaciones realizadas por profesores de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Cuajimalpa, de la Universidad Autónoma de Aguascalientes y de la propia Universidad de Guanajuato; todos ellos pertenecientes al ámbito de las artes y el diseño.

De tal forma que lo que veremos en las siguientes páginas, son reflexiones escritas por profesionales de cada área en cuestión, con base a distintos instrumentos y estrategias de investigación cualitativa sobre temas diversos, a saber: la historia de la coexistencia del arte y el diseño en México; la forma de aprender y desarrollar conocimiento a través de las imágenes; la transfiguración del arte y el diseño a partir del desarrollo tecnológico; reflexiones sobre el valor del diseño; la reconstrucción del diseño con base a los problemas medioambientales; el conocimiento y aplicación del método como facilitador del trabajo en arte y diseño; una aproximación a la historia de los objetos de diseño; la idea de la belleza analizada desde las ciencias cognitivas; el cine desde la estética y el estado de conciencia; así como la forma en que los hábitos de vida determinan los interiores arquitectónicos.

En un medio como el actual, regido por las leyes de una economía global dominante, las publicaciones universitarias son la válvula de escape para escribir y dialogar con el lector sobre temas que constituyen avances de investigación, los cuales –las más de las veces– pudieran no ser rentables para

las editoriales comerciales, por tratarse de aproximaciones que devienen en desarrollos más amplios que son mostrados por fases de acuerdo al avance que registra cada investigador, o bien, constituyen el corpus de escritos más amplios.

Es así, que consideramos nuestra labor como profesores investigadores y editores fundamental para el desarrollo y transformación de las disciplinas aquí abordadas; si bien, dichos cambios son como partículas de polvo en el vasto bosque de la información, al final son partículas, que posiblemente devendrán en contribuciones valiosas para la sociedad; al menos con ese espíritu y dedicación se trabaja cada día.

*Guanajuato, Gto. 2015.*  
Dra. Cynthia Villagómez O.  
Representante REPRADI.

## **I. Campo del diseño y campo artístico como espacios colindantes: El caso de Los grupos**

MHA. Octavio Mercado González / UAM-Cuajimalpa.

La historia del arte mexicano a lo largo del siglo XX estuvo sin duda dominada por el enorme peso de la Escuela Mexicana de Pintura y la tradición muralista; se podría pensar incluso, que buena parte de las discusiones y transformaciones iniciadas dentro de las artes estuvieron marcadas por la posición que establecían frente a la referencia hegemónica. La enorme mayoría de los artistas operando durante los primeros años de la segunda mitad del siglo tomaron una postura al respecto y la hicieron explícita. Se podía estar por su continuidad, reconociendo su importancia histórica o bien, negándola a partir de argumentos como su atraso y propensión al aislamiento, como hizo la generación de la ruptura en los años sesenta, pero lo que resultaba indispensable durante prácticamente el segundo y tercer cuarto del siglo veinte, fue situarse con respecto al referente, ya que la tradición marcada por el uso de temas nacionalistas bajo un estilo figurativo y con la intención de ocupar espacios públicos se convirtió en la forma oficial de producción artística y como tal fue apoyada desde el estado, al grado de ser utilizada como herramienta relevante dentro de la operación cultural del régimen priísta emanado de la Revolución Mexicana<sup>1</sup>.

El trabajo de la generación de artistas nacida en la segunda y tercera década del siglo representó el punto de quiebre para esa tradición y su remplazo por otras formas de concebir la producción pictórica y la relación con el público, mismas que un conjunto reconocido por la historiografía del arte como La Ruptura, en el que destacaban José Luis Cuevas, Manuel Felguérez y Juan García Ponce, entre otros, aprovechó para plantear una transformación que, en los hechos, implicó únicamente una modificación en cuanto al estilo

pictórico utilizado; es decir, es posible entender la orientación que sigue la confrontación entre la tradición muralista y la generación de la ruptura, como una disputa por los espacios oficiales de exhibición y en última instancia, por la utilización de un estilo particular en la sustitución de la figuración y los temas nacionalistas, por una firma de abstracción que llevaba cierta impronta de la escuela de Nueva York y del informalismo europeo de un par de décadas atrás.

El quiebre producto de la confrontación con la generación de la Ruptura conduce a una serie de polémicas y debates en los medios de comunicación durante los años sesenta y conduce hacia el relevo que ubica a la abstracción como nueva forma hegemónica de arte oficial. Esto tiene lugar hacia 1970 cuando Fernando Gamboa comisiona a Manuel Felguérez, Roger Von Gunten, Brian Nissen, Francisco Icaza, Lilia Carrillo, Arnaldo Cohen y Gilberto Aceves Navarro la producción de una obra para el pabellón mexicano en la Feria Mundial de Osaka, lo que dará lugar al “Mural de Osaka”. El evento resulta sumamente significativo en tanto es el primer momento en el que se designa a los artistas de la ruptura, varios de ellos de orientación informalista, como representantes del arte mexicano.

El año de 1968 en México resultó un momento de ruptura de mayores dimensiones en múltiples aspectos, desde la perspectiva de lo social y lo político, es posible inscribirlo dentro de la genealogía de movimientos sociales en el país junto a los movimientos de ferrocarrileros (1958-1959) y médicos (1964-1965). No solamente fue el momento en que el régimen con medio siglo en el poder entró en una fase de desgaste que permitiría el establecimiento de un largo proceso de organización social que tres décadas después permitiría la alternancia en el poder, sino que fue el gran referente para las prácticas sociales de las décadas siguientes, constituyéndose con el tiempo en una suerte de mito fundacional de la transición democrática mexicana.

En el terreno de la cultura y particularmente de las prácticas artísticas, representó un momento en el que los artistas se vieron en necesidad de manifestar alguna postura y participación en relación a un fenómeno que tocaba múltiples espacios sociales, resultado de esto es la intervención de artistas de la generación de la ruptura (Felguérez, Cuevas, Carrillo,...) en Cd. Universitaria en las láminas utilizadas para aislar la estatua de Miguel Alemán destruida años antes por una bomba; en dichas láminas realizan un mural

colectivo en el que podemos encontrar cierta relación con la Peace Tower de Los Ángeles, obra colectiva realizada años atrás como forma de protesta contra la guerra en Vietnam.

La transformación emprendida por esta generación, esta centrada únicamente en los temas, los espacios y los estilos utilizados, por lo mismo, no alcanzaba a tocar los medios y, por tanto dejaba inmune a la institución-arte de cualquier proceso de transformación radical. Esa es quizás la mayor diferencia entre lo ocurrido en el arte mexicano de la época y lo que sucedía tanto en los grandes centros culturales como en Sudamérica; en la misma época las prácticas artísticas de centro y periferia sufrieron modificaciones significativas que obligaron a poner en cuestionamiento la noción misma de arte, al tensionar toda la estructura de producción, circulación y consumo mientras que en México, se mantuvieron operando en condiciones similares a la de la Escuela Mexicana de Pintura en su fase de pintura de caballete. Nada mas lejano del itinerario 68<sup>2</sup> de Buenos Aires que nuestra posvanguardia congelada, donde, frente al fenómeno social, la respuesta fue siempre en los mismos medios de la tradición anterior; al respecto, no deja de ser sintomática la recurrencia al mural como estrategia para la construcción de un discurso público en la imposibilidad de desligarse no solo del objeto pictórico sino particularmente del estandarte de la generación previa: el muro pintado y/o intervenido, donde el cambio parecía centrarse únicamente en la técnica utilizada y en la sustitución de lo figurativo por lo abstracto.

La revisión de la obra de varios integrantes destacados de la Ruptura arroja obras relevantes al respecto, como el Mural de Hierro en el Cine Diana (1962) y el Canto al Océano en el Deportivo Bahía (1963), ambos de Manuel Felguérez, el Mural efímero de José Luis Cuevas en la zona Rosa (1967) y y los comentados Mural de Osaka y de Ciudad Universitaria. La disputa que caracteriza a la Ruptura, vista así, pareciera ser simplemente por como hacer nuevos murales y transformar al muralismo, no al arte. Es notable la falta de imaginación para encontrar nuevas posibilidades que permitieran construir otra forma de arte público y otra forma de relación con el entorno urbano. Incluso, vale la pena destacar que algunos de los momentos en los que las prácticas no-objetualistas se hicieron presentes en México, estuvieron asociados al mural, como fueron las acciones de Alejandro Jodorowsky en la inauguración de los murales de Felguérez en el Cine Diana y en el Deportivo Bahía.

El momento de transformación de las prácticas artísticas vendría en los años siguientes detonado por dos hechos relevantes: el salón independiente, surgido en respuesta al “Salón Solar” organizado a propósito de los juegos olímpicos de 1968, y que sirvió como espacio de incubación para nuevas estrategias por parte de los artistas que ya ocupaban un lugar de cierta relevancia en el campo artístico y, por el otro lado el inicio de actividades de la generación posterior a la de la Ruptura, es decir, aquellos jóvenes, nacidos entre la segunda mitad de los 40 y mediados de los 50, en su mayoría estudiantes de preparatoria y licenciatura durante el movimiento de 1968; fue con la participación de estos individuos que se gestó la organización de los colectivos que dio forma a los grupos, en cierta medida, el trabajo colectivo representa una respuesta al culto al artista individual, fuertemente marcado en la generación de la ruptura<sup>3</sup>, de la cual esta generación estaba a su vez tratando de desmarcarse.

Los grupos surgen por una necesidad de hacer un arte interdisciplinario y tratan de corporeizar, idealmente, su oposición al último reducto de la tradición renacentista: el individualismo del artista. Finalmente, puede considerarse como la respuesta a la Joven Escuela de destacarse, no solo como individuos, sino como seguidores de su propia corriente<sup>4</sup>.

No es casualidad que varios de estos grupos estuvieran vinculados a espacios educativos como la escuela de pintura del INBA “La Esmeralda” (Germinal) y la Escuela Nacional de Artes Plásticas en San Carlos (MIRA, a partir de 1977, SUMA fundado en 1976, Proceso Pentágono, fundado en 1976) o incluso espacios no de enseñanza de artes plásticas, como la Facultad de Filosofía y Letras (1974, Taller de Arte e Ideología), aún en varios de los Grupos que no están directamente relacionados con alguna escuela, se reconoce la pertenencia de sus integrantes a distintos centros educativos, como es el caso del No Grupo (1977, La Esmeralda y San Carlos) y Proceso Pentágono (1977, San Carlos), Grupo Tetraedro (1975-1977, San Carlos) TACO (Cesar Espinosa, Araceli Zuñiga); un caso aparte lo representan Tepito Arte Acá, pionero del fenómeno y articulado en 1973 a partir de un barrio de la ciudad de México, el Taller de Integración Plástica, operando con comunidades indígenas en el interior de la República y el grupo MARCO (1979) o el grupo de Fotógrafos Independientes (1976), conformado por profesionales el primero, y el segundo orientado a la práctica de un medio específico, en organizaciones con un carácter un tanto más gremial que el resto de los grupos.<sup>5</sup>

El momento de operación de los grupos significó sin duda, un cambio radical en la forma de producción artística en el contexto local<sup>6</sup>, así como la posibilidad de incorporar esas prácticas al terreno de la discusión ideológica mediante la construcción de un arte político en un sentido explícito, que hacía referencia plena a las condiciones políticas y sociales marcadas por un régimen represivo que, se sabía tiempo después, en ese momento sostenía una feroz guerra encubierta contra los movimientos guerrilleros en activo y manifestando siempre un total desprecio por los Derechos Humanos. Esta condición política del trabajo de los grupos, permite que incluso –en algo que consideramos un exceso- sea posible para un participante del fenómeno plantear una suerte de línea de continuidad que lleva del movimiento del 68 al lopezobradorismo pasando por los grupos de los setenta<sup>7</sup>; sin embargo, no es posible hacer a un lado la vinculación directa entre las actividades artísticas de los grupos y la tradición de movimientos sociales en México en tanto existió participación directa en la producción de contenidos y apoyos gráficos para acompañar contingentes en manifestaciones por parte del Grupo Germinal y presencia como colectivo del Grupo SUMA en la marcha conmemorativa por los diez años del 2 de octubre, efectuada en 1978. Adicionalmente a ello, es destacable que en entrevistas realizadas a profesores-investigadores de UAM Xochimilco, al momento de hablar de la articulación del plan de estudios y su sentido social, recurrentemente salía a la conversación el nombre de Sebastián Guillén, identificado en 1995 por el gobierno federal como el Subcomandante Marcos y quien asumía en las discusiones internas posturas compartidas con los exintegrantes de Germinal y del TAI (Mauricio Gómez Morín y Andrés de Luna, respectivamente).

Algunos factores inciden en la explosión del fenómeno, que permitirá el surgimiento de prácticas vanguardistas donde, a partir de estrategias conceptuales (o no-objetualistas) tiene lugar una práctica capaz de integrar los lenguajes del arte contemporáneo con tomas de postura frente al contexto político y social del México de la época, en cierta medida, ajustándose al canon burgués de la vanguardia y al hacerlo, no es cosa menor, rearticulando en el contexto local un fenómeno semejante al ocurrido a nivel global en la recuperación de una tradición de prácticas y lenguajes que se remonta al dadaísmo y a Duchamp.

Dentro de estos factores podemos identificar algunos con claridad:

### **Las condiciones que permitieron la explosión del fenómeno**

## I. El contexto político. La generación post 68

Las condiciones políticas del México de los años setenta eran un espacio sumamente fértil para la producción cultural con cierto contenido social e ideológico. Las políticas culturales de la época, podríamos pensar, fruto de la esquizofrénica política cultural durante el sexenio de Luis Echeverría (1970-1976) donde se mantenía una apertura hacia la izquierda en el ámbito internacional que permitió la recepción de los exilios sudamericanos, particularmente en la primera mitad de la década, al mismo tiempo que al interior se reprimía a grupos análogos operando en el contexto local. En un sentido parecido, tuvo lugar una política que abrió resquicios para canalizar (y posiblemente contener en el campo artístico) el trabajo de una generación que, en su mayoría, había tenido alguna clase de participación en el movimiento estudiantil de 1968 antes de integrarse a la práctica profesional (o incluso a la educación formal) del arte, esta es una generación cuya respuesta frente al 68 será radicalmente distinta de la asumida por la generación previa, la de la Ruptura.

El movimiento estudiantil de 1968 sacudió a los artistas mexicanos de todas las tendencias. Este impacto tomó dos direcciones distintas: una, la asumida por los artistas más o menos ya consagrados y otra la reacción de los jóvenes estudiantes de las escuelas de arte <sup>8</sup>.

En ese sentido, si bien es notable la diferencia entre el giro que toma la producción de algunos integrantes de la generación de la Ruptura, en un posible alejamiento de la expresión en el geometrismo y lo científico como es el caso de Manuel Felguérez con la entrada de lleno en el comentario social que practicará la generación de los grupos, también es posible asumir ambos caminos como parte de la reacción hacia el mismo fenómeno detonador en el momento en el que los espacios de exhibición ya se han abierto hacia otras formas artísticas fuera del espectro tradicional de la Escuela Mexicana de Pintura, que ejerció como arte hegemónica durante las primeras 6 décadas del siglo XX.

Amulfo Aquino, del grupo Mira, lo percibe de esa forma "Todo viene del 68. El 68 fue, no me gustaría decir un parteaguas, pero si el momento de donde vienen muchas cosas después; de donde viene esa forma de trabajar buscando lo social...El 68 también abrió la puerta hacia el diseño y a muchas cosas nuevas: Julio LeParc, el Op Art ..."<sup>9</sup>.

La reforma política de 1976, en la incorporación plena del partido comunista a la lucha política establece necesidades de comunicación que serán aprovechadas también por los grupos y posteriormente por el trabajo de diseñadores relacionados con las prácticas sociales.

## 2. Espacios de exhibición. El lugar de Helen Escobedo

La existencia de espacios de exhibición que permiten un importante intercambio de ideas, así como el reconocimiento de las experiencias construidas en otros espacios en un entorno que habitualmente ha sido hostil para las influencias externas<sup>10</sup> (al grado de convertir la separación entre lo nacional y lo cosmopolita en una dicotomía que permite caracterizar una parte significativa de las tensiones culturales del México moderno), en ese sentido, la presencia de Helen Escobedo, primero en el Museo Universitario de Ciencias y Artes de la UNAM y posteriormente en la Dirección de Museos y Galerías de la UNAM (1961-1974) resultó sumamente enriquecedora tanto por su capacidad para localizar y mostrar algunas prácticas relevantes en el contexto latinoamericano como es el caso de la exposición del CAyC argentino (AÑO), como por su capacidad de convocatoria para articular y promover proyectos entre artistas, dentro de lo cual destaca la organización del grupo de artistas que produjo el Espacio Escultórico de Ciudad Universitaria, posteriormente, bajo su dirección (1982-1984) el Museo de Arte Moderno se convirtió en un espacio abierto para nuevas prácticas artísticas que claramente desbordaban el ámbito tradicional de las artes bajo los medios prevanguardistas, en ese sentido, la presencia en el MAM de alguien como Hervé Fischer (La Calle ¿A dónde llega?), asociado al concepto de arte sociológico, forma parte del mismo conjunto de temas que estamos revisando en tanto reflexión sobre los límites entre prácticas artísticas operando al interior del campo artístico y en su exterioridad.

## 3. Orientación teórica. Juan Acha y Alberto Hajar

La operación activa de críticos que permitieron dar cierto cobijo conceptual a las prácticas artísticas de los grupos<sup>11</sup>; en el entorno de la crítica de arte de la época, sobresalen los nombres de Raquel Tibol, Ida Rodríguez, Jorge Alberto Manrique y Teresa del Conde, pero hay dos personajes con participación directa en el fenómeno: Juan Acha y Alberto Hajar, el primero con una promoción un tanto encubierta durante sus primeros años en México y el segundo como elemento central de uno de los grupos, el Taller

de Arte e Ideología. La separación entre los caminos seguidos por quienes teorizan sobre el movimiento, marcará en buena medida el curso que habrán de seguir las trayectorias personales de los artistas, separando aquellos que conciben al diseño como extensión del arte o al menos parte de un sistema de prácticas estéticas (bajo la lógica que Acha plasmará en sus textos de los años ochenta y noventa) y aquellos que asumen al arte político como forma de concientización relacionada con la tradición marxista. Hajar percibe en cierta medida la diferencia en el momento y la plantea en un escrito de 1995, cuando señala algunas características comunes a Germinal y Mira:

Por lo visto, la ruptura de los productores artísticos mencionados se caracteriza por:

- La superación de la práctica individualista por el trabajo colectivo vinculado a las necesidades populares asumidas desde una posición histórica.
- La apropiación de signos por encima de posiciones vanguardistas exaltadoras de lo novedoso como creación.
- Creación y genialidad son sustituidas por proposiciones discutidas sobre la base de las ciencias sociales y la ciencia de la historia y con la composición de los signos en función de situaciones concretas: el predominio del significantes es atenuado por la importancia política del significado.

En síntesis, la ruptura en estos casos parece centrarse en la circulación y la reproducción mas que en las características objetivas aunque se postule un modo de producción impuesto por el capitalismo.<sup>12</sup>

De aquí podemos percibir que el nivel de ruptura de los grupos alrededor de Hajar está en la intención de modificar la forma de circulación de las obras de arte, no necesariamente alterar su materialidad ni llegar a esas posiciones “vanguardistas exaltadoras de lo novedoso como creación”, aspecto que resulta central para el conjunto cercano teóricamente a Acha, para quienes la producción estética opera en un campo ampliado en el que es posible el desplazamiento de un lugar a otro y donde la materialidad –o su ausencia- de la obra es capital. No es un hecho menor que el término utilizado por Acha para referirse a las obras que surgen de esta esfera sea una referencia a sus condiciones físicas, como lo es el “No objetualismo”

Algunos grupos, por otro lado, se orientaron rápidamente hacia la acción antes que al pensamiento y la reflexión. Uno de esos casos fue el del grupo Suma, encabezado por Ricardo Rocha a partir del Taller de Experimentación y Pintura Mural, quienes se asumían como sumamente prácticos e interesados por la producción visual mas que por las discusiones teóricas o en cualquiera de las líneas señaladas.<sup>13</sup>

#### 4. Salones, exhibiciones y bienales (antiacademicismo)

Convocatorias para la exhibición de grupos emergentes, a partir de eventos proclives a la canalización de los resultados del trabajo de una generación que, a nivel global, fue sumamente activa desde su participación como estudiantes en los movimientos estudiantiles de la segunda mitad de los años sesenta. En ese sentido, en el plano internacional, la X Bienal de los jóvenes de París resulto indudablemente un catalizador para el trabajo de los nacientes colectivos; en el plano nacional, la sección de experimentación dentro del Salón de Artes Plásticas del INBA (1979) se convirtió en otra forma de visibilización de las prácticas existentes generada a partir de políticas estatales que intentan demostrar cierto nivel de apertura como posible efecto de la reforma política de 1976.

#### Después de París

Al regreso de París se mantiene la intención no solo por el trabajo colectivo de producción al interior de cada grupo, sino por la organización de una estructura mayor para potenciar los efectos del trabajo de los grupos como conjunto, así, el 18 de enero de 1978, se forma el Frente Mexicano de Grupos Trabajadores de la Cultura (FMGTC) a partir de 14 organizaciones (El Colectivo, Germinal, El TACO de la perra brava, Mira, Proceso Pentágono, TAI, TIP, SUMA).

Alberto Hajar plantea que el FMGTC representa “todas las posibles alterativas actuales de producción visual de ruptura en busca de teóricos”<sup>14</sup> para después pasar a analizarlos uno a uno, describiendo sus principales características: Germinal: Uso de la manta como servicio efímero, lo popular como modo artesanal de producción colectiva. Mira: “producción colectiva de signos visuales reproductibles industrialmente”, apelación al habla científica y los datos reales. El Taller de Arte e Ideología: resemantización de los signos. Proceso pentágono: “también resemantiza y asume una vieja

consigna romántica: decir más con menos” El Colectivo: juegos históricos que permiten la intervención y relectura del público. El Taller de Integración Plástica: producción de murales en una práctica democrática que rompe con “la combinatoria individualista y su secuela crítica.”

El FMGTC articula tres exposiciones entre 1978 y 1979 donde tiene lugar la presentación del trabajo colectivo: Muros frente a muros (Casa de la Cultura de Morelia, Mich.), América en la Mira (UNAM) y “Arte y luchas populares en México y América Latina” (MUAC, UNAM) y se desarticula a finales de 1979, debido tanto a los desacuerdos entre los integrantes, como a la inestabilidad entre los miembros de los grupos como a la necesidad de los jóvenes artistas de integrarse al mercado laboral, cosa que ocurrirá en los siguientes años con un destino recurrente: las escuelas de diseño.

El desplazamiento de un número significativo de artistas integrantes de grupos hacia la enseñanza en escuelas de diseño durante los años ochenta, la revisión nos arroja que no se trata de un hecho menor y que incluso algunos grupos prácticamente se vacían en la docencia, como fue el caso del Proceso Pentágono (Victor Muñoz, Carlos Fink, Carlos Aguirre y en algún momento José Antonio Hernández Amezcua se incorporan como profesores de Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM-X) y del No Grupo (Maris Bustamante y Rubén Valencia van como profesores primero a la UAM-X y posteriormente a la UAM-A y Melquiades Herrera se va a la Escuela de Diseño del INBA) mientras que otro, el grupo MIRA se convierte en elemento central de la Escuela de Diseño del INBA durante los ochenta, incidiendo con claridad en la conformación de su currícula en licenciatura y posgrado a través de Arnulfo Aquino y Rebeca Hidalgo Wong.

Quizás uno de los mayores problemas al momento de estudiar al fenómeno de los grupos, ha sido anteponer la forma de organización, la colectividad a su forma de utilización de los lenguajes plásticos. No es un hecho menor las implicaciones que tiene el trabajo colectivo para el funcionamiento de las instituciones y particularmente del mercado del arte, conformando una suerte de afrenta al mercado tradicional y operando en la práctica en un campo contiguo al de los medios masivos de comunicación en la construcción de un arte público que no es recibido propiamente como arte, sino como imagen y como comunicación visual, sin embargo, esta característica describe únicamente a una parte de los grupos, quienes mantienen cierta línea teórica

y la intención, explícita o implícita de renovar el muralismo y la gráfica popular, esos sí, son continuadores de la tradición de la LEAR y el TGP. Estos grupos son Germinal, TAI, TIP y MIRA, quienes en la práctica recurren con cierta frecuencia a la pintura mural como estrategia y donde la experimentación no busca la transformación plena de las instituciones artísticas. El testimonio del TIP recabado por Dominique Liquois en el catálogo de De los grupos los individuos es bastante claro al respecto:

Estamos convencidos de que el muralismo mexicano fue perdiendo el impulso que lo caracterizó en sus buenos momentos, principalmente por falta de crítica y autocrítica de sus grandes representantes que cedieron paulatinamente ante el encanto de la celebridad personalista de que fueron objeto, olvidando que dicho movimiento exigía de todos sus artistas una profunda conciencia social colectiva y no la embriaguez individualista que ha retrasado la consiguiente madurez artística y social del movimiento.<sup>15</sup>

El otro gran grupo, está formado alrededor de algunos de los asistentes a una reunión de Zacualpan, Morelos en 1976 organizada por Juan Acha, donde coinciden, entre otros, Victor Muñoz, J. A. Hernández Amezcua, Felipe Ehrenberg, Rubén Valencia, Alfredo Nuñez, César Espinosa, Zalathiel Vargas. De esa reunión sale un primer intento de organización de un gran colectivo de artistas que fracasa (“La Coalición”), pero que permite los acercamientos que darán lugar posteriormente a El Colectivo y a Proceso Pentágono; es justamente este último, junto al No Grupo quienes conforman otra vertiente del fenómeno, buscando una modificación radical de la operación de las artes tradicionales, no únicamente su transformación y avance. En ese sentido, los primeros conformarían una suerte de grupos experimentalistas, los segundos, grupos vanguardistas.

Esto no quiere decir que haya plena homogeneidad al interior de estas dos facciones; el mismo Hajar percibía en su momento, la diferencia en la orientación de los grupos y su postura frente a la posible efectividad política:

...al constituirse en el mes de marzo de este año el Frente de Grupos Trabajadores de la Cultura, dos grupos integrantes asumen la necesidad de controlar su producción, reproducción y circulación. Pero cada uno lo hace de manera diversa y para tomar solo a dos casos, el grupo “Germinal” se pronuncia por la necesidad histórica de las “mantas” en

estos momentos de insurgencia popular; por su parte el grupo Mira asume lo que en Europa ha sido llamado Arte sociológico y produce una serie de heliografías sobre “La violencia y la ciudad”, apropiándose imágenes de la publicidad para denunciar su significado oculto, la explotación que las soporta con el complemento de estadísticas sobre el desempleo, los salarios, el transporte. Germinal inserta sus mantas en los actos políticos que lo requieren y asume su carácter efímero. Mira circula sus obras simultáneamente por sindicatos, escuelas de diversa adscripción social, colonias populares y hasta intenta una inserción parcial en el Museo de Arte Moderno que obviamente es censurada. Para Germinal la ruptura con el Arte es total y renuncia a la trascendencia del objeto más allá de la analogía con la situación política; para Mira la ruptura está en el control de la circulación que permitirá una reproducción fundada en el análisis concreto de los públicos concretos, de lo cual exhibió los primeros resultados en la Escuela de Diseño de Artesanías durante la segunda mitad del mes de abril.<sup>16</sup>

La intervención de Helen Escobedo, directora del Museo Universitario de Ciencias y Artes de la UNAM y nombrada coordinadora de la sección mexicana, resulta clave para el fenómeno al buscar la presentación de obras colectivas, provocando con ello la necesidad de alcanzar rápidos acuerdos que permitan volver operativo el trabajo de los grupos y comenzar a producir obra. Finalmente son seleccionados cuatro grupos para participar: El Taller de Arte e Ideología, Proceso Pentágono, Suma y Tetraedro, quienes en protesta por la manera en que el uruguayo Angel Kalemberg está organizando la participación latinoamericana en la bienal (a juicio de los grupos, con la intención de reducir el impacto del contenido político de las piezas), deciden participar de manera independiente.

Un grupo que en un primer momento se mantiene al margen del resto de los grupos y no participa en el FMGTC (aunque algunos de sus integrantes si asisten a la reunión de Zacualpan) es el No-Grupo, quien desde el nombre busca establecer la negación respecto al trabajo de los otros grupos a partir de posturas noedadistas en lo que constituye una operación vanguardista en la toma de distancia y cuestionamiento sobre las propias estructuras y formas de funcionamiento de las artes —no propiamente de lo que ocurre fuera de estas, como es claro con el trabajo de los otros grupos. La función crítica de la Institución requiere en un primer momento la inscripción de las obras dentro de ese mismo espacio, lo que conduce a la presentación de su trabajo en el Palacio de Bellas Artes y el Museo de Arte Moderno en 1978 y 1979.

El No-Grupo es quizá el único en México que hace espectáculos teatrales para objetivar un discurso sobre el arte. Rechazan el término de performance porque quizá se sienten anclados en un teatro de variedad que tiene raíces populares en México. Uno de sus cuestionamientos fundamentales para hacer un antidiscurso es la desmitificación de las grandes figuras del arte, sobre todo en México, y ponen en evidencia los mecanismos de propaganda y proteccionismo que los mantienen. Por otro lado, les preocupa la educación artística, y a través de un método de análisis de sus componentes demuestran de qué y cómo están hechas las obras de arte; su sistema de análisis lleva a la desaparición de la obra. Son en este sentido nuestro, el mejor ejemplo de no-objetualistas.<sup>17</sup>

El caso del No-Grupo es particularmente interesante para esta investigación, porque junto con Proceso Pentágono, son los dos colectivos cuyos integrantes, casi en su totalidad, se desplazan hacia escuelas de diseño.

### **Cruzando del diseño al arte, la construcción de un campo intermedio**

La posibilidad de establecer una práctica estética que no se encuentre desligada de la funcionalidad y por tanto, no se desligue de la praxis vital, está presente en el diseño como disciplina, en tanto en su propia concepción está el cruce de dos factores primordiales: la necesidad de presentar la solución funcional a un problema y la producción formal de un objeto o imagen.

Por la clase de artefactos que produce, el diseño puede ser distinguido en dos grandes grupos principales<sup>18</sup>, orientado hacia la producción de objetos (diseño industrial o de producto) y hacia la producción de imágenes (diseño gráfico); esta distinción, presente aún en la propia genealogía de las dos tradiciones, obliga a considerar de manera diferenciada al diseño (sin adjetivos) frente a cualquiera de los diseños específicos (y dentro de estos, podríamos sumar una enorme cantidad de disciplinas específicas, como el diseño textil, multimedia, de interiores, de moda, etc.).

De tal forma, de entre el cúmulo de posibilidades del diseño, nos centraremos en el diseño gráfico entre otras razones, por la existencia de una vinculación histórica significativa entre esta forma de asumir al diseño y la tradición artística (a diferencia de lo que ocurre, por ejemplo, con el diseño

industrial, más cercano a la tradición de la ingeniería en cuanto a la clase de problemas a que se enfrenta la disciplina.

Es precisamente, la existencia de un campo particular del diseño gráfico, lo que permite reflexionar acerca de las condiciones de su formación, en relación con el funcionamiento del campo artístico, ya que se trata de espacios colindantes en los que no es raro encontrarse con individuos operando en ambas esferas de manera simultánea, ahí, el caso de Vicente Rojo, resulta emblemático de esta posibilidad en el contexto local, pues Rojo es considerado uno de los fundadores del diseño en México a la vez que, como artista, un importante participante del movimiento de ruptura frente a la escuela mexicana de pintura en los años sesenta. La revisión de su trayectoria profesional nos permite encontrar por igual elementos relevantes para la historia del diseño en México, como su trabajo de diseño editorial y a la vez, piezas que tuvieron relevancia en su circulación dentro de espacios de exhibición.

El que hagamos referencia por separado a su trabajo de arte y de diseño no es cosa menor, de hecho, la figura de Rojo nos permite entender como operan en algunos casos estos campos, compartiendo agentes, pero obligando a que dichos agentes diferencien su práctica, distinguiendo plenamente cuando están haciendo arte y cuando están haciendo diseño. En ese caso es particularmente claro y se distingue marcadamente cuando se está trabajando como diseñador de cuando se está produciendo obra plástica, operando con distintas técnicas, materiales y procedimientos, incluso, podríamos pensar en la existencia de notorias diferencias estilísticas en las imágenes que son producidas por el mismo autor en uno y otro ámbito.

Quizás, en esa lógica, una de las piezas clave para entender el problema es *Artefacto* (1969), de Vicente Rojo, al respecto, Cuauhtémoc Medina señala su lugar como bisagra en el catálogo de la exposición “La era de la discrepancia” (2010)

Por su parte, Vicente Rojo se hace cargo de las posibilidades de una estética combinatoria de imágenes-signos activada por el público en una obra que sirve como gozne de sus diversos campos de producción: *Artefacto* (1969). Rojo pinta pequeños paneles que son insertados y manipulados en un stand de venta de libros de bolsillo. Como el libro, estos tomos tienen dos cubiertas, que Rojo

ha decorado sistemáticamente para impulsar al lector-espectador a tomarlos, transfiriendo al objeto pictórico la inmediatez de la belleza propagandística y utilitaria del diseño gráfico. Como registra el crítico Juan García Ponce, Artefacto “ya no es un cuadro” sino “un aparato” donde los “posibles cuadros [...] renuncian a su individualidad para ser parte del aparato en sí”

Más allá de las implicaciones duchampianas de este porta-pinturas, la intersección entre diseño y pintura y el desafío que la serialidad planteaba a la autoría condujeron a Rojo a su siguiente etapa. En parte como una reacción moral, por pudor ante una atención que el pintor consideraba prematura por su trabajo, tras la publicación de la monografía que le dedicó Juan García Ponce en 1971 Rojo restringe su vocabulario a hacer cuadros sobre un motivo estructural idéntico (la T, creada por una franja vertical coronada por otra horizontal) pensando cada cuadro como “negación” del precedente, haciendo mofa de la búsqueda de definición de un “estilo personal”. Con un formato predeterminado (un cuadrado regular en dos tamaños fijos) Rojo entiende la serie de Negaciones como una autocrítica de la función del pintor, que vacía de significación la imagen volviéndola un mero depósito de “banalidades”, “infantilismos”, “homenajes,” “lugares comunes” y “otras inutilidades”.

Detrás de este proyecto de variaciones sistemáticas, Rojo veía la oportunidad de marcar distancia frente a las aspiraciones grandilocuentes y personalistas del papel social del “pintor”. En última instancia, la serie Negaciones fue un intento de hacer a un lado las implicaciones de la “autoría” transfiriendo a la pintura algo de la intercambiabilidad de los objetos de consumo.

**Arte y Diseño Gráfico son pues, espacios que comparten enormes similitudes en cuanto a hábitos en el sentido de Bourdieu y a los elementos que permiten la acumulación de capital simbólico (lo que hace frecuente el desplazamiento del diseño al arte y viceversa) en tanto elementos como originalidad y manejo de la forma son recurrentes en ambos casos. De hecho, es posible pensar en el campo del diseño gráfico como un espacio que opera bajo los valores del campo del arte dentro del canon modernista, es decir, privilegiando el aspecto formal por encima de posibles elementos culturales relacionados con la producción visual. Esto no debe de llevar de ninguna manera a la confusión**

entre los dos espacios, por lo demás claramente diferenciados en cuanto a sus objetivos particulares. Al respecto, Felipe Ehrenberg, participante tanto de la neovanguardia europea en los años sesenta, como del fenómeno de los grupos en los setenta, explica la diferencia entre el artista y el diseñador a partir de la analogía entre el veterinario y el médico, como profesionales con habilidades y conocimientos semejantes pero no idénticos y además, claramente orientados hacia tareas distintas<sup>19</sup>. En ese sentido no se debe olvidar la existencia de campos diferenciados, cada uno con un cúmulo de valores y actitudes propios, que llevan a la acción distinta en uno y otro espacio, pero que permiten, por la misma cercanía, la salida de un campo hacia el contiguo con relativa facilidad.

Las revisión de las prácticas cotidianas de ambas disciplinas nos lleva a encontrar una enorme cantidad de diseñadores con práctica artística ejercida en paralelo y, en contrapartida, artistas que en algún momento han hecho diseño como forma de allegarse ingresos. Una tercera forma de intercambio, que nos resulta particularmente interesante, se encuentra en los artistas que, sin abandonar propiamente el campo artístico y la producción en su interior, se adentraron en el campo del diseño, participando de su formalización en el plano institucional a través de las escuelas de diseño que, en México, comienzan a operar en mediados del siglo XX, con la fundación, en 1953, de la Universidad Iberoamericana y el surgimiento en 1955 de su Licenciatura en Diseño Industrial.

La importancia de la aparición de las instituciones educativas orientadas al campo, resulta vital debido a la manera en que son estas las que permiten el asentamiento y reproducción de los valores del campo. En este caso en particular, permiten transmitir las características de aquello que debe de ser llamado diseño, así como las habilidades y conocimientos que se requieren para producirlo. En ese mismo orden de ideas es que se considera a la Bauhaus de Weimar, dirigida por Walter Gropius, como el momento fundacional de la historia del diseño, pues es ahí que se establece por vez primera un acuerdo entre los agentes del campo en formación para establecer la existencia de una disciplina a la que habrá de llamársele Diseño.

En dicho proceso intervienen tanto artistas como arquitectos e ingenieros, delineando los bordes del campo, marcando cercanías y trazando los contornos que permitirán posteriormente colocar las puertas para entrar y salir de estos campos colindantes a partir de la comprensión del diseño como unión de la tradición artística y la producción tecnológica.

Así lo entiendo un agente relevante en la conformación del campo del diseño en México, el peruano Juan Acha: “A partir de 1950 sucede lo inesperado y vemos difundirse por el mundo los diseños que unen arte y tecnología como su razón de ser”.<sup>20</sup>

Es esta unión de arte y tecnología que da como resultado al diseño, la ecuación que permite ubicar la importante presencia que en los siguientes años tendrán los artistas visuales en la conformación del campo del diseño gráfico en México.

## Índice de citas

<sup>1</sup> V Feria, Fernanda, Lince, Rosa María, Arte y grupos de poder: El muralismo y la ruptura en Estudios políticos no.21, sep-dic 2010. Al respecto, es notable la exposición organizada por el propio Partido Revolucionario Institucional en 1969: Exposición de pintura mural. 40 años al servicio del PRI, comentada en Eder, Rita, p 125.

<sup>2</sup> En su texto Del DiTella a Tucumán Arde, Mariano Mestman y Ana Longoni describen con ese término el conjunto de cuestionamientos al funcionamiento de la estructura artística que tiene lugar en ese año, proveniente tanto de los espacios donde se plantean nuevas estrategias y medios artísticos para operar al interior de la galería, como de quienes buscan el abandono o la expansión del campo artístico para llevarlo al espacio de lo social.

<sup>3</sup> Entrevista con Paloma Díaz Abreu, febrero de 2015.

<sup>4</sup> Eder, p 130, no objetualismos.

<sup>5</sup> Si bien es posible ampliar el fenómeno de Los Grupos (y varias narrativas así lo hacen) hasta colectivos formados en la segunda mitad de los años setenta o incluso principios de los ochenta, abarcando a "peyote y la compañía" (1978), "Atte. la Dirección" (1983) o al grupo que participó en el desarrollo del Espacio Escultórico en Ciudad Universitaria (1977), Polvo de gallina negra (1983); hay dos factores contextuales que estamos considerando: la fundación dentro del periodo comprendido por 1968 y la Bienal de París de 1977, así como la existencia de una propuesta política sumada a la estética, lo que permite su caracterización bajo la noción establecida por Burger para la vanguardia. Por lo mismo, no se inscribe formalmente como parte de una genealogía que incluyera a Los Hartos (1961) o a las tradiciones previas como el TGP (1937).

<sup>6</sup> Sin embargo, en una de las exposiciones que han permitido el estudio del fenómeno: "De los grupos, los individuos" presentada en el Museo Carrillo Gil en 1985, se intenta continuamente señalar la adscripción del fenómeno a la tradición de la escuela mexicana de pintura en la intención por producir un arte ideológico y susceptible de ser consumido de manera masificada. En ese sentido, desde el prólogo Sylvia Pandolfi –entonces directora del museo- señala la relación de los grupos con la historia del arte público (post-arte público, le llama) como la recuperación de parte del ideario muralista en la articulación de una estrategia que permitan la recepción masiva de las obras. Posteriormente en el texto de Dominique Liqueois, se señala a los grupos como parte de la historia de las organizaciones de artistas en México, cuya tradición se remonta al sindicato de Pintores, Escultores y Grabadores fundado en 1921, a la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (1933) y al Taller de Gráfica Popular (1937)

V. De los grupos, los individuos. catálogo....

<sup>7</sup> Espinosa, Cesar, Hegemonía y políticas culturales en México. De los años 60 hasta los "bloques" de López Obrador en escaner cultural, año 8, no. 87, septiembre 2006 [<http://www.escaner.cl/escaner87/signos.html>], Cesar Espinosa fue integrante de TACO y posteriormente incursionó en el arte correo y la poesía visual.

<sup>8</sup> Eder, Rita, p 127 no objetualismos.

<sup>9</sup> Entrevista con Arnulfo Aquino, enero 2015.

<sup>10</sup> Entrevista con Víctor: ¿Qué conocíamos del exterior? nada...

<sup>11</sup> Si bien la revisión de textos arroja información sobre como particularmente Acha e Hajar, participarán del fenómeno y se encargaron de situarlo dentro de las prácticas artísticas de la época, existe cierta sensación del fenómeno en los participantes y revelada en las entrevistas, acerca de la ausencia de un grupo de teóricos que, desde fuera del mismo fenómeno, estuvieran explicando y pensando el fenómeno en la época. En ese sentido se manifestaron en entrevistas tanto Maris Bustamante como Víctor Muñoz, quien fue explícito al respecto: FALTABAN CRÍTICOS.

<sup>12</sup> Hajar, Alberto, para comprender imágenes en Palazón, María Rosa (comp.), Antología estética en México siglo XX, UNAM, México, p 225.

<sup>13</sup> Entrevista con Palóma Díaz Abreu, integrante del grupo Suma, Cd de México, febrero 2015.

<sup>14</sup> Hajar, op cit, p

<sup>15</sup> Soto, José Luis, Documentación teórica del TIP en Morelia, citada por Liqueois, Dominique, De los grupos los individuos, p 24-25

<sup>16</sup> Hajar, Alberto, Para comprender las imágenes, en Palazón, María Rosa (comp.), Antología de la estética en México. Siglo XX, UNAM, México, 2006, p 224-225

<sup>17</sup> Eder, p 131, N O

<sup>18</sup> A pesar de que reconocemos la existencia e importancia en la actualidad de otras formas de diseño, como textil, de interiores, de modas, multimedia, de servicios, etc. La articulación de estas es un resultado de la conformación del campo del diseño a partir básicamente del diseño industrial y gráfico, como es posible constatar en la revisión de las fechas de inicio de los programas académicos correspondientes. Es decir, estas últimas disciplinas permiten conformar la base sobre la cual se asentarán las demás. Un caso aparte lo conforma la inclusión de la arquitectura dentro de esta misma categoría a partir de la noción de diseño arquitectónico y la determinación de un conjunto de habilidades y conocimientos similares a los de otros diseñadores. Tal noción responde a las condiciones históricas de conformación del campo del diseño y a la forma en que la arquitectura, disciplina formalizada e institucionalizada con anterioridad ocupó un lugar relevante como espacio para germinación de los futuros diseños. La estructuración de las escuelas de diseño da cuenta de este aspecto coyuntural. Si durante una buena parte del siglo XX las escuelas de diseño mantuvieron vínculos estrechos con las escuelas de arquitectura, en la actualidad es posible encontrar programas de diseño vinculados a escuelas de comunicación o incluso administración.

<sup>19</sup> Entrevista del autor con Felipe Ehrenberg, diciembre de 2012, ciudad de México

<sup>20</sup> Acha, Juan, Teoría y práctica no objetualistas, en Memorias del primer coloquio latinoamericano sobre arte no-objetual y arte urbano, Museo de Arte Moderno de Medellín, Medellín, 2011, p 79

## II. Primera aproximación al concepto de *visual literacy* y su importancia en la educación del arte y diseño

Dr. Ricardo López León

Universidad Autónoma de Aguascalientes

Este documento pretende traer a la discusión uno de los conceptos que se ha retomado en la educación en los últimos años: *visual literacy*, el cual fue traducido como alfabetidad visual. En este texto, la alfabetidad visual será entendida como la capacidad de interpretar y generar imágenes, cuya definición y fuentes de información serán expuestas más adelante. Como primera aproximación al concepto, este trabajo es una exploración que desde distintos enfoques colabore con el planteamiento de preguntas y temas a desarrollar en futuras investigaciones, con la intención también de incitar a expertos a retomar el concepto y reflexionar sobre el papel que éste juega en la educación del diseño.

El presente capítulo ha sido organizado en cinco apartados a través de los cuales se busca exponer una perspectiva general. En el primero, a manera de introducción se revisan algunas reflexiones en torno a la ampliación del significado de analfabeta, con el objetivo de mostrar la necesidad de desarrollo de otras habilidades además de leer y escribir, fundamentales en el siglo XXI; en dicha primera parte introductoria, también se hacen referencias al papel que desempeña la imagen para las nuevas generaciones y lo que esto puede implicar en la educación del diseño. Como segundo apartado del capítulo, se exponen de manera general las aportaciones que se consideran más importantes en torno al concepto de alfabetidad visual y lo que éste implica para la educación del diseño. En el tercero, se plantean aspectos sobre el desarrollo de habilidades relacionadas con la generación de mensajes visuales, para enfatizar que éste ya no es exclusivo de los profesionales del diseño, comunicadores y artistas visuales, sino una habilidad que comenzará por

democratizarse gracias a las nuevas tecnologías y a los programas educativos que las promueven. En el cuarto punto se discuten algunas aproximaciones que se han generado como estrategias para incorporar el concepto en cuestión en la práctica educativa. El quinto y último punto retoma lo expuesto en todo el capítulo a manera de síntesis para enfatizar lo que la alfabetidad visual y su desarrollo puede aportar en la educación del diseño.

Así, se presenta ante el lector un texto construido por distintas ideas en torno al concepto de visual literacy y sus vínculos con la educación del diseño.

## **I. Introducción: Analfabetas en el nuevo milenio**

Lo que se entiende por analfabeta en el siglo XXI, podría tener un alcance más amplio. Algunos autores (Stokes, 2002; Riddle, 2009) aseguran que en el siglo XXI, saber leer y escribir no será suficiente, sino que se necesita estar alfabetizado en distintas áreas para realizar también otras tareas. Es decir, si nos referimos a un analfabeta como alguien que no sabe leer y escribir, también deberían existir términos para aquellos que no saben enviar un correo electrónico, manejar un smartphone, entender secuencias cinematográficas, comprender valores culturales entre otras. Por ejemplo, resulta interesante que se empiece a discutir la necesidad de una ecoliteracy (Stokes, 2002: 11), es decir, la capacidad de entender y accionar prácticas que cuidan el impacto sobre el medio ambiente.

En este apartado discutiremos distintos puntos de vista que tienen que ver con las características particulares de las nuevas generaciones y cómo estas empatan con alta visualidad del contexto mexicano.

De acuerdo con el reporte del North Central Regional Education Laboratory (NCREL :15), la salud de la economía – de Estados Unidos - en el siglo XXI depende directamente de que los ciudadanos alcancen un nuevo nivel de alfabetidad, es decir, una alfabetidad del siglo XXI. En el reporte enGauge (NCREL) se identifican cuatro habilidades para el siglo XXI: Digital Age Literacy, dentro de la cual se incluyen las visual and information literacies; Inventive Thinking donde se integran creativity and risk taking; Effective Communication que comprende Interactive communication; y por último High Productivity donde se incluye effective use of real world tools.<sup>1</sup>

Dentro de la primera, la Digital Age Literacy, se enlistan ocho categorías esenciales de alfabetidad, que de acuerdo con el reporte deberían promoverse en la educación superior, las cuales son: Basic Literacy (habilidades matemáticas), Scientific Literacy (entender conceptos y procesos científicos), Economic Literacy (identificar y analizar políticas públicas y económicas), Technological Literacy (entender y usar herramientas tecnológicas), Visual Literacy (capacidad para interpretar y crear mensajes visuales), Information Literacy (habilidades para analizar y sintetizar información), Multicultural Literacy, (entender y respetar diferencias culturales) y Global Awareness (entender las interconexiones globales).

En este texto, nos enfocaremos a la alfabetidad visual o visual literacy, pues aunque las otras también son importantes para la formación de profesionales del arte y diseño, conviene revisar ésta que por naturaleza de la profesión debería promoverse en las universidades con programas con orientación visual.

### **Una generación con necesidades distintas**

Johanna Riddle autora de *Engaging the Eye Generation* (Riddle, 2009), comienza su libro diciendo que los estudiantes actualmente realizan distintas tareas a la vez: miran la televisión, hacen su tarea frente a una pantalla mientras escuchan música en un dispositivo electrónico, al mismo tiempo que envían mensajes de texto, todo de manera simultánea. También menciona que las nuevas generaciones son expertas en decodificar información visual, manipularla y volverla a codificar. Quizá estas actividades suenan cercanas para los que somos docentes de educación universitaria, sin embargo, cabe resaltar que la autora está hablando de estudiantes de educación primaria y secundaria. En otras palabras, esas habilidades de multicanal que vemos en los estudiantes universitarios, ya están presentes y también las practican estudiantes más jóvenes, por lo que conviene reflexionar sobre la importancia de tener en cuenta su capacidad comunicativa y lo que representa para la educación universitaria.

En otras palabras, dado que las nuevas generaciones están acostumbradas a ser estimuladas visualmente de manera excesiva y a través de varios canales (teléfono celular, televisión, computadora, tablet, consola de videojuegos), un profesor que se presenta frente al grupo a dar una

cátedra verbal sobre cualquier tema no representa ningún interés para ellos. Al mismo tiempo, surge a la luz otro reto para los estudiantes de arte y diseño y sus docentes: la interpretación y desarrollo de imágenes ya no es una práctica exclusiva de artistas y diseñadores visuales. El desarrollo de equipos tecnológicos ha democratizado la capacidad de entender y de generar imágenes, es decir, la alfabetidad visual – visual literacy – la pueden desarrollar personas ajenas a las prácticas artísticas y de diseño. La competencia para estas profesiones, así, ha aumentado de manera exponencial, por lo que convendría por lo menos reflexionar si los programas de estudio están colaborando en desarrollar al máximo la alfabetidad visual de los estudiantes, o incluso, identificar cuáles son los aspectos diferenciadores que los programas ofrecen respecto al desarrollo genérico de dichas habilidades.

### El exilio de la imagen

Las apariencias engañan. De acuerdo con Arnheim (1969), el contenido que ha llevado a la popularidad este tipo de frases en donde se desconfía de la vista, puede ser rastreado hasta los griegos. Es decir, de cierta manera los griegos heredaron al mundo occidental el desprecio por la imagen, por estar sujeta a distintas interpretaciones, ilusiones, perspectivas – las apariencias engañan. Junto con la imagen, los griegos castigaron a los sentidos para marcar un lugar privilegiado para la razón. El mismo Arnheim, sin embargo, argumenta que no es sino a través de los sentidos que el ser humano puede conocer el mundo, es decir, que la razón necesita de los sentidos. “Seeing comes before words, the child looks and recognizes before it can speak” menciona Berger (1972: 7), dejando claro el lugar privilegiado que tiene la imagen en el desarrollo mental de una persona. Así, aún existen opiniones divididas sobre lo que las imágenes pueden aportar al ser humano. Más de treinta años después de los trabajos de John Berger y de Rudolph Arnheim, la imagen ha encontrado nuevos canales para entrar en contacto con espectadores de todas las edades, convirtiéndose en la forma ideal de interacción entre dos personas.

A los que somos de la generación del dominio de la televisión y el principio de los videojuegos, recordamos la idea difundida ampliamente por los mayores de que pasar demasiadas horas frente a una pantalla, de alguna manera no podía ser bueno. Sobre este punto, Bleed (2005) menciona que la idea de que la televisión y los videojuegos entorpecían el cerebro ahora podría convertirse en mito. Si bien es cierto que algunas cifras que muestra el autor

permiten ver que el vocabulario de los jóvenes de ahora es menos vasto que el de los jóvenes de hace cincuenta años, al mismo tiempo, se puede observar que las mediciones de IQ han ido aumentando generación con generación. Con el aumento exponencial de las imágenes en la vida cotidiana, ¿no se supondría que actualmente habría cerebros más torpes? En otras palabras, la sobre exposición a las imágenes ha colaborado en el desarrollo de habilidades como pensamiento crítico – critical thinking – y solución de problemas – problem solving- como se le llama en los estudios revisados. Además también han cambiado los ritmos y tipos de narraciones que aparecen en los medios, construyendo un sistema cada vez más complejo. El caso de la revista digital Playground en redes sociales, que difunde información general y en ocasiones crítica, resulta interesante por el código que utiliza: narraciones cortas en imágenes animadas que combinan sólo música y texto (no existe en estos casos la voz en off de narrativas más tradicionales). La revista cuenta con más de dos millones de seguidores y se define a sí misma como “un medio de comunicación para mentes despiertas que habla de nuestra generación: nuestra misión es comunicar la actualidad desde una mirada creativa, moderna y sin complejos. Nos gusta nuestro mundo y queremos explicártelo” (Playground, 2015). Así, es un medio de comunicación generado por las nuevas generaciones para las nuevas generaciones, presentando una visión particular del mundo a través de un código que resulta interesante de acuerdo a su marco de referencias (sobre exposición de imágenes e innovaciones tecnológicas).<sup>2</sup>

¿Qué sucede pues en la interacción con una imagen que permite el desarrollo de complejos procesos cognitivos? ¿Se puede controlar esa interacción de manera que pueda ser aprovechada en la educación? ¿Nuestros estudiantes de arte y diseño están desarrollando sus habilidades al máximo a partir de la interacción con imágenes? El camino para acercarse a dichos cuestionamientos, en mi opinión, es la alfabetidad visual.

### **México no lee, pero tiene una historia visual**

Jorge Frascara (1990) presentó una entrevista que realizó a uno de los diseñadores más importantes de la escena mexicana contemporánea: Germán Montalvo,<sup>3</sup> quien ha realizado carteles para muestras de cine tanto nacional como internacional y ha llevado a cabo proyectos editoriales importantes (como recopilaciones de Posada). Pues bien, dicha entrevista a Montalvo se hace con el fin de que el diseñador hable un poco sobre el diseño gráfico

mexicano. Una de las preguntas que el entrevistador realiza a Montalvo es sobre el diseño gráfico mexicano actual y porqué en éste no se pueden encontrar rasgos de los códices prehispánicos (Frascara, 1990: 128); en otras palabras ¿dónde ha quedado la tradición del glifo?.

Independientemente de la respuesta evasiva de Montalvo - la cual el lector puede conocer acudiendo al texto original- el concepto visual literacy nos invita a discutir sobre la pregunta. En este punto, podemos reflexionar si la pregunta estuvo bien planteada, es decir, si son los estilos gráficos los que se heredan y definen una cultura, o más bien la capacidad para interpretar y generar imágenes con que dicha cultura cuenta: su visual literacy. Las imágenes que aun se preservan de dichas culturas, fueron desarrolladas gracias a su alfabetidad visual. Por lo tanto, quizá no habría que preguntarnos si heredamos el estilo gráfico de Mesoamérica, o porqué no se puede ver en nuestras imágenes actuales, sino más bien podríamos reflexionar si heredamos esa fascinación por la imagen y su privilegio como elemento protagónico en la comunicación. Sin caer en fanatismos nacionalistas, conviene discutir el hecho de que la lengua escrita en castellano fue a fin de cuentas un sistema impuesto, suplantando al lenguaje visual de los glifos prehispánicos.

Dada la herencia prehispánica mexicana hay que tener en cuenta que la “apreciación de una imagen depende también de nuestra propia forma de ver particular” (Berger, 1972: 10). Así, el valor que un Mexicano otorga al uso de la imagen puede ser distinto al de otras culturas. Al respecto, Sinatra (1986) menciona que la alfabetidad visual depende también de los medios y la tecnología que una cultura tiene al alcance, y la imagen, aunque haya sido sepultada y destruida en la colonización, siempre ha estado al alcance en la vida cotidiana de los mexicanos. Por ejemplo, no es casualidad que la imagen desempeñe un rol protagónico en una de las figuras principales de devoción en las tradiciones mexicanas – la Virgen de Guadalupe y el ayate de Juan Diego.

Habría que cuidar no caer en extremismos al decir que esto podría justificar que México esté en los últimos lugares de hábitos de lectura a nivel mundial – suponiendo que es una cultura imago-hólica<sup>4</sup> y no glotocentrista – pero es evidente que la cultura mexicana continúa siendo extremadamente visual. En las tradiciones y rituales mexicanos la producción e interpretación de imágenes es una actividad cotidiana. Quizá esto permite plantear una ruta de reflexión que pueda ofrecer una explicación sobre porqué los mexicanos prefieren pasar un promedio de 1 o 2 horas al día mirando televisión y hasta 5 horas en internet.<sup>5</sup> Lo que sí podemos concluir de los estudios mostrados

es que para que la alfabetidad visual permita el desarrollo óptimo de otras habilidades como pensamiento crítico y resolución de problemas, no sólo se debe interpretar imágenes – o mantenerse al frente de una pantalla consumiéndolas – sino también deben ser diseñadas.

Se han presentado en este apartado algunos aspectos periféricos en torno a la alfabetidad visual que pueden ayudar a identificar su importancia y pertinencia actuales. A grandes rasgos, por un lado las nuevas generaciones han estado expuestas a cambios tecnológicos y un mar de imágenes sin precedentes que podría implicar una forma distinta de conocer el mundo; por el otro lado, pese a la percepción negativa que se pueda tener de la exposición de una persona a narraciones visuales y no escritas, conviene cuestionar si existen maneras de canalizar dichas interacciones de manera que colaboren con el desarrollo de pensamiento crítico y solución de problemas. A continuación, se expone el concepto de alfabetidad visual y algunos alcances en torno a la educación del arte y diseño.

## 2. El concepto de alfabetidad visual

La International Visual Literacy Association atribuye a John Debes acuñar el término de visual literacy en 1969 (IVLA, 2012) y aunque ésta reconoce que muchas definiciones le han seguido a esa propuesta, aún retoman la definición tal como el autor la propuso, la cual dejo a continuación en su idioma original.

Visual Literacy refers to a group of vision-competencies a human being can develop by seeing and at the same time having and integrating other sensory experiences. The development of these competencies is fundamental to normal human learning. When developed, they enable a visually literate person to discriminate and interpret the visible actions, objects, symbols, natural or man-made, that he encounters in his environment. Through the creative use of these competencies, he is able to communicate with others. Through the appreciative use of these competencies, he is able to comprehend and enjoy the masterworks of visual communication.

Existen varios puntos que conviene comentar de esta definición, y en este apartado profundizaremos en cada uno de estos. La primera parte conviene discutirse pues habla de una disposición que todo ser humano tiene, es decir, es como el hardware que el ser humano posee y que puede desarrollar al

integrar otras experiencias sensoriales. Por lo tanto, la alfabetidad visual, de entrada, está al alcance de todos, o al menos, si somos estrictos con el término, aquellos seres humanos que cuentan con el sentido de la visión. Esto puede ser visto como la primera condición necesaria para la alfabetidad visual. Convendría dejar abierto para futuras investigaciones un espacio para la reflexión sobre otros “modos de ver” (Berger, 1979) que no dependen completamente de la visión sino de otros sentidos.<sup>6</sup>

El segundo punto que conviene abordar de la definición es sobre la posibilidad de desarrollo de la alfabetidad visual, es decir, que son competencias que pueden ser desarrolladas. Esto representa todo un campo de investigación para la docencia del arte y del diseño – al menos de entrada –, pues significa que se pueden proponer métodos y estrategias que promuevan el desarrollo de la alfabetidad visual en los estudiantes de diseño, en caso de que no existan ya. Si de hecho ya existen, se abren otros campos sobre cómo medir la efectividad de dichas estrategias así como el nivel de desarrollo. Al mismo tiempo se puede evaluar si los contenidos y actividades dentro de un programa de estudios colabora o no en el desarrollo de la alfabetidad visual de los estudiantes.

El planteamiento de Debes en tercer lugar menciona que la alfabetidad visual es fundamental para el aprendizaje. En caso de comprobarse esto representaría una nueva perspectiva sobre cómo se percibe la educación hoy en día, es decir, no sólo a nivel universitario y exclusivo de los programas que tienen que ver con diseño o artes visuales, sino también en el resto de la oferta universitaria, e incluso desde el planteamiento de la educación básica. Quizá esto parezca extremista en primera instancia, pero como se mostrará más adelante, existen algunos trabajos que ya están observando los resultados de la alfabetidad visual en los niveles básicos [por ejemplo, todo el libro de Riddle (2009) es sobre ejercicios y sus resultados sobre la alfabetidad visual en los primeros grados de primaria].

El aspecto comunicacional resulta también un punto fértil para la discusión. Así como la alfabetidad lingüística – leer y escribir – no sólo permite interpretar si no también comunicarse, las competencias que se desarrollen deben permitir al mismo tiempo comunicarse a través de mensajes visuales. El hecho de que se discuta que un profesional pueda comunicarse quizá no sea un tema nuevo, pero que se incluya en la discusión su capacidad de comunicarse visualmente sí debe extrañar algunos. ¿Porqué un abogado

necesita la capacidad de comunicarse visualmente? Es decir, una disciplina glotocéntrica podría prescindir de alguna manera del lenguaje visual, pero hasta en la implementación de la ley la imagen aparece, incluso en los ejemplos más banales como las cámaras que fotografían los excesos de velocidad en algunas ciudades. Imágenes que a fin de cuentas deben interpretarse.

Por último Debes incluye la capacidad de disfrutar de las obras de grandes maestros. Esto sugiere el desarrollo agudo de una visión crítica ante el mundo de imágenes que saturan los medios masivos. Esta parte de Debes resulta pertinente pues no será lo mismo un consumidor de imágenes pasivo que mira la televisión y se entretiene con video juegos, a uno que sabe discernir aquello que le conviene ver y aquello que podría resultarle vacío. El hecho de que el autor haya dejado esta posibilidad hasta el final de la definición supone quizá el nivel más alto de desarrollo de la alfabetidad visual.<sup>7</sup> En los trabajos revisados, este punto es raramente discutido. Se encontró una mención que podría indicarlo en el estudio de Sosa (2009) quien trabajó con estudiantes que desarrollaban plataformas virtuales. En su trabajo, Sosa muestra una preocupación dado que buscaba que los estudiantes tuvieran la capacidad de generar programas y plataformas virtuales visualmente agradables, sin embargo, eran incapaces de percibir que sus propuestas no eran visualmente atractivas. Así es como la autora empieza a enseñar conceptos como color, proporción, composición, etc., y aunque en el camino se encuentra con el desarrollo de otras habilidades gracias a la búsqueda de la alfabetidad visual. Por lo tanto, este punto ofrece otras posibilidades para la reflexión a retomarse en otras investigaciones.

Sobre la definición anterior se ramifican otras que aportan distintos matices al concepto de visual literacy. Suzanne Stokes (2001) realiza un estudio de las definiciones y enfoques sobre la alfabetidad visual. Por otro lado Search (2009) declara que aún no existe un acuerdo sobre la definición del concepto,<sup>8</sup> sin embargo, a partir de ambas revisiones se puede ver claramente que es definido por distintos autores en dos aspectos: el primero como la capacidad de leer e interpretar las imágenes y el segundo como la capacidad de generarlas, ya sea de recopilaciones mnémicas o como producto de la imaginación. En ese sentido, la alfabetidad visual, se presenta en este texto como un concepto doble, es decir, que reúne dos habilidades a desarrollarse a la par, como dos caras de la misma moneda: la de interpretar imágenes por el anverso, y la de generarlas por el reverso.

### 3. La comunicación visual como patente vencida

Una de las principales referencias al concepto de alfabetidad visual en la educación del diseño es Donis A. Dondis (1973: 1), quien en su libro *A Primer of Visual Literacy* propone una metodología a través de la cual, en palabras de la autora, sería posible “to educate all people to their maximum ability both as makers and receivers of visual messages, in other words, to make them visually literate”. Nótese en esta cita cómo la misma Dondis, cuyo manual se ha convertido en un hito para la educación del diseño gráfico, propone que sea toda la gente la que se alfabetice, en ningún momento menciona que el manual será para el desarrollo de artistas visuales, de diseñadores, comunicólogos, u otros. En otras palabras en ese momento la patente o exclusividad para desarrollar mensajes visuales de artistas y diseñadores estaba por vencerse. Veremos en este apartado que gracias a la democratización de la tecnología y lo que ésta ha permitido en la actualidad, el desarrollo de imágenes no es una capacidad exclusiva de los profesionales de la imagen, sino que se encuentra al alcance de muchos.

Con esto, el rol que juegan las universidades en el desarrollo de la alfabetidad visual de profesionales del diseño cobra aún mayor relevancia, pues ahora cualquiera con una computadora, celular o tablet puede generar mensajes visuales, lo que significa que la competencia se ha vuelto mayor y dado que dicha posibilidad está al alcance de todos, el valor de la producción de imágenes también puede haber disminuido.

Lo anterior nos permite puntualizar que como dice Riddle (2009:1) “no podemos seguir observando la educación a través de los lentes del siglo XX. Nos encontramos claramente ante una generación con características muy distintas ante las que hoy por hoy los que somos docentes experimentamos en nuestra infancia”.<sup>9</sup> Siguiendo a West (1997) Stokes (2001: 12) menciona que se está dando un cambio al proceso largo, que era leer y escribir, que representaba una ventaja para el clérigo del Medioevo. La tecnología también tuvo que ver en ese cambio pues cuando aparece la prensa impresa, que permitió que los libros estuvieran al alcance de todos, la definición tradicional de alfabetidad tomó forma y se convirtió en el objetivo principal de los educadores de todo el mundo. Mientras que las innovaciones tecnológicas cambian nuestra forma de ver e interactuar con el mundo, nuestra definición de alfabetidad se transforma y se deben incluir nuevas perspectivas (Riddle, 2009: 15). En otras palabras, las habilidades que se desarrollaban en el pasado

han estado vinculadas a los cambios tecnológicos, por lo que ahora, pensar en el desarrollo de las mismas habilidades de siempre no será suficiente para las necesidades actuales sino que “una alfabetidad múltiple es necesaria para enfrentar los retos de las sociedades actuales” (Kellner 1998, citado por Stokes 2002:13). El reto es enorme. ¿Cómo harán los docentes para desarrollar en los estudiantes una alfabetidad visual, o una alfabetidad tecnológica, cuando ellos mismos quizá son analfabetas?

Los argumentos anteriores y la sobre explotación de la imagen en los medios masivos de comunicación, así como su vínculo inseparable con la tecnología actual, nos permiten observar los cambios que a futuro podrían suceder en la educación en general, ocupada por desarrollar habilidades para el diseño de mensajes visuales. Esto, quizá es preocupante para los visual-mensajólogos de profesión (diseñadores, artistas, comunicólogos), pues no sólo la tecnología para el desarrollo de mensajes visuales está al alcance de todos, sino que ahora las habilidades para desarrollarlos, como la alfabetidad visual, podría ser promovida desde la educación básica.

Podemos mencionar algunos casos que indican que lo anterior ya es una realidad. El primero es el de Riddle (2009) quien reporta que estuvo experimentando con sus estudiantes el desarrollo de mensajes visuales, combinando fotografía, tipografía, color. En otras palabras, estudiantes de educación básica además de aprender a utilizar software especializado para la manipulación de imágenes, también aprendieron cómo construir significados a través de las imágenes para objetivos particulares. Los hallazgos de la autora son impresionantes no sólo por la capacidad de los estudiantes de corta edad, sino también por lo que el desarrollo de imágenes representa en cuanto al progreso de otras habilidades como, reflexión, investigación, pensamiento crítico, argumentación, entre otras.

Otro caso particular es el de Sosa (2009), quien trabaja con estudiantes de informática que desarrollan plataformas educativas virtuales. Al darse cuenta que la funcionalidad no era un problema sino los aspectos visuales de dichas plataformas, que servirían de apoyo a docentes, decidió incursionar en el desarrollo de la alfabetidad visual de los desarrolladores de sistemas, obteniendo mejores resultados. Así una vez más, el conocimiento sobre composición, tipografía, color, y otros fundamentos del diseño gráfico, dejan de ser conocimiento exclusivo de la disciplina para democratizarse a otras prácticas visuales.

Por mencionar un último ejemplo, podemos referirnos a las estrategias de pensamiento visual –Visual Thinking Strategies, desarrolladas en parte por uno de los exdirectores del Museo de Arte Moderno de Nueva York: Philip Yenawine (1999). De acuerdo con Landorf (2006: 28) muchas escuelas están presionadas por preparar estudiantes para un mundo en el que el pensamiento crítico y la comunicación son habilidades profesionales fundamentales, por lo que los programas educativos lo están buscando a través de estrategias que promuevan la expresión creativa con el objetivo de “encender el interés y el entendimiento”. Así las estrategias de pensamiento visual se presentan como un programa de artes que puede ser implementado en distintas escuelas de educación básica. Como es evidente, estos programas dirigidos a todos los estudiantes, democratizan también las habilidades para la comunicación visual, otro ejemplo claro de que ese privilegio ya no es exclusivo de los diseñadores.

En esta sección se pudo identificar una tendencia de democratizar el desarrollo de habilidades comunicativas a través de las imágenes, proponiéndolas en áreas que no necesariamente se vinculan con la profesión del arte y el diseño. Sobre todo, se presentaron algunos casos que demuestran su aprovechamiento en la educación y cómo el hecho de utilizarlas ha aportado una nueva perspectiva en torno a procesos como pensamiento crítico y solución de problemas. En el siguiente apartado revisaremos algunas propuestas que exploran el desarrollo de dichas habilidades a través de la promoción de la alfabetidad visual.

#### 4. Nuevas estrategias para nuevas generaciones

Sin imágenes, el pensamiento es imposible, según Aristóteles (citado por Benson, 1997:141, tomado por Stokes, 2002). Los dos lados de la moneda de la alfabetidad visual, expuestos anteriormente, tienen también una aplicación doble cuando hablamos de la educación del diseño. Por un lado, los estudios que han incorporado la alfabetidad visual como método de enseñanza, comienzan a observar resultados positivos en habilidades como solución de problemas y pensamiento crítico – habilidades que por supuesto los profesionales del diseño también necesitan desarrollar. Por el otro lado, es evidente que la alfabetidad visual, como habilidad de interpretar y generar imágenes, debería ser la espina dorsal de los programas universitarios en la formación de diseñadores y artistas visuales.

En este apartado se exponen algunos trabajos que exploraron estrategias docentes para el desarrollo de la alfabetidad visual, con el objetivo de discutir su pertinencia para la aplicación en la educación del arte y diseño.

Poniendo en perspectiva cómo se da la educación en la infancia, es posible identificar que en los primeros años de pre-escolar y de educación básica, se promueve el desarrollo de imágenes como actividad cotidiana. Luego de una lectura, o luego de revisar un tema, se pide a los pequeños estudiantes desarrollar una imagen. Es indiscutible cómo esta actividad luego va desapareciendo de las actividades escolares conforme los chicos van avanzando de grado, privilegiando por supuesto el uso del lenguaje escrito. Incluso, en ocasiones llega a castigarse en grados avanzados si un estudiante dibuja durante la clase. Kress y van Leeuwen (2006: 16) cuestionan el hecho de que dichas imágenes en las etapas iniciales de la educación no se discutan ni se les de la misma importancia que a los textos escritos. Es decir, en el texto, mientras el niño aprende a escribir se corrige la gramática, la ortografía, incluso la forma de las letras. Sin embargo, a las imágenes generadas no se les da retroalimentación, no se corrigen aspectos que pudieran mejorarlas en un sentido comunicativo.

Según Landorf (2006: 30), la discusión de imágenes puede estar colaborando en el desarrollo de pensamiento crítico, por lo que las visual thinking strategies propuestas por Yenawine, representan una ruta de incorporación de la alfabetidad visual en programas educativos. Tres preguntas son claves en la propuesta del autor que pueden promover el pensamiento crítico a través de medios visuales. A grandes rasgos, luego de mostrar una imagen a los estudiantes (en visual thinking strategies se muestran grandes obras de la pintura) se conduce al grupo en una discusión guiada a través de las siguientes preguntas:

- ¿Qué está sucediendo en esta imagen?
- ¿Qué evidencia encuentras para decir eso?
- ¿Qué más podemos encontrar en la imagen?

Estas tres preguntas aparentemente sencillas, llevan a los estudiantes primero, a verbalizar sus ideas y opiniones y discutirlos con los demás compañeros; segundo, a fundamentar sus opiniones y a partir de la observación construir significado y sentido; y tercero, a desarrollar nuevas preguntas que pueden motivar una reflexión más profunda. Por supuesto, al igual que en el desarrollo

de otras habilidades en el aprendizaje, las de alfabetidad visual también se desarrollan en un ritmo distinto tanto en cada estudiante, como distinto a las habilidades de leer y escribir, por lo que el rol del profesor como guía de la discusión es fundamental (Riddle, 2009:10). Aunque visual thinking strategies se propone como un programa curricular, se podrían proponer algunos ejercicios para ir observando los resultados en la educación del diseño. Algunos ejemplos de lo que hasta ahora se ha logrado con visual thinking strategies están disponibles en la página web<sup>10</sup> de esta tendencia, o en esfuerzos aislados que otros maestros han difundido a través de Youtube u otras plataformas virtuales.

Existen también algunos estudios que reportan la exploración de la alfabetidad visual en estudiantes más cercanos a las disciplinas del diseño. Tres autoras de escuelas de diseño distintas de Dinamarca estudian la visualización “como una herramienta para integrar el aprendizaje de la teoría en la educación del diseño”<sup>11</sup> (Bang, et. al. 2015 :8). En este estudio, las autoras discutían entre otras cosas la falta de interés de los estudiantes de diseño por las clases de teoría. Así, proponen en lugar de la entrega de reportes escritos, un reporte visual. Los hallazgos que presentan tanto desde su propia perspectiva como de la retroalimentación que recibieron de los estudiantes, es que realizar una visualización de la teoría los lleva a un nivel de pensamiento más profundo y a una apropiación más clara de los conceptos teóricos, pues son ellos mismos los que buscan traducir ideas abstractas a ideas visuales, que desde su experiencia les parecen más concretas. Fue gratificante para mí encontrar un estudio como este, pues durante 2013 y 2014 realicé un ejercicio parecido con estudiantes de diseño, motivado casi por las mismas causas. Lamentablemente, el estudio de Dinamarca fue publicado hasta 2015, por lo que no fue posible tomarlo como referencia para el desarrollo del que presenté el mismo año, en el congreso de la Design Research Society (López-León, 2015). Aún así, resulta interesante encontrar coincidencias tanto en los procesos como en los hallazgos, por ejemplo, que los estudiantes declaran que realizar una visualización de la teoría les representa un proceso cognitivo más complejo que les obliga a revisar a más detalle las lecturas teóricas. Asimismo, la discusión entre estudiantes en ambos estudios se avivó a partir de la discusión de imágenes (en mi caso, se utilizaron fotografías en lugar de esquemas, sketches y bocetos).

Por último conviene comentar el reporte que realiza Bamford (2003), comisionado por la empresa de software Adobe, con el objetivo de entender qué es la alfabetidad visual. En este reporte, además de realizar

una revisión de distintas definiciones del concepto, también se destaca la importancia de incorporarla al contexto educativo y se exponen algunas estrategias o ejercicios para lograrlo. Como tales, se pueden encontrar desde analizar tarjetas de felicitación y su coherencia entre imagen y texto, hasta crear y desarrollar diccionarios visuales en conjunto con los estudiantes. En el reporte también se presenta una tabla que puede resultar muy útil para el planteamiento de rutas y estrategias, en la cual a grandes rasgos se abordan algunas áreas como: la discusión de temas, la información, aquellas personas u objetos que aparecen en la imagen, sobre la audiencia, código y medio seleccionado, así como también sobre lo que se puede asumir de observar la imagen. La tabla cuenta con varios apartados que puede servir como una guía para la discusión y conviene que el lector acuda a la fuente original para consultarla.<sup>12</sup>

En esta sección se expusieron algunas estrategias docentes que buscan promover el desarrollo de la alfabetidad visual en estudiantes, con el objetivo de que el lector pueda observar esas rutas y quizá considere el planteamiento de algunas otras posibles para la educación del arte y diseño. A continuación, a manera de síntesis, se enfatizan algunos aspectos que se han desarrollado a lo largo de este capítulo.

## **5. Discusión: *visual literacy* + educación del diseño**

La alfabetidad visual o *visual literacy* es un concepto que ha resultado muy fértil para aplicarse en todos los niveles educativos, por lo que resulta pertinente traerlo a la reflexión de la educación del diseño. Conviene preguntarse hasta qué punto y de qué manera se promueve el desarrollo de esta y otras alfabetidades, en los estudiantes de arte y diseño. Es decir, si la capacidad de comunicarse a través de mensajes visuales es promovida para convertirse en una de las habilidades fundamentales de la población en general ¿qué podrán ofrecer los profesionales del arte y diseño - en específico del diseño gráfico - como atributo diferenciador en el mercado laboral? Al mismo tiempo, surgen preguntas sobre la capacitación de los docentes, es decir, si la planta docente al interior de un programa universitario cuenta con un desarrollo apto de las distintas alfabetidades necesarias en el siglo XXI, entre éstas, la visual. De no ser así, también conviene discutir cuáles serían los medios para promover su actualización, pues parece absurdo que un analfabeta proponga estrategias para alfabetizar otro.

Además de desarrollar el set de habilidades necesarias para interpretar el contenido visual de las imágenes, los estudiantes también deberían “examinar el impacto social de dichas imágenes y discutir el propósito, audiencia y autoría”<sup>13</sup> (Bamford, 2006: 1). Es decir, la alfabetidad visual implica también la discusión de la práctica del diseño, ¿Por qué se generan esas imágenes y con qué intenciones? Conviene entonces preguntarse en qué medida los programas educativos de arte y diseño en efecto promueven el desarrollo de dichas habilidades a partir del diseño curricular, de la planta de maestros, los talleres, la vinculación laboral, e incluso hasta las actividades extracurriculares y los congresos que comúnmente las universidades organizan. No sólo bastaría con identificar si de hecho hay canales para el desarrollo de la capacidad presentada en este documento, sino también se trataría de observar si en efecto la manera en que ésta se implementa promueve el desarrollo de otras habilidades como el pensamiento crítico y la solución de problemas. En otras palabras, ¿en qué medida nuestros estudiantes son capaces de establecer un diálogo o debate entre pares respecto a las disciplinas del diseño? ¿Con qué frecuencia son también capaces de formar una opinión propia respecto a temas actuales? ¿Son conscientes del lugar y rol que juega la práctica del diseño en la economía local y global?

En medida que los estudiantes no sean capaces de plantear y responder éstas y otras preguntas que conciernen a la perspectiva actual, no importará qué tan hábiles técnicamente demuestren ser cuando egresen como profesionales del arte y diseño. Al mismo tiempo, un estudiante debe ser capaz de llegar a distintos públicos, ya sea que se dirija a las nuevas generaciones, que quizá tendrán una capacidad de interpretación visual más desarrollada, o que se dirija a las generaciones más adultas que crecieron con otro lenguaje visual. El diseñador, debería ser capaz de codificar mensajes aptos para ambas.

Este documento, es una invitación a la reflexión sobre la práctica docente, haciendo un énfasis principal en el cómo se enseña y no tanto en qué se enseña. En la era de la información en la que vivimos actualmente, un estudiante de cualquier disciplina tiene un sinfín de información a su alcance. Por lo tanto, el salón de clases debería convertirse en un espacio para la discusión, para el desarrollo de habilidades que les permitan desempeñarse profesionalmente, e incluso, que les permitan discernir la información valiosa en un mar de datos que cada vez es más extenso. Las preguntas planteadas a lo largo del documento tienen el objetivo de motivar la reflexión de la comunidad académica, que posiblemente repercuta en el establecimiento de rutas de investigación en torno a la alfabetidad visual y las oportunidades que ésta representa para la educación del arte y diseño.

## Índice de citas

<sup>1</sup> Algunos apartados en este documento se han mantenido en el idioma original, pues en la traducción se corría el riesgo de perder características semánticas fundamentales para entender los conceptos.

<sup>2</sup> Playground ha difundido videos sobre los inmigrantes Sirios, sobre masacres escolares, el Papa Francisco, tocando también temas como racismo, biodiversidad, galerías de arte, entre otros.

<sup>3</sup> <http://germanmontalvo.com/principal.html>.

<sup>4</sup> Se propone el término imagohólico para denominar a la adicción al consumo de imágenes y privilegiar la comunicación a través de las mismas. Se tomó como base el término alcohólico para lograr una relación con respecto al significado de adicción.

<sup>5</sup> <http://latinlink.usmediaconsulting.com/2013/10/the-latest-on-media-consumption-in-latin-america/>

<sup>6</sup> En esta definición no se mencionan aspectos sobre las personas con alguna discapacidad visual, sin embargo, dado que la definición fue planteada en 1969 habría que considerar rutas de reflexión que permitan actualizarla a un discurso más inclusivo y actual.

<sup>7</sup> Refiero al lector el trabajo de Housen (2002; citado por Stokes 2002) quien identifica cinco etapas de la visión estética, donde en un inicio la interpretación de una imagen u obra de arte son más bien narraciones, y al final se utiliza todo el aparato crítico que el espectador tiene al alcance para observar la imagen y su integración dentro de un sistema.

<sup>8</sup> Parece arriesgado declarar que no existe un acuerdo sobre la definición de visual literacy, como lo menciona en su trabajo Patricia Search, pues al existir una asociación internacional que retoma la propuesta de Debes, se puede decir que por lo menos un grupo de personas – los miembros de la asociación - acordaron tomarla como punto de partida. Sin embargo, la autora no muestra en su bibliografía una revisión a los aportes de la asociación.

<sup>9</sup> Traducción mía.

<sup>10</sup> <http://www.vtshome.org/>

<sup>11</sup> Traducción propia.

<sup>12</sup> Aunque la referencia al estudio mencionado está en la bibliografía, comparto la liga sobre éste y otros denominados "White papers"comisionados por Adobe Systems, para la educación: <http://www.adobe.com/au/solutions/white-papers/education-k12.html>

<sup>13</sup> Traducción propia.

## Bibliografía

- Arnheim, R. (1969). *Visual Thinking*. University of California Press: Los Angeles.
- Bamford, A. (2006). *The Visual Literacy White Paper*. Adobe Systems Incorporated. Recuperado de <http://www.adobe.com/au/solutions/white-papers/education-k12.html> el 05 de octubre de 2015.
- Bang, A. L.; Kamille Friss, S. A.; Gotzsche, A. K. (2015). *Designly Ways to Theoretical Insight: Visualisation as a Means to Explore, Discuss and Understand Design Theory*. *Design and Technology Education: An International Journal*, 20(1), 8 – 17.
- Benson, P.J. (1997). *Problems in picturing text: A study of visual/verbal problem solving*. *Technical Communication Quarterly*, 6(2), 141-160. Retrieved December 26, 2001, from EBSCOhost database (Professional Development Collection).
- Berger, J. (1972) *Ways of Seeing*. Penguin Books: London.
- Bleed, R. (2005). *Visual Literacy in Higher Education*. EDUCAUSE, Learning Initiative (ELI), *Explorations 1*, recuperado de <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli4001.pdf> el 9 de septiembre de 2015.
- Dondis, D. (1973). *A Primer of Visual Literacy*. The MIT Press: Cambridge.
- Frascara, J. (1990). *Graphic Design World Views*. Kondasha America: New York.
- Housen A. (2002). *Aesthetic thought, critical thinking and transfer*. *Arts Learning Journal*, 18(1), 99-132.
- IVLA (2012) *What is Visual Literacy?* International Visual Literacy Association, recuperado de <http://ivla.org/new/what-is-visual-literacy-2/> el 05 de mayo de 2015.
- Kellner, D. (1998). *Multiple literacies and critical pedagogy in a multicultural society*. *Educational Theory*, 48(1), 103-122. Retrieved December 26, 2001, from EBSCOhost database (Professional Development Collection).
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. Routledge: New York.
- Landorf, H. (2006). *What's going on in this picture? Visual thinking strategies and adult learning*. *Perspective on Teaching*. *New Horizons in Adult Education and Human Resource Development*, 20(4), 28-32, recuperado de <http://education.fiu.edu/newhorizons> el 09 de octubre de 2015.
- López-León, R. (2015). *Developing Visual Literacy in Design Students*. *Proceedings of the 3rd International Conference for Design Education Researchers*, Aalto University: Aalto, 1465 – 1481, recuperado de [https://www.academia.edu/14332650/Developing\\_Visual\\_Literacy\\_in\\_Design\\_Students](https://www.academia.edu/14332650/Developing_Visual_Literacy_in_Design_Students).
- NCREL & METIRI. (2003). *enGauge 21st Century Skills: Literacy in the Digital Age*, North Central Regional Educational Laboratory and the Metiri Group: California, recuperado de <http://picts.sdsu.edu/engauge21st.pdf> el 10 diciembre 2014.
- Playground, (2015). *Quiénes Somos*. *Playground Magazine*, recuperado de <http://www.playgroundmag.net/quienes-somos> el 8 de octubre de 2015.
- Riddle, Johanna 2009, *Engaging the Eye Generation, Visual Literacy Strategies in the K-5 Classroom*, Stenhouse Publishers: recuperado de <http://booksgreatchoice.com/getbook/p306781/?id=30> el 10 de diciembre de 2012.
- Search, P. (2009). *The Dynamic Discourse of Visual Literacy in Experience Design*. *Tech Trends: Linking Research and Practice to improve learning*, 53(2), recuperado a través de Ebsco Host Journals.

- Sinatra, R. (1986). *Visual Literacy Connections to Thinking, Reading, and Writing*. Charles C. Thomas; Springfield.
- Sosa, T. (2009). The Missing Piece of Your Technology Integration Course. *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning*, 53(1), 55 – 58
- Stokes, Suzanne (2001) "Visual Literacy in Teaching and Learning: A Literature Perspective" en *Electronic Journal for the Integration of Technology in Education* 1(1), recuperado de <http://ejite.isu.edu/Archive.html> el 10 de agosto de 2015.
- USCM, (s.f.). The Latest on Media Consumption in Latin America, recuperado de <http://latinlink.usmediaconsulting.com/2013/10/the-latest-on-media-consumption-in-latin-america/> el 26 de septiembre de 2015.
- West, T.G. (1997). *In the mind's eye*. Prometheus Books: New York.
- Yenawine, P. (1999). *Theory into practice: The Visual Thinking Strategies*. Paper presented at the conference, "Aesthetic and Art Education: A Transdisciplinary Approach," sponsored by the Caluste Gulbenkian Foundation, Lisbon, Portugal.

### III. Intersecciones entre el arte, el diseño y la tecnología

Dra. Cynthia Villagómez Oviedo  
MDG. Margarita Romero González  
MAVI. Juan Carlos Saldaña Hernández  
Universidad de Guanajuato

No existen saberes puros, es decir toda área del conocimiento humano se mezcla con otras, de tal manera que la ciencia aporta la teoría y lo artístico la intuición y ambas se nutren. Es así que cabe la reflexión sobre cómo y de qué forma se han nutrido el arte y el diseño de la tecnología, ¿Cómo han cambiado los escenarios del arte y del diseño con la introducción de la tecnología? Entre otras cuestiones que sin duda forman parte de las reflexiones del mundo contemporáneo; algunas de las cuales se abordarán en la presente investigación.

En 1984 la compañía Apple lanza la primera computadora y con ésta se abre un mundo de posibilidades para los diseñadores y artistas de los ochentas, que sin menor menoscabo se lanzaron a crear y experimentar a través de la nueva herramienta, la cual a la postre no solo sería una herramienta per se sino que vendría a revolucionar las formas en cómo aprendemos, socializamos y por supuesto creamos. El uso estas nuevas computadoras con interfaz gráfica las hizo más fáciles de utilizar, también más fáciles de adquirir por su relativo bajo costo.

Los orígenes de Internet (entendiéndose por éste a un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única de alcance mundial. wikipedia.org Consulta: 6 de septiembre 2015) se remontan a 1969 cuando se estableció la primera conexión entre computadoras conocida como Arpanet, entre tres universidades ubicadas en California, Utah y Estados Unidos. Por

otra parte la World Wide Web (www o web, es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. wikipedia.org Consulta: 6 de septiembre 2015.), vinculada a la Internet, se desarrolló posteriormente a principios de la década de los noventas y usa Internet como medio de transmisión; por lo que es en los noventas que hay un boom en el uso y masificación de Internet como medio de comunicación mundial, no solo a través de la Worl Wide Web, sino también los servicios que ofrece aparte de la Web, tales como: envío de correo electrónico, transmisión de archivos, conversaciones en línea, mensajería instantánea, transmisión de contenido y comunicación multimedia, telefonía, televisión, boletines electrónicos, acceso remoto a otros dispositivos, juegos en línea; recursos donde artistas y diseñadores han encontrado también formas nuevas de comunicación de mensajes.

Lo anterior vino a cambiar la forma en como nos comunicamos, de tal manera que, junto con las computadoras más accesibles y el Internet, la forma de percibir el mundo e interactuar con éste ha cambiado: las revoluciones sociales de finales del siglo XX y principios del siglo XXI muchas de éstas se han gestado por las redes sociales en Internet; las denuncias ciudadanas en México se hacen por Internet a falta de efectividad por parte de las instancias gubernamentales correspondientes; la investigación en todos los ámbitos se ha enriquecido sin duda debido a los recursos humanos y documentales disponibles en la red; la consciencia del ciudadano ahora puede ser del mundo, no se reduce al espacio físico que se habita. De ahí que no es extraño que el arte y el diseño se hayan ido transformando en las últimas décadas debido a estos nuevos escenarios.

### **Nuevas posibilidades tecnológicas**

No obstante, actualmente las posibilidades tecnológicas se amplían, por lo que se avizoran nuevos panoramas derivados de las nuevas experiencias en la transmisión y emisión de mensajes, así como en el acceso a las grandes cantidades de información; por lo que al respecto de la tecnología, las artes y el diseño no está todo dicho, veamos a continuación.

La comunicación ubicua (Se le conoce también por otros términos como Pervasive computing, Calm technology, Things that think, Everyware e Inteligencia ambiental), es el modelo del iphone y los smart phones, la cual está

desplazando a la WWW (Prada : 2012 : 26) y consiste en crear en el usuario un tipo de comunicación transparente que se integre al medio ambiente, es decir, que la comunicación sea natural (como lo es usar un celular), de tal manera que la comunicación no esté mediada por el encendido de un ordenador o computadora, la idea de la comunicación ubicua es que las experiencias sean más agradables y que se facilite la interacción con el entorno, (el cual –hay que decir- se ha visto afectado por el abuso de los medios electrónicos, donde cada vez es más frecuente ver usuarios interactuando con móviles o celulares en lugar de conversar o prestar atención al interlocutor frente a él). La comunicación ubicua ha abierto el campo de trabajo del ingenieros, diseñadores y artistas, quienes ahora deben de estar formados y preparados para las nuevas demandas de comunicación; el diseño de app (Aplicación informática, del inglés application: tipo de programa informático diseñado como herramienta para permitir a un usuario realizar diversos tipos de trabajos) sería un ejemplo de lo anterior, más no es el único, las tecnologías ubicuas nos dan una nueva visión de la sociedad con una mejor calidad de vida, a través de facilitar el manejo de la información. Por lo que de acuerdo a Jurado, Mena y Bonalde (Jurado : 2015), las comunicaciones “ininterrumpidas” darán el surgimiento de nuevas tecnologías y mejoramientos de las actuales, donde podremos ver:

- a) Tecnología de identificación por radio frecuencias (RFID), que permite la compilación automatizada de informaciones sobre productos, horas, lugares y transacciones.
- b) Microsensores, adecuados para detectar una gran cantidad de parámetros del entorno (presión, temperatura, movimiento, etc.).
- c) Mejoras en las comunicaciones de corto alcance en forma inalámbrica.
- d) Mejoras en los métodos para determinar posiciones de objetos (GPS).
- e) Redes de área corporal (Body Area Network), donde el propio cuerpo se utiliza como medio de transmisión de señales eléctricas de muy baja intensidad.
- f) Computación Vestible (wearable computing), donde se utilizan ciertas propiedades de la ropa (fibras que pueden cambiar su resistencia

eléctrica) al estirar o doblar, ofreciendo el manejo de interfaces hombre-máquina.

g) Tecnologías ubicuas en la gestión de tráfico y la automatización de bibliotecas (como hace Singapur desde hace tiempo).

h) Con relación a la Domótica (Es el conjunto de técnicas orientadas a automatizar una vivienda, que integran la tecnología en los sistemas de seguridad, gestión energética, bienestar o comunicaciones) en la telemedicina en el hogar es donde han sido depositadas las esperanzas, ya que a través de la telecomunicación y la teleconferencia, será posible conectar clínicas con pacientes para que éstos puedan ser atendidos y monitoreados desde su hogar; con sistemas de alarmas automáticos que faciliten la rápida atención del paciente desde su casa, lo que permitiría atención eficaz con cierto grado de autonomía.

En relación a las aplicaciones con tecnologías de agentes, actualmente se pueden ver: Agentes para la distribución de tráfico aéreo (proyecto ACES de la NASA); Sistema de detección de minas, que es la eliminación de estos artefactos a través de robots (Proyecto RETSINA de la Universidad Carnegie Mellon); Control de vehículos no tripulados, que son agentes semiautónomos capaces de sentir el entorno y adoptar planes de repertorio para alcanzar los objetivos para los cuales fueron diseñados (UGV, Unmanned Ground Vehicles), entre otros.

## Arte

A raíz de la irrupción de las nuevas tecnologías surgidas en las últimas décadas del siglo XX y comienzos del siglo XXI, los artistas han visto en éstas un medio de expresión, desde el uso de la electrónica digital, hasta software libre y apps (aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles) y el Internet, todo ha servido a los artistas; cada época ha tenido sus formas de expresión artísticas y la actual no es la excepción.

Uno de los movimientos artísticos más influyentes derivados de las nuevas tecnologías es el Net.Art que surge de la necesidad de expresión de algunos artistas de hacer uso de las computadoras e Internet como medio

para llegar al perceptor de la obra, si bien a decir de algunos, la incursión el Net.Art está en declive, lo cierto es que se siguen produciendo obras dentro de este ámbito. El Net Art “Es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de software y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet” (Carrillo : 2004 : 209-210).

De acuerdo con J. Carrillo, lo que buscaban algunos net.artistas era romper las disciplinas y las antiguas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas. Pretendían también independencia de las burocracias institucionales, conseguir una gran audiencia, comunicación y diálogo, caminar al margen de los principios de los sistemas teóricos preestablecidos, anarquía y espontaneidad, integración del Arte a la vida cotidiana.

El historiador del arte Julian Stallabrass (Stallabrass : 2003 : 14) menciona que una característica propia del Net.Art es su grado de interactividad, misma que la distingue de otros ámbitos artísticos: la interacción hace posible la elección del orden en que serán vistas una serie de ventanas, hasta la posibilidad de permitir a los usuarios crear el trabajo por sí mismos, es decir, el trabajo artístico permite y posibilita contribuciones por parte del usuario, por tanto ya no solo es espectador como sucedía con el arte del siglo XIX; agregaríamos la facilidad y comodidad de ver arte desde la casa, estudio o trabajo, por lo que en este sentido es insuperable para cualquier otro ámbito del arte.

Los primeros net.artistas buscaban romper con las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas, manteniendo la independencia con respecto a las burocracias institucionales y trabajando lejos de la marginalidad, intentando conseguir una audiencia substancial, comunicación, diálogo y diversión, iniciando caminos al margen de valores anquilosados provenientes de un sistema teórico e ideológico estructurado. Para estos autores el ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana, ha sido conseguido, quizás por primera vez, y convertido en un hecho para la práctica diaria, además de llevar más allá la crítica institucional: con lo cual un artista/individuo puede equivaler o situarse al mismo nivel que cualquier institución o corporación, así como prácticamente se anuncia la muerte del autor. Para ellos existen también características específicas del Net.Art: como la formación de comunidades de artistas a lo largo de naciones y disciplinas; la inversión sin

intereses materiales; la colaboración sin consideraciones por la apropiación de ideas; el privilegio de comunicación sobre representación; la inmediatez; la inmaterialidad; la temporalidad; la acción basada en un proceso; la actuación sin preocupación o miedo ante las posibles consecuencias históricas; el parasitismo como estrategia; el movimiento desde los campos primarios de alimentación de la red; la expansión hacia infraestructuras conectadas en la vida real; el desvaneciendo de las fronteras entre lo público y lo privado; la Internet como medio para la producción, publicación, distribución, promoción, diálogo, consumo y crítica; así como la desintegración y mutación entre las figuras de artista, curador, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y museo (Introducción al Net.Art : [www.aleph-arts.org/pens](http://www.aleph-arts.org/pens) : 2012).



Jodi.org, publicada por primera vez en 1993, la primera página parecía un error; sin embargo, es una presentación intencionada de una de las propiedades estéticas fundamentales de la Internet: el glitch o la estética del error.

## Diseño

En cuanto al diseño, los cambios no han sido menores, a partir de la masificación de la computadora, ésta vino a constituir una herramienta que aceleró los procesos de realización y no solo eso, también transformó la forma en cómo se hace uso los elementos formales del diseño sobre el soporte; cambiaron también los productos de diseño a realizarse, ya no solo se diseña sobre soportes impresos, sino digitales, los cuales han ganado mucha popularidad debido a su economía y cantidad de usuarios a los que pueden llegar con tan solo clicar un mouse.

Dentro de la literatura que realiza un recuento importante de hechos y sucesos dentro del diseño gráfico, está el libro de el teórico del diseño Rick Poynor (Poynor : 2003) en su libro No más normas diseño gráfico

posmoderno, realiza una amplia revisión de los cambios en el diseño anglosajón de la década de los ochenta a finales de los noventa. Uno de los aspectos que hacen este texto interesante, es la fundamentación, el apoyo teórico que hace el autor del mismo, donde no se concreta a la descripción histórica de los hechos, sino que hace énfasis en los sucesos a través de lo que acontecía con pensadores, filósofos y teóricos que de alguna manera reflexionaron sobre los cambios generados dentro del área del diseño, por lo que este apartado sobre diseño –con excepción de los casos que se mencionen sobre México y/o Latinoamérica-, se basa en el discurso de Poynor del libro citado.

Rick Poynor divide su análisis en varios conceptos de los cuales aquí se considerarán los orígenes, la deconstrucción, la apropiación, la autoría y la oposición, esperando con ello arrojar luz sobre la influencia de la tecnología en el diseño, lo cual con seguridad dará pie a nuevos proyectos de investigación en diseño por parte de los autores de este equipo de investigadores.

En el origen de estos cambios en el diseño a mediados de los ochenta, Rick Poynor señala que algunos críticos se apresuraron en señalar, que los diseños fragmentados y superpuestos producidos por ordenador tenían a menudo una apariencia neofuturista o neodadaísta, incluso cuando no había un deseo expreso de realizar un diseño irónico. Aun así, hubo algunos intentos en los años ochenta de explorar las posibilidades de una nueva estética, aun cuando la tecnología era comparativamente nueva y estaba limitada por el tamaño de la memoria. Diseñadores americanos de la costa oeste, como April Greiman y el Grupo Emigre, Rudy Vanderlans y Zuzana Licko, compraron ordenadores Apple Macintosh tan pronto como salieron al mercado en 1984 y se dedicaron con entusiasmo a experimentar con las nuevas herramientas. Para Greiman el ordenador era un nuevo paradigma, una pizarra mágica que abría una nueva era de posibilidades para los artistas gráficos. Greiman comprendió de inmediato que, pese a las protestas de los grafistas formados en los métodos tradicionales, el ordenador alteraba el proceso de diseño de un modo fundamental. En este sentido, no era, –según sus propias palabras– “simplemente otro lápiz”, un lápiz permite hacer marcas físicas que incluso al borrarse dejan rastros, mientras que otro tipo de marcadores incluso son indelebles, en cambio –como observa Greiman–, la función “deshacer” del ordenador, permite eliminar algo al instante, sin dejar ninguna huella. La facilidad de eliminación otorga a cualquier aspecto del diseño una calidad provisional, no existe de un modo tan físico y definitivo ya que, al poder ser eliminada y modificada al instante, no es necesario estar seguro de que la decisión tomada es la correcta. Esta condición de incertidumbre e inestabilidad se extiende a

todo el diseño. En el espacio digital no hay nada definitivamente acabado; si se conserva el archivo electrónico, puede reconsiderarse cualquier elemento: “En el universo mac la pintura nunca se seca” (Poynor:2003:8-17). En México, las computadoras personales se masifican unos cuantos años después, de tal manera que la experimentación de los diseñadores se percibe en proyectos de los noventa, tal como la Revista Matiz, realizada —entre otros— por Nacho Peón, quien fue alumno en algunos cursos de diseño en Estados Unidos de David Carson, precursor del diseño radical de los noventa.

Por otra parte, en palabras del mismo Rick Poynor, cuando el posmodernismo empezó a aplicarse por primera vez al diseño gráfico, lo que buscaban algunos críticos era un estilo definible y que pudiera clasificarse como posmoderno. Hasta cierto punto, los analistas lograron cumplir su objetivo, y a finales de los ochenta, cuando el estilo se dio por agotado, se pensó que el diseño posmoderno había llegado a su fin, y otros planteamientos estilísticos habían ocupado su lugar. Hay una condición cultural que pudiera llamarse posmodernismo, no hay razón para creer que se detuvo bruscamente hacia 1990, y de hecho los defensores del posmodernismo como estilo gráfico no discuten que así fuera. Los factores culturales que dieron lugar al posmodernismo no desaparecieron en 1990, e incluso podrían decirse que se han identificado. Uno de los primeros usos del término “posmoderno” con relación al diseño en sentido general apareció en 1968, en la revista británica *Design*. Un año antes, el historiador y crítico de arte Nikolaus Pevsner había calificado de posmodernas ciertas tendencias arquitectónicas. En los años setenta, varios críticos y arquitectos siguieron aplicando el término “posmoderno”, pero fue Charles Jencks, con su libro ‘El lenguaje de la arquitectura posmoderna’, publicado originalmente en 1977, quien contribuyó a establecer la idea. Los arquitectos posmodernos, afirmaba, siguen siendo en parte modernos por su sensibilidad y el uso de la tecnología. Por lo tanto, el estilo posmoderno es “híbrido, posee un código doble y se basa en dualidades fundamentales”. Ello implica la yuxtaposición de lo viejo y lo nuevo, o la inversión ingeniosa de lo viejo, y casi siempre significa que la arquitectura tiene algo de extraño y paradójico en este sentido. Para Jencks, el posmodernismo representaba la muerte del extremismo de vanguardia moderna y un retorno parcial a la tradición. En el campo del diseño gráfico, Wolfgang Weingart fue una figura fundamental en el desarrollo de la nueva ola que con el tiempo acabó llamándose posmoderna. Weingart dijo, “parecía como si todo lo que me interesaba estuviera prohibido: cuestionar la práctica tipográfica, cambiar las normas y revalorizar su potencial [...] Me vi empujado

a provocar a esta tediosa profesión y ampliar al máximo las capacidades de la tipografía para finalmente poder demostrar que la tipografía era un arte”. Uno de los primeros usos del término ‘posmodernismo’ específicamente referido al diseño gráfico tuvo lugar en 1977, cuando el diseñador americano Wilburn Bonnell fue el comisario de la exposición titulada *Postmodern Typography: Recent American developments* en la Ryder Gallery of Chicago. La decisión de Bonnell de definir a estas obras como posmodernas se inspiró en el término utilizado en los escritos de arquitectura.

Como suele ocurrir con los trabajos de naturaleza experimental, los clientes procedían mayoritariamente del sector cultural y educativo y, en un principio, parecía poco probable que fueran llamados por el sector empresarial. Las primeras respuestas a la nueva ola fueron muchas veces negativas. Los diseñadores más experimentados, acostumbrados a eliminar lo estrictamente personal, empezaron a preocuparse por la irrupción de la subjetividad y se resistieron a la idea, expresada por Weingart y Greiman, de que el diseño fuera una forma de arte (Poynor:2003:18-37). Por otra parte en México, dentro de la academia y todavía hasta la fecha, se sigue enseñando a los alumnos de acuerdo a los preceptos de la Escuela Suiza, que proclamaba un diseño limpio, legible y funcional; lo cual es correcto, no obstante, se necesita dar más cabida a la experimentación, en el entendido que la misma fórmula de diseño no será la más indicada para todos los usuarios o perceptores de la pieza de comunicación; es decir, habrá usuarios para quienes un cartel abigarrado, saturado de ruido visual y hasta cierto punto complejo de leer, resultará más adecuado para comunicarle el mensaje.

A partir de los años sesenta, de acuerdo al mismo autor, hay muchos ejemplos de obras gráficas realizadas por autodidactas que desconocían las reglas del oficio. Estos diseñadores no suelen tener cabida en los estudios e historias del diseño, que en general se basan en criterios profesionales para definir qué es la correcta práctica del diseño. En el período posmoderno, los pensadores de distintas disciplinas desafiaron las ideas restrictivas y normalizadas, así como las tendencias totalizadoras de cualquier tipo. En un artículo sobre el método científico, el filósofo de la ciencia Paul Feyerabend concluye que “El único principio que no dificulta el progreso es que todo se vale”. En su opinión, las desviaciones y los errores son condiciones previas esenciales para el progreso; ya que, por ejemplo, del caos surgen las teorías sustentadoras del saber y del avance científico; a esta condición Poynor la llama Deconstrucción. Por lo general, los teóricos posmodernos han cuestionado

repetidamente los límites entre las formas altas (valiosas) y bajas (inferiores) de la cultura, señalando la facilidad con que el público pasa de un tipo de experiencia cultural a otra. En los años setenta y principios de los ochenta, los artistas gráficos relacionados con el punk sentaron las bases para una continuada ofensiva contra los métodos ordenados y las convenciones del método profesional. Se basaban en la desviación y al caos al tiempo que se negaban a aceptar que tal categoría fuera un error. Jamie Reed fue una figura fundamental en este movimiento, y sus creaciones antidiseño llegaron a definir el aspecto gráfico del punk (Poynor:2003:38-69).

Uno de los muchos casos apropiación en diseño de acuerdo a Rick Poynor se registra en 1978, el grupo alemán de música electrónica Kraftwerk lanzó el último de una serie de álbumes muy originales cuyas austeras y sintéticas melodías y ritmos mecanizados tendrían gran influencia en el desarrollo de la música dance. El single se titulaba Die Mensch-Maschine (El hombre máquina) y su portada ya anunciaba a primera vista que sus propuestas musicales y estéticas eran radicalmente distintas de las de la música pop de la época, ya fuera rock, disco o punk. Los cuatro miembros del grupo con idénticas camisas rojas y corbatas negras, estaban enmarcadas por un diseño de rayas diagonales y bloques de letras que recordaban la tipografía del constructivismo ruso de los años veinte, una referencia histórica confirmada por el uso de rojo, negro y blanco como colores principales. La misma composición en diagonal y estilo tipográfico se utilizó en la contraportada, que también utilizaba varias formas geométricas. A inicios de los años ochenta, este período se denominó “la era de la apropiación”, y antes de finalizar la década era habitual que apareciera en periódicos y revistas como “la era de la parodia”. El crítico literario Frederick Jameson, en un artículo de 1983, sintetizó la obsesión cultural por el pasado. Todos los estilos y los mundos que pueden ser inventados por los artistas y escritores ya han sido inventados, observa, y tras 70 u 80 años de modernidad clásica, el resultado es la extenuación. “En un mundo donde la innovación estilística ya no es posible, lo único que queda es imitar los estilos muertos, hablar a través de las máscaras y con las voces de los estilos de un museo imaginario. De este modo, el arte contemporáneo o posmoderno será abordado de forma innovadora; e incluso uno de sus mensajes principales conllevará el fracaso necesario del arte y estética, el fracaso de lo nuevo, el enclaustramiento en el pasado” (Poynor:2003:70-95). En México los patrones estilísticos en su mayoría abrevan de modelos extranjeros, las tendencias llegan al país a través de la televisión, el cine, las revistas y desde hace algunas décadas a través de Internet, por lo que la apropiación se da en varios niveles,

una a través de la calca de imágenes y tendencias extranjeras y la otra la que retoma ideas surgidas en el pasado, un ejemplo son los diseños textiles de Pineda Covalin, marca de ropa y accesorios que retoma imágenes de artesanía latinoamericana para productos de precios estrambóticos.

La aparición del diseñador gráfico como autor es una de las ideas clave del diseñador gráfico posmoderno para Poynor. También constituye uno de los planteamientos más controvertidos, ya que, según algunas corrientes teóricas, la noción de autor como fuente de autoridad cuya validez le viene dada por su obra artística es obsoleta, conservadora y reaccionaria. Esta idea fue expresada de manera brillante en el artículo de Roland Barthes *The death of the autor*, publicado por primera vez en 1968. Desde entonces la muerte del autor ha sido a menudo proclamada como un objetivo deseable, aunque en un sentido práctico el autor –y especialmente el crítico cultural posmoderno- sigue floreciendo, Barthes formula una idea que en cierto sentido es perfectamente lógica y razonable. Observa que, aunque busquemos la significación de una obra literaria en la propia vida y experiencias del hombre o la mujer que la creó, un texto en realidad es un tejido de citas, que está en deuda con el corpus de escritura que lo ha precedido. Un texto no es una sucesión de palabras con un único significado teológico (el mensaje del autor Dios), sino un espacio multidimensional en el que una serie de escritos, ninguno de ellos original, se mezclan y colisionan entre sí. Por tanto si eliminamos al autor, argumenta Barthes, serán inútiles todos los intentos por descifrar el texto y atribuirle un significado final y definitivo. En cambio propone un texto para interpretar la multiplicidad de textos: la estructura puede seguirse, descorrerse (como el hilo de una media) en cualquier punto y a cualquier nivel, pero no hay nada debajo: el espacio de la escritura debe ser ordenado de nuevo, no perforado. Con el autor apartado a un lugar marginal, el lector –normalmente ignorado por los críticos- pasa a ocupar el centro de la escena. Es el lector, no el escritor, quien decide el significado de las múltiples citas que componen un texto, el lector quien le otorga su unidad y, por tanto, de quien depende su futuro. La célebre conclusión de Barthes dice: “El nacimiento del lector se produce a costa de la muerte del autor” (Poynor:2003:118-147). En México el diseñador como autor es una práctica frecuente debido a que la economía en constante depresión orilla a eso. Es común diseñadores que se asocian o trabajan de forma individual que ellos mismos se convierten en su propio cliente, con la finalidad de crear un producto, que ellos mismos puedan realizar desde texto, imagen, publicidad, etc., ejemplos son las revistas locales, donde el diseñador consigue redacta notas, toma fotografías, es editor y a la vez diseñador; en

la propia academia, un caso es el equipo de trabajo es la revista electrónica Interiorgráfico de la División de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad de Guanajuato, donde los Profesores Juan Carlos Saldaña y Cynthia Villagómez, son editores, articulistas, gestores, administradores del sitio web, correctores de estilo, revisores y –en ocasiones- diseñadores.

Todas las aproximaciones al diseño discutidas hasta ahora son y fueron motivo de polémica y en el momento álgido de esas transformaciones de principios a mediados de los noventa, provocaron algunas críticas contundentes. En palabras del propio Rick Poynor, algunas de esas reacciones nos hacen pensar en una comunidad de vieja guardia acostumbrada a trabajar de un modo concreto, que se negaba a aceptar como válidas nuevas formas de trabajar. Algunas veces fue alarmante ver cómo se rechazaban de manera tan despreocupada las formas gráficas que habían servido para sustentar la carrera de tantos diseñadores. Otras veces, los críticos del diseño posmoderno plantearon una discusión que nunca ha recibido una respuesta adecuada. La respuesta llegó más prosaicamente y adoptó la forma de cambios radicales en las prioridades de los diseñadores gráficos. En la segunda mitad de los años noventa, los intereses de los diseñadores fueron cambiando y la complejidad deconstructiva dejó de ser un tema importante, aunque la comunicación visual continuó mostrando síntomas de la condición posmoderna de la que formaba parte ineludible. La obra gráfica había llegado a su fin, como algunos habían previsto, pero se tenía la impresión de que algo había cambiado. El primer crítico que expresó su oposición a las nuevas propuestas de diseño mediadas por el uso de la tecnología, fue el diseñador moderno neoyorquino, Massimo Vignelli en 1991, en su opinión la revista Emigre era una calamidad nacional, una aberración de la cultura, y una fábrica de basura, que no podía compararse bajo ningún punto de vista con la tradición de calidad que se extendía de los tiempos romanos al renacimiento y de Malevich al siglo XX. Al año siguiente Paul Rand, antiguo hombre fuerte del diseño americano, participó en el debate con un artículo titulado Confusion and chaos: The seduction of contemporary graphic design, para Rand el problema del diseño posmoderno era doble: su falta de humildad y originalidad y su obsesión por el estilo superficial. Sobre este último punto se extiende, detallando una larga lista de ofensas y errores estilísticos que se inician con garabatos, píxeles, borrones, pictogramas y zigurats; prosigue mencionando una tipografía estrafalaria e indescifrable y concluye con todo los efectos especiales que hace posible la computadora. (Poynor:2003:148-171).

## Conclusión

Ante el nuevo escenario actual, se debe reflexionar obligadamente sobre la intervención de la tecnología en las artes y el diseño, esto fortalecerá las disciplinas de conocimiento y formará artistas y diseñadores más conscientes sobre su papel en la sociedad, que contribuyan a desarrollarla y enriquecerla; generará más artistas y diseñadores alertas a lo que el mundo de la tecnología les ofrece, no como seres separados de ésta, sino como profesionales que adviertan que la tecnología no es un ente ajeno a las personas, sino que fue creada por los individuos y por tanto forma parte de los mismos. De ahí que seamos seres tecnológicos y en la medida en que se tome más consciencia de ello, se podrá actuar de forma más coherente y capaz para resolver no solo los problemas del arte y del diseño, sino también, y como fin consustancial, para desarrollar mejores personas y mejores sociedades en el presente y en el futuro.

#### Bibliografía

Bookchin, Natalie y Shulgin Alexei, Introducción al Net.Art, [www.aleph-arts.org/pens](http://www.aleph-arts.org/pens). Consulta: 7 de Octubre de 2012. Citado en: Carrillo, J. (2004). Arte en la red (1a. Ed.). Madrid, España: Ediciones Cátedra, p.p. 209-210.

Carrillo, J. (2004). Arte en la red (1a. Ed.). Madrid, España: Ensayos Arte Cátedra, p.p. 209-210.

Prada, J.M. (2012). Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales (1ª Edición). Akal / Arte contemporáneo: Madrid. P.26.

Stallabrass, J. (2003). Internet Art The online clash of culture and commerce (1a. Ed.). Londres, Inglaterra: Tate Publishing, p. 14.

Poynor, Rick. No más normas diseño gráfico posmoderno, México-Gustavo Gili-2003.

#### Recursos electrónicos

Tesis Doctoral: Villagómez Oviedo, Cynthia P. (2015) Análisis de procesos de producción artística digital en México: artistas digitales mexicanos y su obra. Universidad Politécnica de Valencia, España. Doctorado en Artes Visuales e Intermedia. Pp. 40-42. Director Francisco Giner Martínez.

Vanesa Jurado, Belén Mena. <http://es.slideshare.net/vannebelenjm/computacion-ubicua-17722631>. Computación ubicua. Consulta: 6 de septiembre de 2015. Gustavo Bonalde. [http://es.slideshare.net/gbonalde/computacion-ubicua?next\\_slideshow=1](http://es.slideshare.net/gbonalde/computacion-ubicua?next_slideshow=1). Computación ubicua computación pervasiva. Consulta: 6 de septiembre de 2015.

## IV. Apuntes sobre el valor del diseño.

### Una mirada desde la axiología

Alma Rosa Real Paredes

Universidad Autónoma de Aguascalientes

Con frecuencia se habla de valor en la vida cotidiana, cualquier juicio para referirse a algo conlleva en un primer momento una consideración personal, es decir, una valoración particular respecto de aquello de lo que expresamos opinión, un discurso que refleja la manera en que ubicamos algo y de cómo nos ubicamos ante ese algo. Sobre la acción de valorar se despliegan en un segundo momento pero con gran impacto preconcepciones culturales, temporales, económicas entre otras, que en distintos grados y de manera alterna se conjuntan para dar cuenta del valor que otorgamos a personas, cosas y situaciones diversas.

El tema de valor en el contexto de la sociedad actual naturalizada en el consumo, la proliferación de lo diverso, sometida a cambios y fluctuaciones de manera cotidiana, forma una sociedad en ejercicio de valoración constante. La acción de valorar ofrece dimensiones complejas pero interesantes, para explorar concepciones respecto de las que se erige el valor y de su impacto en la práctica social. Identificar y aproximarse a la relación entre las concepciones de valor que de algo se tenga es un primer paso que da cuenta de las expectativas que forjamos en torno a ese algo, de lo que consideramos pertinente respecto a ello y de lo que no.

La acción de valorar impacta la manera en que decidimos relacionarnos con lo valorado, al tiempo que da cuenta de aquello que pensamos o queremos. El concepto de valor parece no presentar gran reto en su ejercicio, sin embargo problematizarlo permite en el marco de la reflexión académica revisar aquellas posturas a las cuales una disciplina como la del diseño suscribe

su práctica. Dar cuenta de los discursos de valor en que ubicamos su ejercicio y de cómo éstos le ubican en el contexto profesional es aproximarse a aquello que se valora en el diseño, a los distintos enfoques y marcos de referencia desde los que se ejercen esos juicios y que permiten desvelar la valoración de sus productos y servicios en distintos ámbitos y momentos.

El diseño en el espacio social contemporáneo es un ejercicio profesional que ha logrado evidenciar su presencia. Su esencia flexible le ha permitido hallar plataformas de aplicación en los avances tecnológicos pero el impacto del diseño se puede seguir también en la cultura o el medio ambiente pues el diseño afecta y colabora en las formas en que nos relacionamos. En un escenario mundial con valores en el comercio, el consumo, la tecnología y la industria de alcance global, nacen problemas de dimensiones que afectan en la misma escala; la contaminación de nuestro entorno, la diversidad cultural, contextos políticos e ideológicos dispares, economías inestables, etc., son tareas ineludibles que debemos enfrentar y atender con responsabilidad y compromiso profesionistas de todas las áreas, incluidos los diseñadores.

En dónde se ubica el valor del diseño, quién decide el valor de sus servicios y productos, con qué aspectos se relaciona un diseño considerado como valioso, cómo aquello puesto en valor afecta el hacer en el diseño, estas son algunas de las inquietudes de las que surge este trabajo. Desarrollado inicialmente en el ámbito académico como parte de las actividades para la materia de taller de evaluación impartida al 5to. Semestre<sup>1</sup> de la licenciatura en diseño gráfico, de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, este trabajo torna ahora hacia la reflexión del concepto teórico de valor desde el enfoque filosófico de la axiología. En inicio buscaba también contrastar con el concepto de valor desde perspectivas socio-económicas pero la sola comparación por su complejidad resultaba impropia para estos apuntes. El ánimo de este escrito se concentra pues en el concepto de los valores del enfoque axiológico considerado como pretexto de aproximación inicial para el estudio de los valores en el diseño.

Este trabajo no pretende ser una guía sobre cómo se valora el diseño, sino una compilación de reflexiones personales en torno a ello a partir de referentes teóricos que pudieran orientar su estudio, con lo que se pueda dar cuenta de cómo los principios de los que parte una valoración, condicionan la manera en que se actúa y de lo que se espera de aquello que hemos puesto en valor ya sea a manera de objeto de investigación, de principio académico,

de enfoque teórico, de producción, en sentido mercantil, etc. Los apuntes aquí presentados derivan también de las reflexiones de opiniones compartidas por profesionistas que contratan servicios de diseño, de diseñadores egresados activos, de profesores y estudiantes con los que he podido abordar el tema del valor del diseño<sup>2</sup> de manera formal o informal (Real, A. 2013).

El documento presenta primero la definición teórica de valor en el sentido general de la axiología, al tiempo en que aterriza la postura estableciendo su relación para el estudio en el campo del diseño. Finalmente presenta de manera preliminar algunas reflexiones derivadas de las concepciones de valor axiológico en su pertinencia para establecer estudios teóricos de valor en el campo cuyos sentidos puedan orientar a dar cuenta en dónde se ubica el valor, quién decide el valor de sus servicios y productos, y si los objetos en que se pone valor afectan las maneras de hacer diseño.

El marco teórico proviene como se dijo de la filosofía en la rama de la axiología propuesta por Risieri Frondizi (1958), que permite dibujar la construcción del concepto de valor para seguirlo en el diseño. La metodología cualitativa enfoca las técnicas de investigación como análisis del discurso que permiten aproximarse a la experiencia de individuos en un contexto particular, en tanto en este caso a posturas sobre el valor dadas en el campo del diseño.

## El concepto de valor

Abordar el concepto de valor desde la mira axiológica pudiera parecer en un primer momento distante del ejercicio de una práctica profesional como la del diseño, si pensamos sin embargo que los juicios de valor sobre cualquier cosa, situación o persona y las relaciones que se establecen entre el sujeto que valora, la situación en que se valora y aquello que se valora han sido razón filosófica de este enfoque, la teoría axiológica también llamada la teoría de valor (Schroeder, 2012) se desvela como un punto de partida pertinente para cualquier reflexión sobre el tema.

La axiología es la rama de la filosofía dedicada al estudio de la naturaleza de los valores y sus juicios, aunque el término surge a principios del siglo pasado, ya había sido tratado en la segunda mitad del siglo XIX. La reflexión filosófica de los valores y juicios, ha sido inquietud recurrente en filósofos de todas las épocas aunque sus disertaciones se enmarcaban a

valores aislados como el de la belleza y la justicia, entre otros. La distinción entre el ser y el valer no se logra hasta la filosofía reciente, hablar de la reflexión de valor en tanto a valor como tarea teórica resulta relativamente nuevo (Fronzizi, 1958).

La axiología<sup>3</sup> trata en un sentido general el significado de los valores, es decir no atiende un aspecto aislado del mismo a diferencia de lo que sucede cuando se hace con la economía, la estética o la moral, la axiología se preocupa entonces más por el carácter y los juicios de valor (Aramayona, 2015). El concepto teórico de valor a revisar en este escrito es el propuesto por Fronzizi (1958) quien define los valores por lo que considera no son, así señala: “los valores no son cosas ni elementos de cosas sino propiedades, cualidades sui generis<sup>4</sup> que poseen ciertos objetos, llamados bienes” (p.12). El autor recuenta en su obra ¿Qué son los valores? las posturas axiológicas más influyentes, analiza de forma crítica su pertinencia y aportaciones que retoma en elementos con los que sustenta una propuesta útil para su estudio.

Los valores definidos como cualidades de objetos o bienes de Fronzizi, hablan de valores como algo sin sustantividad, de cualidad adjetiva distinta a las ideas que no poseen materia a las que llamamos también objetos ideales. Los valores no son objetos ideales, pensar en la belleza como un valor hará referencia a las cualidades que posee el objeto y que le hacen valer como bello, pero no a la idea de belleza en objeto ideal. El valor no es real, la idea de belleza sí lo es, el valor refiere a una experiencia emotiva distinta a la idea de belleza que nace de algo aprendido, de acuerdos generales y objetos ideales resultados de procesos intelectuales pero no emotivos (1958).

Entender los valores como cualidades sin materia que precisan para ser captados por un sujeto o sujetos, de un depositario, bien u objeto de valor, es indispensable para su estudio. En este sentido, el valor en el diseño se entendería como una cualidad inmaterial depositada en un objeto, servicio, idea o producto que le permita ser calificado y valorado, gracias al interés que despierte. El diseño como valor estaría en principio asociado al pathos, a la provocación y no a un aspecto estético, económico o técnico que serían sus objetos. Los atributos visuales en el diseño gráfico por ejemplo deberán ser revisados bajo esta perspectiva en su eficacia significativa o persuasiva, no por su objeto de comunicación, al menos en un punto de partida.

Asumir el diseño como valor para poder estudiarlo, siempre y cuando existan cualidades en sus objetos, productos, ideas o servicios, en

su quehacer si se quiere, en los que se considere esté puesto el valor, sin confundir el estudio de los valores del diseño con el mero estudio de sus objetos. Lo anterior resulta fundamental para comprender por qué ha sido inasible calcular el valor del diseño en tanto a objetos aislados, éstos serían un mero depositario del valor pero el valor despliega su espectro mucho más allá de dichas cualidades, pensar en poner nuestra atención como diseñadores solo en cuestiones técnicas, formales o materiales ideales, nos alejaría de su estudio.

El estudio del valor del diseño desde este enfoque, prevendría a reconocer junto a los objetos de valor, al sujeto o sujetos que valoran como elementos constitutivos del mismo. Si un sujeto siente interés hay valor, este interés puede relacionarse al agrado o desagrado, según el filósofo R.B. Perry, lo que no quiere decir que sea el objeto el que produce interés (como lo cita Taipei, 2000). Cuando pensamos en alguien o en algo, lo hacemos porque despierta en nosotros cierto interés nos guste o no, pero que no nos resulta indiferente. La indiferencia se asocia a la incapacidad de distinguir, “al estado de ánimo en que no se siente inclinación ni repugnancia hacia una persona, objeto o negocio determinado” (RAE, 2014). Sabemos por ejemplo, que por más trabajo que se aplique en difundir una idea, si no despierta interés no será captada.

La axiología en la propuesta de Frondizi atiende con igual cuidado en el estudio de los valores, al objeto que se valora, al sujeto que valora y a la situación en que se da el valor. Su postura ofrece puntos de reconciliación entre dos enfoques axiológicos predominantes, el subjetivista y el objetivista. El autor señala la situación de valor como tercer aspecto pertinente a los preferidos por dichas posturas. Para Frondizi, los valores no son resultados meramente de la experiencia personal, como proponen las perspectivas subjetivistas pues si así fuera no habría acuerdo en campos como el arte y la ética. Coincide con los subjetivistas en que los valores tampoco son inmutables ni independientes del objeto y que por tanto no descansan en una tautología separada de la experiencia del sujeto como proponen los objetivistas.

El autor va más allá de la discusión entre posturas diciendo que los valores no tienen que ser por fuerza lo uno u lo otro, propone un estudio integral donde el sujeto valorando un objeto, sea el punto de partida para el estudio de los valores. Determina que tener en cuenta la situación en que se da el valor permite respetar aspectos subjetivistas y objetivistas. Frondizi (1958) define la situación como “el complejo de elementos y circunstancias

individuales, sociales, culturales e históricas, [...] los valores tienen existencia y sentido sólo dentro de una situación concreta y determinada” (p.136). La situación como elemento de valor permite contemplar al mismo tiempo otros valores como los sociales y culturales en tanto marcos de relación del sujeto con el objeto. El estudio de valor reconoce que este se da en una sociedad, una cultura y un momento histórico particular, a los que se suman aspectos intuitivos que en conjunto dan cuenta de la experiencia humana.

El estudio de los valores en el campo del diseño bajo la propuesta teórica de Frondizi debe establecer los elementos del valor como principios insustituibles. Esta perspectiva axiológica además no deja fuera los aspectos emotivos involucrados en el ejercicio del valor y lejos de volver subjetivo el estudio equilibra su objetividad integrando a la atención sobre lo subjetivo, el de la situación en la que se da el valor, con ello reconoce acuerdos sociales, culturales e históricos como forma de valor conjunta al sujeto y al objeto. Identificar en el campo del diseño estos principios clarifica el proceder teórico para su estudio, hace posible ubicar el valor en cualquier manifestación de diseño donde se despierte un interés, esto ya sea a manera de principio formativo, idea, producto o servicio. El estudio de valor en el campo del diseño deberá atender con igual jerarquía la situación en la que se da la valoración, lo que se valora y a los sujetos que valoran, en la correspondiente situación, sea esta individual o de grupo con reconocimiento a los marcos sociales, culturales y temporales que permitan dar cuenta del valor otorgado o atribuido.

En el diseño, el estudio de valor siguiendo este enfoque debería considerar en igual importancia la situación en que se da el valor así como a las relaciones entre los elementos para poder establecerlo. Esta consideración podría resultar de ayuda para comprender por qué el diseño como disciplina tan cerca en lo cotidiano cobra o no valor, por qué en algunas universidades se considera valioso la formación técnica, en otras los aspectos formales, etc., la situaciones determinan en el conjunto de elementos, junto a sujetos y objetos aquello a lo que se da valor en el campo. La relevancia de la situación por ejemplo podemos revisarla en las reflexiones compartidas en el breve artículo El Diseño Frente a la Evolución del Consumismo de la diseñadora Industrial María Sánchez (s.f), quién da cuenta en una breve revisión cómo la forma de diseñar y la función del diseño, se adapta a las condiciones y cambios de vida, pues la autora expone, el diseño se realiza en referencia a lo que se necesita o interesa lo que llama lógica de consumo.

Se puede diseñar tantas veces se quiera con formas y materiales distintos, una silla, un cartel, un edificio, una vestimenta, sin embargo cada vez que se haga se estará respondiendo a situaciones distintas, originadas de sujetos con intereses diferentes, quienes darán cuenta de objetos de valor diversos, en los que se prefieran ciertos materiales por ser esos los que están disponibles en el contexto, o bien porque se consideren pertinentes para el público al que se dirige ese objeto, puede también modificar su forma, su contenido, sus técnicas y sus procesos, en relación a un valor de venta, de producción o comercialización y cada vez el valor cambiaría de objeto, de sujeto y situación.

Para reflexionar sobre los valores y su puesta en práctica así como algunas de sus afectaciones o impactos, será bueno comprender la importancia de los tres elementos que Frondizi propone como condición inicial o mínima para su estudio. Como hemos observado anteriormente, en el estudio del valor se debe identificar y contextualizar al sujeto que valora, luego indagar los objetos en que se deposita un valor y de acercarse a ellos atendiendo el marco de la situación particular. La relación entre dichos aspectos será la que pueda dar cuenta de los valores puestos en práctica. Valoramos desde una postura personal, pero también social en acuerdo a la manera en que percibimos los depositarios de valor u objetos, ya si se nos presentan vinculadas a las cualidades de objeto físicas o materiales o bien a cualidades de objeto conceptual o experimental, cualidades de objeto en formas inmateriales o intangibles que se suman a condiciones emocionales, sentimentales y físicas en las que se encuentre el sujeto que valora, es decir la situación en que se dan los valores.

El campo del diseño se consolida como disciplina cuya pertinencia no se pone a duda si se es consciente de la alta demanda que sus productos y servicios tienen, si se da un vistazo a los entornos urbanos, al espacio público, o bien a los espacios personales en los que despliega su presencia a manera de herramientas, servicios, objetos, momentos e interfaces, que son medios y logros de su aplicación. Sin embargo ubicar el valor de sus productos y la relación que estos establecen con las formas en que se percibe su valor fuera o dentro del campo del diseño, es enfrentar una tarea ardua. Pensar lo que se establece como valioso en los distintos ámbitos académicos públicos o privados, así como en distintos grupos entre los que podemos contar a los propios diseñadores. A la puesta de valores referidos a la disciplina de estudiantes en formación o egresados, a los profesores, a los profesionistas que

contratan servicios de diseño, a los grupos de diseñadores como colectivos y organismos que difunden un quehacer práctico particular, a los espacios virtuales en que se difunde su quehacer, a concursos y otros como congresos en los que se habla de diseño. El aporte teórico de la axiología sin embargo, puede ayudar a identificar estructuras críticas a las que pueda recurrirse en cada caso, que permitan identificar principios de valor para seguir su estudio.

### Los elementos de los valores y su aproximación al campo del diseño

Los valores en el diseño siguiendo la postura de Frondizi, están en las cualidades sui géneris que poseen ciertos objetos, en este caso de diseño. Los objetos o depositarios de valor para el campo del diseño los ubicaremos en objetos ideales abstractos por ser más práctico y porque permite ejemplificar que el objeto de valor puede ser tanto un servicio como un producto o una idea. Retomamos que los valores son cualidades adjetivas pero no ideales, por tanto al considerar un servicio de diseño como objeto ideal se considera depositario de valor del diseño, así también un producto, una idea, un principio formativo. Esto permite revisar como depositario de valor u objeto, por ejemplo, una definición de diseño, en tanto que habría de tener relación con el sujeto y su emotividad individual que diera cuenta del valor que deposita, también del objeto en relación a su formación, su contexto etc. Las relaciones entre el sujeto que da la definición, el objeto o discurso de diseño así como la consideración de la situación particular del sujeto y de la situación contextual en que se da la definición, darían cuenta del valor que se otorgue al diseño.

En el trabajo *Las Ciencias de lo Artificial* del nobel Herbert A. Simon (2006) podemos encontrar una reflexión vinculada de manera literal con el diseño en la que se lee<sup>5</sup>: “en general, al diseñador, le interesa cómo deberían ser las cosas” (p.5). Esta frase corta a la que llamaremos objeto ideal, servirá como pretexto a la identificación de relaciones y elementos de los valores asociados a un discurso dado en el campo de diseño, como cualidades sui géneris en que ejercitaremos su identificación. Una vez definido el objeto depositario de valor en la frase entendido también como contenido, identifiquemos el sujeto que valora. Este sujeto será un grupo de diseñadores identificados como receptor de tal discurso en que se deposita un valor, definimos al sujeto en los diseñadores pues la frase se dirige a este grupo de manera literal. Finalmente de manera muy simple y con fines didácticos ubicaremos la situación de valor. La situación en que se da este discurso-contenido depositario de valor es en

una obra específica, en este caso un libro por lo que se considera la fecha de publicación de la última reedición<sup>6</sup> como espacio temporal determinado siendo el año de 1996<sup>7</sup>. En la situación tendremos que considerar también que el autor contaba con 80 años, era ya una figura reconocida en el campo de la economía, la política y las ciencias sociales ya que en 1978 fue galardonado con el nobel en economía.

Consideremos como parte del discurso en tanto a objeto depositario, el sentido literal de la frase, en la que el autor perfila el “interés” de los diseñadores en “cómo deberían ser las cosas”. El autor sugiere con la frase y desde su experiencia algo así como que los diseñadores hagan cosas “cómo deberían ser”. Sin embargo el concepto ideal en “cómo deberían ser las cosas”, será interpretado por los diseñadores en el marco de sus propios ideales que pueden o no parecerse o compartirse con los del autor. Cuando el autor utiliza el término “cosas”, también estaríamos ante la interpretación de sentido que el receptor entienda por cosas, éstas pueden ser su labor, los productos que realice, o bien que el autor considere justamente todo como “cosas”. Las cualidades sui géneris identificadas en la frase como el lugar de los valores del diseño para el caso de la frase que identificamos y ejercitamos más o menos de manera rápida resultó de una consideración muy básica de la situación, distinta si se hubiera leído el libro completo. Es decir entre más conocimiento se tenga sobre el algo que despierta interés más cualidades sui géneris harán posible adjetivar el valor, lo que no necesariamente hace más fácil estudiarle pero que sí colabora con una aproximación más clara.

Si pensamos que el libro de Simon se considera una obra relevante en tanto a sus aportaciones al campo de la ciencias del diseño como ciencias de lo artificial, del concepto de adaptación de sistemas, algoritmos genéticos entre otros (MIT press, 2015), podríamos profundizar en que el valor de la frase se juega en el logro de ideales, en hacerlos posibles, si además revisamos la frase completa hallamos “Al ingeniero, y en general al diseñador, [...]” (2006,p.5) cambiando el sentido del público al que dirige sus reflexiones, incluyendo a ingenieros principalmente pero también a los diseñadores. Se pudiera entender entre líneas que la idea del autor sobre el diseñador y los ingenieros es el de ciencias creativas, que trabajan con lo que no existe porque aún no se ha materializado, para que sea “cómo debería ser”. Cada vez que la definición sea leída en una situación distinta a la anterior, se modifican las cualidades en los depositarios de valor. Los valores por tanto mutarían y no necesariamente lo harían de manera heterogénea, es decir que aunque se

trate de la misma frase se deberá atender a los sujetos o sujeto que la enuncia en tanto a la nueva situación particular y contextual ambiental, emotiva o física de las mismas.

La frase anterior es útil para inferir que si cambia la situación y/o cambia el sujeto se alteran las cualidades en el objeto depositario de valor, con ello el estado de valor se transforma en uno nuevo. Esta mutación afecta también la manera en que se enuncie el contenido de la frase, y por tanto en este caso las asociaciones y lugares así como lo que se espere de aquello a lo que se le ha asignado un valor, por ejemplo si la frase se enunciara en un espacio destinado para el desarrollo espiritual como un templo, la idea del diseño se mueve igual que la idea de lo que se esperaría del diseñador, del valor depositado en las cualidades de lo ideal.

### **Reflexiones preliminares sobre los valores en el Diseño**

Demos paso a las reflexiones derivadas de la aproximación en el estudio de los valores atendiendo la postura axiológica en el diseño, con la intención de indagar en las inquietudes iniciales que dirigieran estos apuntes. El valor es una cualidad mutable pues está en relación directa al sujeto que pone un valor en un objeto cuyas características pueden ser diversas. Por tanto el valor se relaciona también con la situación personal del sujeto así como a la situación contextual en que se da el valor, a ello se suman intuiciones y otras situaciones; sociales, culturales, etc., que en conjunto dan cuenta del valor.

Estudiar los valores en el diseño desde la perspectiva axiológica permite estructurar sus formas teóricas. Es útil guía de referencia si se quiere aproximar al estudio de los valores propios del diseño, tanto si se considera como diseño aquello que produce en tanto a objetos materiales como si se refiere a diseño en un objeto ideal. También si la puesta de valor la experimenta un sujeto cuyo rol puede ser diseñador, cliente, consumidor, usuario, estudiante, profesor, como si se trata de grupos de sujetos poniendo valor como instituciones, academias, colectivos, empresas, instituciones y organismos diversos. De los que siempre deberá atenderse otros valores culturales, económicos, sociales, políticos, estéticos, técnicos temporales específicos. Así damos cuenta que el valor en su estudio general como lo propone el planteamiento de la axiología permite en su generalidad revisar los valores sean cuales sean, lo cual hace posible que estas reflexiones se

aterricen en el campo de una disciplina como la del diseño, siendo en ella en la que este escrito deposita su interés.

La inquietud que dirigió esta revisión fue la posibilidad de integrar de manera práctica una concepción que considerara las distintas dimensiones de valor desde el campo del diseño, lo anterior obliga necesariamente a revisar e identificar los objetos con los que establece mayor referencia en el campo, lo que permitirá probar el planteamiento para valorar su adecuación a las situaciones en las que se da el Diseño. Ubicar las ideas o pensamientos en los que ponemos el valor los sujetos del campo del diseño, debería ser un ejercicio constante sin embargo es un tema que poco abordamos en el campo. Pensando en el ámbito académico por ejemplo, en la que se forman los diseñadores, bastaría echar un ojo a los planes de estudio, a las prácticas en las que aplicamos pocos instrumentos de evaluación, que no son más que una valoración, para revisar el impacto o satisfacción de los productos, servicios o manifestaciones de diseño. En las aulas en las que hacemos mucha crítica muchas valoraciones pero que generalmente no hacen referencia a principios críticos claros, en esas aulas en las que evaluar es un ejercicio casi exclusivo del docente.

La reflexión sobre los valores del diseño es urgente tanto como lo es revisar los valores sociales y culturales en los que se inserta nuestra labor; la atención a problemáticas como la desigualdad o la inclusión son temas de posible reflexión para el diseño pues nos llevarían a revisar de inicio los valores de nuestra práctica, lo que diseñamos, lo que pensamos, lo que ponemos en valor. En nuestros pensamientos se generan, al menos de manera ideal, la dirección de lo que hacemos y por tanto lo que obtenemos, lo que esperamos y cómo nos ubicamos en tanto a diseñadores en el campo, en lo social, en lo comercial, en lo académico; los productos y servicios de diseño son lo que nos hemos empeñado en construir.

Este trabajo tiene el ánimo de promover la reflexión, la valoración en todas sus formas, para poder estimar, para apreciar, para apreciarnos. El campo del diseño se consolida como disciplina cuya pertinencia no se pone a duda si se es consciente de la alta demanda que sus productos y servicios tienen, si se da un vistazo a los entornos urbanos, al espacio público, o bien a los espacios personales en los que despliega su presencia a manera de herramientas, espacios, objetos, momentos e interfaces, que son medios y logros de su aplicación. Cuando en el diseño pensamos en los valores, lo

hacemos generalmente en referencia a enfoques más cercanos a posturas económicas o socio-económicas determinadas por asociación al costo de materiales, técnicas, a la producción, costo de venta o intercambio, en conjunto pensamos en el uso y trabajo que conllevan sus procesos productivos y que se vuelven variables principales sobre las que se calcula el valor.

Los productos y servicios de diseño se enfrentan sin embargo con un problema de cálculo si se parte únicamente de estas referencias económicas, pues los aspectos materiales son solo una parte del conjunto de cualidades de valor del diseño. La satisfacción que un producto o servicio ofrece es parte misma de su proceso de producción, además de otros aspectos abstractos y cualitativos como la pertinencia del medio y materiales que se utilizan para producirlo y distribuirlo y difundirlo. Los productos y servicios de diseño son también mensajeros es decir son transmisores de mensajes y posturas, son objetos depositarios de valores de quien los produce, los demanda, los sustenta, son portadores de valores en el tipo y tono de comunicación, del uso, pero también de la eficacia simbólica a la que apelan o que proponen. Las aportaciones de las ciencias socio económicas en tanto al concepto de valor son indispensables para el valor del diseño, sin embargo no son suficientes, pues el cálculo de valor de un bien considera dos conceptos principales, el valor de uso y el valor de cambio. El valor de uso se entiende como una variable subjetiva relativa a la satisfacción que algo ofrece para alguien, varía de un sujeto a otro por lo que no se considera en un cálculo del valor general. El valor de cambio es el que establece en qué proporción el bien de uso puede ser intercambiado con respecto a otro u otros bienes similares o distintos.

El valor de cambio se relaciona con el trabajo y costo que se ejecuta para producirlo y es en este tipo de valor sobre el que se hacen los cálculos generales que se ponen en práctica en el mercado y al cual atienden las ciencias económicas. El valor de cambio es independiente de la satisfacción que ofrece un bien o producto y de la necesidad que cubre. Los discursos de valor bajo el enfoque de las ciencias económicas parten de principios teóricos y conceptuales claros, críticos y prácticos y aunque parecieran de cierta manera familiares al campo del diseño no necesariamente tenemos o los aplicamos de manera clara. Si el valor del diseño descansa en principios económicos entonces ubican en ese mismo campo el ejercicio del diseño, los discursos en los que se deposita el valor recordemos, son los objetos en cuyas cualidades inmatrimales está el valor. Ubicar el valor del diseño implica ubicar sus objetos.

Existen otros discursos de valor en los que ubicamos el ejercicio del diseño por tanto son esos enfoques discursivos los que sirven de referencia para ubicar el valor del diseño en contextos particulares, si se concibe por ejemplo, al diseño desde un enfoque crítico social, es ese objeto el que determina un campo ideal de acción o ejercicio del mismo. Si por otro lado los discursos a los que apela el valor del diseño están puestos en cualidades formales o estéticas, entonces estos objetos ideales en sus cualidades otorgarán también en sentido ideal un lugar en el campo propio para valorar dichas cualidades. Por supuesto como se ha señalado no se parte de un discurso exclusivamente, se parte de un conjunto de discursos en cuyas cualidades se ubican valores temporales, sociales, culturales, personales.

No es un problema que los valores se pongan en distintos objetos, el problema sería no tener muy claros los discursos, no reflexionar en sus cualidades mutables y heterogéneas, pues si no hay una revisión crítica de los mismos, si carecemos de herramientas teóricas que nos ayuden a identificar sus cualidades, seremos incapaces de adecuarlos, de medirlos para que puedan ser útiles, en tanto a que de ellos podamos considerar las cualidades pertinentes, convenientes para un diseño particular, para una idea o producto específico en acuerdo al sujeto o sujetos que usaran el producto y que lo valoraran a partir de otro espectro de valores.

Considerando lo anterior podemos decir que:

- Las relaciones entre cualidades y los elementos de los valores del diseño, sus sujetos que depositan valores, el objeto como depositario de dichos valores y la situación como conjunto de valores contextuales, histórico, social, cultural determinan el valor del diseño.
- Los objetos de diseño como objetos ideales como productos, ideas, servicios, principios formativos, etc., que permean la manera y la forma de hacer diseño, el valor del diseño se ubica en las cualidades de sus objetos de valor.
- El valor del diseño depositado en ideas, servicios, productos, etc., está determinado por los sujetos implícitos en la situación de valor, asumiendo, sus otros valores y los valores de la situación particular. En los aspectos subjetivos los valores personales, sociales, culturales, representan un reto para atender desde el diseño.

El diseño sustentable, el diseño social, el diseño de experiencias, el diseño centrado en el usuario son paradigmas nuevos en los que el diseño descansa sus valores.

- Las cualidades de los objetos en los que los sujetos ponen valores, está lo que se considere valioso del diseño. Por tanto como en el punto anterior lo valioso en el diseño tendrá relación con los sujetos en relación con los objetos de diseño, de las cualidades que los sujetos consideren valiosas y de cómo los productos de diseño generen interés a través de su eficacia para mostrarse como depositarios de dichos valores, se podrá dar cuenta de su valor.

- Aquello puesto en valor afecta el hacer en el diseño, es decir si se considera que un producto como objeto depositario de valor del diseño lo es por sus atributos estéticos, entonces se espera que los productos de diseño posean cualidades estéticas, si no cumplen con esa expectativa se devalúan. Se habrá de cuidar en revisar si el contexto en que se espera lo estético coincide con la idea de estética que tiene el diseñador, y si los objetos ideales estéticos de ese coinciden con los del usuario, existen varios valores puestos en juego.

- Se puede dar cuenta de cómo las cualidades o principios en los que se deposita valor, influyen en grados distintos la manera en que se actúa y de lo que se espera respecto de aquello en lo que hemos depositado valor sean objetos de cualidades diversas, objetos de investigación, académicos, enfoques teórico, de producción, mercantiles, etc.

Podemos concluir estos apuntes señalando que el valor es un concepto teórico importante para el Diseño, el valor en un estado general como permite la visión de la axiología ha sido poco tratado en el campo. Las aproximaciones al tema se dan en formas específicas que descansan en cualidades estéticas o bien técnicas de producción y reproducción, también de poco más grado vinculadas a expectativas económicas de sus servicios y productos, y aunque no se niega el valor de su aportación no son suficientes, ni excluyentes. Dar cuenta del valor del diseño implica considerar también los valores sociales contemporáneos, a los que habrán de sujetarse o en su contra proponiendo o promoviendo nuevos valores en que sus objetos como productos de diseño tengan cabida y participen en la generación de una sociedad más armónica, amable con el entorno, con las formas de vida, que colabore con contextos particulares y que pueda desde lo particular referir a valores más universales.

Visualizar lo complejo y diverso del estudio del valor promueve actitudes cautas que permitan ubicar los valores en marcos específicos con atención a posibles influencias colectivas que no necesariamente sean o deban ser generalizables. Es posible hablar de valor en el diseño sin seguir los principios propuestos por la axiología, se pueden tener otras perspectivas teóricas pero en este trabajo se trato de dar cuenta de la utilidad de dicho enfoque. Si no se parte de ningún punto teórico también sería posible indagar sobre el valor, pero se corre el riesgo de perder el camino, promoviendo posturas con parámetros confusos que al no considerar la situación específica en que se dan los elementos de valor, alejen la revisión crítica de sus situaciones, afectando también la manera en que se ubica el ejercicio de la práctica en situaciones más amplias con afectaciones en la misma escala influyendo en el valor que se le de en otros campos. La proliferación de juicios que determinen maneras de entender y ubicar los valores sin delimitar su contexto o con objetos borrosos promueve encumbrar o desprestigiar posturas a diestra y siniestra que lejos de colaborar con el estudio de valor lo desalienta.

El diseñador en su práctica está en ejercicio constante de valorar, desde las primeras ideas que forja para la resolución de un problema visualiza sus objetos ideales, que modifica constantemente para poder sofisticar o hacer mejoras, luego en la proyección valora en los nuevos objetos depositarios de valor la adecuación a los anteriores o a nuevos objetos, determinados por los materiales disponibles, o bien por otros sujetos involucrados en el proceso de diseño, sujetos de motivaciones particulares a los que tendrá que considerar atendiendo a sus discursos como situaciones de sus valores sociales, culturales, temporales, económicos particulares. Sujetos cuyas situaciones contextuales dependerían también de otras situaciones más amplias de motivos grupales. Ejercitar el pensamiento crítico es fundamental para estudiar los valores para promover la formación de diseñadores con disposición a colaborar en la generación de soluciones a la vista de problemáticas complejas.

## Referencias

1. Real, A. (2013). El valor del Diseño. Concepciones desde el campo laboral del Diseño Gráfico. En López, R., Real, A., Acero, I. *Aristas del Diseño. Memorias del 2do. Coloquio Nacional Investigación para el Diseño.* (p. 161-172). Editorial de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.
2. Frondizi, R. (1958). *¿Qué son los valores? Introducción a la axiología* (1a ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
3. Schroeder, M. (Mayo, 2012). Value Theory. The Stanford Encyclopedia of Philosophy Edward N. Zalta (ed.). Recuperado de <http://plato.stanford.edu/archives/sum2012/entries/value-theory/>.
4. Aramayona, A. (2015). Filosofía de los valores. Recuperado el 7 de Octubre 2015, a partir de [http://www.antonioaramayona.com/filosofia/def\\_filos\\_valores.htm](http://www.antonioaramayona.com/filosofia/def_filos_valores.htm)
5. Taípe, N. (2000). Las Controversias Epistemológicas en Torno a los Valores. Recuperado de <http://www.investigacioneshistoricasuroasiaticas-ihea.com/new/NestorTaípe-Lascontroversiasepistemologicasentornoalosvalores%20sociales.pdf>
6. RAE (2015). Real Academia de la Lengua Española. Recuperado el 25 de Mayo 2015 de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=indiferencia>
7. Simon, H. (2006). Las ciencias de lo artificial. Colección Aúrea Editorial: COMARES, España.
8. Sánchez, M. (s.f.). El diseño frente a la evolución del consumismo. Recuperado el 12 Agosto 2014 de [www.crann.com.ar/archivos/articulos/pdf/disenio%20y%20consumo](http://www.crann.com.ar/archivos/articulos/pdf/disenio%20y%20consumo).
9. MIT Press (2015). Overview. The Science of Artificial. Recuperado el 3 de octubre 2015 de <https://mitpress.mit.edu/books/sciences-artificial>

## **V. La sustentabilidad, el pensamiento complejo y el diseño**

MIS. Ana Gabriela Encino Muñoz  
Universidad Autónoma de Aguascalientes

### **Presentación**

El presente texto aborda la práctica del Diseño desde una perspectiva multidimensional. Se hace un análisis de la disciplina desde la perspectiva de la sustentabilidad y la propuesta epistemológica del pensamiento complejo para entender la práctica del Diseño desde un panorama actualizado con el objetivo de responder a las necesidades de nuestros tiempos y promover un ejercicio profesional acorde a estas condiciones.

El marco de la sustentabilidad y el pensamiento complejo permiten estudiar al Diseño en relación a una práctica ética y responsable que se preocupa, no solo por las soluciones parciales, sino por los diseños que integran diferentes respuestas para una problemática. Los problemas medioambientales y sociales recientes constituyen un nuevo marco referencial en el que el Diseño debe reconstruir su práctica para dar respuestas pertinentes. Por lo tanto, estas reflexiones son un punto de partida para cuestionar y reformar la práctica del Diseño en el siglo XXI.

### **I. Introducción: La sustentabilidad como discurso**

En la actualidad, la crisis energética y de recursos ha promovido diferentes discursos, dentro de los que se encuentra la sustentabilidad, que plantea diferentes alternativas para solucionar la crisis medioambiental y de algunos problemas sociales.

Su importancia radica en que conforma un discurso integral, es decir, conjunta varios elementos indispensables para el bienestar.

Los discursos sustentables han sido abordados desde diferentes perspectivas, sin embargo, parece ser que la teoría sobre este tema resulta insuficiente para los problemas con los que los seres humanos nos topamos día a día. Parece imprescindible, entonces, recalcar que “no hay una sola visión de la sustentabilidad pues ésta depende de condiciones biogeográficas, pero sobre todo de patrones culturales que permiten comprender el sentido de nuestras acciones desde los valores sociales que las guían (Gutiérrez y González, 2010, p. 129).

Es por ello que, para lograr un entorno sustentable es necesario construir conocimiento sobre los cuatro aspectos que conforman este discurso: políticos, económicos, ecológicos y sociales. La sustentabilidad entonces trata de recuperar la importancia que tiene esta conexión intrínseca en los sistemas que componen la vida. ¿Qué posibilidades existen para ello? El hombre, como personaje central de esta historia, tiene la facultad de intervenir en el sistema natural para modificar su ambiente artificial –como lo ha hecho desde su existencia-.

Es por esto que, siendo el Diseño una actividad interdisciplinar, puede colaborar con estos objetivos; al establecer que la conjunción de diferentes áreas del saber fortalecerá cualquier proyecto de diseño, encaminándolo a una integración y una coherencia con su contexto que, al igual que un buen diseño, responderá a los diferentes sistemas con los que interactúa. Esta cualidad del trabajo del diseñador se empatará en el siguiente apartado con el concepto de la complejidad.

## **2. La sustentabilidad se logra a través del pensamiento complejo**

La complejidad es un paradigma que permite una comprensión que, más allá de fragmentar el conocimiento para entender una realidad desarticulada, abarca las complejas relaciones que se establecen entre la actividad del Diseño con los diferentes ámbitos en los que se desenvuelve, tomar como punto de partida a la sustentabilidad no lo es todo, involucrar al pensamiento complejo para integrar “lo más posible los modos simplificadores de pensar... aspirar al conocimiento multidimensional” (Morin, 1990, p. 22) marca una pauta en el quehacer de la disciplina.

Y, ¿qué es la complejidad? Se puede definir como la interacción de los diferentes sistemas y sucesos, la cual responde a parámetros de organización superiores. Los fenómenos estudiados se contemplan en su totalidad, por ello, nos da la posibilidad de comprender las relaciones que existen entre elementos que parecen distantes. Se refiere a la complejidad como: “un tejido de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados: presenta la paradoja de lo uno y lo múltiple” (Morin, 1990, p.32).

Como se mencionó anteriormente, la perspectiva de la sustentabilidad trata de conjuntar en sus propuestas cuatro sistemas: ecológico, social, económico y político. El estudio de la interacción de estos sistemas se logra solamente a través de la comprensión de las relaciones complejas que existen entre ellos.

La gran difusión que ha tenido el término “desarrollo sustentable” pone en duda la seriedad con la que se pueda, o no, tomar en cuenta cualquier propuesta vinculada a este discurso, “es un término ampliamente difundido y popular, y, por lo mismo, una idea manoseada, mercantilizada, banalizada y, por lo común, vaciada de todo contenido por quienes se la han apropiado” (Toe, citado en Gutiérrez y González, 2010, p. 9), ha sido tomada por muchos bajo un paradigma simplificador, que, atendiendo a un aspecto mínimo del discurso, promulgan seguir sus principios. Sin embargo, coincidimos con Martín y su significado del concepto sustentabilidad:

El significado del concepto sustentabilidad debe ser comprendido en sus dimensiones tanto económica como antropológica. La sustentabilidad ha de ser producto de una ética basada en los derechos humanos y la comprensión del daño a la naturaleza. De nada sirve decirse “ecologista” y defensor de la “madre tierra” si no se consideran los problemas económicos y políticos, psicológicos, antropológicos y sociales implicados; las causas y los causantes de las desgracias y desequilibrios (Martín, 2012, p. 16).

Por lo anterior, el pensamiento complejo logra comprender a la sustentabilidad con los vínculos que se establecen entre los cuatro sistemas. Para el Diseño debe entenderse en la misma manera puesto que, no servirá abordar aspectos ecológicos sin tomar en cuenta las necesidades socioculturales de un usuario.

### 3. Diseñar en la complejidad

Diseñar en la complejidad implica una nueva manera de ejercer el Diseño, pues demanda una visión holística de los fenómenos y conlleva a una estructura diferente de acción, estableciendo las conexiones entre los fenómenos y ambientes para comprender las implicaciones que tiene el insertar un diseño en la sociedad y en un ambiente físico determinado.

A raíz de las preocupaciones mundiales por los problemas medioambientales, han surgido diversos actores que responden con una visión diferente de la disciplina y sus efectos sobre el planeta. Ezio Manzini, cuyo reciente trabajo se ha centrado en el diseño para la sustentabilidad, es uno de los pensadores más importantes en esta perspectiva, menciona que:

La problemática del medio ambiente puede generar un nuevo horizonte para el diseño sensible y puede ser el origen de una vasta serie de transformaciones culturales y las prácticas actuales de la sociedad... a partir de las discusiones inevitables sobre los valores de la sociedad industrial, que la emergencia de la problemática ambiental imponen, será posible no sólo llegar a un sistema de producción más favorable para el medio ambiente, sino también para proponer nuevos valores y concepciones más profundas de calidad (citado en Buchanan y Margolin, 1995, p. 220).

Si partimos de que el Diseño es una disciplina que “establece las multifacéticas cualidades de los objetos” (ICSID, 2012), es pretencioso pensar que el diseñador debe realizar esta tarea de una manera individual y aislada. Por la naturaleza de su actividad, el diseño necesita apelar al pensamiento complejo ya que, la combinación de las disciplinas dará respuestas holísticas a un problema de diseño y a la comprensión misma de la profesión del diseño.

Uno de los problemas que menciona Morin, respecto a la evasión de la complejidad es que: “las amenazas más graves que enfrenta la humanidad están ligadas al progreso ciego e incontrolado del conocimiento [armas termonucleares, manipulaciones de todo orden, desarreglos ecológicos, etc.]” (1990, p.27) que, por su carácter simplificador, han profundizado en campos del conocimiento sin observar las consecuencias que este trae a los sistemas con los que interactúa.

La relación de este pensamiento con el Diseño nos lleva a darnos cuenta de que muchas de las soluciones de diseño desatienden la importancia de abordar al diseño bajo una perspectiva de complejidad y simplemente se atienden síntomas de una problemática sin poder, entonces, dar una solución efectiva. Esta manera de trabajar tiene implicaciones tanto sociales como ecológicas.

Al analizar cada uno de los objetos con los que interactuamos diariamente, nos podemos dar cuenta de la relevancia que adquiere este tema para todos, pero la relevancia es mayor para el diseñador, quien es el responsable de configurarlos. En lo que a los aspectos sociales atañe, el diseñador tiene la facultad de controlar la experiencia del usuario con el objeto. Si el diseñador decide romper el vínculo sociedad-diseño, el producto de su trabajo (aun siendo un éxito comercial) puede no resolver la problemática para la que fue creado. Por otro lado, un diseño se puede analizar en todo su ciclo de vida, partiendo de la obtención de materias primas hasta su desecho, de esta manera es fácil observar el impacto que causa a los sistemas naturales su fabricación, uso, comercialización y desecho.

Los principios supralógicos, como les nombra Morin (1990), rigen ya las relaciones que se establecen entre un diseño, una sociedad y el medio ambiente. Estos vínculos están establecidos, aunque el diseñador sea o no consciente de ellos. Por tanto, el pensamiento complejo dentro del Diseño pretende estudiar el fenómeno y las relaciones que están determinadas y, por medio de la comprensión, se pueden observar las implicaciones que tiene desarrollar un proyecto, dígame la relación con el usuario, dígame su ciclo de vida, etc.

El Diseño desde la complejidad puede también considerarse como una perspectiva en la que se recupera y se promueve la principal virtud de la profesión: la solución de las necesidades del hombre. Esto no es posible sin atender a cada una de las partes del sistema y el impacto que tiene en la red de sistemas con los que constantemente interactúa.

La importancia de analizar el Diseño desde la complejidad consiste en reunir los elementos necesarios para lograr una armonía entre el diseño, el usuario y su entorno ya que, siempre los objetos son mediadores entre el ser humano y su mundo. Para esto, es necesario abordar la dimensión “biocultural” (Parente,

2010) del diseño industrial, que podrán clarificar la significatividad del diseño, su carácter tecnológico y el impacto cultural.

Respecto a la adaptación del diseño y el usuario: “la obra producida no solo remite al para-qué de su empleo y al de-qué de su composición; en condiciones artesanales simples, ella remite, además, al portador y usuario. La obra se hace a su medida; el ‘está’ presente al surgir la obra” (Heidegger, citado en Parente, 2010, p. 207), por tanto, es necesario adaptarse, como profesional, a los cambios que el entorno nos solicita, un diseño centrado no solo en la estructura biológica del hombre sino de la propia estructura planetaria, creando una sinergia sistémica, que obedece a principios fundamentales de la vida.

**La interacción del Diseño con el sistema natural**

¿Y por qué el Diseño debe preocuparse por aspectos ecológicos? Puede no encontrarse una relación evidente entre el trabajo del diseñador y el sistema natural, sin embargo, si se profundiza en los crecientes problemas de contaminación, sobreexplotación de recursos naturales, alteración de los ecosistemas, entre otros problemas ambientales, se empiezan a establecer relaciones de consecuencia.

En primera instancia, el Diseño proyecta un objeto-producto<sup>1</sup> que será fabricado posteriormente. Entre estos dos eventos existe una infinidad de sucesos que tienen impacto no sólo en el mundo material como generalmente se cree. Las consecuencias atraviesan diferentes sistemas, entre ellos, el sistema natural.

Los aspectos del diseño vinculados a la ecología son entonces, todas aquellas características del objeto-producto que, deliberada o involuntariamente, impactan en el sistema natural como consecuencia del trabajo del diseñador. El gran impacto del diseño se encuentra en el valor que tiene el idear, trazar y planear proyectos que serán traídos de lo inexistente hacia lo existente. En la actualidad se están experimentando grandes consecuencias al no darle la debida importancia a esta facultad de creación. Este impacto da gran responsabilidad a la actividad del diseño y se potencializa cuando se relaciona con la producción industrial. Si un objeto trasgrede los límites naturales de equilibrio, un objeto que es producido masivamente lo hará en mayor medida.

El análisis de los problemas ecológicos relacionados con los objetos es relativamente nuevo. Una de las características de la era moderna fue tener a la industrialización como factor central de progreso y desarrollo. Dentro de esta era, el diseño se conforma como actividad profesional ligándose a la industria; así, los objetos diseñados, eran símbolo de bienestar y de cambio. La modernidad se valió de íconos inmateriales y materiales; los íconos materiales empezaron a ser consumidos como una representación de cambio.

Con el aumento del conocimiento y el dominio de tecnologías de transformación de materias primas, el ser humano adquirió capacidad para manipular, modificar y explotar la naturaleza a un ritmo muy acelerado. El sistema natural empieza a perder su equilibrio a partir del abuso por parte del hombre; no obstante, el ser humano forma parte de este mismo sistema, por ello, las consecuencias retornan dañando no sólo a la naturaleza sino también la calidad de vida de todo el planeta.

Los límites actuales del sistema productivo son el mismo trabajo del hombre, la tecnología de producción y el consumo. No se ha logrado establecer una relación efectiva con los propios límites del planeta, es decir, la representación económica —o monetaria— está todavía muy lejos de poder captar todos los valores importantes para el hombre y para el planeta. El sistema económico trabaja de forma lineal, a través de números se establece el valor del trabajo, del tiempo, de los objetos, entre otros, sin embargo, los números son infinitos, por tanto, el sistema económico es infinito. Una de las mayores contradicciones es que nuestro planeta trabaja en ciclos y es finito.

Alrededor de los aspectos ecológicos del diseño se encuentran problemas como los aspectos económicos y de mercado, los cuales, dan privilegio al beneficio monetario que pueden obtener las empresas a partir de la misma actividad del diseño; un ejemplo es la obsolescencia programada de los objetos:

Una invención del sistema económico para mantener el consumo a niveles cada vez más elevados, sin dar importancia a los daños medioambientales que causan los objetos como desecho y los procesos de fabricación.

El diseñador industrial debe aprehender las conexiones, aparentemente invisibles, entre el sistema natural y el diseño, además de valorar a la naturaleza como principio y fin del proceso, aprender de sus procedimientos internos

de equilibrio. Los aspectos de la ecología en un objeto-producto deben ser abordados por el diseñador desde un plano respetuoso, en el que se analice la conveniencia de utilizar o no ciertos recursos, planear los procesos productivos y evaluar la pertinencia de la fabricación del objeto.

El distanciamiento del hombre de la naturaleza está causado porque los objetos se vuelven anónimos: no se sabe bajo qué circunstancias fueron diseñados y fabricados, tampoco se tiene conocimiento de los daños que su fabricación ha causado: su concepción, la obtención de las materias primas y la propia elaboración. Por ello, si los aspectos ecológicos son analizados antes de que el objeto-producto sea fabricado, los resultados podrán ser evaluados para medir su impacto en el sistema natural.

Polanyi, refiriéndose a la venta de la fuerza de trabajo menciona que “la mano de obra no era ni podía ser una mercancía ‘como’ cualquier otra. La impresión de que la mano de obra era lisa y llanamente una mercancía sólo podía ser una grosera tergiversación del verdadero estado de las cosas” (Bauman, 2007, p.28) Lo mismo ocurre con la extracción de los recursos naturales, que no tienen representación monetaria en el sistema económico actual. Efectivamente, es imposible valorar este tipo de bienes.

Cada material que usamos proviene de la eco-esfera (planeta tierra) y eventualmente vuelve a ella (Thorpe, 2007, p. 26) Muchos de los llamados productos ecológicos tienen un precio más elevado porque en ellos, de alguna forma se contabiliza lo que la mayoría de los productos no considera, el costo que tiene regenerar los recursos utilizados para evitar las alteraciones a los sistemas naturales. ¿Cuánto cobraría una montaña por dejarse destruir para obtener oro? ¿Cuánto cobraría un río para permitir que se contaminase con químicos o aguas sucias? Nuestro sistema financiero está imposibilitado para valorar esta clase de daños y por ello no se incluyen al momento de fijar el precio de un producto.

Respecto a los materiales, retomamos la tesis de Thorpe (2007) donde se indica que los materiales son invisibles, en cuatro maneras explica esta afirmación: la mayoría de los materiales que son usados para producir el objeto-producto no están en el mismo; aquél objeto producto que se mantiene como posesión privada y se encuentra fuera de uso; los contenidos y fuentes de muchos materiales son desconocidos, y por tanto, el diseñador no está obligado a conocerlos; por último, los materiales contenidos en un

objeto producto escapan a través de los procesos –la liberación de gases, la abrasión y la incineración son algunos ejemplos- (p. 36).

La interacción entre la sociedad y el objeto-producto es compleja. Aunque se tiene la certeza de que la sociedad brinda información al diseñador para diseñar, también se sabe que el diseño tiene la facultad de influir en la sociedad, “los procesos en virtud de los cuales las personas entran en relación con ellos [los objetos] y de la sistemática de las conductas y de las relaciones humanas que resultan de ello.

Es posible analizar esta relación si se observa en conjunto con la importancia que han tenido los objetos en la vida cotidiana y en la cultura. Es cierto que el hombre desde su existencia ha sido un ser social y también es cierto que por sobrevivencia ha creado objetos que han modificado sus maneras de convivencia con otros seres y con el mundo.

Resulta necesario establecer una claridad conceptual en la relación: diseñador-objeto-cultura, todo esto observado desde el marco de la sustentabilidad. Partimos de la idea de que la cultura influye en el diseño y de la misma manera, el Diseño es una actividad que influye a una cultura. La introducción de objetos a la vida cotidiana modifica los comportamientos: al introducir un objeto se pueden cambiar pautas de conducta, sistemas de producción, organización del trabajo, entre otros.

Esta suerte de epopeya del objeto técnico, señala los cambios de estructuras sociales ligados a esta evolución, pero apenas si da respuesta a la pregunta de saber cómo son vividos los objetos, a qué otras necesidades, aparte de las funcionales, dan satisfacción, cuáles son las estructuras mentales que se traslapan con las estructuras funcionales y las contradicen, en qué sistema cultural, infra o transcultural, se funda su cotidianidad vivida... Se trata de los procesos en virtud de los cuales las personas entran en relación con ellos y de la sistemática de las conductas y de las relaciones humanas que resultan de ello (Baudrillard, 1969, p. 2).

La práctica del diseño ocurre en un campo interdisciplinar, el trabajo del diseñador está influenciado por aspectos socioculturales, tecnológicos, funcionales y estéticos; así mismo, el resultado de esta práctica (el objeto-producto), tiene un impacto sociocultural debido a que tienen una estructura

sistémica, es decir, se encuentran en interacción y retroalimentación constante del entorno (natural y cultural). Por consiguiente, como menciona Baudrillard (1969) los objetos atienden a dos dominios, el primero es el esencial – tecnológico- y el segundo es el inesencial –sociológico, necesidades y prácticas- (p. 3). Estos dos aspectos son los que interesan en esta investigación.

De estos aspectos sociales, abordamos la dimensión cultural como una forma de entender el mundo, en el diseño esta dimensión se refiere a los valores y creencias que reafirma un objeto y la manera en que estos comunican la cosmovisión de una sociedad y la perspectiva social se refiere a cómo incide el diseño en el comportamiento grupal, frente al mundo y a los hombres (Fiori, 2005). Sugerimos que la sustentabilidad cultural busca crear y mantener el bienestar humano, dentro de la sustentabilidad cultural, según el papel funcional, estético y simbólico del diseño ¿qué objetos pueden contribuir al bienestar humano? (Thorpe, 2007, p. 113).

La relación del diseño industrial con la cultura comienza desde que el diseñador advierte una realidad social y tiene como finalidad traducirla en un objeto que, a través de funciones, formas, materiales, colores y usos, representan un esquema sociocultural: “la materialidad es una dimensión integral de la cultura... hay dimensiones de la existencia social que no pueden ser completamente entendidas sin ella. (Tilley, et. al, 2006, p.2).

El diseño es una actividad creadora, el concepto de creación en esta afirmación es tomado como una característica totalmente humana, en la que el hombre utiliza su capacidad mental para establecer relación con lo que observa y conoce y traer al mundo material lo que está en su pensamiento. El pensamiento, que se convierte en una actividad que conjunta lo conocido con lo imaginado es lo que genera la innovación y propicia la creación de formas, que, sin conocerse, pueden llegar a ser producidas a través de la conjunción de elementos aislados, ciertamente, conocidos con anterioridad. El diseño, entonces, es una expresión de la cultura debido a que, desde la actividad del pensamiento -donde se alojan las vivencias y experiencias del contexto al que se pertenece- se sintetiza a partir de los parámetros vivenciales con los que el hombre ha tenido contacto.

Los objetos con los que nos topamos día a día subsisten en el entorno y son causantes de experiencias: alegría, molestia, enfado o complacencia. He aquí la importancia de realizar un análisis de cómo influye el diseño en la vida cotidiana:

Nos ponemos el diseño, lo usamos como prótesis de nuestro cuerpo (los lentes, por ejemplo) o de la naturaleza (las presas). Nacemos y crecemos entre objetos; y muchas veces, también nos mata un diseño. A través de los objetos adquirimos una posición y representamos un papel frente a los otros; con ellos expresamos el afecto y ejercemos una ideología. (Martin, 2002, p.27).

**Analizando lo anteriormente mostrado se infiere que existe una interacción de los individuos de una sociedad con los objetos, además de que el diseñador tiene, como parte fundamental de su tarea, atender a un contexto (sociedad) y a un individuo (usuario) y por ello debe existir una coherencia y una expresión en un diseño (de acuerdo a la realidad contextual de una sociedad).**

**De lo anterior, se empieza a evidenciar la importancia que tiene la relación diseño-sociedad. Razón por la cual creemos que esta relación se establece en diferentes niveles:**

- El vínculo que existe entre usuario-objeto-contexto

El nexo entre estos tres factores se establece desde que un usuario es el origen del diseño. Un objeto que no involucra un sujeto, simplemente no tiene razón para ser un objeto. Además, la pertenencia a un lugar (contexto) es indispensable para que el objeto pueda subsistir como tal. Menciona Augé respecto a los objetos: "Son todos ellos instrumentos para poner en contacto a los hombres; sirven en definitiva para medir, probar y modificar el estado de la relación entre los interlocutores del juego social; [los objetos] son ante todo el instrumento de una relación entre los humanos (2000, p.91).

- La información que maneja el diseñador al momento de diseñar

Evidentemente el diseñador es el responsable de cada uno de los recursos que se utilizan en sus diseños (tanto ideológicos como materiales). El proceso de diseño involucra una etapa de investigación (en el que se utilizan diferentes estrategias para definir la problemática), una etapa conceptual (donde se generan las ideas para solucionar la problemática) y una etapa de materialización (donde las ideas generadas son fabricadas). En todas ellas, el diseñador transcurre para llegar a la solución de un problema. ¿De dónde proviene el conocimiento

utilizado para llevar a cabo su proyecto? Obviamente no de una sola fuente, sin embargo, al momento de determinarse que el producto será comprado y utilizado por alguien, el usuario y el contexto son parte de los aspectos que habrá que estudiar y definir minuciosamente.

Coincidiendo con los principios del pensamiento complejo, el diseño también se puede analizar desde la perspectiva de que un sujeto no puede crear un objeto que no tenga pertenencia a un contexto social y, por ende, a un usuario: “El sujeto aislado se encierra en las dificultades insuperables del solipsismo. La noción de sujeto no cobra sentido más que dentro de un eco-sistema [natural, social, familiar, etc.] y debe ser integrada en un meta-sistema” (Morin, 1990, p. 74) y lo mismo pasa con el objeto: un objeto no puede ser un objeto sin un sujeto que haga efectiva su “objetividad” y un contexto al que pertenecer.

### **La interacción del diseño con el sistema social**

Es imposible deslindar la idea de la cultura del diseño y el consumo. Mientras que el diseño se gestaba como disciplina, sirvió a los intereses económicos de las empresas, dejando así de lado los otros rasgos importantes en el objeto-producto. Por ello, hasta la actualidad, el diseño es asociado con la industria y la mercadotecnia. Aunque esta afirmación es completamente correcta, se debe analizar cómo los objetos, a partir de ser adquiridos pueden influir en todo un sistema, establecen relaciones con el sujeto, ya sea usuario, comprador o la comunidad.

La información que puede brindar el usuario, convirtiéndose en el origen del proyecto de diseño, ayuda al diseñador a cumplir su papel como satisfactor de necesidades; esto permite un ajuste mayor en el resultado debido a que será más compatible a su verdadera necesidad –separándose del deseo–.

Además de lograr un mayor ajuste del objeto-producto con la necesidad del usuario, el diseño que sigue estos principios logra que se establezca un compromiso, como menciona Borgmann: “si nos preocupamos por revivir el compromiso, debemos intentar recuperar la profundidad del Diseño que es, el tipo de diseño que una vez más, fusiona la ingeniería y la estética y proporciona un entorno material que provoca y recompensa el compromiso” (en Buchanan, et. al. 1995, p. 16).

La importancia de estos conceptos es que, permiten vincular al diseño con la sustentabilidad social, a través de la conexión entre el usuario y el diseñador se pueden lograr mejoras significativas en el diseño en cuestión. El diseñador, a través de la cultura puede satisfacer necesidades a través de los “recursos simbólicos” de una sociedad.

#### **4. Apuntes: El vínculo entre los aspectos ecológicos y sociales en el Diseño**

Para comenzar este apartado nos valemos de una tesis establecida por Baudrillard (1969) donde se refiere al sistema de los objetos como un sistema complejo. Se parte del principio que la comprensión del objeto resulta insuficiente al valernos exclusivamente de la parte material (la parte técnica y de funcionamiento) de los objetos. Para poder comprender totalmente este fenómeno del objeto y su interacción con la razón del sistema cotidiano:

Cada uno de nuestros objetos prácticos está ligado a uno o varios elementos estructurales, pero, por lo demás, todos huyen continuamente de la estructuralidad técnica hacia los significados secundarios, del sistema tecnológico hacia un sistema cultural. El ambiente cotidiano, es, en gran medida, un sistema ‘abstracto’: los múltiples objetos están, en general, aislados en su función, es el hombre el que garantiza, en la medida de sus necesidades, su coexistencia en un contexto funcional (p.6).

Dentro del amplio campo de la sustentabilidad, el Diseño se ubica en los aspectos ecológicos y sociales (directamente), el profesional del diseño debe ser capaz de trabajar en estos ámbitos, al proyectar un objeto-producto en el que se considere, además de su función utilitaria, la interacción con el usuario, el medio ambiente al que pertenece y los recursos que de éste se obtienen, así como la consideración del ciclo de vida del producto y el conocimiento de sus consecuencias desde su origen hasta su desaparición. Estos vínculos entre la sustentabilidad y el Diseño son viables desde el momento en el que los objetos forman parte de una cultura, además de estar inmersos dentro del sistema natural y del sistema artificial. Dentro del aspecto social, se asume que, en una sociedad, podemos identificar símbolos, tradiciones y costumbres que, como menciona Martín Juez, están basados en las necesidades, que nacen de las habilidades (de orden cognoscitivo) y las destrezas (orden psicomotor) de esta misma sociedad (2002, p. 46). Los objetos son una representación de todas estas características.

Hasta este momento, queda esclarecido como el diseñador puede, a través del diseño de productos, servicios o sistemas, atender a los factores ecológicos de su entorno y a los aspectos sociales de su contexto. Sin embargo, es pertinente mencionar que existe un grave problema cuando el diseño es enfocado al aspecto técnico del producto: cuando la mayoría de los diseños se centran en el querer y el desear. Esto denota que muchas veces la actividad del Diseño funge exclusivamente como mediador de la economía y la práctica del diseño se dedica sólo a estos fines. Si se hace un recuento de la historia del desarrollo de productos podemos entender esta postura.

El demérito del alcance de la práctica del diseñador se debe, en gran medida, a las condiciones del sistema económico. Poco a poco, desde la modernidad, el diseño se fue transformando en algo superficial. Sin embargo, si el diseño es considerado de una manera comprometida, puede ser el vínculo entre el humano y la propia construcción de su ambiente, promoviendo así un cambio en el que todos los aspectos del bienestar humano fueran íntimamente ligados y estudiados para alcanzar una comprensión de los fenómenos a los que el Diseño atiende.

Estas reflexiones conducen a pensar que la práctica del Diseño puede transformarse en una práctica que contribuya al bienestar y al desarrollo humano; se convierte en algo trascendente, a diferencia de como se ha desarrollado en el mundo moderno. No obstante, es insuficiente hacer estas declaraciones, con esta perspectiva se denota que el Diseño se topa con dos clases de problemas para hacer que su trabajo sea congruente con los principios (sociales y ecológicos) de la sustentabilidad:

a) Los problemas internos a la disciplina

Esta categoría alberga problemas relacionados directamente con el diseñador que realiza la tarea (sus habilidades, conocimientos y actitudes). Muchas veces, desde la formación profesional existen carencias que impiden que el diseñador pueda responder adecuadamente a las problemáticas que se le presentan. Una cualidad del trabajo del diseñador industrial es el carácter interdisciplinario. El diseñador, como se mencionó anteriormente, debe tener la capacidad para amalgamar y sintetizar el conocimiento estético, funcional, simbólico y productivo de su investigación y sintetizarlo en un objeto que refleje el total entendimiento de la problemática de diseño. La investigación social es

una de las herramientas más apropiadas para entender un problema y resolverlo a partir de la relación usuario-contexto-sociedad (aspecto social del diseño).

b) Los problemas externos a la disciplina

Dentro de esta categoría se encuentran los problemas que están más allá del diseñador y que son poco manipulables desde su campo de acción. Como primera barrera se encuentra el discurso del desarrollo sustentable per se y otro es el sistema económico.

Como se vio anteriormente, el concepto de sustentabilidad despierta polémica debido a que han sido muchos los intentos teóricos y el impacto que han tenido en la práctica ha sido poco relevante. Por lo anterior, representa un riesgo no afrontar este concepto y una vez definida la postura que ha tomado el Diseño frente a este tema, se observa cómo muchos productos utilizan la etiqueta de sustentable; este término, en su mayoría ha sido tomado a la ligera y una prueba es que se ha limitado a reconocer en su discurso los aspectos ecológicos como: tipo de materia prima, degradabilidad, entre otros. Sin embargo, los aspectos sociales, económicos y políticos son muy poco abordados.

Esto mismo es causado por la imprecisión con la que se maneja el concepto que tiene como consecuencia: “permitir a las corporaciones multinacionales incorporar, como estrategia de mercado, algunos elementos de la configuración discursiva de la sustentabilidad sin modificar sustantivamente su lucrativo modus operandi” (Gutiérrez y González, 2010, p. 170). Por ende, el diseñador se encuentra inmerso en esta dinámica al momento de colaborar con una entidad económica.

El segundo problema externo al diseño es el vínculo que se ha establecido entre la disciplina y la economía, ya que, será una limitante mientras que el sistema económico no se modifique y esta siga utilizando al diseño como un recurso para (por medio de la comercialización) promoverse. Como menciona Leff: “la sustentabilidad [...] implica bajar de su pedestal al régimen universal y dominante del mercado como medida de todas las cosas, como principio organizador del mundo globalizado y del sentido mismo de la existencia humana” (2010, p. 33). En este problema la limitante más evidente es que la empresa funcione como generadora de lineamientos de diseño.

Sin embargo, en este momento, nos gustaría apelar a la capacidad del diseñador para mediar entre los intereses de la empresa y los objetivos del diseño industrial. Aunque el diseño industrial esté sujeto a una industria y, por ende, a un sistema económico, el trabajo que realiza el diseñador sutilmente se convierte en un trabajo social y su impacto en una sociedad (para bien o para mal) es directamente proporcional al conocimiento que tenga sobre la problemática, el usuario y el contexto.

Esta cualidad del diseñador se señala de una manera muy precisa por Victor Papanek: “el diseñador comparte la responsabilidad de casi todos nuestros productos y herramientas... Él es responsable ya sea por mal diseño o por omisión: por haber tirado sus capacidades creativas responsables, por ‘no involucrarse’ o ‘salir del paso’” (1985, p.56). Al reconocer estos nuevos enfoques en el Diseño conlleva a establecer metas más profundas que aspiran a la evolución, o en su defecto, a la ampliación de la disciplina, diversifica el campo de acción en base a las preocupaciones de la humanidad.

Como se ha mencionado anteriormente, la idea de progreso se utiliza comúnmente como un sinónimo de bienestar, sin embargo, el progreso está ligado a parámetros económicos que no siempre se relacionan con este. En dichas circunstancias, el pensamiento complejo, que promueve la unión de los campos del saber para encontrar maneras de solucionar las problemáticas y en general para producir conocimiento, es de suma utilidad para la práctica del Diseño.

Las implicaciones de esto son que, el diseñador desarrolle cada uno de sus proyectos de manera holística, privilegiando la fase de la investigación y de la síntesis de toda la información, denotándose así la integridad de su trabajo. Otro argumento a favor de que el Diseño debe colaborar con todas sus capacidades, posibilidades y objetivos a la sustentabilidad es que, es una disciplina de trabajo prospectivo y la prospectiva, precisamente, permite prever y programar el futuro a través de un análisis de posibles soluciones y sus consecuencias:

La exacerbación de los males del desarrollo se traduce en el establecimiento de metas globales para el futuro sin un análisis de la viabilidad... La prospectiva implica poner la razón al servicio del análisis de lo posible y de la alternativa, mirando lo que la razón ha ocultado del lado ciego del saber: en este caso, el potencial ecológico y la diversidad cultural del planeta (Leff, 2010, p. 69).

Ciertamente el Diseño no puede deslindarse de la economía, pero tampoco puede menoscabar los aspectos sociales y ecológicos, como menciona Barkin: “la sustentabilidad es entonces acerca de una lucha por la diversidad en todas sus dimensiones... Una estrategia de desarrollo sostenible debe contribuir al surgimiento de un nuevo pacto social... También se trata de la gente y de nuestra sobrevivencia como individuos y culturas (1998, p. 26).

El concepto de progreso, analizado en el sistema capitalista, trae consigo cambios, no todos deseados; en su nombre se ha tenido que renunciar a recursos naturales, valores, tradiciones y prácticas. Como resultado tenemos un fuerte desarraigo cultural, deterioro ambiental, crisis de identidad (Forty, citado en Restrepo, 2000, p. 2) que muchas veces derivan en consumismo y una absorción del individuo hacia un sistema que busca establecer estándares a través de la masificación productiva y estética. Este es el resultado de imponer el concepto de progreso de manera global, instaurarlo en un contexto local, proviniendo de otros grupos culturales.

Como respuesta a esta realidad, se argumenta que se tiene la posibilidad de rescatar “las cosas queridas”, es decir, convertir a los diseños en objetos que actúen de manera sinérgica con el esquema de la sustentabilidad —o que se acerquen a estos modelos— y que sus beneficios puedan ser completamente entendidos desde el ámbito social y el ecológico. Los elementos para aterrizar la afirmación anterior son:

- Todos los diseños existentes tienen una función utilitaria y una representativa: Dentro de una sociedad, podemos identificar símbolos, tradiciones y costumbres que, como menciona Martín Juez, están basados en las necesidades y deseos, que nacen de las habilidades (de orden cognoscitivo) y las destrezas (orden psicomotor) de esta misma sociedad (2002, p. 46). Los diseños son una representación de todas estas vivencias y representantes de una cultura.
- Los diferentes campos en el Diseño poseen herramientas para apelar a la sustentabilidad: dentro de los diferentes aspectos en los que trabaja la sustentabilidad, el diseñador se encuentra relacionado directamente con los aspectos sociales y los ecológicos, e indirectamente con los aspectos económicos y políticos.
- El diseñador es responsable de los recursos que se utilizarán en su diseño: en la actividad proyectual del Diseño se controlan los

aspectos del objeto: estético-formales, funcionales, técnico-productivos y de mercado. Dentro de estos aspectos se trabajan las características que configuran al objeto. Para ello es necesario un trabajo previo de investigación, del que se obtendrán datos sobre cuáles son las soluciones más pertinentes para aquel caso en particular.

Las ciencias sociales constituyen un instrumento de interpretación del ambiente, proveen conocimientos sobre la relación entre sociedades y naturaleza en forma reflexiva y crítica optimizando la responsabilidad ambiental. Representan un aporte al perfil del diseñador y sienta las bases éticas e intelectuales para la actividad proyectual (Fiori, 2005, p. 35). Así mismo, se emprende el camino hacia una sociedad equitativa, respetuosa de su ambiente natural, de sus valores y de la integridad del ser humano:

El antídoto del consumo es el compromiso. La tarea, por supuesto, no es reinstaurar los compromisos dolorosos de la miseria y la privación, sino descubrir aquellas cosas y prácticas que recrean y preservan los lazos de interacción y entendimiento con un lugar, con las estaciones, con la tradición y, sobre todo, con la gente. Podemos llamar a esto último cosas y prácticas focales; y ellas estarán en una provechosa asimetría con respecto a la tecnología (Seligman, citado en Borgmann, 2005 p. 91).

Por ello, para este trabajo abogará por la responsabilidad que tiene el diseñador industrial en la construcción del mundo material y como éste puede controlar ciertos aspectos a través de un trabajo reflexivo y responsable para llegar a un buen resultado, en el que, todos los aspectos del diseño se trabajen de manera holística y equitativa.

La propuesta de diseño que colabore con la sustentabilidad debe responder a esta necesidad de diversidad de ambientes: centrar el proyecto en el usuario, en la sociedad y su cultura y, por último, en el medio ambiente. Una solución de diseño integral, seguramente responderá a lo que nombra Max-Neef (1993) un satisfactor sinérgico que: “por la forma en que satisface una necesidad determinada, estimula y contribuye a la satisfacción simultánea de otras necesidades” (p. 64); en contraposición a los satisfactores violadores que “son elementos de efecto paradójico, aplicados con el pretexto de satisfacer una determinada necesidad y que imposibilitan después la satisfacción adecuada de otras necesidades” (p. 60). Los diseños así desarrollados cumplen la función de

“catalizadores en el desarrollo de las relaciones sociales equilibradas” (Fiori, 2005, p.25). Para lograr esto, el diseñador necesita deshacerse de paradigmas que, en vez de aportar a la disciplina, la limitan y la vedan. Papanek (1985) numera cinco mitos que el diseñador ha cargado a lo largo del tiempo, los cuales hablan de esta confianza ciega en el sistema económico y que en realidad no tienen otro fundamento:

- El mito de la producción en masa: El adjetivo de “industrial” a la profesión del diseñador de productos ha sido malinterpretada por la relación que existe con la industrialización. Sin embargo, se ha superado hace mucho tiempo y no indica que el producto deba ser fabricado en enormes cantidades.
- El mito de la obsolescencia: La economía ha utilizado la obsolescencia de los objetos para crear consumidores periódicos, sin embargo, el diseñador por el contrario debe centrar su atención en realizar un producto que, mientras más duradero sea, mayormente será valorado.
- El mito de los “deseos de la gente”: La mercadotecnia actual se alimenta de este mito y miles de analistas trabajan para jugar y manipular las preferencias de la gente. El diseño debe trabajar sobre necesidades y no sobre deseos.
- El mito de la falta de control del diseñador: Este mito se refiere a la responsabilidad de acción que tiene el diseñador y, aunque su empresa no lo requiera, su iniciativa debe tornarse hacia este holismo proyectual que ponga sus bases en el análisis profundo del problema de diseño y con esto se podrá obtener control sobre lo que se diseña y se produce.
- El mito de que “la calidad ya no importa”: La invasión de productos baratos, a costa de disminuir la calidad, ha desembocado en un consumo excesivo y periódico de objetos que pudieran tener mucha mayor duración y funcionalidad, y con ello, aumentar la calidad de un producto.

**La capacidad prospectiva –característica del diseñador- es una de las cualidades que permiten presentar un panorama de lo posible, lo probable y lo deseable. En este momento es preciso retomar a la ciencia y a la tecnología como aliados de la vida y del bienestar y no de la producción o del sistema económico.**

Con lo anterior, se comienza a dibujar un nuevo panorama. Borgmann, filósofo de la tecnología, señala que lo que seduce del sistema capitalista es su “apelación a los placeres supremamente puros, purificados de todo dolor” (2005, p. 91); pero esto tiene un origen intrínseco en los valores del hombre, que se encuentra en la búsqueda de ellos y que, al toparse con el sistema, se extraen a cuentagotas, es decir, se mercantilizan y se emulan a través de las mercancías. Sin embargo, se puede dar un paso atrás sin volver a las condiciones de tiempos anteriores, es decir, retomar aquellas cosas y prácticas que recrean y preservan los lazos de interacción.

Por tanto, el Diseño con carácter sustentable podrá lograrse cuando el diseñador se deshaga de dichos mitos, abriendo paso a un nuevo paradigma de cómo diseñar. Mientras tanto, los intentos fragmentados abren nuevos caminos para reconstruir la figura del diseñador y lo preparan para los nuevos retos del presente siglo<sup>2</sup>.

## Índice de citas

<sup>1</sup> Soto define al objeto-producto como: "Bien cuya finalidad es la satisfacción de necesidades humanas, tanto vitales como anímicas; que es fruto del desarrollo tecnológico y susceptible de intercambio comercial; que realizan grupos organizados de personas con diferentes especialidades que aprovechan los avances de la tecnología (2013, p.73).

<sup>2</sup> Algunos de los conceptos mencionados en este texto fueron expuestos en el artículo "El Diseñador Industrial y la Producción de mobiliario. Una perspectiva desde la sustentabilidad. en la revista *Entreciencias* 2 (5): 263–275, Dic. 2014. ISSN: 2007–8064

## Referencias

- Augé M. (2000, diciembre). El diseño y el antropólogo. *Revista Experimenta* (32), 90-94. Recuperado de [www.box.com/shared/n2sl8m9ccd](http://www.box.com/shared/n2sl8m9ccd)
- Barkin, D. (1998). Riqueza, pobreza y desarrollo sustentable. México: Editorial Jus y Centro de Ecología y Desarrollo. (Versión electrónica).
- Baudrillard, J. (1978). *El Sistema de los Objetos*. México: Siglo XXI.
- Bauman, Z. (2007). *Vida de Consumo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Borgmann, A. (2005, junio). La tecnología y la búsqueda de la felicidad. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, 2(5):81-93.
- Buchanan, R. y Margolin, V. (Eds.). (1995). *Discovering Design: Explorations in Design Studies*. U.S.A.: Chicago Press.
- Fiori, S. (2005). *Diseño Industrial Sustentable*. Argentina. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/52889800/Fiori-Stella-Diseño-Industrial-Sustentable>
- Gutiérrez, G. E. y González, G. E. (2010) *De las teorías del Desarrollo al Desarrollo sustentable*. México: Siglo XXI.
- International Council of Societies of Industrial Design (ICSID), [www.icsid.org](http://www.icsid.org) (Consultada el día 24 de mayo 2012)
- Leff, E. (2010). *Discursos Sustentables* (2da. Edición) México: Siglo XXI.
- Martin, J. F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Martin, J. F. (2012). *Homoindicadores*. Versión digital.
- Max-Neef, M. (1993). *Desarrollo a escala humana*. Uruguay: Nordan-Comunidad.
- Morin, E. (1990) *Introducción al pensamiento complejo*. Recuperado de: [http://www.pensamientocomplejo.com.ar/docs/files/MorinEdgar\\_Introduccion-al-pensamiento-complejo\\_ParteI.pdf](http://www.pensamientocomplejo.com.ar/docs/files/MorinEdgar_Introduccion-al-pensamiento-complejo_ParteI.pdf)
- Papanek, V. (1985). *Design for the real world* (2da. Ed.). Chicago: Academy Chicago Publishers.
- Parente, D. (2010). *Del órgano al artefacto: acerca de la dimensión biocultural de la técnica*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata.
- Restrepo, J. (2000) *Diseño-Sociedad-Naturaleza: Hacia un desarrollo sostenible en Latinoamérica*. *Revista Theomai*, (1):1-8
- Soto, C. C. (2013) *El factor estético en el diseño industrial*. México: CIDI UNAM
- Thorpe, A. (2007). *The Designer's Atlas of Sustainability*. U.S.A: Island Press.
- Tilley, C. Webb, K. Küchler, S. Rowlands, M. Spyer, P. (2006). *Handbook of Material Culture*, SAGE, Londres.



## VI. Hacia metodologías comunes entre las artes y el diseño

Dra. Cynthia P. Villagómez Oviedo  
Universidad de Guanajuato

La presente es una investigación dirigida hacia desentrañar los aspectos vinculados a los procesos de creación en las artes y el diseño, de ésta es posible desprender más líneas de investigación, sobre todo aquellas vinculadas a la creación de una metodología común entre estas dos áreas de conocimiento, con el fin de encontrar los vasos comunicantes que nos permitan relacionar ambas áreas y coadyuvar al entendimiento y desarrollo de proyectos, incluso en aquellos que pertenezcan a ambas ramas, que sean “artediseño”, no solo diseño, ni solo arte; el contexto tecnológico actual está mostrando que las líneas que dividen categóricamente al diseño del arte, en ocasiones se están diluyendo, es el caso de la necesidad del artista de comunicar aspectos específicos sobre preocupaciones de todo tipo (no solamente la expresión de sus sentimientos como antaño), así como el trabajo en equipos interdisciplinarios que fuerza al artista a cambiar sus procesos de trabajo. Por lo que el presente capítulo, no es palabra final, antes bien, es el comienzo de una investigación que se pretende con más alcances en lo que concierne a las relaciones entre el arte y el diseño de nuestro tiempo.

### Metodologías aplicables a las artes y al diseño

La metodología<sup>1</sup> es definida por la investigadora Sylvain Giroux como un “Conjunto de posturas en relación con la elección de métodos de investigación y las técnicas de recolección y análisis de datos”<sup>2</sup>. Para Albert Esteve de Quesada,

...los métodos serían las técnicas para resolver un problema; la metodología el proceso mental desde el que se aborda dicho problema, mientras que las estrategias serían las trayectorias a seguir; esto es, las vías para solucionar un problema con unos métodos y desde una perspectiva metodológica determinada [...] ¿Por qué pienso que es necesaria esta división entre método, estrategia y metodología? Porque en el ámbito del proyecto se presentan tres interrogantes: ¿Desde qué actitud filosófica abordar el proyecto? (metodología). ¿Cómo abordarlo? (estrategia). ¿Cómo resolverlo? (métodos)<sup>3</sup>.

Por su parte, uno de los estudiosos que realizó los primeros aportes en los setentas a la metodología en las artes y el diseño es Christopher Jones, quien indica que la metodología no debe ser un camino fijo hacia un fin concreto, sino un diálogo sobre las posibilidades que pueden surgir en ese camino<sup>4</sup>, lo que abre los procesos de creación a la experimentación y la flexibilidad en el desarrollo de los mismos. De acuerdo a Luis Rodríguez Morales<sup>5</sup>, a Christopher Jones se le atribuyen los conceptos “caja negra” y “caja transparente”. En el caso de la caja negra, el creador es capaz de llevar a cabo resultados en los que confía, a menudo con resultados exitosos, sin embargo el creador no es capaz de explicar cómo llegó al resultado. Las características de éste modo de crear según Rodríguez Morales<sup>6</sup> son:

1. El diseño final está formado por las entradas (inputs) más recientes procedentes del problema, así como por otras entradas que proceden de experiencias anteriores.
2. Su producción se ve acelerada por el relajamiento –durante cierto periodo– de las inhibiciones a la creatividad.
3. La capacidad para poder producir resultados relevantes depende de la disponibilidad de tiempo suficiente para que el creador asimile y manipule imágenes que representen la estructura del problema.
4. A lo largo de esta manipulación, repentinamente se percibe una nueva forma de estructurar el problema, de tal manera que se resuelven conflictos.
5. El control consciente de las distintas maneras en que se estructura un problema, incrementa las posibilidades de obtener buenos resultados.

**Las características de los métodos de caja transparente de acuerdo a Luis Rodríguez Morales son:**

1. Los objetivos, variables y criterios de evaluación son claramente fijados de antemano.
2. El análisis del problema debe ser completado antes de iniciar la búsqueda de soluciones.
3. La evaluación es fundamentalmente verbal y lógica (en lugar de experimental).
4. Las estrategias se establecen de antemano.
5. Por lo general las estrategias son lineales e incluyen ciclos de retroalimentación.

De ahí que los métodos de caja negra sean más intuitivos y los de caja transparente son más conscientes y programados. Bunge, citado por Esteve de Quesada, considera que la caja traslúcida o transparente está iluminada por el conocimiento, mientras que la caja negra está envuelta en el oscurantismo del medioevo o de los pueblos primitivos<sup>7</sup>.

Para la investigadora Luz del Carmen Vilchis, la metodología en el caso de las artes y el diseño abarca varias disciplinas las cuales principalmente se abocan a la concepción y el desarrollo de proyectos que permitan anticipar el resultado e idear los instrumentos idóneos a los objetivos trazados; por lo que –según Vilchis–, la metodología determina la secuencia de acciones a llevarse a cabo, así como su contenido y los procedimientos específicos<sup>8</sup>.

Las proposiciones metodológicas no tienen un fin en sí mismas, conservan el carácter de instrumentos intelectuales de la metodología general; por ello no han de confundirse –como sucede con frecuencia– los métodos [...] con recetarios o rutinas rígidas cuya aplicación, de seguirse escrupulosamente, garantizará fines óptimos. Los métodos [...] implican conocimientos técnicos que han de adaptarse según las circunstancias y los fines.

En relación a la actitud filosófica, en el caso de la metodología de la investigación es clara la forma en que discurre este aspecto. Hernández Sampieri menciona que a lo largo de la Historia de la Ciencia han surgido diferentes corrientes de pensamiento, tales como el empirismo, el materialismo dialéctico, el positivismo, la fenomenología, el estructuralismo, así como diversos marcos interpretativos, como la etnografía y el constructivismo, las cuales crearon formas distintas de buscar conocimiento. Este mismo autor comenta que, desde el siglo XX, toda esta diversidad de aproximaciones se han constituido a dos corrientes o formas de indagar: el enfoque cualitativo y el enfoque cuantitativo de la investigación<sup>9</sup>. En los procesos de producción artística la metodología es el proceso de producción propiamente dicho, que de forma consistente realiza el artista.

El desarrollo en el conocimiento de la metodología de la investigación es amplio, en el caso de la producción artística han sido en muchas ocasiones los propios artistas quienes han documentado sus procesos<sup>10</sup> o se han dado a la tarea de analizarlos e investigar en torno a los mismos, dando como resultado propuestas útiles para otros artistas, es el caso de Bruno Munari y su método proyectual, que consiste en una serie de operaciones necesarias, ordenadas lógicamente de acuerdo a la experiencia, con la finalidad de conseguir el máximo resultado con el mínimo esfuerzo<sup>11</sup>. Veamos en qué consiste:



Método Proyectual de Bruno Munari

## Método proyectual:

[P] Problema (contiene todos los elementos para su solución para conocerlos y utilizarlos).

[DP] Definición del problema (se sintetizan los elementos que constituyen el principio del método).

[EP] Elementos del problema (es la detección de sub problemas, la descomposición del problema en sus elementos para conocerlo y analizarlo mejor, lo cual viene del método cartesiano).

[RD] Recopilación de datos (recoger todos los datos necesarios para estudiar estos elementos).

[AD] Análisis de datos (análisis de datos recopilados).

[C] Creatividad (la creatividad antes de decidirse por una solución, considera todas las operaciones necesarias que se desprenden del análisis de datos. "La creatividad reemplazará a la idea intuitiva, vinculada todavía a la forma artístico-romántica de resolver un problema. Así pues, la creatividad ocupa el lugar de la idea y procede según su método. Mientras la idea, vinculada a la fantasía, puede proponer soluciones irrealizables por razones técnicas, matéricas o económicas, la creatividad se mantiene en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los sub problemas"<sup>12</sup>).

[MT] Materiales tecnología (la creatividad, recoge todavía más datos sobre las posibilidades matéricas y tecnológicas disponibles para el proyecto).

[E] Experimentación (la creatividad realiza experimentaciones sobre los materiales como sobre los instrumentos, para tener todavía más datos con los que establecer relaciones útiles para el proyecto. Estas experimentaciones permiten extraer muestras, pruebas, informaciones que pueden llevar a la construcción de modelos demostrativos de nuevos usos para determinados objetivos).

[M] Modelos (pueden surgir modelos, realizados para demostrar posibilidades matéricas o técnicas que se utilizarán en el proyecto).

[V] Verificación (estos modelos se someterán a verificaciones de todo tipo para controlar su validez).

[DC] Dibujos constructivos (un boceto rápido comunica una forma o una función o bien para dar instrucciones accesorias durante la realización de los modelos o de los detalles constructivos).

[S] Solución<sup>13</sup>.

En el caso del Arte específicamente del Arte digital que es donde más confluencia encontramos entre el diseño y ésta, se presentan distintas condicionantes que difieren del arte tradicional, las cuales hacen que el proceso anteriormente descrito por Munari sea viable en este ámbito, tales condicionantes son: el uso de dispositivos electrónicos, uso de diversas fuentes de energía y el uso del ordenador dentro del proceso o en la obra misma, entre otros, lo que exige cierta planificación previa al desarrollo de la obra artística. En el ADM lo producido sería muy difícil que fuera el resultado de una improvisación, debido a los elementos que participan en una pieza, es decir, tienen procesos de trabajo complejos. Por lo que, se requiere de fases dentro del proceso de trabajo más puntuales y específicas que demanden las más de las veces, trabajo colectivo coordinado entre profesionales de varias disciplinas, tal y como sucede en el diseño.

En relación a este último aspecto del proceso de producción artística: el trabajo colectivo, es necesario mencionar la consideración de Albert Esteve de Quesada, porque aporta una visión clara de la necesidad del trabajo en colaboración en arte y diseño: “Cualquier creador, debería recuperar el carácter proteiforme [...] Esta apertura a otras disciplinas le permitiría, no sólo ver desde otros puntos de vista sino, además, enriquecer considerablemente su bagaje formal, construir artefactos más complejos, más de acuerdo con la sensibilidad y requerimientos de su tiempo, sin por ello perder necesariamente una visión crítica”<sup>14</sup>. Lo cual es plenamente aplicable al Arte digital.

Así tenemos que Albert Esteve de Quesada uno de los investigadores especializados en metodología en artes y diseño realiza una observación interesante al tema de las metodologías y métodos cuando menciona que muchos de éstos desarrollan “...un proceso excesivamente lineal que no tiene en consideración el funcionamiento real de la mente. Aquí hay que tener en

cuenta que la psicología es una ciencia relativamente reciente y que muchas de las metodologías se fundamentan en la concepción clásica del método científico basado en la deducción o en la inducción”<sup>15</sup>. De ahí se infiere la necesidad de que los procesos de producción sean flexibles, que se adapten a cada caso y estén en constante movimiento; por tanto no hay metodologías ni métodos definitivos, ni únicos, como tampoco exclusivos de un área determinada.

Para Morris Asimov (referente clásico en la construcción de cualquier teoría de diseño, de acuerdo a Esteve<sup>16</sup>), existen principios fácticos en un proceso de producción creativa, que constituyen las bases del proyecto, los cuales son:

1. El proyecto es una progresión que va de lo abstracto a lo concreto.
2. Pero es, simultáneamente, un proceso reiterativo de resolución de problemas, lo que implica una visión de los márgenes a cada paso.
3. Así, al abordar un problema se descubre en sustrato de sub problemas de cuya resolución dependerá este.
4. En la resolución de un proyecto hay una reducción del margen de incertidumbre.
5. Cuando se tengan datos suficientes como para tomar una decisión en la ejecución de un proyecto, habrá que valorar si es conveniente o no la realización del mismo.
6. Para que un proyecto se pueda concluir será preciso acompañarlo de las instrucciones necesarias para su producción y su comunicación o difusión.

Estos principios fácticos, de acuerdo a Albert Esteve, de modo esquemático integran el proceso global en que se da cualquier proyecto, sin embargo hay distintas concepciones o modelos que según el mismo Esteve pueden converger en este mismo esquema, es decir, a los principios fácticos de Morris Asimov, se puede responder desde diferentes modelos o estrategias metodológicas<sup>17</sup>, los cuales se enunciarán sintetizando lo expresado por Esteve:

1. Modelos normativos: son los de mayor tradición dentro de la teoría de proyecto, se consideran en este apartado toda la tratadística, iniciando con la de Vitruvio<sup>18</sup>.

EN VITRUVIO	EQUIVALENTE ACTUAL
Utilitas	Uso
Firmitas	Tecnología
Venustas	Estética
Construcción	Proyecto

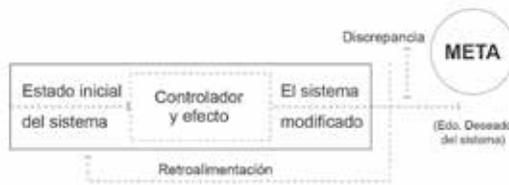
Modelo de Vitruvio

2. Modelo casuístico: tienen tradición lógico-deductiva. Desde Platón a los metodólogos de los años sesenta. Un ejemplo de este modelo fue el descrito en párrafos anteriores: el método proyectual de Bruno Munari, que de acuerdo a este parte de postulados lógico-deductivos. Es decir la relación entre un problema y su solución es del tipo  $A \rightarrow B$  (en diseño por ejemplo, este es el esquema que más comúnmente usado). Algunos de los desarrollos más divulgados de este esquema son los siguientes:

ARCHER	FALLON	SIDAL
programación	preparación	definición del problema
recogida de datos	información	examen de los diseños posibles
análisis	valoración	límites
síntesis	creatividad	análisis técnico
desarrollo	selección	optimización
comunicación	proyecto	cálculo
		prototipos
		comprobación
		modificaciones
		finales

Modelo casuístico

3. Modelo cibernético: se puede variar variante del modelo casuístico, coincide en su carácter lineal, pero se diferencia por introducir el feedback o retroalimentador. Su premisa descansa en la cibernética y la importancia de ésta, que principalmente se encuentra en "...dotarnos de los medios para prever conductas en sistemas hombre-máquina"<sup>19</sup>. La representación del modelo quedaría como sigue:



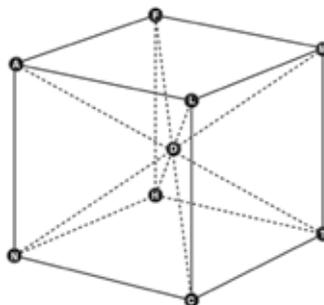
Modelo Cibernético

4. Modelo comunicativo: surge de la influencia mediática, como los lógico-deductivos o casuísticos se podrían considerar de la retórica clásica. Los mass media en los setentas propiciaron un auge en la realización de investigaciones sobre Teoría de la información, la Semiótica, y la teoría de la Comunicación, todas centradas en el campo de los signos o del lenguaje. Donde el estructuralismo ayudó en profundizar en todo ello. Consecuencia de todo esto, se filtraron al lenguaje cotidiano palabras como: connotación, denotación, código, mensaje, emisor, receptor, etc. La diferencia en este modelo es la inclusión del usuario en el proceso proyectual. No obstante, "...pensamos que no se da un proceso comunicativo. Para que haya comunicación, más que una mera transmisión de información, sería necesario establecer un canal bidireccional, y no limitarse al feed back"<sup>20</sup>.

5. Modelo estocástico o probabilístico: el azar juega un papel importante. Este modelo es opuesto al modelo casuístico y al lógico-deductivo. En el ámbito proyectual este modelo se encuentra más en la génesis de ideas, más que en el desarrollo y evaluación de las mismas. El artista o el diseñador "...escoge aleatoriamente aquellas variables o informaciones que él considera más significativas de todas las posibles. Su determinación, que se concreta en una solución formal, provocará a su vez un número indefinido de variables interpretativas según los intereses y la cultura de cada uno de los usuarios [por otra parte] El tipo de azar más aventurero es lo que John Cage denomina "indeterminación": el abandono de toda idea de lo que pueda resultar, como en su pieza musical 4'33" (cuatro minutos treinta y tres segundos en los que el intérprete no produce ningún sonido del instrumento musical y en los que todo sonido que ocurre espontáneamente en el oído del auditorio contiene la música)."<sup>21</sup>

6. Modelo holístico: Sigue la línea de la Gestalt y el diseño integral propuesto por los arquitectos Walter Gropius o Richard Neutra. "Si se considera el proyecto desde un punto de vista holístico, se parte de la visión global del problema que se desea resolver o de la necesidad que éste pretende satisfacer"<sup>22</sup>. Esteve de Quesada, hace una mención importante sobre la prevalencia de los métodos analíticos en los procesos de producción, y no solo en éstos, sino también en el sistema educativo, al respecto menciona: "Pero sobre todo, el problema de pretender extrapolar los métodos estrictamente analíticos, propios de las ciencias exactas, al ámbito creativo, está en que las operaciones lógicas son parciales e independientes, mientras que la percepción es global y contextualizada. Además debemos tener en cuenta que nuestra educación nos prepara a pensar de modo analítico-deductivo, para enjuiciar y evaluar; mientras se deja de lado el pensamiento creativo o sintético"<sup>23</sup>.

Modelo Holístico



### Diagrama

F=forma

A=atributo del producto, funciones de uso

M=materiales, medios, infraestructura

L=legislación

H=historia, teorías, conceptos, cultura, tipologías

N=necesidades individuales y sociales, psicología

C=comercio, mercado, competencia, marketing, distribución, mantenimiento, imagen de marca

T=tecnología, construcción, producción

7. Modelo analógico: se refiere al proceso de investigación que proyecta a partir de la transferencia de imágenes o datos de otro campo diferente al específico del objeto diseñado. Quetglas citado por Esteve<sup>24</sup>, da un acertado ejemplo de lo que es el modelo analógico a través de la relación entre 'máquina' y ciertas obras de arte: "Hay que entender máquina no solo en su corte estilístico, como imagen visual, sino como estructura formada por el acoplamiento de piezas elementales separadas, que funcionan de acuerdo con un determinado origen de impulsos y energía, y con una consecuencia de movimientos transmitida al conjunto de las piezas, integrándolas a un sistema. Un edificio, una pintura, una novela o una película de las vanguardias históricas no se parecen a una máquina sino que son como una máquina: es su propia constitución material donde demuestran su disposición maquinista."<sup>25</sup>

Estas estrategias de diseño —apunta Esteve—, son de índole global (como el modelo holístico) y lineal (como el modelo lógico-deductivo). Lo interesante es poder vislumbrar en este punto, el análisis de los artistas digitales mexicanos desde estas perspectivas, mismas que veremos en el capítulo sobre artistas digitales mexicanos y su obra.

En este punto es necesario mencionar el Modelo Rizomático, que de acuerdo a la Dra. Blanca Montalvo Gallego: es posible establecer un lenguaje narrativo en el Arte multimedia a partir de la Teoría del Rizoma de los filósofos Gilles Deleuze y Félix Guattari (texto publicado en el libro *Rhizome* en 1976 por la editorial Minuit), la cual rápidamente se convertiría en "...origen del pensamiento de red para teóricos y artistas, y que servirá de base a las teorías venideras sobre Internet y el hipertexto"<sup>26</sup>, para dicha autora las obras de estructura rizomática:

...se podrían englobar en lo que llamamos una segunda fase de lo digital, con software y hardware más desarrollado, así como los lenguajes informáticos y artísticos sobre los que se desarrollan; llevan la estructura formulaica a una combinatoria múltiple, generando un modelo rizomático con líneas de fuga; eluden los menús y favorecen las interacciones intuitivas a través de una transparencia estructural.<sup>27</sup>

Gilles Deleuze y Félix Guattari postularon una forma más libre de articulaciones de contenidos que se entrelazan en cualquier saber (contraria a los conceptos de una enciclopedia, que se definen unos a partir de otros) para dar cabida a la figura metafórica del Rizoma, al respecto mencionan:

La idea metafórica del “rizoma” no presupone un sujeto observador separado, individualizado y distinto de la realidad que observa, sino que ayuda a concebir al observador; o a la comunidad de observadores como inmersos ellos mismos en una red, en constante flujo y cambio, de relaciones de interdependencia en las que las “operaciones de observación” no son algo separado o “distinto” esencialmente del resto de las operaciones en que se mantiene y desarrolla vivo el entramado del Rizoma total de la materia, vida, y toma de conciencia de ese cosmos en las construcciones científicas, filosóficas o religiosas hechas desde el interior de ese cosmos-rizoma que es la realidad.<sup>28</sup>

Lo cual aplica a aquellas obras en las cuales el observador determina la obra misma, es decir, la determina y la define. Para Blanca Montalvo, la estructura en rizoma desarrolla varios principios que pueden constituir las características de las piezas artísticas, tales como: conexión y heterogeneidad (fragmentos de naturaleza múltiple se conectan con formas de codificación diversas); multiplicidad (no hay un centro, solo líneas creadas en el trayecto); ruptura significativa (un rizoma puede ser roto, interrumpido en cualquier parte, pero siempre comienza según esta o aquella de sus líneas); calcografía y de calcomanía (no responde a ningún modelo estructural o generativo de estructura profunda, su forma es la des-estructura, la imposibilidad de duplicar, de calcar)<sup>29</sup>. Así tenemos que el Rizoma:

Puede ser roto, alterado, adaptarse a distintos montajes, iniciados por la acción de un usuario, (un grupo); y como el mapa, el rizoma tiene múltiples entradas, sus límites son sinuosos y su centro está ausente, por ello no se adapta al calco, que siempre requiere de un modelo, al que imita y transforma.<sup>30</sup>

De tal manera que, las acciones de un usuario o participante de la obra artística con este tipo de estructura, son efímeras, irrepetibles (si se desea) hasta el infinito. Por lo que las características del Modelo rizomático, añaden un fuerte poder e interés intrínseco a las obras de Arte digital, lo cual constituye también en un método de trabajo artístico.

### **Recursos para la generación de ideas**

A continuación una serie de recursos que sirven como facilitadores en la generación de ideas, los cuales intervienen en algunas de las fases de los métodos antes descritos.

## El Mapa Mental<sup>31</sup>

Los Mapas Mentales fueron inventados al final de los años sesenta por el psicólogo británico Tony Buzan. Actualmente el uso de los Mapas Mentales (en adelante MM) ha sido muy difundido por el propio Buzan alrededor del mundo y por las asociaciones que él preside, por lo que es importante el estudio de sus bondades y su relación con la estimulación del proceso de creación. Los MM descansan sobre la premisa de la asociación de ideas como medio para la generación de las mismas, forman parte de una categoría más amplia llamada Cartografía mental, que es un proceso por medio del cual se trata de organizar y comprender el mundo que nos rodea, es también, un espacio relacionado con las actividades cognitivas que facilitan la recordación y el manejo de información<sup>32</sup>, por lo que de manera amplia se puede decir que un MM es una estructura orgánica donde el individuo refleja segmentos de su realidad.

Al dibujar un MM unas ideas generarán otras ideas, porque se puede ver en un mismo plano, cómo se conectan, se relacionan y se expanden, lo que permite también que esta información sea recordada y asimilada por el cerebro con mayor facilidad.

Uno de los principales argumentos que fundamenta los MM y su efectividad se encuentra –según Buzan– en los experimentos del profesor californiano Roger Sperry<sup>33</sup> (ganador del Premio Nobel), en relación con los resultados que obtuvo del área más evolucionada del cerebro: la corteza cerebral. Los descubrimientos de Sperry indicaron en un inicio que los dos lados del cerebro (o hemisferios) tienden a dividirse entre ellos las principales funciones intelectuales:

Hemisferio derecho, dominante en los ámbitos intelectuales: el ritmo, la percepción espacial, la gestalt (estructura total), la imaginación, las ensoñaciones diurnas, el color y la dimensión [...] El hemisferio izquierdo, muestra su preponderancia en una gama diferente, pero no menos poderosa, de habilidades mentales: verbal, lógico, numérico, rige la secuencialidad, linealidad, análisis y enumeraciones.<sup>34</sup>

Otros científicos como Ornstein, Zaidel, Bloch y otros, han comprobado estos hallazgos, pero además también descubrieron que: “Aunque cada hemisferio es dominante en ciertas actividades, los dos están básicamente capacitados en

todas las áreas y, de hecho, las habilidades mentales identificadas por Roger Sperry se hallan distribuidas por toda la corteza”<sup>35</sup>. Por lo que el hallazgo más importante es que todos cuentan con la capacidad para ser competentes en las habilidades antes atribuidas para uno u otro hemisferio, lo que falta es proponerse desarrollar estas habilidades. Para mostrar la capacidad de desarrollo de distintas habilidades, baste recordar al orador y político ateniense Demóstenes (384 a.C.), quien fue el mejor orador de la antigua Grecia, a pesar de su problema de tartamudez. La primera ocasión que dio un discurso en público la gente se burló tanto, que lo esperado hubiera sido que claudicara en su afán, no obstante, lo usó como acicate: “Para fortalecer sus pulmones, cada día salía a correr por la playa gritándole al sol. Luego se metía un puñado de piedrecillas en la boca y comenzaba a hablar hasta pronunciar perfectamente. Incluso acostumbraba a recitar en voz alta sus discursos y poesías. De esta forma pudo controlar su dificultad para hablar de corrido y salir adelante”<sup>36</sup>. Demóstenes se afanó tanto en superar su condición y superar sus deficiencias, que su devoción se volvió histórica y es ejemplo actual de perseverancia y determinación.

Así tenemos que todos poseen la facultad de mejorar la capacidad creadora. Buzan sostiene, por ejemplo, que todos tienen la habilidad para dibujar, ya que es inherente al ser humano, y como tal, puede desarrollarse. Actualmente muchas personas consideran que dibujar es una capacidad con la que nacen unos cuantos, cuando en realidad es una capacidad otorgada a todos; que puede ser desarrollada realizando MM. Otras de las ventajas de la aplicación de los mismos, como herramienta auxiliar en la generación de ideas, es el ahorro de tiempo: se aumenta la concentración en ciertos problemas, el uso de palabras claves mejora la capacidad creadora y la de recordar, al utilizar constantemente todas las habilidades corticales el cerebro está más alerta y receptivo.

Su aplicación es práctica y factible en procesos de creación artística en todas las etapas de un proyecto, desde la organización, la gestión, a la propia ideación de proyectos. Es importante considerar la planeación de proyectos, debido a la complejidad que revisten los que conciernen al Arte digital, además de que los artistas digitales mexicanos se ven involucrados en todas las fases de organización de una obra, debido, en parte, a la falta de recursos económicos, por lo que deben asumir varias funciones en un sólo desarrollo. Es así que los MM pueden convertirse en un recurso útil: proveen acceso rápido y efectivo a la información, permitiendo tener a la mano grandes volúmenes de datos;

además de que es factible generar alternativas y tomar decisiones, en virtud asimismo de que se visualizan, de forma gráfica, las interacciones entre diversos puntos, acción que motiva a su vez la resolución de problemas a través de la muestra de nuevos conjuntos de alternativas y posibles repercusiones, lo que, necesariamente, derivará en la eficiencia de tareas personales y profesionales. A continuación se señalan los pasos para la elaboración de un MM con algunas adaptaciones sugeridas para las artes. Estos pasos también pueden ser desarrollados en dispositivos electrónicos como ipads o tabletas.

En el centro de una hoja de papel blanco, de preferencia, se escribe el título o nombre del proyecto a resolver; se hacen varias grandes categorías y todas las ideas se dividen en grupos; estas grandes categorías se colocan alrededor del nombre del proyecto, con dibujos, bocetos rough (burdos) y/o fotografías, se pueden colocar también texturas visuales o táctiles, todo aquel material que nos resulte visualmente interesante y que consideremos tiene relación visual con el proyecto; en cada categoría se pueden desarrollar sub categorías, en éstas a su vez, por lo regular, irán detalles; lo interesante es que el mapa puede ser tan grande como se quiera o se necesite.

Algunas recomendaciones de Tony Buzan para su realización son: usar siempre una imagen central; procurar usar imágenes en toda la extensión del MM; usar tres o más colores en la imagen central; usar la sinestesia<sup>37</sup>; variar el tamaño de las letras, líneas e imágenes; organizar bien el espacio; usar flechas para establecer conexiones dentro del diseño ramificado; usar códigos y colores; no usar más de una palabra clave por línea; escribir con letras de imprenta (o de molde); escribir las palabras clave sobre la línea, la longitud de las líneas debe ser igual al de las palabras; unir las líneas entre sí y las ramas mayores con la imagen central; conectar las líneas con más líneas; las líneas centrales deben de ser más gruesas y con forma orgánica; los límites deben enlazar con la rama de la palabra clave; formar las imágenes lo más claras posible; mantener el papel horizontal frente a uno; escribir las letras tan rectas como sea posible; Aunque, como ya se ha mencionado, estas son las recomendaciones de Buzan, se puede ser más creativo y desarrollar un estilo personal<sup>38</sup>.

## El Mapa Conceptual

Los Mapas Conceptuales (en adelante MC) son también organizadores de la información, pero a diferencia de los anteriores (los MM) no son orgánicos, sino geométricos y no necesariamente parten de una idea central, lo común

es que ésta se encuentre en la parte superior del MC. Las personas con preferencia por el dibujo seguramente preferirán los MM, no obstante, hay creadores que se identifican más con los MC, además éstos últimos tienen otras estructuras en cuanto a la disposición: en forma de planta, con raíz, tallo y hojas; en mapa de araña; como cadena de eventos en serie; en forma de ciclo; líneas de problema solución y en forma de esqueleto de pescado.

Dentro de los organizadores de la información los MC son de los más utilizados, sobre todo en el ámbito educativo.

[El creador de los MC es Joseph Novak] quien en los años setenta se enfrentó a la problemática de cómo representar los conocimientos de unos niños sobre un campo semántico específico, antes y después de la instrucción. Partiendo de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, Novak encontró que la mejor manera de organizar las palabras, conceptos y preposiciones (que indican el aprendizaje previo y posterior) era utilizando lo que él llamó un Mapa Conceptual<sup>39</sup>.

En los MC se deben de encontrar los conceptos y palabras que los enlacen, estas palabras-enlace se pueden descubrir haciendo preguntas tales como: ¿qué es?, ¿cómo es?, ¿cómo funciona?, ¿cómo se relaciona?, entre otras. Esto favorece la reflexión, la imaginación y por ende la capacidad creadora.

A continuación expongo las etapas de elaboración de un mapa conceptual, según la metodología del propio Novak<sup>40</sup>:

1. Identificar una pregunta de enfoque referida al problema, al tema o al campo de conocimiento que se desea presentar mediante el mapa. Basándose en esta pregunta, identificar de diez a veinte conceptos que sean pertinentes y confeccionar con ellos una lista.
2. Ordenar los conceptos colocando el más amplio o inclusivo al principio de la lista. A veces es difícil identificarlo. Para eso es útil reflexionar sobre la pregunta de enfoque y así decidir la ordenación de los conceptos. En ocasiones este proceso conduce a modificar la pregunta de enfoque o a escribir otra distinta.
3. Revisar la lista y añadir más conceptos si son necesarios.

4. Comenzar a construir el mapa colocando el concepto o conceptos más inclusivos y generales en la parte superior. El nivel recoge aquellos conceptos que tienen aproximadamente la misma extensión o jerarquía. Los niveles se sitúan en el mapa a la misma altura en sentido horizontal.

5. A continuación seleccionar uno, dos, tres o cuatro subconceptos y colocarlos debajo de cada concepto general. No se deben colocar más de tres o cuatro. Si hay seis u ocho conceptos que parecen que van debajo de un concepto general o de un subconcepto, suele ser posible identificar un concepto intermedio adecuado, creándose, de este modo un nivel jerárquico en el mapa.

6. Unir los conceptos mediante líneas. Denominar estas líneas con una o varias palabras de unión, que deben definir la relación entre ambos conceptos, de modo que se lea un enunciado o proposición válidos. La unión crea significado. Cuando se une de forma jerárquica un número amplio de ideas relacionadas, se observa la estructura del significado de un tema determinado. Es necesario hacer hincapié, que en el mapa conceptual sólo aparece una vez el mismo concepto, del cual se deslindan conceptos menos específicos. Los mapas conceptuales tienen pocos conceptos para favorecer la claridad y la simplicidad.

## La Bitácora

La bitácora o diario es un espacio o formato generalmente personal que varios artistas tienen para el registro de ideas, a través de fotos, recortes de revistas, notas personales y todo aquel detalle que sea factible de ser archivado como recurso facilitador de ideas. Algunos artistas utilizan bitácoras para proyectos específicos donde van anotando el desarrollo de los mismos, cuáles fueron las ideas iniciales en torno al mismo y en qué derivó, hay artistas que tienen una bitácora en casa para desarrollo de proyectos artísticos, en caso de que una idea llegue a la mente en otro sitio que no sea el lugar de trabajo, utilizan un post it o un papel a la mano que posteriormente se añade a la libreta o se transcribe al dispositivo electrónico; por lo que es importante estar siempre preparado, ya que las ideas surgen en cualquier lugar y en cualquier momento. Mihaly Csikszentmihalyi<sup>41</sup>, sugiere poner por escrito diariamente lo que causa sorpresa al propio creador o las acciones que realiza éste que sorprendan a los demás, para fomentar la curiosidad y el interés (bases del espíritu creativo).

Rick Poynor nos da la siguiente idea vinculada con lo anterior del diseñador Charles S. Anderson, quien trabajó para Duffy Design Group en la década de los ochenta.

El interés de Anderson por las imágenes vernáculas no diseñadas empezó en la escuela secundaria cuando conoció a un artista, Clyde Lewis, que le dejó cientos de recortes dibujados a mano, iniciando así lo que sería su propia colección. En 1995, publicó CSA Line Art Archive Catalog vol. I, con 7,777 ejemplos de un archivo que en aquel momento contenía miles de imágenes procedentes de libros antiguos, revistas, catálogos, cajas de cerillas, servilletas de cóctel y envoltorios clásicos. Casi todas esas imágenes habían sido redibujadas para hacerlas más gráficas, unificando así la colección que funcionaba como un archivo fotográfico. Estaba organizado por orden alfabético<sup>42</sup>.

Un archivo de esta naturaleza pero de carácter histórico nacional se encuentra en la Ciudad de México: el Archivo General de la Nación (AGN), dentro de cuyas funciones controla el acervo documental en custodia de la nación, por lo que constantemente está incrementando el patrimonio documental histórico, preserva estos documentos y brinda acceso a investigadores que permitan la construcción de la historia. El AGN cuenta con acervos gráficos (ilustraciones, cartografía, colecciones fotográficas, documentos audiovisuales, etc.), biblioteca, hemeroteca, consulta de archivos históricos con datos confidenciales, fondos documentales, entre otros.

Los antecedentes del AGN se encuentran el 27 de marzo de 1790, cuando el segundo conde de Revillagigedo envió al Ministerio de Gracia y Justicia de España el proyecto para crear el Archivo General de la Nueva España. De esa fecha al día de hoy ha ocupado diferentes sedes y ha estado organizado de diversas formas. No es sino hasta 1977 que se determinó que su nueva sede fuera la antigua Penitenciaría de la Ciudad de México, conocida popularmente como Palacio de Lecunberri (o Palacio negro), el cual se remodeló, el AGN ocupa este sitio desde el 27 de agosto de 1982<sup>43</sup>.

Por lo que visitar el AGN no solo es una experiencia interesante a nivel de descubrimientos, según la investigación que se esté desarrollando, sino que también es una experiencia estética, toda vez que la renovación del espacio es arquitectónicamente relevante, además de las historias y misterio que envuelven al lugar después de ser una penitenciaría. Baste decir que las

salas de consulta de material gráfico se encuentran en lo que antes eran las crujías, ahí se guarda el material de consulta en cajas, dentro de las antiguas celdas ubicadas en largos pasillos.

**Para darnos una idea de la dimensión e importancia del AGN, a continuación algunos datos que seguramente el lector hallará de interés:**

En la actualidad el AGN resguarda información histórica que data del siglo XVI hasta nuestros días. Está organizado en más de 740 fondos, secciones y series, y contiene cerca de 375 millones de hojas que en longitud equivalen aproximadamente a 52 km. Los documentos resguardados permiten reconstruir la historia de nuestro país y algunos de ellos, por su importancia histórica a nivel mundial, ya forman parte del registro denominado Memoria del Mundo de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Entre los documentos más importantes que resguarda el Archivo se encuentran: Documentos firmados por Hernán Cortés (siglo XVI). Códice del Marquesado del Valle (siglo XVI). Códice Techialoyan de Cuajimalpa (siglo XVII). Mapas, planos e ilustraciones novohispanos con pictografías indígenas (siglos XVI – XVIII). Fondos virreinales que detallan la organización y funcionamiento de la administración imperial española en la Nueva España (siglos XVI – XIX). Carta autógrafa de Sor Juana Inés de la Cruz (1683), entre otros. [...] El AGN resguarda también mapas, planos, ilustraciones, audios, videos y fotos, entre otras piezas. Cuenta con un acervo fotográfico con cerca de 5 millones de piezas (desde finales del siglo XIX a la fecha) lo que lo convierte en la fototeca más grande del país. [...] A continuación se detallan cifras aproximadas de otros acervos que también tiene bajo su custodia el Archivo: 4,900 mapas de los siglos XVI al XX. 2,500 planos arquitectónicos y urbanos. 150,500 rollos de microfilm. 4,500 piezas de material gráfico. 3,600 piezas de audio. 2,660 piezas de video. 87,000 libros, muchos de ellos antiguos y valiosos. 2,000 títulos de periódicos del siglo XVII al XX. Y 3,000 títulos de revistas<sup>44</sup>.

**Todo lo cual, habla de la importancia de los archivos en pequeña o gran escala, sean llevados a cabo por individuos o instituciones, lo relevante es el hecho de la formación de archivos, y la datación para fines de registro de trabajos personales o como en el caso del AGN, del registro de la historia de toda una nación.**

Una variante de la bitácora son los folders que algunas personas conservan en los escritorios de sus ordenadores, con fotografías o direcciones de páginas de Internet que se van encontrando durante las horas de procrastinación en la red y que resultan de interés para la persona; tal vez en ese momento se desconozca para qué servirán, pero posteriormente son útiles como referencias para proyectos. Otra solución que seguramente es de utilidad en el registro de ideas, es el compartir fotografías o artículos con temas interesantes en páginas creadas ex profeso para determinados proyectos en las redes sociales, como Facebook, Twitter, Instagram, Tumblr, etcétera, sino hay control del tiempo que se pasa en las redes sociales, no son el medio ideal para muchos creadores; se debe mencionar que en ocasiones las redes sociales son “Ladrones de tiempo”, por lo que con algunas excepciones, los artistas que cuentan con un equipo de trabajo permanente en sus estudios, entregan el manejo de sus cuentas a estos equipos para que las actualicen.

Las bitácoras son útiles porque es evidente que la vida se enriquece cuando te percatas que lo que vives no es fugaz, sino que puede permanecer en el tiempo a través de la imagen y la palabra escrita.

### **Entornos social y físico**

Hasta este punto se han abordado las metodologías afines a las artes y al diseño, así como aquellas estrategias que los motivan, no obstante la creación no se ciñe única y exclusivamente al proceso de desarrollo de un proyecto propiamente dicho, sino que hay factores determinantes al momento de la creación que no necesariamente van ligadas al método que se esté empleando; dichos factores son externos al método y por lo regular ya están predeterminados, caso es del entorno social y el entorno físico del creador. El entorno social lo definen las condiciones que ofrece una sociedad, sean económicas, culturales, educativas, políticas, entre otras, todas estas constituyen el tejido sobre del cual se facilitarán o entorpecerán los procesos de creación; esto no necesariamente quiere decir que en entornos adversos no se cree, a veces sucede lo contrario, que dentro de una situación en contra, es posible crear, no obstante no es lo común, veamos por qué...

### **Entorno social**

Es muy difícil que podamos controlar a las condiciones externas de un país; hay evidencias que demuestran que en sociedades económicamente estables, la invención y la generación de ideas se ve favorecida. En México, por ejemplo,

existe un fenómeno que se conoce y se ha nombrado como “fuga de cerebros” (donde innovadores se van del país a donde pueden conseguir recursos para continuar realizando proyectos), hay genios creadores pero las más de las veces se desplazan a entornos más favorecedores.

Actualmente, hay que reconocer que, hablando específicamente del caso mexicano, no están dadas las mejores condiciones para motivar los procesos de creación. En investigación –por ejemplo-, a los profesores investigadores en universidades públicas se les satura de actividades de docencia, extensión, tutoría y además investigación, por lo que se debe tomar el tiempo familiar y de descanso para realizar investigación, de ahí que no es posible con cargas horarias obligadas de actividad docente de quince horas semanales realizar investigación, y si se hace, es a costa del desgaste físico y mental del investigador; hay que decir, que en otras universidades públicas, en España por ejemplo, viven la misma situación, derivada más que nada a crisis económicas y gobiernos corruptos que han generado estas condiciones, que en los últimos años se han ido agravando.

Por otra parte, pero con influencia directa en los procesos de innovación e investigación de un país, el caso de México merece líneas de texto aparte ¿Cuál es la situación en México que hace que la gente salga a otros países a buscar mejores condiciones de vida? Además de la crisis económica, actualmente se vive dentro de un contexto social de violencia en todas sus formas que poco a poco ha ido permeando todas las capas o estratos sociales. Particularmente y de manera grave se vive la muy difícil situación de la Guerra contra el narcotráfico, en la cual, los grupos delincuenciales que asolan al país están ganando.

Los comúnmente llamados ‘narcos’ mantienen en vilo a la población, provocando el abandono de poblaciones completas, como el caso de Ciudad Mier en el estado fronterizo de Tamaulipas, donde los pobladores abandonaron por completo la ciudad ante amenazas de grupos ligados al narcotráfico<sup>45</sup>. Otro problema grave vinculado al narcotráfico y redes de estos delincuentes infiltrados en la policía, es el caso de Ciudad Juárez, Chihuahua, donde la situación para las mujeres es crítica, el fenómeno conocido como “Las muertas de Juárez” es motivo de vergüenza nacional: de enero de 1993 a la fecha, han sido asesinadas más de 400 (algunos hablan de 700) mujeres y mil más permanecen desaparecidas, la mayoría adolescentes, de escasos recursos, sin que hasta el momento se haya encontrado a los culpables<sup>46</sup>. Por otra parte,

el 27 de septiembre de 2014, en Ayotzinapa, Guerrero, una de las peores evidencias de la descomposición del tejido social mexicano: la desaparición a manos de narco-policías (liderados por el propio gobierno municipal) de 43 estudiantes de la Escuela Normal Rural Raúl Isidro Burgos (conocida como Escuela Normal Rural de Ayotzinapa), jóvenes entre 18 y 30 años, que se manifestaban pacíficamente afuera de la casa de la entonces esposa del presidente municipal, para demandar más presupuesto para su escuela, la cual es un internado (escuela y alojamiento), a donde llegan jóvenes sin recursos que desean ser maestros de niños en zonas rurales. Tal situación a todas luces aberrante, ocasionó protestas y manifestaciones masivas en México y en el extranjero. Cabe decir, que la región donde se ubica Ayotzinapa es el centro neurálgico de la producción de la planta conocida como Amapola (*Papaver somniferum*, conocida como adormidera u opio), planta que ha desplazado a la producción y demanda de *Canabis* en precio y cantidad, la cual se exporta a Estados Unidos<sup>47</sup>.

Finalmente y para no abrumar al lector, las “Autodefensas en Michoacán”, que son grupos de ciudadanos de la zona llamada Tierra caliente, en el estado de Michoacán en el centro de la república, que desde el 24 de febrero de 2013 se han levantado en armas en la defensa de sus bienes y sus familias en contra de uno de los cárteles de las drogas<sup>48</sup> que azora la zona y el estado, constituyendo ellos mismos policías comunitarias encargadas del orden social, toda vez que el gobierno en turno se encuentra infiltrado por dichos grupos de narcotraficantes<sup>49</sup>.

Al inicio del apartado se dijo que estas circunstancias de violencia estaban permeando cada vez más todos los estratos sociales. Lo que un ciudadano común antes veía lejano ahora es cada vez más cercano, caso es el de un aumento considerable en la región de robos a transeúntes y casas habitación en el estado de Guanajuato<sup>50</sup>, donde en círculos sociales cercanos se sabe cada vez con más frecuencia de robos.

Desde luego que hacer una declaración, valoración o clasificación de los hechos dentro del entorno social mexicano rebasan los límites de esta investigación, no obstante, todo lo acaecido en México relacionado al narcotráfico es muestra del detritus tóxico de un tejido social corrompido por un valor que privilegia el dinero en detrimento de otros valores, como la obtención de recompensas a base del trabajo digno y la aspiración a una mejor educación, entre otros.

## Entorno físico

El entorno próximo puede ser modificado por el creador y muchas son las acciones que se pueden llevar a cabo para crear un clima propicio para el trabajo creativo. A continuación se listan algunas de estas acciones, recomendadas por especialistas en psicología<sup>51</sup> para mejorar los entornos físicos:

- Recluirse en sitios alejados del ajetreo de la ciudad, cuando sea posible, o crear de ambientes serenos y armoniosos en casa, que proporcionen comodidad, puede ayudar.
- Personalizar el entorno –sea oficina, casa, auto, etcétera– con objetos que reflejen la personalidad. En los viajes, llevar consigo todo aquello necesario para crear un micro entorno familiar es necesario, pues se requiere de objetos simbólicos que ayuden a sentirse seguro para poder continuar. De lo que se trata es de habitar dentro de entornos que reafirmen la individualidad, construir ambientes en los cuales exista un reflejo del que crea, un lugar donde sea posible olvidar el mundo exterior para poder concentrarse en el objetivo trazado y a la vez crear un espacio que inspire a ser creativo más frecuentemente.
- Para alejarse de la “interrupción del flujo creativo” (cuando ya no se pueden generar más ideas), las personas creativas realizan actividades que nada tienen que ver con su área de estudio, tales como: andar en bicicleta, tocar algún instrumento, hacer jardinería, cocinar, leer, nadar (o como diría Manuela Romo, simplemente tomar los periodos de descanso necesarios y naturales en el ser humano), etcétera. Lo importante es realizar actividades alternas agradables, ya que la fase de incubación de las ideas se da mejor si “distraemos” a la mente. Por lo que además de los materiales acostumbrados para trabajar, colocar cerca utensilios de actividades no vinculadas al proyecto, que también se disfrute realizar, es buena idea.
- Autoimposición de un horario cotidiano (casi monástico) que ayude al ritmo del pensamiento creativo. Esto es una regla en las personas que han pasado a la historia por sus aportaciones a la humanidad en el ámbito creativo en arte o ciencia y otras disciplinas<sup>52</sup>, concretando los horarios que realmente ayuden a trabajar y descansar mejor. Es muy fácil que al enfrascarse en un proyecto pasándose exagere y se

pase al otro extremo de una actividad de flujo, y esto es, que se trabaje tanto en el proyecto que se llegue al agotamiento extremo (mental y físico), o que esta actitud ante el trabajo se vuelva adictiva, lo que los norteamericanos llaman características de una persona workoholic o adicta al trabajo. Tan necesario como el trabajo, es el descanso.

- Relacionarse con personas interesantes y agradables, aquellas que de preferencia nutran e indirectamente alimenten la capacidad creadora; mantener una buena conversación es un arte que se está perdiendo, y también puede ser fuente indiscutible de disfrute o una actividad de flujo.

Es muy importante recordar que –como se ha señalado hasta este punto–, la creación es un fenómeno complejo, multifactorial. Actualmente se siguen estudiando las operaciones creadoras a través del análisis de los procesos cognitivos, por lo que la aplicación en el trabajo cotidiano de ciertos factores que puedan coadyuvar a la generación de ideas, ayudará a mejorar el número y validez de las mismas. No obstante, el que un individuo sea altamente creativo, no dependerá, únicamente, y en esencia, de los factores antes mencionados: dependerá, además, de toda una serie de condiciones favorables que han sido otorgadas desde la infancia, aunado a una gran cantidad de conocimiento específico del campo en el cual se esté desarrollando y la predisposición a tal campo. Es fundamental también, la personalidad del creador que de acuerdo a R. Sternberg parte de estas características de la personalidad creativa son: la perseverancia ante los obstáculos, la voluntad de asumir riesgos, la voluntad de crecer, la tolerancia de la ambigüedad y la apertura a la experiencia<sup>53</sup>. Por lo que, en la creación no intervienen factores aislados, es un fenómeno integral.

Para finalizar, se inició esta investigación sobre los métodos para la producción creativa en arte y diseño con una idea acerca de cómo se podía desarrollar la creatividad, pero al continuar estudiando sobre el tema, se descubrieron otras aproximaciones que modificaron los preceptos al respecto. Una de estas ideas es la reflexión que hace Maslow acerca del origen de la creatividad, el cual considera es multifactorial, por lo que se podría suponer la existencia de factores que contribuyen en algo al proceso de ideación. Otra aproximación muy interesante a la creatividad es la que hace José Antonio Marina, cuando asocia inteligencia, ingenio y libertad como los factores indisolubles en un individuo creativo, además de la inclusión de la memoria como ingrediente esencial. Y la visión de Mihaly Csikszentmihalyi,

autor que considero ha sido guía en todo este tejido de informaciones y contenidos encontrados durante la realización de esta investigación, su idea acerca de que la creatividad es indispensable para una vida plena la considero esencial, sobre todo en estos tiempos de desencanto social, donde la creación puede hacer la diferencia entre un mundo estancado y decadente –como en el que en muchos aspectos se vive–, o un mundo en el que todos tengan una oportunidad para continuar desde una nueva y mejor perspectiva.

## Índice de citas

<sup>1</sup> "Ciencia del método. f. Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal". Diccionario de la Real Academia Española, [www.rae.es](http://www.rae.es). Consulta: 22 de abril de 2014.

<sup>2</sup> Giroux, S. y Tremblay, G. (2004) Metodología de las ciencias humanas (1a. Ed., en español). México: Fondo de Cultura Económica, p. 270.

<sup>3</sup> Esteve de Quesada, A. (2001) Creación y proyecto, el método en diseño y otras artes (1a. Ed.). Valencia: Institució Alfons el Magnani Diputació de València, p. 107.

<sup>4</sup> Jones, C. (1985) Diseñar el diseño (1a. Ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, p. 6. Citado en Esteve de Quesada, A. (2001) Creación y proyecto, el método en diseño y otras artes (1a. Ed.). Valencia: Institució Alfons el Magnani Diputació de València, p. 111.

<sup>5</sup> Luis Rodríguez Morales, tiene estudios en diseño industrial en la Universidad Latinoamericana (México), Especialidad en desarrollo de productos (AIVE Holanda), Maestría en Diseño Industrial (Birmingham, Inglaterra), Doctorado en Teoría del Diseño (UNAM). Es autor de más de cincuenta artículos en revistas nacionales y extranjeras. Libros publicados: Para una teoría del diseño (1988), El diseño Pre-Industrial (1992) y El tiempo del Diseño (2000).

<sup>6</sup> Rodríguez, L. (2010) Diseño estrategia y táctica (1a. Ed.). México: Siglo XXI editores, p.p. 24-25.

<sup>7</sup> Bunge, M. (1975) Teoría y realidad (3a. Ed.). Barcelona: Ariel. Citado en Esteve de Quesada, A. (2001) Creación y proyecto, el método en diseño y otras artes (1a. Ed.). Valencia: Institució Alfons el Magnani Diputació de València, p. 101.

<sup>8</sup> Vilchis, L. C. (2002) Metodología del diseño, fundamentos teóricos (3a. Ed.). México: Editorial Claves Latinoamericanas, p.41. Luz del Carmen Vilchis es Doctora Summa Cum Laude en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia. Maestra en Comunicación y Diseño Gráfico, Medalla Gabino Barreda UNAM. Profesora en la UNAM, entre otras. Es autora de los libros: Metodología del Diseño y Diseño: Universo de conocimiento, entre otros, además de diversos artículos.

<sup>9</sup> Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010) Metodología de la investigación (5a. Ed.). México: McGrawHill Educación, p. 4.

<sup>10</sup> En libretas, diarios, manifiestos, archivos dentro de sus ordenadores, etcétera.

<sup>11</sup> Munari, B. (2004) ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual (10a. Ed.). Barcelona: Gustavo Gili, p. 18.

<sup>12</sup> *Ibidem*, p. 52.

<sup>13</sup> *Ibidem*, p.p. 37-92.

<sup>14</sup> Albert Esteve de Quesada. Op. cit., p. 43.

<sup>15</sup> *Ibidem*, p. 31.

<sup>16</sup> *Ibidem*, p. 109.

<sup>17</sup> *Ibidem*, p. 110.

<sup>18</sup> "La tratadística griega es la más antigua de la que se tiene referencia (560 -550 A.C.) Según Vitruvio los autores de los templos de Hera en Samos y el de Artemisa en Efeso, dejaron un tratado sobre la construcción de ambos [los cuales hacían referencia] a cuestiones técnicas, ingenieriles, de transporte y elevación del material, de la talla en piedra..." Arte Clásico, <http://www.arteclassico.es/2008/01/la-tratadistica-profesional-en-grecia.html>. Consulta: 22 de abril de 2014.

<sup>19</sup> Albert Esteve de Quesada. Op. cit., p. 111.

<sup>20</sup> *Ibidem*, p. 112.

<sup>21</sup> *Ibidem*, p. 114.

<sup>22</sup> *Ibidem*, p. 115.

<sup>23</sup> *Ibidem*, p. 116.

<sup>24</sup> *Ibidem*, p. 116.

<sup>25</sup> *Ibidem*.

<sup>26</sup> Montalvo, B. (2003). La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia. Tesis Doctoral, Universidad Politécnica de Valencia. Directora: Dra. M<sup>a</sup> José Martínez de Pisón Ramón, p. 353.

<sup>27</sup> *Ibidem*, p. 309.

<sup>28</sup> Deleuze, G. Guattari, F. (2009). Rizoma. (1a. Ed.). México: Fontamara, p. 12.

<sup>29</sup> Blanca Montalvo . Op. cit., p.p. 354-356.

<sup>30</sup> *Ibidem*, p. 356.

<sup>31</sup> Los Mapas Mentales fueron creados por Tony Buzan, por lo que son una marca registrada de este autor. Para más información ver: Buzan, T. (1996). El libro de los mapas mentales, cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente (1a. Ed.). Barcelona, España: Urano.

<sup>32</sup> Nuere, S., (2000) ¿Qué es la cartografía mental?, Documento en PDF disponible en:

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/download/ARIS0000110229A/5928>. Consulta: 27 de abril de 2014.

<sup>33</sup> Premio Nóbel en Psicología y Medicina en 1981.

<sup>34</sup> Buzan, Tony, op. cit., p.p. 41-56.

<sup>35</sup> *Ibidem*, p. 42.

<sup>36</sup> La revista El Universo, <http://www.larevista.ec/orientacion/psicologia/vencer-la-tartamudez>. Artículo: Vencer la tartamudez. Consulta: 27 de abril de 2014.

<sup>37</sup> En psicología es la sensación subjetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente. Diccionario Larousse, 2003.

<sup>38</sup> Buzan, Tony, op. cit., p. 113.

<sup>39</sup> Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM). Apuntes del Diplomado Competencias Educativas para el Siglo XXI, Módulo 4 Enseñar a aprender a aprender. Monterrey, Nuevo León, México, 2006.

<sup>40</sup> *Ibidem*.

<sup>41</sup> Mihaly Csikszentmihalyi (1996), op. cit.

<sup>42</sup> Poynor, R. (2003). No más normas diseño gráfico posmoderno (1a. Ed.). Barcelona, España: Gustavo Gili, p.p. 87-88.

<sup>43</sup> Archivo General de la nación. <http://www.agn.gob.mx/menuprincipal/quienesomos/hist.html>. Consulta: 27 de abril de 2014.

<sup>44</sup> Informe anual del Archivo General de la Nación correspondiente al ejercicio 2012. Tercera edición, México, 2013. Disponible en archivo PDF en: <http://www.agn.gob.mx/menuprincipal/quienesomos/informesagn/informesagn.html>. Consulta: 27 de abril de 2014.

<sup>45</sup> Periódico La Jornada. <http://www.jornada.unam.mx/2010/11/11/index.php?section=politica&article=005n1pol>, Artículo: Amenazas de muerte de zetas, hacen de Mier pueblo Fantasma. Consulta: año 2013 y 24 de abril de 2014.

<sup>46</sup> Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=sq-pvsPO8PM>, Video: Silencio en Juárez. Y Mujeres de Juárez.org, <http://www.mujeresdejuarez.org/>. Consulta: 27 de abril de 2014.

<sup>47</sup> Periódico El Universal. <http://www.eluniversalmas.com.mx/columnas/2014/10/109430.php>. El negocio detrás de Iguala, por Héctor Mauleón, 23 de octubre de 2014. Consulta: 1 de enero de 2015.

<sup>48</sup> La familia michoacana, actualmente de forma grotesca auto llamados Caballeros templarios, uno de los cárteles de las drogas más violentos.

<sup>49</sup> Periódico El Universal, <http://www.eluniversal.com.mx/nacion-mexico/2014/pgr-detiene-a-jesus-reyna-ve-lazos-con-templarios-1001062.html>. Artículo: PGR detiene a Jesús Reyna ve lazos con Templarios. Periódico El País, [http://internacional.elpais.com/internacional/2014/02/24/actualidad/1393207188\\_228571.html](http://internacional.elpais.com/internacional/2014/02/24/actualidad/1393207188_228571.html), Artículo: Michoacán: un año con alzados pero uno más sin paz. Recomiendo el artículo del escritor Enrique Krauze: Historias de Tierra Caliente, Periódico El País: [http://elpais.com/elpais/2014/02/10/opinion/1392050080\\_576624.html](http://elpais.com/elpais/2014/02/10/opinion/1392050080_576624.html). Artículo: El plante del médico que dijo no al narcotráfico, [http://internacional.elpais.com/internacional/2014/01/14/actualidad/1389712043\\_775332.html](http://internacional.elpais.com/internacional/2014/01/14/actualidad/1389712043_775332.html). Consultas: año 2013 y 27 de abril de 2014.

<sup>50</sup> Zona Franca, <http://zonafranca.mx/incrementan-dramaticamente-los-robos-a-comercio-y-a-casa-habitacion-en-leon/>. Artículo: Incrementan dramáticamente los robos a comercio y casa-habitación en León. Consulta: 4 de julio 2013.

<sup>51</sup> Csikszentmihalyi, M. (1996). Creatividad, el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención (1a. Ed.). Barcelona, España: Paidós, p.p. 157-178.

<sup>52</sup> Recomiendo al lector el libro de Howard Gardner, *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*, Barcelona, Paidós, 1995.

<sup>53</sup> Sternberg, R., Lubart, T. (1977) *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío de masas* (1a. Ed.). Barcelona: Paidós, p.p. 220-244. Cita original en Albert Esteve de Quesada. Op. cit., p. 53.



## **VII. La necesidad de la Investigación integral como método de exploración de la historia de los objetos de diseño**

M.D.M. Iris Acero Padilla  
Universidad Autónoma de Aguascalientes

### **Presentación**

La presente investigación está en desarrollo, busca hacer una reflexión sobre la importancia de documentar la experiencia del usuario con el objeto. La investigación parte de la premisa que es el usuario quien avala los productos de diseño y hace que permanezcan vigentes en el tiempo. Su experiencia práctica, estética y simbólica con el objeto, es importante para dar reconocimiento a los productos que han logrado mejorar la calidad de vida de la humanidad.

Por lo tanto resulta necesario para el registro del valor del diseño, para dar pertinencia y validez a esta actividad proyectiva que es el Diseño, reconstruir la historia de los objetos a través de una nueva metodología que incluya la experiencia del usuario en la vida cotidiana, ya que no siempre la evolución y la novedad han contribuido a la mejora de nuestra sociedad.

La metodología de investigación se centra en el objeto a estudiar, constituyéndose para su análisis en “objeto teórico” Bernatene (2014), partiendo sobre la base de cronologías y conceptualizaciones culturales se contemplan factores técnicos, tecnológicos, sociales, económicos, etc. Si bien es cierto que no se retoman todas las perspectivas a la vez, la presente investigación busca proponer una nueva metodología que tome distancia respecto a visiones historicistas o evolucionistas y que integre la experiencia del usuario con el objeto producido en la construcción de antecedentes del Diseño.

Conocer la cultura material del hombre, nos brinda la oportunidad de comprender nuestro pasado, entender el presente y construir el futuro. El estudio del pasado y de los objetos diseñados por otras civilizaciones, nos brindan conocimientos sobre la evolución de la humanidad y su cultura, y han servido en numerosas ocasiones de inspiración al Diseño. La investigación en objetos de diseño nos ayuda a comprender la manera en que funcionan como parte del mundo social, generando y ampliando nuestros conocimientos sobre el Diseño como disciplina. Un conocimiento más rico y profundo de la historia de los objetos de diseño, puede colaborar en la reflexión y mejora de los actuales procesos de diseño.

## Introducción

Conocer la cultura material del hombre, nos brinda la oportunidad de comprender nuestro pasado, entender el presente y construir el futuro. El estudio del pasado y de los objetos diseñados por otras civilizaciones, nos brinda conocimientos sobre la evolución de la humanidad y su cultura.

También, la investigación de productos de diseño nos ayuda a comprender la manera en que funcionan como parte del mundo social, generando y ampliando nuestros conocimientos sobre el Diseño como disciplina. Un conocimiento más rico y profundo de la historia de los objetos de diseño, puede colaborar en la reflexión y mejora de los actuales procesos de diseño así como en la culminación de productos más valiosos, que contribuyan a mejorar la calidad de vida de la sociedad.

La historia, nos explica Margolín (2002), puede intervenir como un “instrumento de liberación humana al ofrecernos un punto de vista estratégico fuera de los valores imperantes de la sociedad”. Margolín en las políticas de lo artificial, señala que la relación de los usuarios con los objetos no ha sido suficientemente investigada y que se requieren más datos sobre las consecuencias personales y sociales del desarrollo de productos.

Es importante retomar las cualidades formales, funcionales y simbólicas del objeto, así como estudios sobre la experiencia del usuario con los objetos de diseño, que puedan arrojarlos datos sobre productos más accesibles, rentables y valiosos socialmente.

El presentar una postura que solo retome el contexto proyectual del objeto es muy ingenuo, porque solo se presenta una visión parcial o fragmentada del objeto. Los productos, tienen una continua resignificación en los variados contextos culturales e históricos donde se insertan, es por esto que se requiere conocer cómo fue su apropiación y aceptación.

La investigación integral como método de exploración de la historia de los objetos de diseño, forma parte de una propuesta que busca completar esta visión parcial que se tiene en la actualidad de los objetos que son valorizados por sus aportaciones estéticas, artísticas o funcionales y no por trascender como parte de la cultura material al ser objetos que cumplieron favorablemente las expectativas de los usuarios.

### Los objetos artificiales

Podemos encontrar una extensa existencia de objetos producidos por el hombre que son conocidos bajo la denominación de objetos artificiales. Estos productos se añaden a la naturaleza como parte de nuestra cultura material. Vivimos rodeados de objetos en constante evolución y expansión, nuestra vida cotidiana ya no podríamos entenderla sin el acompañamiento de estos objetos artificiales que se añan a los objetos naturales estableciéndose una interesante simbiosis.

Dentro de la denominación de productos artificiales entran transformaciones de energía, sonidos creados por el hombre, etc. Para este trabajo es de especial interés los objetos artificiales sólidos que tienen ciertas dimensiones, formas, colores y texturas. Israel Katzman (1999) reúne cinco cambios físicos que nos generan esta transformación:

- A) Selección, reubicación, reunión de objetos naturales en sus formas originales.
- B) Cambio por sustracción en la forma de un objeto natural.
- C) Transformación tanto de su construcción físico – química de la materia natural como de su forma. Materiales transformados por el hombre: minerales, vegetales y animales.

D) Ordenamiento de componentes para facilitar movimientos, transferencias de energía, gradaciones.

E) Combinación de los procesos anteriores.

El diseño retoma estos cinco cambios físicos para generar los productos que forman parte de nuestra cultura material, siendo la naturaleza, el origen de toda la materia prima. Las propiedades del mundo artificial están enlazadas a las leyes naturales que afectan a los objetos desde adentro y las leyes de la naturaleza del entorno.

Dentro de las características de las ciencias de lo artificial, Herbert A. Simon (2006) señala cuatro rasgos:

- Las cosas artificiales son sintetizadas por los seres humanos, a veces sin el pleno conocimiento de lo que será el resultado.
- Pueden imitar a la naturaleza pero parecen de uno o más aspectos de la realidad natural.
- Son caracterizadas en términos de sus metas, funciones y capacidad de adaptación.
- Son abordadas con términos prescriptivos y descriptivos.

Tanto el Diseño como las Ingenierías producen objetos artificiales o “sintéticos” con una serie de propiedades deseadas: como deben ser, para alcanzar las metas u objetivos, para funcionar, muy afín (ought to be, to attain goals, to function, closely akin) (Simon, H. 2006).

El objeto se ha convertido en un elemento esencial de nuestro entorno, el hombre preocupado por asignarle a los objetos artificiales una serie de propiedades deseadas, establece en el proceso proyectual ciertas metas y objetivos para que los objetos funcionen como “idealmente debiera ser”. Las ciencias naturales tienen por objetivo el estudio de la naturaleza, retomando los aspectos físicos del mundo a través del método experimental. En las ciencias de lo artificial, las entidades con las que se tratan son artificiales o “human – made”, asimismo se resuelven problemas concretos y los resultados que se obtienen son tangibles (González, W. 2007).

A través de un extenso trabajo, se ha realizado una clasificación de objetos naturales, mientras que en las ciencias de lo artificial ha sido difícil la catalogación o clasificación de los objetos hechos por el hombre. Su constante evolución y expansión hace que productos que eran catalogados de una manera, hoy en día ya sean parte de otro sistema o clasificación (Katzman, I. 1999). Todo esto en parte a la construcción de visiones historicistas, eurocéntricas o evolucionistas que han imperado a partir de la globalización de la modernidad (Bernatene, M. 2014) y su posterior deconstrucción.

Un punto muy importante es que el mundo artificial es evaluado mediante la contrastación empírica (observación y experimentación), podemos decir que los productos artificiales (objetos, procedimientos y soluciones) surgen a través del diseño humano y son probados, aceptados o descartados por humanos.

Los objetos, fruto de un diseño humano, son parte de una sociedad que les atribuye un valor. Este valor va a ir relacionado a una apropiada selección de medios para su producción y a la adaptación a los fines y metas propuestas.

Tradicionalmente las ciencias de lo artificial buscan conocer y resolver problemas concretos, más que estudiar lo existente, dando mayor peso al proceso de síntesis que al de análisis. Los también llamados objetos sintéticos, son concebidos prospectivamente para poseer una serie de propiedades deseadas, y se requiere una adecuada articulación entre varios elementos buscando generar algo nuevo.

Es aquí donde encontramos una de las cuestiones que se busca abordar en este trabajo, el diseño es visto principalmente como una actividad proyectual que busca resolver problemas y generar soluciones como lo vemos en la definición Diseño generada por International Council of Societies of Industrial Design (ICSID):

El Diseño es una actividad creativa cuyo propósito es establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios en su ciclo completo de vida. Por lo tanto, el Diseño es el factor principal de la humanización innovadora de las tecnologías y el factor crítico del intercambio cultural y económico. (ICSID)

Esta definición que se aplica a las diversas variantes o áreas del diseño es bastante completa, pero contribuye a la idea del diseñador como proyectista y creador y no como un estudioso de la cultura material generada por el propio Diseño.

Asimismo, es generalizada la idea de un diseño en constante búsqueda de la novedad, creación e innovación. Un diseño que intenta reinventarse, muchas veces transgrediendo parte de nuestra cultura material, inspirándose en nuestro pasado o bien en la naturaleza.

A pesar de que la tradición nos lleve a incrementar el peso en las actividades de síntesis, debemos ser conscientes que el estudio de nuestra cultura material nos permitirá un mejor autoconocimiento y por ende generar productos más afines, funcionales y que cumplan con nuestras expectativas.

Es de suma importancia el trabajo interdisciplinario para documentar la importancia de la cultura material, su estudio y análisis muchas veces es retomada por otras disciplinas como la historia, antropología, sociología entre otras, pero se requiere esa visión desde el diseño para encausar el conocimiento al propio diseño.

El diseño favorece situaciones a partir de las cuales los individuos construyen sus experiencias, los objetos artificiales nos apoyan a lograr ciertas tareas y objetivos, por lo que el diseño es considerado un vehículo que revela las motivaciones humanas para darle forma a este mundo.

Tanto Victor Margolin como Jean Baudrillard ven la importancia de reconocer las relaciones que se establecen entre los objetos y las personas que interactúan con ellos. Margolín (2005) habla de establecer una conexión entre los productos y la experiencia personal de los usuarios para actuar con mayor conciencia dentro del entorno de los productos y mejorar la calidad de vida de la sociedad. En el libro *El sistema de los objetos* Baudrillard (1969) se pregunta:

¿Cómo son vividos los objetos, a qué otras necesidades aparte de las funcionales, dan satisfacción, cuáles son las estructuras mentales que se traslapan con las estructuras funcionales y las contradicen, en que sistema cultural infra o transcultural se funda su cotidianidad vivida, cómo las personas entran en relación con ellos y las conductas y relaciones humanas que resultan de ello? (p. 2)

El diseño no termina con la producción de un producto artificial, el diseño continúa a través del ciclo de vida de ese producto, donde ese diseño puede ser desechado, reutilizado, transformado, resignificado, etc. El éxito del producto diseñado no puede seguir siendo medido a través de su éxito comercial, la experiencia que se genera en la interacción de un producto con un usuario puede trascender en el tiempo ya sea por sus aportes estéticos, funcionales o simbólicos.

El estudio de la cultura material es de suma importancia para el diseño, el entendimiento de cómo fueron recibidos los productos diseñados en el contexto en el que se interrelacionaron con el usuario es muy importante para vincular el bienestar y satisfacción humana con la presencia o ausencia de ciertos productos.

### Valoración y apropiación del diseño

Una de las principales aportaciones del pedagogo y filósofo John Dewey es el concepto de experiencia, brindada con la interacción de un elemento activo y otro pasivo. La mera interacción no constituye un aprendizaje a menos que esté conscientemente conexcionada, debe contener un sentido. También afirma que la experiencia está influida por el medio, no se encuentra aislada, ni tampoco es algo exclusivo del cuerpo y de la mente del individuo, vivimos en un mundo social, con cosas y conocimientos que se transmiten de generaciones pasadas.

Nos relacionamos con las personas y con las cosas que se encuentran en el medio o entorno para crear experiencias. La interacción es la relación entre el individuo y el medio y la experiencia es el resultado de la interacción entre el individuo y el medio.



Fig. 1. Elaboración propia con base en el ensayo La experiencia de los productos. (Margolín, 2005).

La relación entre el individuo y el medio se compone de condiciones objetivas e internas. Las condiciones objetivas que se encuentran en el medio, condiciones internas están dentro del individuo.

Vivimos en una serie de situaciones que Dewey nombra “interjuego”, esto significa que constantemente estamos en una situación o estamos relacionándonos con el medio (productos artificiales).



Fig. 2. Elaboración propia con base en el ensayo La experiencia de los productos. (Margolín, 2005).

Cada persona dará un significado a su interacción con el producto, la experiencia que surja, se produce en la conciencia individual por lo que no habrá dos personas con las mismas experiencias. Margolín afirma que la experiencia puede volverse más rica y profunda cuanto mayor sea el grado de conciencia y comprensión que tengamos del pasado.

La experiencia es la interacción humana con los productos materiales o inmateriales y se presenta de manera operativa que implica el uso de los productos en nuestras actividades y de manera reflexiva que es la manera como nos sentimos acerca del producto.

La dimensión operativa es más fácil de identificar y de valorar que la dimensión reflexiva nos comenta Margolín, ya que puede ser medida con los mismos criterios, mientras que en la dimensión reflexiva es medida en distintos grados para cada persona o usuario ya que nos podemos concentrar en su valor operativo, cualidades poéticas o en su significación social.

La interacción humana con los productos materiales o inmateriales tienen dos dimensiones: una operativa (modo que usamos los productos para nuestras actividades) y una reflexiva (cómo pensamos o sentimos acerca de un producto

y al significado que le damos. Se debe prestar atención a las condiciones (dadas por las personas o por las cosas) que dan a cada experiencia un significado valioso como nos sugiere Mihaly Csikszentmihalyi y eugene Rochberg-Halton en el significado de las cosas.

Las experiencias pueden ser negativas y aumentar el estrés y frustraciones del usuario o pueden contribuir a una experiencia plena al ser positivas, aquí es donde encontramos que la experiencia entra como satisfacción. La relación que existe entre los usuarios y los productos debe ser entendida por los diseñadores y por los historiadores.

Gillo Dofles nos comenta que existe una “sacralización supersticiosa” de determinados objetos por razones afectivas o por coleccionismo ancestral, que confiere a los objetos un poder específico dado por tradiciones y ceremonias consagradas por el uso.

Es importante estudiar los atributos tangibles e intangibles que el consumidor determina a un producto para satisfacer sus necesidades.

### **La historia de los objetos del diseño**

La historia está definida como el estudio del pasado, incluye el pasado del hombre, de hechos, acciones y objetos creados por él. El historiador está obligado a conocer la vida para poder interpretar los hechos del pasado, debiendo comprender el contexto en el que se desarrollan.

Para conocerla la vida, la historia se apoya sobre el conjunto de las ciencias del hombre como la antropología, economía, sociología, demografía, psicología, etc. El objeto de estudio, determinará el campo de conocimiento humano o las disciplinas que nos ayudarán en este estudio del pasado. Pero primero es importante conocer algunas de las acepciones o usos de la palabra historia. Dentro de las definiciones de historia del diccionario ideológico de la lengua española (Casares, 1982, 450) encontramos:

1. Narración verdadera y ordenada de los acontecimientos pasados y cosas memorables.
2. Exposición ordenada cronológicamente de los hechos, doctrinas, que tiene relación con cualquier doctrina o arte.

3. Conjunto de sucesos referidos por historiadores.
4. Obra histórica compuesta por un escritor.
5. Fig. Narración de cualquier aventura o suceso.

La historia de los objetos de diseño, en ocasiones es presentada como una serie cronológica, sin el análisis y la interpretación por parte del historiador. Una parte importante en el análisis de estos objetos es la interacción que tuvieron con los usuarios en el lugar y tiempo en que se insertaron. Las dimensiones funcionales, estéticas y simbólicas del objeto, deberán ser analizadas no solamente desde la perspectiva proyectual como es comúnmente estudiada, sino observando cómo estas dimensiones fueron importantes para crear una experiencia.

La documentación de bibliotecas y archivos son las fuentes primarias para la historia, en la historia del diseño, es muy importante retomar y analizar los objetos de diseño en exposiciones simbólicas, comerciales, documentales y estéticas que tienen la finalidad de difundir y comunicar al público el contenido de los saberes del objeto o de una colección. Los objetos de diseño del pasado, han sido exhibidos en varios espacios dependiendo de sus características: en museos de arte los objetos con mayor relevancia artística y social; en museos de historia y cultura general los objetos simples de uso cotidiano, bienes de uso, productos funcionales como equipamiento hogareño, transporte, herramientas de trabajo, bienes de capital como instrumentos, dispositivos industriales, de medición científica, educativo, etc.

El museo del objeto (MODO) de la ciudad de México, ofrece una revisión histórica de México a través de los objetos desde inicios del siglo XIX. El acervo está compuesto por objetos de diseño, documentos históricos, publicidad, fotografías, propaganda, envases, etc. que en su conjunto, nos apoya a dar una lectura más completa, ya que podemos analizar varios objetos desde una recreación del contexto donde fueron insertados. Es importante contar con estos acervos que documenten la evolución del diseño, mostrando un amplio panorama de la vida cotidiana, así como el fenómeno del diseño y su influencia en la vida de la sociedad.

María del Rosario Bernatene (2014) en su texto “Historiografía del Diseño”, sugiere una metodología centrada en la obra, la cual se constituye como objeto teórico que aporta un saber histórico, formando parte del patrimonio, constituyendo lugares de memoria o como metodología para sistematizar la etapa de recopilación y análisis de antecedentes en el proceso proyectual.

De la misma forma, en el tiempo interno de los objetos, Bernatene (1996) nos plantea la necesidad de una periodización interna a la disciplina del diseño con una perspectiva abarcadora, ya que para abordar la producción de objetos de diseño se establecen periodizaciones en campos como la historia en general, la filosofía, la arquitectura, la producción artística así como la ciencia y técnica; siendo que el diseño requiere un ámbito de significación múltiple. El tratar de que el diseño entre solo en una periodización o clasificación como la producción artística o la ciencia y técnica no sería adecuado.

A mi parecer, Bernatene (1996, p. 4) hace una contribución muy importante al proponer una “periodización de los objetos de diseño que incluya una correspondencia entre el tiempo interno de los objetos y el espíritu de la época”. A su vez sugiere observar como los objetos nos han dado placer, utilidad o alivio espiritual para entender si han cumplido todos los requerimientos.

### **Investigación integral como método de exploración de la historia de los objetos de diseño**

Muchas veces nos hemos preguntado, ¿qué productos se materializaron, cómo evolucionaron a la par de la sociedad, cómo fueron capaces de resolver con eficiencia los problemas prácticos? Como ya se había mencionado con anterioridad, vivimos en un complejo sistema de objetos ocupado de productos probados que han perdurado en el tiempo y vemos como muchos otros se han quedado en el camino.

Los objetos han funcionado como indicadores de la calidad que nos hablan del impacto social que se puede llegar a tener en los usuarios. Es por esto que se propone analizar sobre el papel que desempeñan los objetos artificiales en un contexto determinado, así como su quehacer social y su relación con el ser humano, para aumentar nuestro conocimiento de cómo hacer mejores productos, además de mejorar nuestra comprensión de su funcionamiento como parte del mundo social.

Cada ser humano, tiene diversas motivaciones para adquirir y utilizar los productos (Margolín, 2005). En los procesos de apropiación, el diseño nos permite disfrutar la ciencia a través de la tecnología, en los procesos de valoración, el valor es determinado por la relación del sujeto con el objeto,

no por el propio objeto. La medida del valor de una experiencia se halla en la percepción de las relaciones o continuidades que conduce. Se da el conocimiento en el grado en que se acumula o se suma a algo o tiene sentido.

No vivimos en un mundo establecido y acabado sino en un mundo que en constante evolución. El aprendizaje se inserta en un proceso de reconstrucción de la experiencia: la experiencia es el punto de partida como el de llegada en el aprendizaje.

## Conclusiones

La experiencia humana y el análisis de factores como vida cotidiana son determinantes para entender la aceptación de los objetos y la apropiación de los mismos. Es por esto que debe existir una plena conciencia de cómo los productos son producidos, distribuidos y consumidos, de cómo el ser humano usa dichos productos dentro de una comunidad, así podremos medir el éxito de un producto que es fuertemente acogido.

La comprensión del diseño como parte del mundo social y de nuestra cultura material es importante para mejorar el entendimiento de la dinámica y las aspiraciones de la sociedad humana. Es importante reconocer el papel del diseño aportando identidad y pertenencia, generando significados valiosos y contribuyendo a una experiencia plena en el uso y consumo de productos de diseño.

Uno de los grandes aportes de la época postmoderna es la reformulación, combinación y resignificación de muchos conceptos, se vuelve fundamental una visión incluyente, integral, sin sesgos, ni absurdas especificidades. Validación de múltiples y variados recursos de argumentación.

## Bibliografía

- Aquiles, G. & Samar, L. (2007). El diseño industrial en la historia. Argentina: Ediciones tec.
- Ariza Verónica (2013). La investigación basada en la práctica: una nueva perspectiva para la enseñanza del diseño. URL: <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num7/art16/>, [Consulta: 02 Septiembre 2015].
- Ariza Verónica (2012). La investigación en diseño una visión desde los posgrados en México, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Baudrillard, J. (1984). El sistema de los objetos. México: Siglo Veintiuno.
- Bernatene, M. (2014) Historiografía del diseño Universidad de Palermo UR, URL: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/images/trabajos/12734\\_51054.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/images/trabajos/12734_51054.pdf), [Consulta: 24 Abril 2015]
- Bernatene, M. (1996). El tiempo interno de los objetos, Problemas teóricos en la organización de la narración histórica del diseño de objetos (parte 1). Disponible en URL: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/18556> [consulta 22 de Julio de 2015].
- Carrillo, P. (2015). La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales, <http://www.redalyc.org/pdf/140/14032722011.pdf> [consulta 10 de Septiembre de 2015].
- Casares, J. (1982) Diccionario ideológico de la lengua española, desde la idea a la palabra.; desde la palabra a la idea, Barcelona: Gustavo Gili.
- González, W. (2007). Las ciencias del diseño: Racionalidad limitada, predicción y prescripción. España: Netbiblo.
- Herbert, S. (2006). Las ciencias de lo artificial. España: Comares.
- ICSID. El ICSID y el esfuerzo por la definición del Diseño Industrial Disponible en URL: <http://www.xn--diseadorindustrial-q0b.es/index.php/queeseldiseno/04-el-icsid-y-el-diseno-industrial/> [consulta 12 Septiembre de 2015]
- Katzman, I. (1999). Cultura, diseño y arquitectura, tomo 1, México: Consejo Nacional para la cultura y las artes.
- Margolin V. (2005). Las políticas de lo artificial, ensayos y estudios sobre diseño. México: Editorial Designio.



## VIII. La concepción de la belleza desde las ciencias cognitivas

MDG. Margarita Romero González  
Universidad de Guanajuato

Gazzaniga considera que quizás la cualidad estética de las cosas sea mucho más importante de lo que creemos para nuestra sensibilidad y plantea el lugar común: 'la belleza está en los ojos (o en los oídos) del observador' (Gazzaniga, 2008, P. 218) y es que podemos mirar un cuadro, escuchar una pieza de ópera o contemplar un espectáculo de danza, poesía, etc., y 'entender' inconscientemente cuánto tiempo y esfuerzo se ha invertido en la producción o la mucha o poca práctica e instrucción que se ha requerido y apreciarlo, pero eso no necesariamente implica que nos guste o no, pero también sabemos al instante cuando algo nos gusta o no nos gusta 'nos toca las fibras' o no lo hace; por otro lado, en este aspecto parece no existir consenso alguno, lo que para alguien puede ser un cuadro maravilloso y extraordinario, para alguien más es algo perfecto para el bote de basura. Sin embargo podríamos decir que sí existe consenso sobre algunos aspectos en este rubro por ejemplo maravillarse ante un espectáculo natural como una noche estrellada o el ruido del agua correr en el bosque y el trinar de los pájaros, no parece que haya alguien que no este de acuerdo con esto.

De acuerdo con Steven Pinker, "la psicología de la belleza tiene que ver también con la psicología del estatus, en donde las 'rarezas estéticas' tienen explicación debido a que el vulgo tiende a imitar las exhibiciones de consumo, ocio y mal gusto desenfrenados de una élite que empuja a los nuevos miembros de ésta a la búsqueda de exhibiciones nuevas e inimitables" (Pinker, 1997, p.195). Añade también que, siguiendo en esta psicología del estatus se dividen los aspectos artísticos de los estéticos. Los platos de tu cocina pueden tener para ti el mismo valor estético que una pintura por lo que la estética

entonces tendría poco que ver con el valor monetario del arte, pero en el mundo del Arte, sin embargo una obra puede ser bella, pero si es una copia entonces carece de valor. Al parecer nuestras elecciones en arte, preferencias personales y conocimientos sobre actividades de ocio son utilizados por los demás para juzgar tu carácter y tu pertenencia o no a cierta élite. De acuerdo con lo anterior las cuestiones estéticas se vuelven un asunto de vital importancia para ser aceptados en determinados círculos sociales, lo que sería una especie de adaptación a las complejidades de la vida social.

Nicholas Humphrey enfoca la cuestión de la belleza desde el punto de vista perceptivo al definir la cualidad perceptiva particular que tienen las cosas bellas, se apoya en Gerard Manley Hopkins quien formula la hipótesis de que las preferencias estéticas derivan de una predisposición, en los animales y en los hombres, que les incita a buscar experiencias que les permitan aprender a clasificar los objetos del mundo que les rodea Hopkins dividió el juicio estético de un objeto bello en sus componentes perceptivos y sus componentes visuales o auditivos, y a continuación distinguió los factores que según el contribuían a la formación de tal juicio, sugiriendo implícitamente que se trataba de reglas universales. Las estructuras bellas en la naturaleza o el arte, son aquéllas que facilitan la tarea de clasificación, al presentar datos sobre las relaciones taxonómicas entre las cosas de un modo informativo y fácil de captar (Humphrey, 1973, P. 429-439), de acuerdo con lo anterior Humphrey está apuntando al hecho de que nuestra capacidad de hacer juicios estéticos es fundamental para el aprendizaje, nos ayuda a clasificar, desarrolla las habilidades de predicción y a reaccionar bien ante distintas situaciones.

Existen tres niveles distintos de belleza, es lo que sugiere Donald Norman de la Universidad de Northwestern. La belleza de superficie, que es la reacción visceral inmediata y que está determinada biológicamente y es sistemática en personas en todo el mundo, otra es la belleza operativa o conductual y la belleza a profundidad, que Norman establece como belleza reflexiva, la cual es consciente y está influida por la cultura, la educación, los recuerdos y la experiencia del individuo (Norman, 2004, P.311-318. ). Según lo anterior para Norman habría dos tipos distintos de juicio estético, uno visceral y automático (determinada biológicamente) y el otro consciente y contemplativo (la que define o identifica al individuo).

Los psicólogos Rolf Reber, Norbert Swarz y Piotr Winkielman de la Universidad de Bergen, Noruega, la Universidad de Michigan y la Universidad de California en San Diego respectivamente, abordan la cuestión de la belleza

desde la perspectiva de su procesamiento neuronal. Sugieren que la belleza, definida por el placer estético, es una dinámica perceptiva del que la recibe. Cuanto más fluido es el procesamiento perceptivo de un objeto por parte del individuo, más positiva será su respuesta estética. Su propuesta tiene cuatro supuestos:

1. Algunos objetos se procesan más fácilmente que otros, al contener ciertas características que el cerebro está diseñado para procesar, lo que hace con rapidez, por ejemplo la simetría.
2. Cuando percibimos algo que procesamos fácilmente, tenemos una sensación positiva.
3. Esta sensación positiva contribuye a nuestro juicio de valor acerca de si algo es agradable o no, a menos que cuestionemos el valor informativo de este estímulo.
4. El impacto de la fluidez está moderado por nuestras expectativas o atribuciones con respecto al objeto ( 2004, P. 364-382.).

Suponen además que hay ciertas cosas fáciles de procesar debido a que existen preferencias innatas que pueden aumentar la fluidez del procesamiento en nuevas áreas, y también pueden establecerse nuevas conexiones neurales, lo cual afectará nuestros juicios estéticos. Según estos autores además de las preferencias innatas, la experiencia también puede aumentar nuestra fluidez de procesamiento.

Tanto Humphrey como Norman y Reber, Schwarz y Winkelman refieren a bases biológicas en las preferencias estéticas, de ser cierto, ¿cuáles serían los principios generales que guían nuestras preferencias estéticas?

Identificar si compartimos con animales ciertas preferencias universales por ciertos componentes estéticos podría hablarnos de un pasado común cuyo origen en principio pudo estar basado en la supervivencia. Bernard Rensch realizó estudios con animales para tratar de identificar patrones estéticos preferenciales. Experimentó con dos especies de monos, capuchinos (*Cebus*) y monos guenon (*Ceropithecus*) y dos especies de aves, grajillas y cuervos. Les presentó una serie de cartas ilustradas con patrones rítmicos regulares o marcas irregulares. Tras varias pruebas descubrió que las cuatro especies escogían con más frecuencia los patrones regulares. Ambas

especies de aves preferían los patrones más regulares, simétricos o rítmicos. En la mayoría de los casos, el porcentaje de los casos era estadísticamente significativo. Probablemente la causa de esta preferencia fuera la facilidad de la complejidad, es decir el hecho de que las repeticiones simétricas y rítmicas de los mismos componentes se comprenden con mayor facilidad (Morris, 1962, P.161).

Desmond Morris, quien estudió a chimpancés ‘pintores’, señala que los elementos de simetría, repetición, regularidad, ritmo, son los factores básicos que despiertan el interés del ojo a la hora de seleccionar un patrón, aunque también aparecen en la producción. Existe una reacción positiva al orden en vez del caos, a la organización en vez de la confusión. Según estos estudios, numerosas especies muestran preferencias por tipos específicos de patrones visuales, las mismas que exhiben los seres humano. Parece que la preferencia por ciertos componentes de las imágenes pictóricas tiene una base biológica (1962, P.194).

Los directores del Centro de Psicología Evolutiva de la Universidad de California en Santa Bárbara John Tooby y Leda Cosmides proponen la siguiente teoría evolutiva de la belleza: “un ser humano encontrará algo bello porque exhibe rasgos que indican que, en el ambiente en el que han evolucionado los seres humanos, sería ventajoso mantener una atención sensorial sostenida hacia ello, a falta de razones instrumentales para hacerlo” (Tooby, Cosmides 2001, P. 6-27). No creen que exista una prescripción general para la belleza, pero consideran que existen varios subconjuntos con principios estrictos que difieren para diferentes aplicaciones, tales como el atractivo sexual o el paisaje. Un ejemplo que utilizan es el hecho de que muchos fenómenos naturales, como una noche estrellada, un paisaje natural, el golpeteo de la lluvia y el rumor del agua que fluye, se consideran bellos, lo que estamos experimentando es el placer (la respuesta emocionalmente positiva) de la atención relajada y esto es así porque es un modo organizativo de adaptación, que nos proporciona un programa innato para estos fenómenos invariables. Inconscientemente, sabemos qué aspectos deben tener o cómo deben sonar, son la modalidad por defecto, además de ser estéticamente agradables, funcionan como patrones con los cuales se comparan las percepciones reales. Cuando un estímulo difiere de la modalidad programada por defecto, provoca un aumento de la atención. Fijamos la atención cuando los pájaros dejan de trinar o las ranas de croar, o cuando las estrellas desaparecen o el susurro se convierte en un rugido. Lo anterior ha sido demostrado por medio de la realidad virtual.

Jeremy Bailenson psicólogo cognitivo y director y creador de Virtual Human Interaction Lab, de la Universidad de Stanford realizó un experimento se llevó a un grupo de personas en donde, por medio de la realidad virtual, se recreó un bosque donde se podía escuchar el canto de los pájaros y otros animales. Se les pidió a las personas que talaran un árbol virtualmente, con una sierra eléctrica virtual que les producía resistencia de verdad. Cuando el árbol caía haciendo un enorme ruido, todos los otros sonidos del bosque desaparecían. Se les explicó que cada árbol talado era convertido en papel de higiénico y que cada persona consumía dos árboles de papel de higiénico a lo largo de toda su vida. El resultado fue que las personas sometidas a este experimento de realidad virtual redujeron su uso de papel de higiénico. Lo que tenemos aquí es que el programa innato para este fenómeno (lo que sucede en un bosque, trinar de las aves por ejemplo) difiere ante el estímulo (cortar el árbol, que además se siente como si realmente lo cortaran) lo que provoca el aumento en la atención, que permite hacer conciencia del suceso, lo que los persuade a minimizar el uso del papel higiénico. Cabe mencionar que las personas que sólo visualizaron un vídeo de alguien talando un árbol, no cambiaron su comportamiento, el cambio en el programa innato podría decirse no fue patente de esta manera.

Jonathan Haidt establece que todos nacemos con algo denominado 'gustómetro', el cual dice, comienza a funcionar desde que nacemos y se determina por las reacciones instantáneas de gusto o disgusto, una situación del tipo aléjate o acércate (Haidt, 2006).

Se ha demostrado que existe una preferencia por la simetría en todas las culturas (Humphrey, 1997, P. 41-60) Está asociada al éxito en el apareamiento o al atractivo sexual en muchas especies, incluidos los seres humanos, está asociada en ambos sexos a una mayor salud genética física y mental. La simetría parece ser un indicador importante de calidad genética Y atractivo para parejas potenciales de ambos sexos. Parece que la preferencia por la simetría tiene sus raíces en la biología y la selección sexual. Reber, Schwarz Y Winkielman (2004, P. 364-382.) sugieren que lo que se prefiere no es la simetría por sí misma, sino el hecho de que contiene menos información y es más fácil de procesar. Resulta que las personas también prefieren los objetos curvos a los angulosos. El fundamento de esta predicción era que las transiciones agudas en los contornos de las formas, transmitirían, de forma consciente o inconsciente, un sentido de amenaza provocando un sesgo negativo.

Según Richard Latta los seres humanos hacen juicios estéticos sobre formas con gran facilidad, él acuñó el término 'primitivo estético' para sugerir que una forma o figura es estéticamente agradable porque se procesa más fácilmente y con mayor efectividad, debido a las propiedades de procesamiento del sistema visual humano. Para hallar datos que lo confirmaran investigó el fenómeno conocido como efecto oblicuo que se atribuye a Joseph Jastrow, quien lo describió por primera vez en 1892 (Gregory, 2004 P. 66-94). Los observadores con visión normal perciben, discriminan y manipulan mejor líneas horizontales y verticales que líneas oblicuas. Latta se preguntó si las personas las percibían mejor ¿sería porque les gustaban más? Y descubrió que así es. Descubrió que los seres humanos prefieren las imágenes compuestas de líneas verticales y horizontales a las imágenes con ángulos oblicuos. La pregunta es, ¿podría ser que se prefieren las imágenes compuestas de líneas verticales y horizontales a las imágenes con ángulos oblicuo porque se procesan con mayor facilidad? Las personas reconocen los objetos más rápido cuando hay un contraste elevado entre el objeto y su fondo, al parecer el contraste facilita la identificación. Si los estímulos se presentan brevemente, la gente prefiere el contraste elevado, pero si se le concede más tiempo para decidir, la preferencia se debilita. Reber, Schwarz y Winkelman (2004, P. 364-382.) han descubierto que el contraste influye en los juicios estéticos sólo en tiempos de exposición breves. Si alguien se le da más tiempo para procesar una imagen, la facilidad de procesamiento deja de ser un factor en la decisión; por lo tanto, en estos casos, lo que causa la decisión no es el contraste, sino la fluidez de procesamiento. Al parecer, también tenemos una preferencia innata por los paisajes naturales. Cuando se comparan paisajes urbanos, las personas prefieren los que contienen algo de vegetación. Gordon H. Orians (Barkow, 1992, P.139) formula la hipótesis de la sabana y hace una descripción general de la clase del paisaje ideal que los seres humanos encuentran intrínsecamente placentero. Según el este paisaje tendría mucho en común con las sábanas y los montes de África oriental donde los homínidos se separaron de su linaje chimpancé para dejar paso a gran parte de la primera evolución humana: Espacios abiertos de césped o hierbas bajas con algunos arbustos o agrupaciones de árboles. Diversidad de vegetación que incluya flores y árboles frutales. Presencia visible y directa de agua. Signos de vida animal o de aves. Visión panorámica del horizonte.

Como se puede apreciar, se puede decir que hay datos que avalan la existencia de ciertos procesos innatos que influyen en nuestras preferencias y reacciones sobre lo bello, pero sabemos también que algunas de nuestras

preferencias sobre lo bello también al madurar O quizás al estudiar alguna disciplina artística, por ejemplo antes no nos gustaba la música clásica pero ahora sí, Marcel Duchamp no nos gustaba y sigue sin gustarnos, antes el arte asiático no nos gustaba pero ahora sí. Nuestras preferencias evolucionan con el tiempo, ¿cuál podría ser la causa de que cambien?

La teoría de la fluidez perceptiva de Reber, Schwarz y Winkielman sugiere que las distintas preferencias que acabamos de mencionar se deben a que nuestro cerebro ha aprendido a procesar esas cosas más rápidamente. Y cuando procesamos algo con rapidez tenemos una respuesta positiva. Reber y su equipo de colaboración han logrado evaluar este fenómeno: las respuestas emocionales positivas provocan un aumento de la actividad en el cigomático mayor, o músculo de la sonrisa de la cara. Esta respuesta puede medirse mediante electromiografía. Cuando vemos algo que el cerebro procesa con elevada fluidez, la actividad de este músculo aumenta mucho antes de que emitamos ningún juicio al respecto. Tenemos una pequeña acción de impronta positiva para el juicio que estamos a punto de hacer. Reber y sus colegas demuestra que esta respuesta emocional positiva contribuye al juicio estético 'Sí, está bien, me gusta'. Así que podría decirse que la base de nuestro juicio estético no es sólo la fluidez si no la fluidez combinada con la respuesta positiva que sentimos a procesar algo rápidamente. Esto significaría que lo que nos gusta es el procesamiento, no el estímulo. Esto también explicaría por qué si alguien nos dice '¡Esto no te va a gustar!', antes de que lo procesemos, es posible que este sesgo negativo se imponga al positivo que hubiésemos podido tener por nuestra cuenta. Nos gustan las cosas que nos resultan familiares. Todos hemos tenido la experiencia de que algo que no nos gusta en absoluto la primera vez que lo vemos, con el aumento de exposición, lo vamos aceptando, aumenta la fluidez del procesamiento. El gusto por las cosas familiares y el recelo ante las novedades puede ser adaptativos. Cuando estamos expuestos a lo desconocido, intervienen el aprendizaje, la memoria y la cultura, nos proporcionan datos del pasado sobre aquello a lo que estamos expuestos, forjan nuevas conexiones neurales para acomodar información nueva o aceleran el procesamiento de estímulos recientes.

Se trata de otro tipo de fluidez más allá de la perceptiva, es la fluidez conceptual, el significado de un estímulo. Esto es lo que Donald Norman denominaba belleza en la profundidad, en el significado y en la implicación: 'la belleza reflexiva' (Norman, 2004, p. 316).

Compartimos algunas capacidades de procesamiento perceptivo con otros animales, y por ello puede que incluso compartamos con ellos lo que serían preferencias estéticas. Pero en el cerebro humano ocurre algo más. Al parecer lo que la gente encuentra bello no es algo arbitrario o aleatorio, sino el resultado de millones de años de evolución de las capacidades sensitivas, perceptivas y cognitivas en los homínidos. Las sensaciones y percepciones con valor adaptativo, es decir que promueven la seguridad, la supervivencia y la reproducción, a menudo se convierten en estéticamente predilectas. Buscar el concepto de la belleza en el cerebro puede ayudarnos a entender por qué un cuadro, una película o una canción nos parecen bellas a unos y feas a otros desde un punto de vista fisiológico. Queda claro que la belleza comprende una vertiente subjetiva, relacionada con los aspectos culturales del individuo, y una objetiva, presente en la anatomía y funcionalidad del cerebro del ser humano. En la medida en que puedan esclarecerse esos elementos biológicos de la belleza comunes en los seres humanos, el trabajo en la elección de pautas estéticas en el diseño de piezas de comunicación estaría delimitado al aspecto cultural de los individuos, cosa nada fácil, que sin embargo, estarían soportadas por dosis de 'seguridad' que aportaría esas bases biológicas.

#### Bibliografía

- BARKOW, J. (1992) *The adapted mind: Evolutionary psychology and the generation of culture*, New York, Oxford University Press.
- GAZZANIGA, M. (2008) *The science behind what makes us unique*, New York, HarperCollins Publishers.
- HAIDT, J. (2006) *La hipótesis de la felicidad: La búsqueda de verdades modernas en la sabiduría antigua*, Barcelona, Gedisa, 2006.
- HUMPHREY, N. (1973) *The illusion of beauty*, Perception Vol.2
- HUMPHREY, D. (1997) Preferences in symmetries and asymmetries in drawings: asymmetries between ages and sexes. *Empirical studies of arts*, no.15
- GREGORY, R. HARRIS, J. HEARD, P. y ROSE, D. (2004) *The artful eye*, Oxford, Oxford University Press
- LEDER, H. BELKE, B. OEBERST, A. AUGUSTIN, D. (2004) A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments. *British Journal of Psychology*, 95, 489-508.
- MORRIS, D. (1962) *The Biology of Art: A Study of the Picture-Making Behaviour of the Great Apes and Relationship to Human Art*, New York, Alfred A. Knopf.
- NORMAN, D. (2004) Introduction to this special section on beauty, goodness and usability, *Human-Computer Interaction*, vol. 19
- PINKER, S. (1997) *How the mind works*, New York, W.W. Norton.
- REBER, R. SCHWARZ N. y WINKIELMAN P. (2004) Processing fluency and aesthetic pleasure: Is beauty in the perceiver's processing experience?, *Personality and Social Psychology Review*, no. 8
- TOOBY J. y COSMIDES L. (2001) Does beauty build adapted minds? Toward an evolutionary theory of aesthetics, fiction and the arts, *Substance*, No. 30



## IX. El cuerpo en el cine (1900 -1960)

MDG. Margarita Romero González  
Dra. Cynthia Villagómez Oviedo  
MAVI. Juan Carlos Saldaña Hernández  
Universidad de Guanajuato

### I. Definición de cine

Cine, abreviatura de cinematógrafo o cinematografía, es la técnica de proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento, mostrando algún vídeo (o película, o film, o filme).

Etimológicamente, la palabra «cinematografía» fue un neologismo creado a finales del siglo XIX compuesto a partir de dos palabras griegas, “kínema, -atos”, movimiento, de “kineo”, mover, y “grapho”, dibujar.<sup>1</sup>

Desde esta etimología se percibe que el concepto de movimiento es un hecho básico de la concepción misma de lo cinematográfico. El “cine”, como se le conoce popularmente, es una forma de creatividad basada en la posibilidad de producir un efecto de imágenes en movimiento. En inglés esto resulta todavía más evidente, pues el término de uso común para referirse a este género, “movies”, implica en sí mismo y en forma evidente para el angloparlante la idea del movimiento.

La sensación de movimiento es posible gracias a una particularidad de la visión llamada persistencia retiniana, que consiste en que, el ojo recibe los estímulos luminosos de la realidad, que llegan a la retina, y de allí pasan a los centros cerebrales respectivos. Pero esos estímulos, es decir, las imágenes, no desaparecen inmediatamente de la retina cuando los estímulos dejan de ser percibidos, sino que persisten aproximadamente 0,2 segundos, mientras se borran gradualmente. La brevedad de este hecho lo hace prácticamente imperceptible en la actividad cotidiana.



Caballo en movimiento, (animal locomotion) es una secuencia animada de un caballo de carreras galopando. Las fotos fueron realizadas por Eadweard Muvbridge, y se publicaron por primera vez en 1887 en Filadelfia.

## 2. Los inicios del cine

Los experimentos sobre la proyección de imágenes en movimiento visibles para más de un espectador se estaban desarrollando simultáneamente en Estados Unidos y en Europa; en Francia, a pesar de no contar con la gran infraestructura industrial de Edison, los hermanos Louis y Auguste Lumière llegaron al cinematógrafo, invento que era al tiempo cámara, copiadora y proyector, y que es el primer aparato que se puede calificar auténticamente de cine.

La historia del cine se inicia el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Lumière realizaron la primera proyección pública de imágenes en movimiento. Los Lumière habían inventado lo que muchos han calificado como la fábrica de los sueños. Aunque los hermanos Lumière nunca tuvieron excesiva confianza en las posibilidades técnicas y artísticas del nuevo invento, poco a poco estas proyecciones van atrayendo a un número de espectadores cada vez mayor.

Por otro lado, Las primeras películas combinaban indistintamente dos tendencias cinematográficas que pronto se escindirían: el cine documental y el cine de ficción.



Llegada de un tren a la estación de La Ciotat de los hermanos Lumière, se conoce como una de las primeras películas de la historia del cine, fue presentada por primera vez en el Grand Café del Boulevard Des Capuchines, en París ante un público comercial, quienes salieron corriendo del lugar presa del pánico al ver que un tren se les venía encima.

En 1896 el ilusionista francés Georges Méliès demostró que el cine no sólo servía para grabar la realidad, sino que también podía recrearla o falsearla. Con estas imaginativas premisas, hizo una serie de películas que exploraban el potencial narrativo del nuevo medio. En un estudio en las afueras de París, Méliès rodó el primer gran filme puesto en escena cuya proyección duró cerca de quince minutos: *L’Affaire Dreyfus* (El caso Dreyfus, 1899) y filmó *Cendrillas* (Cenicienta, 1900) en 20 escenas. Pero sobre todo a Méliès se le recuerda por sus ingeniosas fantasías como *Viaje a la Luna* (1902) y *Alucinaciones del barón de Münchhausen*, en las que experimentaba las posibilidades de los trucajes con la cámara de cine.



Famosa imagen de la película *Viaje a la Luna* (1902). Méliès elabora una cuidada composición de cada imagen al combinar decorados y actores, e incorpora, al mismo tiempo, una enorme variedad de efectos especiales. Todo un portento considerando la época de su realización

El estilo documentalista de los hermanos Lumière y las fantasías teatrales de Méliès se fundieron en las ficciones realistas del inventor estadounidense Edwin S. Porter, a quien se le atribuye en ocasiones la paternidad del cine de ficción. Trabajando en el estudio de Edison, Porter produjo la primera película estadounidense interesante, *Asalto y robo de un tren*, en 1903. Esta película, de 8 minutos, influyó de forma decisiva en el desarrollo del cine porque incluía innovaciones como el montaje de escenas filmadas en diferentes momentos y lugares para componer una unidad narrativa. Al hacer esto, Porter inició el montaje, uno de los fundamentos de la creación cinematográfica, proceso en el que diferentes fragmentos elegidos de las diversas tomas realizadas o las que se tengan disponibles, se reúnen para conseguir un conjunto coherente.



*Asalto y Robo de un Tren* es una película rodada en 1903 por Edwin S. Porter plantea una historia completa con un desarrollo narrativo y una tensión dramática nuevas para el espectador de la época.

En sus inicios, el cine fue mudo, aunque podríamos decir que realmente nunca fue mudo del todo puesto que se sonorizaban las películas externamente para entretener un poco más al público, mitigar el ruido de fondo de la sala y facilitar la concentración de los asistentes. Con el tiempo, las casas productoras encargaban partituras originales para sus películas más prestigiosas, la música aportaba el dramatismo necesario a las escenas que se proyectaban en pantalla, lo interesante es que se tenía ya la concepción de una obra creada entre la imagen y el sonido, de hecho, raras veces se exhibía la película en silencio.

Por otro lado, en Estados Unidos, el cine tuvo un éxito arrollador debido a una circunstancia social en particular, al ser un país de inmigrantes, muchos de los cuales no hablaban el inglés, tanto el teatro como la prensa o los libros les estaban vedados por la barrera idiomática, así que el cine mudo se transformó en una fuente muy importante de esparcimiento para ellos. Chaplin fue un gran defensor del cine mudo, de hecho continuó haciendo cine mudo una vez inventado el cine sonoro.

El cine sonoro nace en 1927 con la película *El cantante de jazz*, que contenía algunos pasajes hablados y cantados. La partitura de Louis Silvers mezclaba elementos de música culta y popular en una serie de fragmentos separados entre las distintas secuencias. La aparición del cine sonoro, introdujo grandes cambios en la técnica y expresión cinematográfica, por ejemplo: la cámara perdió movilidad quedando relegada a la posición fija del cine primitivo y la imagen perdió su estética cediéndole importancia al diálogo. Los actores también se vieron implicados en este cambio técnico. Algunas grandes estrellas fílmicas de Hollywood vieron naufragar sus carreras ante su mala dicción, su pésima voz o su excesiva mímica. Debido a esto surgieron nuevos actores en su reemplazo. Una película que retrata esta transición del cine mudo al sonoro es el famoso musical *“Cantando bajo la lluvia”* (1952).

### **3. Los medios de comunicación como modificadores de la percepción**

En la frase de McLuhan, *“El medio es el mensaje”*<sup>2</sup>, McLuhan estaba reconociendo el poder de transformación de las tecnologías de comunicación, entendía también que los efectos de la tecnología no se dan solamente en el nivel de las opiniones o los conceptos sino que además alteran los patrones de percepción continuamente y sin resistencia.

A propósito de esta alteración en los patrones de percepción ocasionados por los soportes tecnológicos, Arthur Robinson<sup>3</sup> expone el ejemplo del mapa, explicando que es un medio que no sólo transmite y almacena información, sino que también incorpora un modo de ver y de pensar que impulsó a la evolución del pensamiento abstracto en toda la sociedad y la manera en que dotó al hombre de una mente nueva y más apta para entender las fuerzas invisibles que dan forma a su entorno y existencia. Robinson menciona que lo que hizo el mapa con el espacio fue traducir un fenómeno

natural a una concepción artificial e intelectual de dicho fenómeno. Un ejemplo más sobre la incidencia de la tecnología en la modificación de la percepción de los seres humanos lo expone David Landes<sup>4</sup> con el reloj mecánico, explica que fue en los monasterios donde empezaron a desarrollarse los primeros relojes mecánicos y que el deseo de medir el tiempo con precisión se difundió fuera de los monasterios, las campanas marcaban el inicio de labores, las pausas para comer, el fin del trabajo, el cierre de puertas, apertura y cierre de mercados, reuniones y asambleas, situaciones de emergencia, cierre de tabernas, toque de queda y así sucesivamente mediante una extraordinaria variedad de repiques especiales en cada pueblo y ciudad. Así como con el mapa y el reloj hay evidencia de las modificaciones de los medios en la percepción de los individuos.

Los medios son de alguna manera simplificadoras de procesos reales: uno puede preguntarse en qué medida el éxito de un programa, de un libro, etc., si responde a estrategias de dominación, de comercialización, a una estrategia mercantil, también en qué medida, atravesado por esas estrategias, el éxito de los medios (de una telenovela, una película, una canción) no nos habla de que en esos medios de la vida de la gente, una dimensión fundamental, tiene que ver con ella. Por otro lado, es interesante reflexionar en cuanto a los contenidos que conllevan los medios, (ya se habló anteriormente de la manera en que el soporte en el que se encuentra inscrito un mensaje modifica la percepción de los individuos) en qué medida, esos contenidos están siendo indudablemente agentes de una ideología transnacional, siendo elementos básicos de configuración de un mercado cultural transnacional, siendo agentes de homogenización cultural, de manipulación ideológica, son a la vez configuradores de identidades colectivas. Los medios le ayudan a la gente, en medio de una disolución de identidades, a configurar otras identidades colectivas, aunque no necesariamente las que a nosotros nos gustarían.

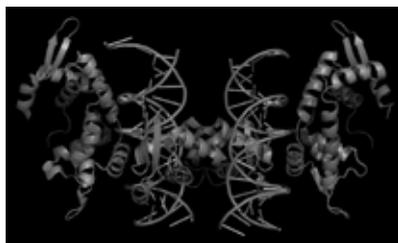
Así que tanto los medios como los contenidos que conllevan están transformando lo que nosotros entendemos por cultura local, nacional, latinoamericana, etc., están jugando un papel importante en la reestructuración, la transformación de lo que percibimos como propio, están transformando los modos de percepción del mundo, del espacio, del tiempo, están, también, modernizando las costumbres, Introduciendo muchas veces elementos liberadores para la mujer, para el joven, para la pareja, contienen elementos mitificadores y desmitificadores (a la vez) de ciertas concepciones de familia, de sexo, etc.; como podemos ver, hay toda una variedad de propuestas.

#### 4. La narración en el cine

La capacidad narrativa mediante un lenguaje articulado y rico en evocaciones e imágenes es innata en el ser humano. Más allá de las utilidades más urgentes de la comunicación entre los seres humanos, existe un universo de libertad expresiva para que cada individuo pueda decir lo que sienta, piense o crea en ese momento determinado.

Maxwell y Dickman<sup>5</sup> exponen que contamos historias, generamos narraciones porque son el modo en el que los seres humanos organizamos nuestras mentes. Jerome Bruner<sup>6</sup>, uno de los padres de la psicología cognitiva moderna observó que los niños incluso antes de aprender a hablar son capaces de organizar su mundo y comunicarse mediante historias sencillas, de hecho establece que tenemos identidad porque podemos fabricar historias sobre nosotros mismos. De acuerdo a lo anterior no es de extrañar que haya pensadores que definan al ser humano como un contador de historias.

Para Robert Mckee, guionista y profesor de guiones, una historia bien contada nos ofrece aquello que no podemos obtener de la vida, una experiencia emocional con significado<sup>7</sup> y expone que en una película o en una obra de teatro, una historia es una historia, pero según el medio que emplees tendrás que trabajarla de manera distinta. En el caso del cine, se trata de narrar historias con imágenes. El cine es un conjunto de imágenes en movimiento y sonidos organizados. En la mayoría de los casos, la coherencia de la obra fílmica la da una historia. Es una lógica narrativa y una narración es un conjunto de acciones organizadas en coordenadas de tiempo y espacio.



El gen FOXP2 hace posibles las sutiles habilidades físicas y neurológicas que se necesitan para decir palabras con precisión y rapidez, y probablemente también esté vinculado al uso de la sintaxis compleja. Del nivel celular hacia arriba, todos somos contadores de historias natos.

Diríamos que en el cine las imágenes nos vienen dadas y nos llevan a las palabras mientras que en la literatura las imágenes las creamos nosotros a partir de las palabras dadas. Podríamos decir que el cine, al basarse en la imagen, es mucho más adecuado para lo expresivo que para lo explicativo. Bajo este aspecto sensorial de la imagen, Jean Mitry nos dice: “La significación no pertenece a una imagen, no es de una imagen, sino de un conjunto de imágenes actuando o reaccionando unas sobre otras”<sup>8</sup>.

El cine, en términos narrativos, explora una gran cantidad de representaciones sociales, utiliza el imaginario colectivo, lo condensa, le da estructura y lo inscribe en la cultura cotidiana. Establece una práctica consistente en plasmar en imágenes las ideas, obsesiones y estereotipos que remiten al gran mito colectivo o a las pequeñas mitologías de todos los días y lo hace al modo espectacular, dando la máxima visibilidad al inconsciente colectivo.

## 5. La Función del Cine

Considerado como el séptimo arte, se dice que el cine fue creado con fines principalmente de recreación; el término recreación proviene del latín *recreatio*, que significa restaurar y refrescar, de ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud, el recrearse permite al cuerpo y a la mente una “restauración” o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad.

Por otro lado, para Carlos Saura, cineasta, fotógrafo y escritor español, opina lo siguiente: “Creo que el cine, aunque tampoco lo puedo decir de manera absoluta, tiene la función de retratar la realidad con la imaginación...”<sup>9</sup>

Rudolf Arnheim, expresa que el cine tiene como única pretensión distraer y entretener, subraya también el aspecto ilusorio del cine, que hace que la experiencia cinematográfica sea algo abstracto e irreal, y para quien el cine crea el sentido gracias a los efectos artísticos que se producen a partir de sus propia limitaciones constitutivas.

Sergei Eisenstein, considera que el cine debe evitar que el espectador observe los hechos cinematográficos de la misma manera en que mira su realidad cotidiana, pues debe aportar significados nuevos; para ello, propugna

por un cine intelectual, a partir del principio dinámico, en el que las ideas se expresan mediante un efecto de atracción, por medio del choque de dos elementos independientes, que se consigue básicamente en el proceso de montaje, y no en el guión o en el rodaje, con el fin de lograr la emoción en el público.



1982, escena de la Película de Blade Runner dirigida por Ridley Scott, basada en la novela corta de Philip K. Dick, ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?. Ha sido ampliamente aclamada como un clásico moderno por la ambientación lograda con sus efectos especiales y por adelantarse en plantear temas y preocupaciones fundamentales para el siglo XXI

Para Christian Metz, el texto cinematográfico envuelve cinco niveles de codificación: la percepción, el reconocimiento, el simbolismo, las estructuras narrativas y los sistemas propiamente cinematográficos, que ponen en juego los anteriores, y que constituyen la especificidad del lenguaje fílmico.

Como se había mencionado anteriormente, el cine resulta ser una narración a partir de imágenes en movimiento, a propósito de esto, Eduardo Velasco<sup>10</sup> explica que el cine tiene un lenguaje particular que consiste en poner en relación una serie de tomas cortas entre sí. Por medio del montaje se crea una impresión de continuidad y la costumbre nos hace aceptar cosas tan totalmente implausibles como el hecho de que si vemos alternativamente a dos personajes de frente, estos dos individuos están hablando uno con el otro y no están en realidad mirando hacia nosotros. Igualmente aceptamos que unas manos y un rostro vistos aisladamente corresponden a un mismo cuerpo.

Yolanda Mercader<sup>11</sup> expone que por sus características formales como relato, el cine permite identificaciones primarias a los modelos que ofrece, pero al mismo tiempo fomenta todo tipo de proyecciones mediante las cuales el espectador se identifica tanto con figuras ideales (modelos positivos) como con figuras repulsivas (modelos negativos). Esta capacidad de producir adhesión a sus contenidos realistas y míticos se debe a diferentes características formales del cine, como son:

- Figuratividad: le permite convertir lo abstracto en configuraciones de signos, fácilmente identificables y comunicables.
- Poder de condensación simbólica: al captar temas que “están en el aire” y plasmarlos en relatos, da forma a lo informe, visibiliza lo invisible (las ideologías invisibles, el imaginario colectivo).
- Una estructura narrativa cerrada: contrario a la televisión, que obliga a sintetizar al máximo, forzando a veces los trazos, hasta producir una hiperrealidad.
- Capacidad de producir identificaciones fuertes: se lleva a cabo con los objetos representados (la realidad recreada) y con los sujetos (sus héroes).
- Tendencia a la dramatización: apela a la emotividad y refuerza la adhesión formal del espectador al relato cinematográfica.



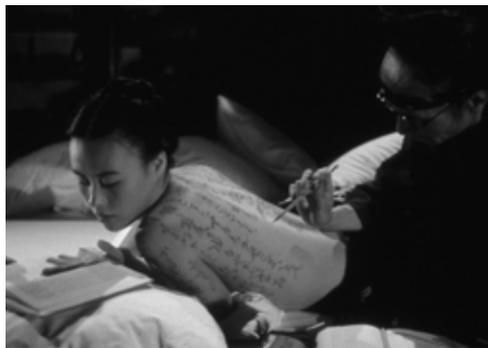
1960, famosas escenas de la película Psycho de Alfred Hitchcock.

## 6. El cuerpo en el cine clásico, de 1900 a 1960

Erick Rohmer<sup>12</sup>, redactor jefe de Cahiers du cinema, cuando trata de definir una puesta en escena propia del séptimo arte, tiene la siguiente hipótesis: La materia misma de la película consiste en la grabación de una construcción espacial y de expresiones corporales. Grabar cuerpos relacionándose en un espacio con ayuda de una cámara es la definición formal llamada cine.

El cine tiene como función insinuar o sugerir, así como poner énfasis en alguna parte del cuerpo que provoque la excitación y el deseo de mujeres y hombres y, en ocasiones, envidia, reconocimiento o rechazo. El cine está actualizándose para saber cuándo es el momento de dejar de insinuar o para mostrar y dejar ver aquello que había permanecido oculto.

El cine, a veces, exhibe o desnuda al cuerpo con un fin más allá de lo artístico, sobrepasando lo erótico para situarse en lo sexual. La desnudez es algo natural, inherente al ser humano, nacemos desnudos, así que, este sentido vestir al cuerpo sería algo antinatural, tal vez en primer lugar como una respuesta a evitar infecciones y enfermedades, aunque es mayormente una consecuencia de habernos convertido en seres sociales. Estos significados y valores asignados a los cuerpos, ya sean femeninos o masculinos, responden a una construcción cultural.



Escena de la película El libro de cabecera (The pillow book), película de Peter Greenaway de 1996 en la que el placer sensual y el escritural se fusionan.

## a) El Cuerpo Espectáculo

El cine tiene la propiedad de grabar cuerpos y contar historias con ellos, lo que puede suponer que los convierta en enfermos, en monstruosos y, a veces al mismo tiempo en infinitamente amables y seductores, así que los individuos curiosos van a ver un cuerpo en pantalla quizás extraño, horrible, impresionante, magnífico, perverso, el cuerpo expuesto en el cine es la primera huella de la creencia en el espectáculo.

Atraer al público, significaba que había que presentar cuerpos excepcionales: películas sobre monstruos, sobre grandes criminales y sus víctimas, películas pornográficas, imágenes de atletas, todos estos organismos ocupan la parte fundamental de la producción francesa, estadounidense y o italiana de lo que se conoce como “cine primitivo”. La cultura cinematográfica de masas se impone en París a finales del siglo XIX, en una sociedad urbana, ávida del espectáculo del cuerpo, de experiencias visuales “realistas”.

Ejemplos cinematográficos están Frankenstein, es una película de 1910 basada en la novela Frankenstein o el moderno Prometeo, de Mary Shelley y dirigida por J. Searle Dawley. Esta cinta de 16 minutos es la primera adaptación a la pantalla de los personajes de la novela de Mary Shelley y fue producida por Thomas Alva Edison. La película fue rodada en cine mudo y cámara fija en plano general durante toda su duración.

Nosferatu, es la primera incursión cinematográfica que adaptaba las andanzas del vampiro Drácula, tiene una duración de 86 mins. Considerada una obra maestra de Friedrich Wilhelm Murnau, fue rodada en 1921, se sitúa dentro del marco del expresionismo alemán, movimiento cultural que fragua en la Alemania anterior a la Primera Guerra Mundial y que cobra mayor actividad tras el fin de la contienda. Comulgaba lirismo, romanticismo y expresionismo en una atmósfera fantástica, prolija en recursos formales e inolvidable en sus caracterizaciones. Un importante recurso narrativo empleado en esta obra es el montaje en paralelo (hecho poco usual en aquella época e impulsado por los esenciales trabajos de D.W. Griffith), mediante el cual F.W. Murnau va alternando de escenario y personajes, en consonancia con los hechos que están sucediendo en las situaciones, implicándose las mismas emocional o descriptivamente, así, logra mayor dinamismo en el relato, mayor economía temporal y mayor acentuación en la conexión de las situaciones.

Drácula es una película de terror estadounidense de 1931 dirigida por Tod Browning y protagonizada por Béla Lugosi. Se dice que esta es la primera adaptación oficial de la novela de Bram Stoker, aunque al parecer la película adapta más bien el material de la obra de teatro de Hamilton Deane y John L. Balderston que sí se basa en la obra original de Stoker. Esta película y hizo una estrella a Bela Lugosi que creó la figura prototípica del conde vampiro, en donde a diferencia de la película de Murnau el rey de los vampiros era literalmente un ser monstruoso, en el film de Browning resulta ser un hombre apuesto, refinado y culto, pero no por ello menos temible, la penetrante mirada del actor basta para inferir temor.

A partir de los años treinta, gracias al formateado de los cuerpos que practica de forma masiva Hollywood, el cuerpo que los espectadores van a ver en la pantalla han encontrado sus reglas, sus vedettes y muy pronto también sus clásicos.

#### b) El Cuerpo Seductor

El encierro en el estudio es la primera condición para remodelar los cuerpos según un canon de belleza más normalizada, una estética de las apariencias a la que las técnicas cinematográficas concurren por medio de todos los efectos posibles (iluminación, decorados y pronto también juego de colores), un control de afectos y actitudes que provocan la aparición de los vigilantes y códigos de censura a ambos lados del Atlántico<sup>13</sup>.

El cine para el público concentra, pues, la mayor parte de sus medios corporales en la fabricación de un glamour estándar, nuevo horizonte en el sueño sensual internacional<sup>14</sup>. Como icono y fetiche de ese glamour, aparece la mujer fatal, tal como la crea Hollywood, atrayendo por su belleza, por deseo de vida y de muerte que inspira, a los hombres hacia la fuente divina pero, más hacia el mal y la desgracia. Desde su origen, el cine acoge a esa imagen sensual y convierte en un estuche de resplandor a esa mujer que oscila entre el escándalo y la inocencia.

Nueva York, 1896, el público entra en la historia ante el espectáculo del primer beso filmado. Jones C. Rice besó a May Erwin, interpretres inmediatamente célebres de The Widow Jones. El cine debe ese hallazgo capital (el beso en primer plano) a un conocido de fama mundial que no dudaba en

filmar escenas picantes y mujeres desvestidas: Thomas Edison. La mujer, para numerosos espectadores, expresa de entrada esa facultad de manera radical: ser la encarnación misma del deseo masivo del cine.

La vampiresa cinematográfica aparece en 1915 en Theda Bara en una película estadounidense de Frank Powell, *Bésame tonto mío*, se trata de la primera estrella creada enteramente por y para el cine. Hasta entonces las películas empleaban a actrices de teatro, de vodevil, del circo, pero Theda Bara fue inventada por su primera película: actriz de tercera fila, Theodosia Goodmann adquiere un nuevo nombre y una identidad inédita y por primera vez se usa la palabra “vamp” para hablar de una mujer de cine en una campaña publicitaria.



Theodosia Burr Goodman (1885 -1955) actriz estadounidense. se convirtió en la primera estrella prefabricada por unos estudios cinematográficos, que explotaron su imagen de vamp y le cambiaron el nombre a Theda Bara, anagrama de Arab Death (muerte árabe)

Se fijan para siempre las características de la “vamp” mirada fascinante, aspecto ojeroso, ropa lujosa, sensualidad orientalista, exhibicionismo de las poses y magnificencia de las ceremonias, perlas y joyas abundantes, culto al amor, destino fatal de las víctimas de ese amor. Los sortilegios de la “vamp” tienden a borrar lo vivido y las memorias que recuerdan la guerra a los hombres. Sólo una mujer fatal puede medirse con los horrores de la gran guerra.

Sólo otro país conoce un fenómeno comparable, Italia, la Italia de las “divas”. Entre 1913, cuando aparece esa figura encarnada por Lydia Borelli, y 1921, cuando aparece Leda Gys. La Diva más sofisticada, delirante, más artista, más literaria y más melodramática, Francesca Bertini, con sus ojos

ennegrecidos, labios vibrantes y el cuerpo sensual, ocupa el primer puesto entre las muchas más actrices que aparecieron en las pantallas de las salas desde Argentina a Canadá y de Europa a Japón.

Una buena parte de la industria cinematográfica de Hollywood se centra en la producción de esas mujeres ideales y tentadoras, construyéndolas bajo reglas muy codificadas del glamour, gracias a la iluminación estudios; fabricadas hasta sus nombres, conformados por tres o cuatro sílabas sonoras y de resonancias árabe-eslavo-escandinavas, fáciles de recordar por los espectadores de todos los países: Bárbara Chalupiec ( Pola Negri), Greta Gustafsson (Greta Garbo), Harlean Carpentier (Jean Harlow). Las mujeres fatales encarnan la promesa del sueño americano, no tanto la evasión del conflicto mundial que azota a la Europa de ese entonces. Más adelante los códigos y la censura limitan tanto la claridad erótica como la tragedia del destino. Las estrictas reglas del vestir, de los gestos, del bienestar tienen como efecto doble una cierta uniformización y una cierta neutralización de los afectos y de los deseos unidos a la representación cinematográfica de la uniformidad.

Los años treinta del cine clásico son el reino de la “star”, cuyo prototipo más perfecto es Marlene Dietrich, rubia, de mirada lánguida, voz ronca y largas piernas. La última de las “vamp” de la Gran Guerra fabricada para distraer al mundo es la “pinup girl”. El sueño de la primer guerra fue una mujer demonio, mujer-deseo, fatal, exótica y sofisticada; el de la segunda es una buena chica rolliza, exuberante y bonachona, Rita Hayworth es una de las más célebres de las “pinup girls” que logran escapar de esa fatalidad bonachona al refugiarse en el plató con Orson Welles. Aparece Marilyn Monroe quien también habrá de necesitar un milagro para que transforme sus numerosos papeles de rubia encantadora y tonta en una estrella. Finalmente la mujer dominante, devastadora, de belleza triunfante y fatal se volvió impopular entre los hombres que doma y humilla, entre las mujeres que caricaturiza, por lo que desfasada con respecto a las expectativas de la audiencia la estrella glamorosa desaparece poco a poco para caer en el olvido.

A medida que la evolución política, económica y cultural del siglo XX permite a la mujer ocupar su lugar como igual, al lado del hombre, la revancha del cuerpo se volvió menos necesaria. Al acceder a esa dignidad social, el ídolo deja de ser ídolo para acceder a la dignidad artística: la mujer cinematográfica se convierte simplemente en una actriz.



Marie Magdalene Dietrich (1901-1992) Actriz y cantante alemana que adopta la nacionalidad estadounidense. Escena de la película "El Expreso de Shangai" de 1932.

Los cuerpos del cine clásico son los bienes básicos de la industria cinematográfica, y ofrecen su gloria a las nuevas estrellas, fomentada de manera exhaustiva por las revistas y la imaginación que llega hasta el espectador corriente.

## **7. La época del Cine de Oro Mexicano, Emilio "El Indio Fernández y Gabriel Figueroa**

Anteriormente se vio el panorama internacional de la visión del cuerpo en los inicios del cine hasta los sesentas, se presenta a continuación la visión del cuerpo en el cine en México dentro de la época del Cine de Oro y en particular desde el trabajo de Emilio "El Indio" Fernández" en conjunto con el cinefotógrafo Gabriel Figueroa.

Según algunos historiadores y críticos de cine, los verdaderos "años dorados" del cine mexicano corresponderían al periodo coincidente con la Segunda Guerra Mundial, de 1939 a 1945. En esta época se favoreció el surgimiento de una nueva generación de directores, entre los que destacó Emilio "el Indio" Fernández de quien se revisará su trabajo realizado en este periodo. Los actores de esta época son, hasta la fecha, clásicos del cine mexicano, las estrellas cinematográficas, todavía hoy admiradas, tuvieron su origen, se dieron a conocer y se consolidaron como personajes representativos de nuestro país.

La época de oro del cine mexicano no sólo fue un medio recreativo para la gente, sino también un medio de difusión enorme, donde se vieron reflejadas realidades sociales del México de esos años. No sólo trataban temas

familiares o de la comunidad, sino también de comedia, un nuevo cine de charros, de rumberas, de luchadores, de ciencia - ficción y terror y un segmento dedicado al público infantil. Prácticamente todos los aspectos importantes de la vida humana eran retratados a través de las películas, y servían para mostrar los cambios psicológicos, individuales y colectivos, que, de otro modo, la familia no se hubiera atrevido a comprender y enfrentar<sup>15</sup>.



Emilio "El Indio" Fernández consiguió crear una imagen de México, con paisajes majestuosos y personajes de fuertes resonancias nacionalistas, que alcanzó gran notoriedad en el mundo entero durante la década de los cuarenta.

En esta época se consolidan, por una parte, los grandes directores, actores y actrices, que, con el tiempo, serán considerados míticos; y por otra, los temas que se abordaban, que siguen siendo vigentes. Las películas realizadas en esta época son clásicas dentro del cine mexicano, por lo que aún se exhiben con gran éxito. Este cine logra dar a conocer a México como país, sus costumbres y los problemas de sus habitantes, ante el mundo y especialmente ante América Latina.

Este tipo de películas era visto por toda la familia, que se preparaba para ir al cine, ya que en esos años todavía no existía la televisión como la conocemos hoy, como un medio audiovisual que se instala las veinticuatro horas del día dentro de la casa.

El cine de Emilio "El Indio" Fernández mantuvo una relación abierta con el tema revolucionario. Nace en Mineral del Hondo, Sabinas, Coahuila el 26 de marzo de 1904, fallece en la Ciudad de México el 6 de Agosto de

1986. Influido por Eisenstein y la pintura de Diego Rivera y José Clemente Orozco, y con la invaluable colaboración del cinefotógrafo Gabriel Figueroa, el guionista Mauricio Magdaleno, la editora Gloria Schoemann y los actores Dolores del Río, Pedro Armendáriz, María Félix y Columba Domínguez, entre otros, “El Indio” construyó un México cinematográfico de nubes, magueyes, haciendas y claroscuros que se convirtió para bien o para mal, en la imagen de nuestro país en el resto del mundo. Muchos de sus filmes realizados durante ese periodo son clásicos innegables del cine mexicano: Flor Silvestre (1942), María Candelaria (1943), La Perla (1945), Enamorada (1946), Río Escondido (1947), Pueblerina (1948), Salón México (1948) entre muchas otras.

Emilio Fernández intenta transmitir los valores patrióticos de la Revolución Mexicana y del Cardenismo. Su cine se convierte en un instrumento para transmitir los ideales del nacionalismo, el indigenismo, la causa agrarista, la necesidad de la educación y el honor y la dignidad esencial de los mexicanos, tal y como se presentaban en el discurso oficial, pero no en las prácticas políticas y cotidianas.

Declaró a menudo su intención de hacer muralismo en movimiento con el lenguaje de las imágenes fílmicas, como había declarado también Eisenstein. El “Indio” presenta la imagen de un país hecho por símbolos, ya que en el cine los símbolos son el medio esencial para transmitir significados, y muestra paisajes, tipos nacionales, objetos de artesanía y grandes obras de arte, usos y costumbres tradicionales y la música popular, elementos que se integran para conformar un estereotipo de nación.

El cine de Emilio Fernández influye sobre la idea que se tiene de México en el extranjero, en gran medida porque abona sobre una idea estereotipada. El premio que recibió la película María Candelaria en el Festival de Cine de Cannes fue la coyuntura para su éxito a nivel mundial.

En México algunos intelectuales consagrados rechazan la cinta. Diego Rivera consideró que “[...] ese mamarracho del film, María Candelaria [...] será un éxito allende nuestras fronteras, donde nuestra realidad se desconoce”<sup>16</sup>, pero es una “porquería de film, terrible atentado contra la realidad de nuestros indios”<sup>17</sup>. En el guión original, llamado Xochimilco, el pintor que configura el filme es precisamente Diego Rivera.

Gabriel Figueroa estuvo detrás de la cámara en las películas más importantes de Emilio “El Indio” Fernández. Figueroa no es sólo un creador de

encuadres, lo es de composición, volumen, iluminación, perspectiva, contrastes, expresión y puntos de vista y lo es también del lenguaje cinematográfico de toda una época del cine mexicano y de obras de arte que influyeron profundamente en la estética del cine mundial.

Figueroa no idealiza, sí cree en algo: en el cine no hay tal cosa como la realidad a secas. Así lo dice en el homenaje que se le rinde al cumplir ochenta años: “Ahora ya no se filma en blanco y negro y con esto se ha perdido mucho. El blanco y negro es semejante al grabado; en cambio, el color es real, El sueño es en blanco y negro, y por eso nos transporta a otros lugares”<sup>18</sup>.

La característica principal de las películas de “El Indio” Fernández (1942-1948) se funda en la ventaja inicial: su debilidad literaria y conceptual no atenúa el vigor barroco de Fernández y Figueroa. Incluso a films lastrados irremediamente por la cursilería, las secuencias magistrales los rescatan de su banalidad declamatoria. Lo impresionante es lo que se puede juzgar como inconcebible: hay belleza aún entre los bárbaros y el deslumbramiento pasa pero las películas no se desvanecen.

## El manejo del cuerpo

Revisando el trabajo cinematográfico de 1934 a 1948, de Emilio Fernández en conjunto con Gabriel Figueroa se desprenden las siguientes características:

Las tramas corresponden a los melodramas decimonónicos sobre la honra, el clasismo y la beatería. Utiliza el desplante físico como el principio de redención de la raza. Lo impresionante como se decía anteriormente es lo que se puede juzgar como inconcebible: hay belleza aún entre los bárbaros.

La grandeza de la mujer y su fuerza aumentan en cuanto más pudorosa y humilde es. La mujer se presenta como un ser sometido y sumiso, inconsciente hasta la desesperación. Lucen rostros inaprensibles cuya frialdad emerge de una tal es el caso en María Félix y Dolores del Río, rostros aureolados a veces por un dejo de melancolía.

Ciertamente el ideal de la mujer perfecta en aquellos años era precisamente la de aquella sumisa, dispuesta a obedecer, sin

pensamientos propios, ocupada, la mayor parte del tiempo, en la “caza” de un marido, pero eso sí, muy hermosa.

Se hace gala de la entonación indígena que procura acentuar la ingenuidad, que tantas sonrisas ha provocado en la crítica de la actualidad.

Cuando los héroes se ven asaltados por la duda, los atraviesan gesticulaciones teatrales exageradas y arqueamientos pronunciados de cejas sobrecargados de close-ups y encuadres contrapicados.

En la fotografía de Figueroa, sus composiciones poseen una carga estética inspirada en el movimiento muralista, donde se denotan escorzos, claroscuros y perspectivas, una visión del paisaje mexicano con cielos saturados y llenos de nubes. Maneja un estilo de fotografía para hacer ver a las mujeres, muy mujeres, y a los hombres, muy hombres. Se genera una estética muy definida gracias a la iluminación y posición de la cámara, al manejo de los encuadres, de los paisajes, de la composición, de las sombras, por el secreto extraordinario de los contrastes y el volumen.



Toma del cielo de la película *María Candelaria* (1943), dirigida por Emilio “El Indio” Fernández, filme ganador de la Palma de Oro del Festival de Cannes de 1947. En la fotografía de Gabriel Figueroa se puede apreciar su visión del paisaje mexicano, con el cielo repleto de nubes, que se volvió su sello característico.

Figueroa traduce magníficamente las intuiciones del Indio: Equilibra con la fuerza de las imágenes las disparidades del relato. Rectifica con la belleza visual el desarreglo de la trama. En el duelo entre la luz y la sombra surge el

mundo de Figueroa, de paisajes generosos y no tan ocasionalmente opresivos. Y su estética integra cerros y perfiles humanos, nubes y trastos en la pared, pueblos al amanecer y parejas que surgen como extraídas directamente del Génesis. Con un hecho preciso: así cada uno de los fotogramas disponga de belleza propia, el conjunto entrega un resultado muy diverso.

## Conclusiones

El poder del encantamiento del cine es precisamente es el modo en que los cuerpos invitan a los espectadores a entrar en la película, los toman de la mano, los pasean, el modo en que gracias a ellos, la historia se convierte en la historia personal de cada uno de los asistentes. El cine clásico fue una manera de exacerbar ese encantamiento: una comunidad de sentimientos, una sensibilidad de masas que se construyó a través de la fascinación de los cuerpos del glamour vistos sobre la pantalla.

En el caso de las películas de Emilio Fernández y de Gabriel Figueroa se destaca una ventaja: la debilidad literaria y conceptual se ve atenuada por el manejo de la imagen cinematográfica. Figueroa logra un cambio en la imagen estereotipada del mexicano en el extranjero y logra destacar lo inconcebible, mostrar belleza aún entre la barbarie. Se desarrolla una nueva estética en la forma de presentar el cuerpo en el cine mexicano, donde es importante la actuación, pero no cabe duda que un buen manejo en los encuadres, la composición, volumen, iluminación, perspectiva, contrastes, expresión y puntos de vista, logran establecer un lenguaje cinematográfico capaz de modificar la percepción, la visión de los cuerpos, que como se mencionó anteriormente, son quienes invitan al espectador a “entrar” a la película.

#### Índice de citas

1. MOLINER, M. Diccionario de uso del español, vol. I. Madrid, Edit. Gredos, 1984.
2. McLUHAN, Marshall, Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano, Barcelona, Edit. Paidós, 2009, pág. 15.
3. ROBINSON, Arthur, Early thematic mapping in the history of cartography, Chicago, University of Chicago Press, pág. 8.
4. LANDES DAVID, Revolution in time: clocks and the making of the modern world, Cambridge, Harvard University Press, 2000, pág. 76.
5. MAXWELL Richard y Dickman Robert, Convencer a la gente contando historias, Barcelona, Edit. Planeta, 2010, pág. 16
6. BRUNER Jerome, Realidad mental y mundos posibles. Madrid, Edit. Gedisa, 1981, pág. 23
7. MCKEE, Robert, El guión, Barcelona, Edit. Alba, 2002, pág. 48.
8. MITRY, Jean, Estética y Psicología del Cine, las estructuras. México, Edit. Siglo XXI, 1998, pág. 87.
9. CABALLERO, Jorge, "El cine tiene la función de retratar la realidad con la imaginación" en Diario La Jornada, 22-09-2011. P principal.
10. VELASCO, Arnulfo Eduardo. La Seducción de la Imagen, el cine considerado como un problema de análisis social. Revista Electrónica Razón y Palabra del ITESM No. 28, 2002.
11. MERCADER, Yolanda, El cuerpo masculino en el cine mexicano como mecánica productiva del ocio y la distensión, Revista Electrónica Tramas, de UAM Xochimilco, No. 32, 2009.
12. Éric Rohmer, seudónimo de Maurice Henri Joseph Schérer (1920-2010) fue un crítico y director de cine, además de periodista, novelista, guionista y profesor francés. Figura intelectual importante de la llamada Nouvelle vague (Nueva Ola) francesa de posguerra y editor de la prestigiosa revista de cine Cahiers du Cinéma, es recordado sobre todo por tres series de películas: Seis cuentos morales, las seis Comedias y proverbios y los Cuentos de las cuatro estaciones.
13. CORBIN A., Courtine J. J. y VIGARELLO, G. Historia del cuerpo. Volumen III. Las mutaciones de la mirada. El siglo XX. Madrid, Edit. Taurus, 2006 pág. 361-497
14. GARDNER, Gerald, El papel de la censura, Nueva York, Oxford University Press, 1983, pág. 128
15. Películas del cine mexicano. Cásicos de la época de oro (1936-1957), Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Recuperado 26 de agosto del 2012, de <http://cinemexicano.mty.itesm.mx/pelicula4.html>
16. GARCÍA Riera, Emilio Fernández. 1904-1986. México, Universidad de Guadalajara-CIEC, 1987. p.53-54
17. Ídem.
18. FIGUEROA, Gabriel, Las profecías y los espejismos de la Imagen, Revista Nexos en línea, 2008.

#### Bibliografía

- ARNHEIM, Rudolph, El cine como arte, Barcelona, Edit. Paidós, 1986
- AUMONT, Jacques, y MARIE, Marcel, Análisis del film, Barcelona, Edit. Paidós, 1999.
- BORDWELL, David, La narración en el cine de ficción, Barcelona, Edit. Paidós, 1996
- BORDWELL, David, y Thomson, Kristin, El arte cinematográfico, Barcelona, Edit. Paidós, 1995.
- BORDWELL, David, y Thomson, Kristin, El cine de Eisenstein, Barcelona, Edit. Paidós, 2010.
- CASSETTI, Francesco, El filme y su espectador, Madrid, Edit. Cátedra, 1996.
- GUILLÉN, Fedro Carlos, La sala Oscura, sobre cine, películas y espectadores, Barcelona, Edit. Paidós, 2003.
- GUBERN, Román, Historia del Cine, Barcelona, Edit. Lumen, 1986.
- LANDES DAVID, Revolution in time: clocks and the making of the modern world, Cambridge, Harvard University Press, 2000.
- MAXWELL, Richard y DICKMAN Robert, Barcelona, Edit. Planeta, 2010
- MCKEE, Robert, El guión, Barcelona, Edit. Alba, 2002.
- McLUHAN, Marshall, Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano, Barcelona, Edit. Paidós, 2009.
- METZ, Christian, Ensayos sobre la significación en el cine, vol. I, Barcelona, Edit. Paidós, 2002.
- MITRY, Jean, Estética y Psicología del Cine, las estructuras. México, Edit. Siglo XXI, 1998.
- ROBINSON, Arthur, Early thematic mapping in the history of cartography, Chicago, University of Chicago Press.

## X. El estado de la conciencia en la construcción del espacio fílmico

MDG. J. Jesús Ríos Alanís  
Universidad de Guanajuato

Cuando apreciamos una película poco o nada conscientes somos de los ajustados mecanismos de percepción que se desarrollan en una actividad tan simple, las cosas son así porque estamos dando seguimiento a una narración mientras que todos estos mecanismos se desencadenan sin que nos percatemos, esto pasa porque la atención no puede estar en dos cosas a la vez y ésta se encuentra puesta en la historia que se está desarrollando. Ser conscientes sobre todos estos procesos no es posible, pues esto se debe a que nuestro cerebro actúa como un sofisticado sistema que construye la realidad en múltiples planos.

Es paradójico que con tanto avance científico no tengamos certeza sobre los mecanismos de la percepción y andemos a la manera de Diógenes a plena luz de día buscando con la trémula flama de la ciencia las respuestas que nos den luz sobre el basto universo de la mente.

La solución al planteamiento que destaca la relación de la conciencia para entender el espacio fílmico es crear una unidad teórica que se conforme desde diversas teorías y que exponen algunos conceptos importantes que permitirá entender la idea que hay respecto de los mecanismos del cerebro, la construcción de la conciencia y la manera como se conforma la noción de movimiento, tiempo y espacio, esto se plantea desde la noción teórica «espaciotemporal de la conciencia» de Michio Kaku, la hipótesis de «centro dinámico» de Gerald Edelman y la «metáfora del teatro» de Bernard Baars, además de relacionar estos conceptos nos permite entender como se conforma nuestra realidad inmediata y como se articulan otras realidades en

donde espacio y tiempo se relativizan como consecuencia en el uso de las herramientas y las técnicas de los que hacen cine y que en escasos 120 años han consolidado un lenguaje altamente sofisticado únicamente sobre la base que otras disciplinas han consolidado.

No podemos adentrarnos en la comprensión del espacio fílmico sin entender primero como se construye el concepto de espacio en nuestra percepción a través de lo que recibimos del entorno como bucles de retroalimentación de los sentidos, ¿cómo es que somos conscientes de nosotros como entidad individualizada frente a una realidad que como parte de ella quedamos sujetos a sus leyes e interactuamos en una dinámica de adaptación?

¿Cómo es que la mente se ha conformado como hasta ahora la conocemos? ¿cuáles son los enigmas que nos hacen humanos y que parece estar contenido en una pequeña masa irregular de apenas kilo y medio?

Podemos comenzar por entender que estamos inmersos en una sorprendente dinámica evolutiva y que somos parte de éste devenir en el que hemos sido conformados bajo las inexorables demandas del medio y que no hemos aparecido espontáneamente a demás que los enigmas de la mente deben entenderse como parte de estos mecanismos de adaptación.

Desde los organismos más elementales como los virus que parecieran estar en la frontera de lo biológicamente vivo, tienen la necesidad de hacerse con los medios que garanticen la replicación de su propia estructura, para esto hay que desplazarse o asirse a algo que los aloje para tales fines, hasta el organismo más simple demanda de estrategias de desplazamiento exitosas en el entorno donde se desarrolla, el desplazamiento es pues la primer necesidad y no es fortuito que es el movimiento el que haya dado paso a lo que hoy conocemos como cerebro, que es el que construye nuestra realidad a través del llamado estado mental.

Estas formas elementales de vida debieron desarrollar los elementos que les dieran una dimensión frente al medio ambiente que los contiene, éstas entradas sensoriales no necesariamente desarrollan el movimiento pero si son los principios de una organización dinámica que es el rudimento de un sistema centralizado que iría modulando los estímulos en un sistema semicerrado, esto trascendió a formas organizadas de vida más complejas que se desplazan activamente en el entorno como un todo, este momento es crítico pues

es claro que el desarrollo evolutivo del sistema nervioso es una propiedad exclusiva de los organismos activamente móviles.

Todo lo anterior deriva en organismos altamente organizados con un cerebro que es el órgano indispensable para desarrollar una locomoción organizada y guiada bajo un plan interno que garantice un desplazamiento seguro. “Los organismos que son móviles y cuentan con un sistema nervioso central poseen conciencia de nivel I, que incluye un nuevo conjunto de parámetros para medir su ubicación variable”. Kaku, 2014

Todo esto pareciera ocioso si lo que estamos tratando de explicar es como se construye el espacio fílmico, pero la conformación de estos organismos organizados de esta manera trajo como consecuencia otro aspecto que es indispensable entender para darnos cuenta de lo elaborado y sofisticado de la mente para construir sistemas articulados de comunicación a partir de elementos mínimos.

Vallamos pues a lo esencial, el sistema nervioso con un mecanismo de locomoción articulado y la retroalimentación momento a momento del entorno a través de los sentidos sería innecesario si no hay un plan compuesto por predicciones que inevitablemente tienen una intencionalidad, si no, que caso tiene arriesgarse moverse a ciegas.

Ahora se ha llegado a la palabra fundamental que motivó este artículo, predicciones y lo importante sería saber ¿cómo evolucionó el sistema nervioso central para desarrollar esta capacidad que es notablemente vital para lograr la supervivencia? Y dicho sea de paso, lograr la fruición fílmica.

Se ha visto que estas estrategias de predicción se desarrollaron en el cerebro, que es un sistema cerrado y que es preciso decir que a pesar de los avances en la ciencia de la mente esta capacidad de predicción no es posible localizar en un área elocuente, por lo que resulta sorprendente que para desarrollar esta capacidad y otras, el sistema las halla congregado en una entidad abstracta llamado “si mismo”

El “si mismo” no es la capacidad de autoconsciencia pues esta se da solo teniendo conocimiento del “si mismo”, y que lo extraordinario de la autoconsciencia se da por un sistema que logra concentrar de manera isocrónica la multiplicidad de estímulos referidos por los sentidos.

Teniendo en cuenta que el cerebro predice mediante esta entidad abstracta podemos deducir que esto genera lo que es el estado mental o dicho en otras palabras la mente es lo que produce el cerebro, pero dejarlo así sería poco preciso pues la gran hazaña de la evolución cerebral es la asombrosa capacidad de concentrar tanta información pero sobre todo la de sincronizar aquella para crear a partir de esto una entidad abstracta.

Este modelo del “si mismo” sirve para anticipar mediante una rápida comparación entre las características del entorno llevadas en forma de señales por los sentidos y la representación interna, una vez que se tiene una intencionalidad se generan estrategias para proseguir lo que genera programas premotores y que una vez que estos estímulos del exterior adquieren sentido pasa a programas motores de locomoción.

La predicción es esencial para que el cerebro genere el movimiento basado en intencionalidades así que se debe entender que las estrategias que se desarrollan se hacen para ahorrar tiempo y recursos además que debemos considerar que el sistema motor para controlar la cantidad de músculos implicados en el movimiento tienen que generarse representaciones discretas, es decir que estas representaciones coordinan grupos de músculos para que se produzca adecuadamente el movimiento.

El control cerebral del movimiento organizado dio origen a la generación y naturaleza de la mente y sabemos que es un sistema altamente cooperativo, así la predicción es posible cuando se pueden calcular segmentos de tiempo bien definidos de modo que se coordinen adecuadamente las intenciones del organismo, y tal comprensión del mundo externo se realiza mediante la yuxtaposición de las representaciones sensomotoras generadas internamente con las propiedades sensorialmente referidas del exterior que han sido llamadas universales y todo esto se desarrolla en milisegundo.

Las funciones que se han denominado como el “si mismo” son coordinadas desde una esfera isocrónica llamado sistema talamo-cortical que hace coincidir sincrónicamente las propiedades del mundo exterior referidas por los sentidos con las motivaciones y memoria generadas internamente, así pues esto es lo que podemos denominar como subjetividad. A este respecto el Darwinismo neuronal supone “la cooperación y competición entre cantidades masivas de neuronas en el cerebro. La que se hace consciente... es la coalición de neuronas que sale vencedora, la que supera al resto de las neuronas”. Boalckmore, 2010, a su vez de Edelman.

La forma como el cerebro afronta lo anterior, dado que los estímulos del exterior están de forma fragmentada, es el foco donde se desarrollan los estudios neurocognitivos contemporáneos. He querido destacar las características que conforman dicha subjetividad porque de esto dependen los sofisticados mecanismos que hacen posible la creación de relaciones abstractas mediante supuestos de la realidad para conformar el sentido de la misma.

Continuando con el hecho que el cerebro es un sofisticado sistema para la predicción, es importante destacar que mucho de este sistema esta en constante actividad ya que en todos los aspectos de nuestras vidas estamos creando episodios para simular las posibles consecuencias de los hechos que construimos mentalmente y así poder elegir entre la mejor opción respecto a esto Bernard Baars menciona que el estado mental es como una representación teatral en la que se construyen estos episodios en donde el centro de acción somos nosotros para vernos y actuar de acuerdo a estos episodios de tal forma que podemos extraer conclusiones más convenientes. Boalkmore, 2010 a su vez de Baars.

El cine es el medio que conformo un complejo sistema de significación mediante la imagen en movimiento y que nos ha modificado notablemente, es una representación de la realidad que hemos aprendido mediante la convivencia con elementos que discurren de tal forma que podemos entenderla como otra realidad en la que involucramos todas las habilidades ya antes analizadas. En el presente artículo abordo únicamente lo que concierne a espacio fílmico respecto a la producción cinematográfica y que podemos entenderlo como una relación que se construye a partir de los elementos del montaje pero que no necesariamente corresponde a una realidad concreta, es decir que el espacio que se produce con la relación semántica entre plano y plano no necesariamente corresponde al espacio presentado en los planos sino a un espacio que construye el espectador.

Ahora espero y se pueda comprender que la forma como se construye la subjetividad o el concepto del “si mismo” y el espacio fílmico, son entidades abstractas que son una construcción del cerebro y permiten llegar a la comprensión de una realidad que solo se puede acceder a ella mediante estas prótesis inexistentes, para poner un ejemplo muy llano diría que el “si mismo” y el espacio fílmico se pueden comparar con la creación del amigo imaginario que todo niño tiene en cierta etapa del desarrollo para el ejercicio de la imaginación.

El espacio fílmico no se construye únicamente con lo que contienen los bordes del plano, no se queda en su pura inmanencia pues se construye en una estrecha relación con la mente del espectador y así el encuadre no es más que un índice que gatilla e induce al estado latente de la narración.

Que pasaría si estamos ante un acontecimiento de la vida en donde no alcanzamos a ver lo que se está desarrollando; digamos un incendio en el piso superior de una casa, nosotros estamos a la distancia con el deseo de saber lo que sucede en el interior de las habitaciones donde se produce el incendio, lo único que podremos hacer es especular lo que se está desarrollando, mientras tanto, llegan los bomberos al rescate, para nosotros es inevitable que nuestra mente comienza a suponer los hechos mediante episodios en nuestra imaginación, no sería sino hasta que leyéramos en la prensa el testimonio de lo que el bombero vivió o bien que conociéramos al bombero para que nos narrara como sucedió y tener la historia completa, mientras no sea así nos conformaremos con lo que nosotros vimos con nuestra experiencia y desde un solo punto de vista. Esto que acabo de narrar es lo que una cámara se concretaba a hacer en los principios del cine, ser un espectador fijo e inmóvil de las escenas de la vida. No fue hasta que a Edwin Porter en 1903 en *Life of an American Fireman*, construye por primera vez un espacio fílmico en donde la cámara no se queda en un solo espacio fijo e inmóvil concretándose a mostrar el hecho como un simple espectador en la calle, lo que hace Porter es mostrarnos la misma acción desde diferentes puntos de vista alternando exterior e interior de la misma acción sin romper la continuidad a pesar de que está fragmentando el espacio. Esta acción con intercortes es la forma de representar la acción continua de manera natural como si alguien nos la estuviera narrando de manera oral, pero con la acostumbrada dinámica que es pasar de un lugar a otro en la narración sin perder la continuidad, pero si hemos sido observadores cuando alguien narra no se concreta a presentar los hechos muy probablemente enriquece la narración insertando comentarios que hicieron otras personas o experiencias desde el punto de vista de otros y aun así somos capaces de mantener la narración unificada.

Lo anterior ya se daba en la tradición oral, no es nuevo para la cognición lo destacable de esta comparación es que no se había visto en otro tipo de lenguaje, aquí el cine estaba aprendiendo y los intercortes dieron a éste la noción de continuo siendo capaz de mostrar el flujo de la acción pasando de un espacio a otro, a pesar de que parezca esto darse de una manera natural no sería esto posible si la capacidad de la memoria a corto plazo, la capacidad predictiva y la capacidad de crear empatía con los hechos narrados.

Mientras todo esto sucede en la pantalla y nosotros estamos allí en el mismo lugar sentados nuestra mente esta trabajando arduamente, no todo sucede en el plano de la conciencia pues hay mecanismos que escapan a la comprensión de lo que se conoce como mente, o dicho de otra manera, el concepto de mente no se comprende en toda su magnitud, pues es preciso aclarar que este concepto abarca lo que se conoce como procesos conscientes en el estado de vigilia y lo que se conoce como procesos inconscientes, este último ha sido comprobado que afecta al primero aunque no es sabido realmente como.

Uno de los grandes aportes de Freud es que dividió el estado psíquico en dos, el consciente y el inconsciente, aunque es preciso aclarar que lo que denomina Freud como inconsciente no es lo mismo que maneja las ciencias cognitivas para el mismo concepto.

Continuando con el espacio fílmico hay algo que se ha creado como una metáfora de la atención y que también es un recurso que solo se puede construir en la mente del espectador, narrativamente en la tradición oral podemos estar hablando en términos generales de una persona de sus cualidades y virtudes o de su descripción física y podemos pasar a pequeños detalles sin que pase nada narrativamente hablando, cuando comienza el cine no se podía hacer esto pues pensaban que pasar de un plano general a un primerísimo plano confundiría al público pero a principios de siglo pasado se le ocurrió a Albert Smith pasar de un plano general a un primer plano por corte directo y se produjo el asombro no paso nada narrativamente pues se vio muy natural.

La construcción del espacio fílmico se ha ido modificando significativamente de los primeros días del cine a nuestros días, hemos pasado de una observación reposada a una hipervisualidad en donde el espacio se transforma prácticamente en una visión envolvente, esto pareciera que llegaría a ser inevitable pues el concepto de intuición al que se refiere Kant ilustra precisamente esto, en donde a la percepción se nos presenta una vista del objeto objetivamente hablando pero la mente de alguna manera pareciera que lo ve desde todas sus aristas, esto solo pudo ser visto mediante la ambición del cubismo al querer representar la cuarta dimensión pareciera desdoblarse el objeto en todos sus planos pero quien lo ha logrado definitivamente es el cine, un ejemplo muy ilustrativo de este concepto lo podemos ver en la escena de la regadera de Psicosis por Hitchcock en donde se nos muestra la

escena desde más de setenta posiciones distintas, nada parece escapar a la lente para llevarnos al paroxismo de lo dramático.

El concepto de predicción puede ser visto desde diferentes aristas, ya vimos que es esencial en el desarrollo de la mente para contar con el recurso de dirigir el movimiento bajo una o varias intenciones, pero hay una que es esencial para la construcción del relato audiovisual, la predicción es un recurso omnipresente en la construcción de la estructura del relato, pues esta debe estar armada de acuerdo a expectativas que se van creando en quien mira para mantener la dinámica de las emociones en el relato, debe considerarse en los puntos argumentales de la estructura cinematográfica para ir pasando de un acto a otro sin perder la atención pero algo que ha servido para producir la anagnórisis y mantener la estructura cerrada.

Pero la predicción es el recurso de anticipación a los hechos, frecuentemente este recurso en el cine se logra mediante el efecto que ha sido llamado teoría de la mente y que consiste en adelantarse poniéndose en el lugar del otro y sus pensamientos para anticipar la intención del otro, para esto es que fueron diseñados estos recursos por la evolución.

Todo esto es atribuido a un grupo de neuronas del área premotora que tienen como finalidad además de la empatía, monitorear a través de los movimientos y las expresiones faciales del otro, determinar que es lo que esta pensando y así anticipar sus intenciones, recurso invaluable desde el punto de vista evolutivo.

El realizador sabe perfectamente esto y sabe que puede manipular los sentimientos del espectador si logra la empatía, frecuentemente los espectadores van con la disposición de dejarse llevar por la narración, podría asegurar que lo llevamos en los genes, pues es por medio de la empatía que vivimos otras vidas, que lloramos nuestras penas a través de las penas del otro, y así ser otro que es ser uno mismo. Aristóteles decía que nos gusta el teatro porque podemos involucrarnos con los personajes de tal manera que podemos experimentar sus emociones pero sin la responsabilidad que implica llevar estas experiencias a la vida real, la realización cinematográfica se basa en el tipo literario para buscar formas arquetípicas de personajes universales, éstos están estructurados de tal forma que nos identificaremos siempre con alguno de ellos.

Hasta que no suceda lo que Truffaut le dijo en una entrevista a Hitchcock que si llegaría el día en que solo nos enchufemos a una maquina para experimentar mediante la estimulación cerebral las emociones que queremos, hasta no ver eso, seguiremos recurriendo a las historias para soñar.

Esta ambición por vivir la realidad de alguna manera más intensa no cesa, es un deseo insaciable y conforme la tecnología vaya avanzando se continuara modificando nuestra percepción, vamos en un viaje del cual no podemos bajar y ya vimos que la evolución ha diseñado sus recursos para poder adaptarse de manera más exitosa al entorno donde se desarrolla el individuo, la pregunta es ¿qué demandas nos ha impuesto el entorno? para poder entender hacia donde va el vector de la evolución.

No preciso dejar acabado el tema pues esto es solo una pequeña aproximación desde algunas teorías de la mente, sabemos que se ha avanzado en los últimos treinta años lo que no se logro en milenios en lo que respecta a conocimiento del cerebro y se avistan grandes logros.

El cine no dejará de hacernos sentir emociones a través de la mirada de otros, porque ver es una forma atenuada de tocar, y bien lo saben las mujeres por experiencia cuando se encuentran bajo el escrutinio de unas miradas lascivas.

Bibliografía.

- Blackmore Susan. (2010). Conversaciones sobre la conciencia. México: Paidós
- Brockman John. (2012). *Mente*. Barcelona: Crítica.
- Damasio Antonio. (2003). *En busca de Spinoza*. Barcelona: Crítica.
- Kaku Michio. (2014). *El futuro de nuestra mente*. México: Debate
- Lotman Yury. *Semiótica del cine y problemas de la estética cinematográfica*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Rizzolatti, G., Sinigaglia C. (2006). *Las Neuronas Espejo, Los Mecanismos de la Empatía Emocional*. Barcelona, España: Ed.Paidós.

## **XI. El Habitar entre memoria y vida cotidiana.**

El Interior Arquitectónico en el Barrio  
de San Marcos de Aguascalientes  
de 1930 a 1960

Dr. Mario Ernesto Esparza Díaz de León

Dra. Leticia Jacqueline Robles Cuéllar

Universidad Autónoma de Aguascalientes

### **Resumen**

Hablar de habitabilidad es hablar de memoria y obligatoriamente de vida cotidiana. El desarrollo histórico en el barrio de San Marcos, en Aguascalientes México, durante la primera mitad del siglo XX, particularmente de 1930 a 1960, fue determinante para la conformación de una identidad que inclusive prevalece hasta la actualidad. Lo siguiente es un relato de la vida cotidiana producto de una memoria habitativa que pretende la reconstrucción de un imaginario tipológico del habitar, el interior arquitectónico y su relación con la religiosidad. ¿Cómo recuerdan los habitantes del barrio sus viviendas en relación a sus actividades cotidianas?, ¿Qué tanto influía la religiosidad familiar y popular en la configuración de los interiores domésticos del barrio durante dicho periodo?

El interior doméstico es un tema bastante interesante de conocer, sobre todo desde el punto de vista filosófico; su significado y en consecuencia su equipamiento y configuración; no es un asunto menor, por la conexión entre las precepciones espaciales de los habitantes y la conducta que éstos tienen al interactuar con ellos. Indispensable es conocer la asociación de espacios interiores con actos sagrados y profanos, sexuales e intelectuales, peligrosos y seguros, producto no sólo de una cultura popular, sino también de una educación moral (instruida por la Iglesia Católica a través de sus planes de acción pastorales).

El concepto espacio-casa-comportamiento<sup>1</sup> que se analiza incorpora ideas pre configuradas dentro del habitar doméstico en México (como en la casa colonial, entre otros antecedentes), la separación de clases (los altos y los bajos, patio y traspatio), del bien y del mal (interior moral, exterior inmoral), el orden y el desorden, entre otros; por ejemplo, para la mujer nahua, la casa era el centro de su moralidad, ya que el exterior representaba el camino a la perdición, mientras que la tradición de enterrar el cordón umbilical de las niñas dentro del hogar, se tomaba como símbolo de su ubicación espacial.<sup>2</sup>

Lo mismo sucedía con la moralidad española, que definía a la casa como un espacio femenino, el interior y lo femenino, lo exterior y lo masculino, la casa como un tipo claustro protección donde el padre debía cercar a su doncella, la casa no sólo era símbolo de protección, sino de pureza y moralidad teniendo el exterior como lugar de sexualidad y peligro, los muros de la casa representaban la castidad para la mujer: “la casa era el lugar donde se localizaba toda problemática de la geografía del honor: una isla de moralidad y seguridad”.<sup>3</sup>

Los moralistas indicaban que la única salida legítima para la mujer era el asistir a misa. Y claro que en nuestro país y particularmente en nuestra ciudad de Aguascalientes, la moral era dictada por la Iglesia Católica.

En la mayoría de las casas analizadas del barrio de San Marcos, se podrían describir su configuración espacial material de la siguiente manera: en primer lugar existe una división entre lo privado y lo público, el espacio público era donde se recibía gente, estaba abierto a las visitas de familiares o amistades, y el espacio privado eran las habitaciones donde transcurría el acontecer cotidiano de la vida familiar; las familias, de acuerdo a su posición económica, manifestaban a sus allegados mediante la decoración, su rango y grado de bienestar social o calidad de vida. En su configuración arquitectónica, las habitaciones que se encontraban dando frente a la calle eran ocupadas por la sala, el despacho o la biblioteca (Figura 1). Berta Tello Peón (1995), en su estudio sobre objetos e interiores domésticos de la casa porfiriana, describe que:

(Tello Peón: 1995:143) La casa se distribuía en función de un patio central o lateral, rodeado por un corredor, a lo largo del cual se sucedían las recámaras a las que se accedía directamente y que a la vez se comunicaban entre sí. Del lado opuesto a la sala se encuentra generalmente el comedor, o sea, el lugar de reunión familiar más

importante, lo cual se evidencia por el uso de ventanales de mayor tamaño, elegancia en sus emplomados, biseles y vitrales. El cuarto de baño entró por primera vez a la casa ya que anteriormente se le había confinado en la parte trasera del patio (...). Al final del corredor principal, cerca del comedor y con salida al patio de servicio, se encontraba la cocina (...) cuya altura permitía colgar sobre las paredes un sinfín de cazuelas y otros aditamentos gastronómicos de todos tamaños y usos.



Figura 1. Planta arquitectónica y fachada de casa habitación en el Barrio de San Marcos. Fuente: Mario Esparza Díaz de León 2012

Paralelamente, la casa de nivel económico medio bajo era de proporciones físicas mucho más pequeñas, aunque con un esquema muy parecido al de clase media alta pero con un número inferior de habitaciones de menores dimensiones; el uso de elementos decorativos era escaso y los materiales de construcción eran de menor calidad. (Figura 2).



Figura 2. Planta arquitectónica y fachada de casa habitación en el Barrio de San Marcos. Fuente: Mario Esparza Díaz de León 2012

Casi todas las casas de nivel medio/alto tenían pequeños huertos o corrales con árboles frutales, donde había duraznos, uvas, guayabas e higos; las de nivel bajo solo tenían patio con algún árbol frutal y muchas macetas<sup>4</sup>. Las puertas de las casas de todo el barrio se acostumbraba dejarlas abiertas, algunas de par en par, otras emparejadas y otras cerradas pero sin llave (por su composición de 2 hojas con ventanillas superiores abatibles para que la gente pudiera ver el interior y preguntar por sus habitantes. Las de mayor nivel económico contaban también con un cancel divisorio en el zaguán para pasar al patio (Figura 3).



Figura 3. Cancel en zaguán de acceso en vivienda del Barrio de San Marcos. Fuente: Mario Esparza Díaz de León 2012

Hacia el interior de las casas, las ventanas se cubrían con “visillos” para resguardar la intimidad familiar, por las noches se cerraban gracias a puertas de madera (llamados oscuros), con la finalidad de obtener aislamiento (visual y acústico) necesarios para el descanso. Los pisos en el interior eran de azulejo de cemento con color grabado, con el que se formaban diferentes diseños. Los pisos del patio eran de tierra o de ladrillo, dependiendo del nivel socioeconómico de la finca (Figura 4).



Figura 4. Detalle de pisos en espacios interiores de viviendas de clase baja y alta dentro del barrio de San Marcos. Fuente: Mario Esparza Díaz de León 2012.

**Los alumbramientos eran atendidos por mujeres especializadas en el tema, llamadas “parteras” en la misma habitación particular, inclusive se velaba a los muertos en su casa, obligatoriamente, ya que no se usaban las funerarias.**

En la sala se velaban a los difuntos de la familia, se velaron la abuela, un niño pequeño hijo del tío Javier, a la tía María Luisa que muere en 1972 ya se veló en la funeraria “Rodríguez Zermeño” que estaba en la calle de Morelos, fueron de las primeras familias en emplear funerarias y la primera vez se sintió muy desagradable el haber sacado al difunto de su casa. Ya para el año de 1977 que muere la Tía María Teresa y que se veló en la funeraria “Tangassi” de frente al Templo del Conventito ya toda la gente utilizaba las funerarias. Las esquelas se mandaban hacer a la imprenta y se entregaban rápidamente, en las imprentas las esquelas suspendían cualquier trabajo en curso e inmediatamente se repartían entre familiares y conocidos para invitar al funeral. Lo que nunca se acostumbro fue comer en los velorios, solo se repartía “canelita caliente”, ni tampoco la tradición de comer en los panteones. Había una asociación que se dedicaba a las misas “Gregorianas” y eran 30 días de misas, un mes completo de misas de difunto, uno se inscribía y pagaba una cuota cada mes y cuando se moría se decían las misas. Era como un tipo de cofradía. Los muertos no participaban en ningún evento, ni con una cruz que menciona al finado como ahora se acostumbra (...).<sup>5</sup>

**La gente montaba su nacimiento en las casas. Se hacia la tradicional acostada y levantada del niño, las posaditas en las casas. Algunas de las familias del lugar acostumbraban montar dichos nacimientos con gran envergadura y empeño lo que generaba la atención de los transeúntes y por ende la visita a los**

interiores de las mismas casas. El rosario se rezaba diariamente en diversas habitaciones de la vivienda, generalmente en la sala o en las recámaras. Poner el nacimiento era todo un ritual, las posaditas eran en casa, a cada vecino le tocaba organizar una, y tenía que poner todo, la piñata, los bolos, rezar el rosario, llevar los peregrinos, iban de casa en casa los 9 días que duraban las posaditas, se daba ponche, era una unión de vecinos muy grande en torno a la Navidad. La instalación de árboles navideños se comenzó a implementar hasta mediados del siglo XX, debido a la influencia de las costumbres americanas debido al incremento en el país de su turismo, inversión y sobre todo por la migración de mexicanos que iban a trabajar temporal o permanentemente a Estados Unidos.

Las familias tenían imágenes tanto en cromos como de bulto: santos, vírgenes y especialmente del Sagrado corazón de Jesús y la Virgen de Guadalupe, comprados, regalados o heredados. A pesar de la convocatoria del Sr. Obispo López y González<sup>6</sup> de celebrar la Romería de la Asunción para estimular el culto a la Virgen de la Asunción, patrona de la ciudad, dicha imagen no fue común en los interiores ni en los domésticos del barrio ni en los religiosos de la ciudad; siempre fue más fuerte la imagen de Jesucristo entre los católicos de la diócesis de Aguascalientes.

La fe depositada en las figurillas o imágenes era importante, ya que eran fuente de inspiración para oración o referentes de recogimiento espiritual; sus devociones tenían diversos antecedentes ya fueran hereditarios, por recomendación o por algún milagro recibido a nivel familiar o personal. Generalmente las imágenes de importancia, categorizadas espacialmente por factores de valor artístico, estético, histórico o afectivo, son precisamente respaldadas por historias vinculadas a favores, milagros o situaciones familiares particulares. Cada una de ellas cuenta una historia digna de ser escuchada (y por ende un lugar especial dentro de la vivienda), como por ejemplo la de la Virgen de la Purísima Concepción perteneciente a la Sra. Esther Femat de Ruiz Esparza:

La Imagen de bulto de la Virgen del Nicho llegó a la casa por medio de una obra de caridad (...) Tenía una vecina que era señorita ya grande de edad, la Srita. Mariquita Aizpuru, sin casar, muy "corajuda", muy huraña y sin ningún familiar; completamente sola. Entonces el lechero que nos repartía la leche también se la llevaba a ella y en época de lluvias la encontró tirada en el patio de su casa toda mojada y al momento de levantarla se dieron cuenta de que tenía las 2 piernas gangrenadas

(...) su estado era muy delicado. A raíz de entonces me hice cargo de ella porque ya nunca más se volvió a levantar (...) Se le llevaba desayuno, comida y cena, cambiarla, bañarla, curarla y el aseo de su casa. Al estar buscando a algún familiar nos dimos cuenta que pertenecía a la Orden Tercera de San Diego, del Señor San Francisco y de alguna que otra congregación, pero nunca nadie de ellos fue a visitarla a pesar de nuestra insistencia hacia la orden y al párroco de San Diego (...) Cuando ya estaba muy mala pero todavía lucida nos solicitó que le lleváramos un médico, un notario y un sacerdote. Me comentó su voluntad de heredarme todo en gratitud a la ayuda proporcionada: su casa, sus muebles, etc. A lo que me negué (...) pero como insistía en regalarme algo en símbolo de gratitud, me ofreció una imagen de bulto de la Santísima Virgen y otra del Sagrado Corazón de Jesús, pero solo acepte la primera. Dicha imagen se encontraba colocada en la sala de la Srita. Aizpuru junto con el Sagrado Corazón y muchos otros santos, en mesa o en repisas, todos cubiertos individualmente mediante un capelo de cristal. Ya cuando la Virgen de encontraba en mi casa, un día llegaron el Sr. Cura de San Diego y las hermanitas de la tercera orden reclamando por la Virgen, a lo que me opuse firmemente ya que en vida de la Srita Mariquita fuimos a solicitar su ayuda y nunca obtuvimos respuesta. Les comente que esa Virgen era un testimonio para sus hijos de cómo se debe de hacer una obra de caridad (...).<sup>7</sup>



Figura 5. Imagen de la Virgen de la Purísima Concepción con capelo de cristal en nicho. Fuente: Mario Esparza Díaz de León.2012

Otro acto incidente e importante en la mayoría de las viviendas del barrio de San Marcos era la entronización de los hogares al Sagrado Corazón de Jesús, promovida por el Papa Benedicto XV desde los años 20's con la firme intención de fortalecer y proteger a las familias en la intimidad de sus hogares. El acto consistía en la bendición de una imagen del Sagrado Corazón de Jesús en un espacio importante de la casa, generalmente la sala, por parte de un sacerdote con la familia de esa casa. Después de dirigir a los presentes unas palabras que recuerdan el espíritu y los deberes de esta práctica de piedad, el sacerdote recita con toda la familia una fórmula de reparación y consagración. La imagen representaba la protección divina hacia los miembros de la familia y era visitada a lo largo de tarde, mañana y noche, como acto de aval y acompañamiento en todas las actividades realizadas. En algunas ocasiones se colocaba una placa conmemorativa al acto (Figura 6).



Figura 6. Placa conmemorativa de entronización del hogar al Sagrado Corazón de Jesús. Fuente: Mario Esparza Díaz de León. 2012

El viernes de Dolores en Semana Santa se ponían altares adentro de las casas. En dicho altar se le rezaba a la Virgen de los Dolores y en referencia al llanto de la Virgen, se ofrecían aguas frescas de todos sabores, de lo que tenía la gente, a lo que decían “agua que lloró la Virgen”. La gente recuerda haber visto altares domésticos en las casas donde la gente tenía su santo o santos que adornaban con flores, ponían floreros con pura flor natural, sobre todo para la Virgen o para cosas religiosas (Figura 7).



Figura 7. Detalle de altar doméstico en vivienda de clase media del barrio de San Marcos. Fuente: Mario Esparza Díaz de León. 2012

Los altares domésticos aparecen en los interiores del barrio de San Marcos como simples manifestaciones de culto en honor a una imagen (gráfica o de bulto) en sentido de agradecimiento a un favor obtenido o por obtener (salud, trabajo, protección, milagro, etc.), no son consecuencia de los factores históricos antes mencionados o una manifestación física de equipamiento interior característica de la época o del lugar (los altares y capillas domésticas fueron reglamentados ya desde el siglo XVI durante el Primer Concilio Provincial Mexicano en 1555)<sup>8</sup>, son más bien componentes en el escenario de una filosofía habitativa con un énfasis profundamente espiritual; una configuración del interior intangible dentro de un contexto tangible: el habitar y el hábitat. La imagen religiosa no solo sirvió de equipamiento para los altares domésticos sino fue elemento constante y repetitivo en la configuración de los ámbitos interiores.

La gente hacía verdaderas romerías a las casas en donde se le rendía culto a la Virgen, iban además a admirar los altares bellamente adornados, con banderitas y adornos de oropel, a veces colgaban del techo doradas naranjas también adornadas con oropel y cortadas de cierto modo que daban la impresión de improvisadas lámparas produciendo un hermoso aspecto y realzando la belleza del monumento que estaba profusamente lleno de flores, infinidad de macetitas con tiernos brotes de trigo, cebada y algunas otras plantas (...).<sup>9</sup>

En la época era común recibir en algunas casas a jóvenes seminaristas a la hora del desayuno y de la comida, que eran repartidos por la diócesis a falta de recursos en el seminario. Eran tiempos difíciles para la Iglesia y estas acciones permitían continuar con la formación de sacerdotes y a su vez permear al hogar de un ambiente de religiosidad. La figura del sacerdote era sinónimo de autoridad no solamente eclesiástica, sino moral, familiar e inclusive académica. La visita era considerada como una bendición e inclusive era aprovechada para la impartición del sacramento de la confesión, generalmente haciendo uso de la sala; así lo cuenta el Sr. Oziel Ibarra:

La sala era un espacio intocable, donde no entraban niños, solo se utilizaba en ocasiones muy importantes como la pedida de mano o la visita de alguna personalidad, como la de un sacerdote, el padre Salvador Jiménez, amigo de mi papá que cuando iba de visita ahí confesaba uno por uno a cada miembro de la familia (...).<sup>10</sup>



Figura 8. Detalles de un interior doméstico de vivienda nivel medio en el barrio de San Marcos. Fuente: Mario Esparza Díaz de León. 2012

Finalmente, el interior de las viviendas del barrio de San Marcos en Aguascalientes fue el escenario testigo de acontecimientos indisolubles dentro del imaginario habitativo de sus habitantes, configurado en su mayoría por elementos religiosos como imágenes o esculturas que más allá de ser elementos decorativos, representaron un sentido de muralla intangible o protección espiritual en el desarrollo de todo actuar cotidiano. La configuración “intangible” del espacio interior, cargado de significados y filosofías es un elemento indispensable en el estudio de la arquitectura interior, como bien menciona Alain de Botton (2008) “(...) somos lo que habitamos”.

#### Índice de citas

<sup>1</sup> Loreto López, Rosalba (2001). La casa, la vivienda y el espacio doméstico en la Puebla de los Ángeles del siglo XVIII en: Casas, viviendas y hogares en la historia de México, México: El Colegio de México, pág. 232

<sup>2</sup> Ibid. pág.235

<sup>3</sup> Ibid. pág.237

<sup>4</sup> Leer a Reséndiz García, A (1988). Las casas-huerta en Aguascalientes. Aguascalientes: Talleres gráficos del Estado de Aguascalientes.

<sup>5</sup> Entrevista Mario Esparza Díaz de León/ Tere Méndez Parga, Aguascalientes. 28 de Julio de 2012.

<sup>6</sup> Obispo de la Diócesis de Aguascalientes de 1929-1950.

<sup>7</sup> Entrevista Mario Esparza Díaz de León/María Esther Femat Ruiz Esparza, Aguascalientes. 29 Febrero de 2012.

<sup>8</sup> Gonzalbo Aizpuru, Pilar (2009) Historia de la vida cotidiana en México. Vol. III, capítulo XVIII "Oratorios domésticos: piedad y oración privada." Fondo de Cultura Económica, México. Pág. 541

<sup>9</sup> Salazar Sánchez, Antonio (2003). El Aguascalientes de antaño [1920-1960], Aguascalientes: Instituto Cultural de Aguascalientes, pág. 75

<sup>10</sup> Entrevista Mario Esparza Díaz de León/Oziel Ibarra González, Aguascalientes. 04 Octubre de 2012.

#### Referencias

1. De Botton, Alain (2008). La Arquitectura de la Felicidad. España: Editorial Lumen

2. Gonzalbo Aizpuru, Pilar (2009) Historia de la vida cotidiana en México. Vol. III. Entre tradición y cambio. México: Fondo de Cultura Económica.

3. Loreto López, Rosalba (2001). La casa, la vivienda y el espacio doméstico en la Puebla de los Ángeles del siglo XVIII en: Casas, viviendas y hogares en la historia de México. México: El Colegio de México.

4. Reséndiz García, A (1988). Las casas-huerta en Aguascalientes. Aguascalientes: Talleres gráficos del Estado de Aguascalientes.

5. Salazar Sánchez, Antonio (2003). El Aguascalientes de antaño [1920-1960], Aguascalientes: Instituto Cultural de Aguascalientes

### **Red de estudios críticos en arte y el diseño**

Se utilizaron tipos Gill Sans 6/8/10 puntos.  
Semibold, regular y light en puntajes variados  
La edición estuvo al cuidado de Cynthia Villagomez Oviedo  
Diseño de forros e interiores: José Luis González Ornelas  
Compiladores: Cynthia Villagómez Oviedo / Margarita Romero  
González / Juan Carlos Saldaña Hernández.

Los compiladores quieren agradecer a todos los  
profesores investigadores que colaboraron  
en esta publicación. Nuestro agradecimiento también  
al MRSM. Martín Aguilera Morales, Director de la  
División de Arquitectura, Arte y Diseño de la  
Universidad de Guanajuato; LRI. Ma. Concepción  
Rodríguez Argote, Directora del Departamento  
de Diseño y a la LRI. María Lourdes  
Domínguez de Silva por el  
apoyo y facilidades otorgadas.  
Noviembre 2015.





Universidad de Guanajuato  
División de Arquitectura, Arte y Diseño  
Campus Guanajuato  
Departamento de Diseño

CUERPO ACADÉMICO  
**REPRADI**  
REPRESENTACIÓN Y PROCESOS  
EN EL ARTE Y EL DISEÑO

