



ISSN 1794-7111

Grupo de estudio en
Diseño Visual

Manizales-Colombia	No. 4	264 p.	Enero-Diciembre de 2008	ISSN 1794-7111
--------------------	-------	--------	-------------------------	----------------

Revista KEPES
ISSN 1794-7111
Fundada en Noviembre 2004
Periodicidad anual
Tiraje 300 ejemplares
Año 5, No. 4, 264 p.
enero-diciembre 2008
Manizales-Colombia

Rector **Ricardo Gómez Giraldo**
Vicerrector Académico **Germán Gómez Londoño**
Vicerrector de Investigaciones y Postgrados **Carlos Emilio García Duque**
Vicerrector Administrativo **Fabio Hernando Arias Orozco**
Vicerrector de Proyección **Mario Hernán López Becerra**

Director **William Ospina Toro**
Estudios terminados Maestría en Filosofía - Mg. en Diseño y Creación Interactiva
Profesor Universidad de Caldas

Comité Editorial

Felipe César Londoño L. - Doctorado en Ingeniería Multimedia.
Laboratorio de Aplicaciones Multimedia, U.P.C., España. Profesor Universidad de Caldas
Juan Alberto Castillo M. Doctorado en Psychologie Cognitive Option Ergonomie. Universite Lumiere
Lyon 2, U.LYON 2, Francia Profesor Universidad del Rosario
Miquel Mallol Esquefa Doctor en Filosofía Universidad de Barcelona Diseñador Escuela Massana.
Profesor Universidad de Barcelona
Gustavo Alberto Villa C. Maestría/Magister en Maestría En Estética.
Universidad Nacional De Colombia - Medellín, UNCM, Colombia. Profesor Universidad de Caldas

Comité Científico

Margarita Schultz - Universidad de Chile.
Jorge LaFeria - Universidad de Buenos Aires

Coordinador Edición **D.V. Claudia Jurado Grisales**
Profesora Universidad de Caldas.

Comité Técnico de apoyo a la Edición

Juan David Giraldo M. - Coordinador comité técnico
Claudia Marcela Gómez - Traductora
Gerardo Quintero C. - Corrector de estilo
Carlos Eduardo Tavera - Soporte técnico

Diseño Editorial **D.V. Claudia Jurado G.**
Diseño Logo **D.V. Claudia Jurado G.**

Edición
Vicerrectoría de Investigaciones y Postgrados
Universidad de Caldas

Indexada por
Publindex Categoría C

Acceso en línea
<http://kepes.ucaldas.edu.co>

La responsabilidad de los artículos aquí publicados compete a los autores mismos.
Prohibida la reproducción total o parcial, en cualquier medio o para cualquier propósito sin la autorización
escrita de la Universidad de Caldas, Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad de Caldas

Tabla de Contenido		Presentación 5	El papel de lo imaginario en la publicidad colombiana Sandra Paola Vargas J. 7
La topología aplicada al lenguaje visual Graciela Marota 21	Interacción estética y social de las imágenes Imbricaciones en los avisos comerciales en Manizales Gustavo Villa C. 43	Gyorgy Kepes y la relación entre el arte y la tecnología Adriana Gómez A. 59	
Diseño y realidad Miquel Mallol E. 73	Narrativas visuales y poéticas de ciudad Mónica Lucía Vélez H. 107	La ciudad en el espejo: Tú, yo y el otro Reflexiones respecto al diseño gráfico como actor en el paisaje urbano y la evolución de la identidad de la ciudad con base en las interacciones iconosemióticas. Caso: Mérida, Venezuela Carmen Virginia Grisolfá 133	
La imagen y el diseño visual en procesos investigativos Dagoberto Serna U. 179	Valoración de algunos instrumentos para evaluar la satisfacción del usuario en el contexto Web Juliana Restrepo J. 197	Formación en competencias para el trabajo interdisciplinario del diseñador Enseñanza del Diseño Industrial abordada por diferentes profesiones Miguel Uribe B. 153	
Performance. Cruce de lenguajes y provocación. Análisis de ciclo de performance en expotras tiendas 2007 Alfredo Rosenbaum 217	Perspectivas del diseño en las universidades colombianas Juan Diego Sanin S. 239		
Manizales-Colombia	No. 4	264 p.	Enero-Diciembre de 2008
			ISSN 1794-7111

Presentación

Bien complejo resulta mantener una publicación que cumpla con los niveles exigidos para la divulgación científica, más cuando las áreas de las que se ocupa presentan, en ocasiones, oposición y resistencia a dejarse enmarcar por parámetros que pueden restar su movimiento conceptual y de actuación. Sin embargo, el compromiso asumido para la difusión de hallazgos relevantes en investigaciones hace de la tarea una obligación académica permanente e incluyente.

De allí que la presente edición cuenta con colaboradores de Argentina, España, Venezuela además de ciudades de Colombia como Bogotá, Medellín, entre otras, lo que permite observar y estudiar las concepciones y alcances en las áreas del diseño, la comunicación y las artes en diversos contextos, posibilitando una mirada extendida a las realizaciones de la comunicación visual en general.

El Grupo de estudios en Diseño Visual KEPES, expresa de nuevo el compromiso asumido en ocasiones anteriores para servir de divulgador de las investigaciones en torno a los estudios visuales y compartir la tarea de precisar los, a veces, deslizantes objetos de estudio de estas áreas.

William Ospina Toro.

El papel de lo imaginario en la publicidad colombiana¹

Sandra Paola Vargas J.
Diseñadora Visual de la Universidad de Caldas
Magister en Comunicación de la Pontificia Universidad Javeriana
Docente de tiempo completo
Coordinadora del área de investigación del programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria los Libertadores
paolavargas.j@gmail.com

Recibido agosto 15 de 2007
Aprobado noviembre 30 de 2007

Palabras clave: imaginarios, imagen, publicidad, investigación, comunicación, espectador / observador.

Resumen

A partir del estudio de lo imaginario en el campo de la Comunicación Social, se posibilita un espacio investigativo para las demás disciplinas que persiguen algún vínculo comunicativo con el sujeto social, que sin abandonar la denominación de receptor es, en mayor medida, un consumidor. Disciplinas como la publicidad, el arte y el diseño, que trabajan con la imagen como eje central de sus producciones comunicativas o expresivas, encuentran en el estudio de lo imaginario un potente anzuelo para interpelar al espectador. Lo imaginario se convierte entonces en una poderosa ventaja cuando se usa como contenido en términos pictóricos, potenciando la relación contextual con el espectador y por ende la eficacia del mensaje.

¹ Este artículo está elaborado sobre la base de una investigación realizada, entre 2007 y 2008, para optar al título de Magíster en Comunicación de la Pontificia Universidad Javeriana. El título original de dicha investigación es: Lecturas simbólicas problemáticas de publicidad colombiana. "Casos de televidentes que se quejaron frente a la CNTV" –Imaginarios, Publicidad y Televisión–.

The role of social imaginary in Colombian publicity

Abstract

From the study of the social imaginary in the field of Social Communication, a research space emerges for other disciplines to pursue a communication link with the social subject that without leaving their denomination as a host, embody more of a consumer. Disciplines such as advertising, art and design, working with the image as the heart of their communicative or expressive productions, find in the study of the imaginary a powerful hook to compel the viewer. The imaginary becomes a powerful asset when used as content in pictorial terms, enhancing the contextual relationship with the viewer, and therefore, the effectiveness of the message.

Key words: imaginaries, image, advertising, research, communication, spectator/observer.

8

Introducción

La imagen a través de la historia ha sido vista, desde el campo de la ciencia y la investigación, con recelo y desconfianza; ha constituido, para el conjunto de las ciencias exactas, un aspecto que ha sido mejor obviar o limitar al uso como apoyo ilustrativo, debido a que fácilmente puede conducirlos al campo de lo no comprobable e inexacto y con ello, al error. El problema radica en la esencia misma de la imagen; su problema es de carácter ontológico, pues las características propias de su naturaleza no la determinan como verdadera ni falsa, es ambivalente, polisémica. Incluso desde las ciencias blandas, las

ciencias sociales y las humanidades, también existe ese recelo frente a la imagen como objeto de estudio, pues en su afán positivista aún no la han aceptado en términos de documento; aunque hay propuestas excepcionales como en el caso de Peter Burke, donde se evidencia la posibilidad de considerar la imagen como documento histórico, al cual le adjudica la capacidad de aportar datos que la información textual pasa por alto o, a través de la cual, es imposible descubrir, aunque de igual manera plantea los problemas propios de su naturaleza icónica.

Si bien existe la posibilidad de asumir la imagen como documento, es debido a que se erige como texto, como discurso de estructura intrincada, nada transparente con relación a su determinación como entidad semiótica dinámica. Es a través de dicha textualidad de la imagen donde tiene lugar la función pragmática de la comunicación, donde establece un nivel de reconocimiento de la sociedad, posibilitando datos de su realidad inmediata, es decir, en términos de Castoriadis, donde permite “elucidar” tanto a la sociedad misma como su realidad; dicha elucidación es, concretamente, la posibilidad de “pensar lo que hace y saber lo que piensa”².

El estudio de la imagen como texto no se agota entonces en la aplicación de una teoría desde la perspectiva semiótica, existen otras posibilidades que permiten resultados interesantes como la vinculación, en su análisis, de una teoría de lo imaginario, que permita hacer visible eso que “por ser esencialmente visible, por no articularse explícitamente en signos, por configurarse en ‘imágenes’ deseables, escapa al pensamiento semiótico”³, pues la imagen al ser producto de un colectivo específico en un momento histórico determinado, implica que en su interior dicho contexto cultural establece cierto nivel de inscripciones, evidencia ciertas estructuras culturales, que dan una idea de las bases simbólicas a partir

² CASTORIADIS, Cornelius. *La institución imaginaria de la sociedad*. Tusquets Editores. Barcelona, España. 1983.

³ GONZÁLES Requena, Jesús; Ortiz de Zárate, Amaya. *El spot publicitario –Las metamorfosis del deseo–*. Editorial Cátedra. Madrid, España. 1999. Pág. 82.

de las cuales esa comunidad se expresa, se comunica, se relaciona, se unifica e imagina; pues en esencia lo imaginario es todo ese universo simbólico que: “representa el conjunto de imágenes mentales y visuales, organizadas entre ellas por la narración mítica, a través de las cuales el individuo, la sociedad, de hecho, la humanidad entera, organiza y expresa simbólicamente sus valores existenciales y su interpretación del mundo”⁴.

El problema es que, de igual manera como sucede con la imagen, existe en las ciencias un alto temor respecto a involucrar lo imaginario como objeto de investigación, pues no se trata de un aspecto medible; su existencia demostrable ha sido objeto de controversia, es una entidad de carácter ambiguo al involucrar estructuras simbólicas y estructuras culturales en constante fluctuación, al mediar entre lo real-razional y lo simbólico.

Sin embargo, a pesar de la importancia, cada vez más evidente, de la vinculación de esta clase de estudios para lograr la comprensión de la cultura y de ciertos fenómenos sociales, comunicativos o colectivos, la imagen y lo imaginario no son aún protagonistas en las investigaciones en la dimensión en que deberían serlo, quizá por problemas propios del positivismo clásico, tan anhelado y esquivo para las Ciencias Sociales. En este sentido, descifrar lo imaginario implicaría una búsqueda por la memoria e imaginación culturales, y descifrar los arquetipos sería hallar las imágenes fundamentales bajo las cuales se representan esa memoria y esa imaginación; aunque lo imaginario funciona de manera independiente al hombre, le pone de base un capital limitado de imágenes, narraciones y experiencias configuradas de acuerdo a las condiciones y a las realidades propias de su entorno inmediato. Las imágenes mentales de las que dispone el sujeto, están estrechamente ligadas con las imágenes visuales que le presenta dicho entorno, pero van más allá, al conformar lo imaginario de su cultura cotidiana.

⁴ DURAND Gilbert. *Lo imaginario, ciencia y filosofía de la imagen*. Ediciones del Bronce. Barcelona, España. 2000. Pág. 10.

Por otra parte, algunos autores ya han encontrado en el estudio de lo imaginario claves fundamentales para la comprensión de ciertos fenómenos sociales y culturales contemporáneos. Es el caso de Albert Chillón⁵, quien encuentra en lo imaginario la base fundamental, el origen de las narraciones y relatos propios de la cultura mediática, cuya naturaleza es fundamentalmente audiovisual. Esta percepción se hace evidente al analizar el contenido televisivo, pues fácilmente se identifica lo imaginario como principal insumo de la pantalla, configurando en consecuencia los mensajes que apropia el espectador a través de su consumo televisivo.

Muchos estudiosos han determinado esta época como la era de la imagen; vivimos bajo un régimen que privilegia lo visual sobre cualquier otro estímulo, y aunque la diversidad de usos de la imagen es bastante amplia, estamos frente a una industria audiovisual prolífica que se promociona intensamente. En televisión, si bien se dispone de una amplia oferta de géneros diversos, es evidente la hegemonía de la publicidad que, como género rey de la pantalla, se presenta de múltiples formas a lo largo de la parrilla de programación. Sin embargo, la publicidad no sólo es propia de la televisión, ahora juega un papel importante en el espacio urbano, pues cotidianamente pueden observarse mensajes publicitarios, sobretodo carteles, vallas y eucoles, que hacen parte fundamental del paisaje citadino, configurando entonces un entorno predeterminado al consumo, donde la mayor parte de la imaginería que invade nuestra vida cotidiana se establece como método de venta, como estrategia de seducción que pretende vendernos algo, a través de la intimación con nuestras estructuras mentales e imaginarias.

⁵ En referencia a Chillón, Albert. *La urdimbre mitopoiética de la cultura mediática*. Barcelona, España. 2000. Pág. 16. Disponible en: www.bib.uab.es/pub/analisi/02112175n24p121.pdf.

Metodología

La investigación presenta un esquema basado en la propuesta de Albert Durand para abordar el estudio de lo imaginario, esquema que, en gran medida, se asemeja a la propuesta que hace Martín Barbero en *De los Medios a las Mediaciones*, respecto a la forma de estudiar los medios y lo que él denomina como “mediaciones”; término que acuña para determinar la relación que se establece entre producción y consumo, más allá de los aspectos industriales, valorando las determinantes socio-culturales y la perspectiva del espectador.

Esta investigación cualitativa, establece como eje metodológico la triangulación de la información. La fuente informativa básica, la conforman las denuncias que algunos televidentes hicieron llegar a la Comisión Nacional de Televisión (CNTV) entre 2005 y 2006 respecto a anuncios publicitarios; la segunda, es resultado de la aplicación de una matriz de análisis a los anuncios comerciales; dicha matriz ésta diseñada para mensajes de naturaleza audiovisual, específicamente para productos mediáticos publicitarios. A través de dicha matriz es posible restablecer el mensaje desde sus tres ámbitos: lo sintáctico, lo semántico y lo pragmático, mediante el análisis de los planos de la expresión y del contenido. Es importante anotar que esta matriz de análisis es producto de la selección de los puntos aplicables para este caso concreto, de los que utiliza José Saborit en su libro *La imagen publicitaria en televisión* (2000).

Finalmente, la última información se toma de las respuestas que los denunciantes dieron al cuestionario al que se les enfrentó; el cual principalmente indaga por las razones que los motivaron a emitir sus comentarios, y preguntas respecto a sus impresiones sobre la imagen y el contenido del comercial en particular.

Resultados

La publicidad es ejemplo privilegiado de cómo se usa lo imaginario como contenido mediático y como fuerte influencia en la imagen, que en este caso está manipulada con una marcada intencionalidad en aras de promover el consumo en el espectador. “La publicidad usualmente involucra en su discurso diversos saberes colectivos y toda la ideología implícita”, su idea central es “echar mano” de elementos que hagan “explotar las estructuras psicológicas y fantasmáticas fundamentales para transferir a la imagen las expectativas imaginarias de los espectadores”⁶.

A pesar de lo controlado que se percibe el mensaje publicitario, puede decirse también, desde otra perspectiva, que los espectadores están en condiciones de “ver lo que desean”, pues de una u otra manera la percepción de la realidad, en general del mundo que los circunda y la relevancia que le dan a ciertas cosas, está condicionada por los roles que desempeñan y por sus tendencias. Es decir, en términos de Lersch, por tres clases de impulsos del ser humano; en primer lugar, unas tendencias de la vitalidad; las segundas, se refieren a las del “yo individual”; y finalmente, unas tendencias transitivas, en las cuales el hombre trasciende su preocupación por sí mismo y se preocupa por su ser espiritual, aquí es donde desarrolla sus tendencias creadoras, artísticas, sus deseos de conocimiento y, lo que es más importante, sus tendencias dirigidas hacia el prójimo⁷, tendencia por la cual determinada persona puede sentir la necesidad de emprender acciones que reivindiquen su sentido pragmático.

⁶ Adam, Jean Michel; Bonhomme, Marc. La Argumentación publicitaria. “Retórica del elogio y de la persuasión”. Editorial Cátedra

⁷ Construido con base en Navarro Valls, Joaquín. La Manipulación Publicitaria. -Una antropología del consumo-. Editorial Dopesa. Barcelona, España. 1971. Pág. 66. Madrid, España. 2000.

De acuerdo a las problemáticas que suscitaron en los espectadores, tanto las imágenes como los contenidos de los comerciales, y estableciendo una relación directa con los aspectos más polémicos por los cuales es criticada la disciplina publicitaria, pueden ser definidos dos asuntos problemáticos indisolubles: en primer lugar, la difusión y perpetuación de estereotipos, de acuerdo a que uno de los problemas detectados en el contenido de los comerciales es precisamente el tratamiento que se dio a determinados roles sociales. Es evidente que la publicidad hace uso de estas imágenes establecidas social e imaginariamente, que circulan de manera natural por la mente del público; sin embargo, de acuerdo a las denuncias de los televidentes, es tan problemático el uso de un estereotipo como su tergiversación; en las denuncias se evidencian molestias debido al uso de estereotipos, pero cuando se trata de su modificación la molestia se transforma en indignación.

El segundo aspecto polémico de la publicidad y que a la vez es evidenciado por los televidentes, es el engaño. Si bien los comerciales tienen su base conceptual en escenas de la vida real, dicha representación en términos de estrategia publicitaria termina tergiversándose, ocasionando el desborde de los significados. En ese sentido, las situaciones reales llevadas al extremo y al humor, pasan a ser consideradas como ficticias, generando la posibilidad de ser consideradas como mentira y engaño. Sin embargo, usualmente la publicidad para ejercer su labor como posicionadora de marcas y de creación de imágenes favorables en el consumidor, hace uso de la hipérbole como recurso retórico; la exageración funciona para exaltar los atributos del producto y para evidenciar situaciones extremas cuando se trata de mostrar la carencia del mismo. El uso de la exageración, busca principalmente afectar al espectador, generar un contacto que lo haga recordable y que pueda cambiar sus actitudes de compra.

En estos términos de comunicación efectiva, que es el gran paradigma de todas las disciplinas que abordan la comunicación visual, se hace fundamental

entonces el estudio y comprensión de lo imaginario, tanto en sentido de construcción de la imagen, en aras de evitar estas interpretaciones divergentes, como en términos de lectura, análisis e investigación. En este sentido, el conocimiento y control de lo imaginario en la creación de imágenes permitirá que el espectro semántico se reduzca, aunque no que se elimine, pero permitirá acotarlo de acuerdo a las intenciones comunicativas del caso.

Actualmente es evidente la proliferación vertiginosa de imágenes con finalidades comerciales; en esa misma medida, cada vez abundan más los programas académicos que proponen formar profesionales en este campo; y de igual manera, estos programas se robustecen de acuerdo a la gran cantidad de estudiantes interesados en esta clase de carreras. Lamentablemente, la mayor parte de la oferta académica que aborda la imagen como objeto, emprende la misión formativa con un imperativo de técnicas en aras de la construcción de imágenes, mientras una parte muy reducida se preocupa por formar en sus profesionales una consciencia crítica que permita una reflexión sobre el contexto visual; es evidente que la mayoría de profesionales de la imagen, cada vez son más torpes a la hora de hablar de ella y en esta misma medida las imágenes que realizan se van liberando de contenido, en un medio de producción hábil y acelerado.

A medida que pasa el tiempo, la capacidad de hablar de su objeto de estudio se reduce, mientras el campo visual se invade prolíficamente y carece de lectores hábiles que hagan la reflexión necesaria para las personas que desconocen el campo de lo visual, pero para quienes hace parte de su cotidianidad. En la medida en que la imagen sea más consciente de su espectador y de la realidad que lo circunda, la comunicación cobrará objeto, finalidad y en consecuencia la imagen se llenará de sentido, se abrirá la posibilidad de volver a llenarla de significado y de reinventar ese compromiso perdido, de acuerdo a Aristóteles, de la imagen con el mundo, la posibilidad de hacer frente a la proliferación

contemporánea de imágenes que además de estar vaciadas de sentido, alardean, en palabras de Diego Lizarazo, de “su orfandad y su lejanía”⁸, imágenes que tienen finalidades comerciales como fenómeno generalizado, mostrándose perfectas pero inalcanzables, impecables, ausentes de referente, vaciadas de mundo, simples superficies, cáscaras frágiles que, en directa relación con lo imaginario, hablan de una sociedad y de un momento histórico de idénticas características.

Conclusiones

La publicidad, en mayor medida que el arte y el diseño, se establece como una de las principales usuarias y a la vez, productora de imaginarios colectivos; evidencia de una manera más eficiente, cómo se alimenta de la realidad cotidiana, de los imaginarios colectivos y de los determinantes culturales, los reinventa, los reelabora y los pone en escena nuevamente, para alimentar la imaginaria colectiva compartida socialmente. Se trata de un proceso circular en el que la sociedad alimenta la pantalla y en general las producciones visuales, y ellas a su vez alimentan la sociedad, en imaginarios, estereotipos y arquetipos.

Los imaginarios se establecen como base de muchas de las consideraciones que presenta el ser humano contemporáneo, configurando lo que considera como bueno, malo, correcto o inadecuado; estas construcciones sociales se insertan inconscientemente en el sujeto, determinando sus acciones y juicios, modificando los resultados de su experiencia con la realidad, con la cotidianidad y entre ellos, con importancia fundamental para los intereses tanto de publicistas como de artistas y diseñadores, modificando el contenido que termina apropiando de los mensajes, incluso visuales que, con intencionalidad comunicativa, recibe.

⁸ LIZARAZO Arias, Diego; ECHEVERRÍA, Bolívar; LAZO, Pablo. *Sociedades Icónicas. Historia, ideología y cultura*. Siglo XXI editores. Colección Diseño y Comunicación. México D.F. 2007. Pág. 33.

En la publicidad colombiana se evidencian dos tendencias que posibilitan el surgimiento de lecturas simbólicas problemáticas frente a la imagen y al contenido de los comerciales; se trata del *Insight* y la “Publicidad emocional”. Ambas buscan implicar de manera más directa y profunda al consumidor, exhibiendo escenas de su vida cotidiana, de su vida real y, en esa misma medida, tratan de involucrarlo desde sus emociones y sentimientos pues, mientras el mensaje logre generar lazos afectivos o de identificación con el consumidor, éste será más efectivo, aunque de igual manera, podrá generar problemas de lectura, sobretodo cuando se involucra su círculo más próximo, su círculo familiar y afectivo.

Al observar los comerciales televisivos, los televidentes ven tan problemática la exhibición de un estereotipo como su tergiversación. En este caso concreto, la mayor parte de las interpretaciones divergentes se ocasionaron en relación directa con modificaciones y variaciones de estereotipos y roles involucrados en las situaciones representadas. En este sentido, existe un problema en el consumo de mensajes publicitarios en relación con lo que se considera colectivamente como real y verdadero, a diferencia de lo que televisivamente se exhibe en los mismos términos.

La publicidad usa como recursos el humor y la hipérbole; los contenidos en términos generales apelan a lo cómico y a la exageración, características que también son comunes en el contexto colombiano; sin embargo, en esa medida sus contenidos se convierten en fácilmente cuestionables por verse poco fiables, engañosos.

Bibliografía

ADAM, Jean Michel; BONHOMME, Marc. (2000). *La Argumentación publicitaria. Retórica del elogio y de la persuasión*. Madrid, España: Editorial Cátedra.

BOLTANSKI, Luc; THÉVENOT, Laurent. (1991). *De la justification. Les économies de la grandeur*. París: Imnard.

BURKE, Peter. (2005). *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona, España: Editorial Crítica.

CASTORIADIS, Cornelius. (1983). *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona, España: Tusquets Editores.

CHILLÓN, Albert. (2000). *La urdimbre mitopoética de la cultura mediática*. Barcelona, España. Pág. 16. Disponible en: www.bib.uab.es/pub/analisi/02112175n24p121.pdf.

DURAND, Gilbert. (2000). *Lo imaginario, ciencia y filosofía de la imagen*. Barcelona, España: Ediciones del Bronce.

18

GONZÁLES Requena, Jesús; ORTIZ DE ZÁRATE, Amaya. (1999). *El spot publicitario. -Las metamorfosis del deseo-*. Madrid, España: Editorial Cátedra.

LIZARAZO Arias, Diego; ECHEVERRÍA, Bolívar; LAZO, Pablo. (2007). *Sociedades Icónicas. "Historia, ideología y cultura"*. México D.F.: Siglo XXI editores. Colección Diseño y Comunicación.

NAVARRO Valls, Joaquín. (1971). *La Manipulación Publicitaria. -Una antropología del consumo-*. Barcelona, España: Editorial Dopesa.

SILVERSTONE, Roger. (1996). *Los efectos de la nueva comunicación*. Barcelona, España: Bosch Casa Editorial.

Otras fuentes

CHILLÓN, Albert. (2000). *La urdimbre mitopoética de la cultura mediática*. Barcelona, España. Pág. 16. Disponible en: www.bib.uab.es/pub/analisi/02112175n24p121.pdf.

La topología aplicada al lenguaje visual

Graciela Marotta
Lic. En artes Visuales con
orientación en Pintura-IUNA -
Profesora Universitaria en Artes
Visuales-IUNA. Buenos Aires,
Argentina.
Profesora titular de la cátedra
Proyectual Pintura y de la
cátedra Oficio y Técnica de la
Pintura.
Directora del Posgrado en Len-
guajes Artísticos Combinados
Titular de la Cátedra Topología
en la Especialización en Len-
guajes Artísticos Combinados
gmarotta@fibertel.com.ar

Recibido julio 20 de 2007
Aprobado septiembre 15 de 2007

Resumen

La topología, como elemento inherente a las ciencias y a las matemáticas, puede ser llevada al territorio del arte. En las alternativas plásticas modernas y contemporáneas, es factible rastrear la influencia de la topografía tanto en la designación del espacio, como en la articulación de lo que hoy es denominado lenguaje visual; a la base del presente estudio se encuentra la propuesta teórica del Jacques Lacan, para quien la topología es parte estructuradora del sentido que se hace presente en el discurso a través del lenguaje.

Palabras clave: Topología, espa-
cio, tiempo, Lacan, lenguaje,
obra.

Topology applied to visual language

Abstract

Topology, inherent to Science and Mathematics, can be taken to the art world. In modern and contemporary plastic alternatives, it is feasible to trace the influence of topography on the designation of space, as in the articulation of what is now called visual language. The basis of this study is the theoretical proposal of Jacques Lacan, for whom topology is a structuring part of the meaning that is present in the discourse by means of language.

Key words: topology, space, time, Lacan, language, work.

Introducción

La topología es una herramienta científica del área de las matemáticas y la geometría, que las estudia desde una lógica cualitativa.

22

A pesar de que este análisis de situación, como lo llamó uno de sus descubridores –Leibinz–, se comienza a estudiar en 1600, recién en el siglo XX se investiga en profundidad y los resultados de dicha investigación influyen en los descubrimientos biológicos, tecnológicos y psicológicos, de estas últimas décadas.

El proyecto de investigación que hemos abordado está enmarcado en demostrar la influencia de la topología como concepción espacial en la estructura del lenguaje de las artes visuales.

Sabemos que la topología es un tema muy investigado hoy en el contexto universitario internacional. Así lo hemos especificado en la presentación del proyecto. Las universidades del mundo poseen departamentos e institutos de investigación sobre el tema. Habiendo indagado en el seno de dichas instituciones, se pudo establecer que, en su mayoría, ellas se dedican a su investigación desde las matemáticas y hacia su desarrollo científico y tecnológico.

Sin embargo, en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de San Carlos de Valencia, España, un equipo de investigación está trabajando en el tema “Elástica Variable”. Este equipo, formado por un grupo de artistas-docentes, fue fundado en 1992 por José María Iturralde; como equipo lleva el nombre de “Facción Elástica” e investiga las relaciones matemáticas topológicas de la *elasticidad de la plástica más completa* (según palabras del director del grupo).

Por otro lado, la Universidad de Granada posee un investigador, el profesor Ceferino Ruiz quien toma el tema de la producción artística, desde una postura descriptiva, analizando el caso tanto de los mosaicos de “La Alambra” como elegidas esculturas del siglo XX. Algunos de sus trabajos aparecen editados en la Revista *1UNO* “de Didáctica de las Matemáticas” de Grao-Educación, y plantean una descripción correlativa entre la geometría de situación y la construcción de la obra.

Por todo esto, pensamos que la incorporación de la topología a las artes visuales específicamente, en cuanto a la “construcción del lenguaje” y en profundidad, es una novedad que en este caso le cabe al IUNA.

Trabajamos desde la concepción ideológica, a la que hemos adherido como equipo, a partir de saber que la expresión artística del hombre implica una manera de comunicarse con los otros, y entendiendo que esa comunicación ha sido una de las formas más importantes, tanto de generar sentido, como

de rescatar las historias y los contextos de nuestro pasado como sujetos. Para abordar esa comunicación, el operador visual, utiliza “artilugios” que implican un manejo sintáctico y semántico de su vehículo de comunicación (en este caso el lenguaje visual); desde ese lugar, encontramos esta nueva mirada para estudiar el tema, entre las concepciones teóricas del lenguaje y la producción simbólica creada a partir del mismo.

Metodología

El concepto de lenguaje, en sí mismo, como objeto de análisis, es de especial importancia para investigar en el uso y articulación de un texto no verbal. Efectivamente, Saussure dice que “el signo lingüístico une un concepto a una imagen acústica”, que es la huella, la representación del sonido material de ese concepto. Luego sustituye concepto por significado e imagen acústica por significante.

Lacan explica en su Seminario “La topología y el tiempo”, dictado en París entre el 21 de noviembre de 1978 y el 15 de mayo de 1979, sus análisis topológicos, del espacio y del tiempo como constructor del mismo y su relación con la estructura del inconsciente.

24

Como según plantea, “el inconsciente está estructurado como un lenguaje”, o sea, que el lenguaje es estructurador de un sentido oculto, velado, resistido de comunicar; pero ubicado allí, topológicamente, en el inconsciente. Así, la topología, es parte estructuradora del sentido que se hace presente en el discurso a través del lenguaje.

Entonces, entendemos y aceptamos que ya ha sido demostrado por Lacan, en su profusa obra, esta cuestión de que en la construcción del discurso hay una estructura de organización espacial topológica, ahora, nuestro trabajo ha

pretendido demostrar que, por carácter transitivo, en una obra de arte también la hay.

Nosotros, a partir del estudio de ambas posturas, diremos que la obra visual se constituye con una cadena de significantes que instituyen un significado que en la mayoría de los casos queda abierto. Y que en esa cadena de significantes, tanto como en el habla, hay una relación espacial topológica.

El lenguaje que organiza el inconsciente, en Lacan, es el habla; el habla constituida espacialmente dentro de la propia estructura relativa del lenguaje. En el inconsciente hay una organización topológica. En el habla también hay una organización topológica.

Sujeto y predicado o modificador del mismo, según la construcción metafórica, son cualidades distintas o comunes, en relación al sentido del texto. Así las unidades mínimas de significado, o semas, se ubican en un "topos" que ofrece sentido lógico al discurso que nunca abandona, a pesar de su lógica, la contradicción propia que se encuentra en su génesis dialéctica y que Lacan marcará como la autonomía del significante respecto del significado.

Si reconocemos al visual como un lenguaje, podemos realizar una transferencia de la estructura espacial de la lingüística, al lenguaje visual y entonces vemos que los semas del habla se convierten en iconos o grafos, significantes que construyen el sentido de la obra.

Este reconocimiento comienza a plantearse, en nosotros, desde una adhesión analizada y comprobada de la praxis de la idea.

La relación permanente entre idea y creación de significantes que aludan a esa idea, y la ubicación de esos significantes en estructuras interrelacionadas, que

organizan un todo coherente a las partes, tanto como su relación de texto visual y contexto, es lo que nos ubica en la comprensión de esta teoría.

Sobre el tema hay mucho escrito; la bibliografía usada es seguramente sólo una parte del todo, que representa posturas disímiles y que, desde el análisis de las mismas, nos ubicaron en el planteo de este trabajo.

Los lingüistas y semiólogos que rechazan la posibilidad de constituir lenguajes no verbales y no reconocen al visual como un lenguaje, lo hacen desde el análisis de la pintura, no desde el estudio de la imagen visual.

En ese sentido no puede dejarse de lado el quiebre que provoca, en la historia de las artes visuales, la aparición de la máquina fotográfica (1839), que corre definitivamente al arte del lugar de las bellas artes y al artista del de representar la percepción esperada de las cosas. Ya para mitad del siglo XX, las bellas artes son artes visuales y la fotografía forma parte de ellas.

Hoy en el siglo XXI, se producen obras que constituyen discursos visuales no sólo con aparatos mecánicos, sino también con tecnológicos. Y el discurso generado por el artista, deja de sumirse a las normas analógicas relacionadas con el aspecto exterior del objeto representado, y cuando las representa se aparta de las normas naturalistas subjetivas y se introduce en una realidad que, muchas veces por “híper”, la trasciende.

Aquellos lingüistas de los que hablamos, plantean desde allí, desde la visión de esa pintura anterior a 1840, la subjetividad de la construcción de sentido de la misma; hablan de la expresión por encima del sentido, dejando de lado el manejo de los elementos básicos que utiliza el artista o el operador visual para “expresar” o “decir” aquella subjetividad que nunca deja de enmarcarse en una realidad de contexto.

Fundamentalmente, nosotros hemos planteado en el trabajo, el análisis de la imagen y la constitución del lenguaje visual en sí mismo, no sólo en la pintura, o en cualquier género de la producción artística, sino en la estructura constitutiva del mismo cuando aparece en la publicidad, la señalística, los medios audiovisuales, o en el diseño y hasta cuando está aportando un discurso conocido y reconocido por todos. Usado cotidianamente en todas las épocas de la historia, pero que en este momento hace eclosión a partir del advenimiento de las nuevas tecnologías que lo convierten en un elemento de comunicación universal necesario y requerido por la economía de mercado de este fin y principio de siglos, y por los procesos sociales que devienen de la globalización.

Es de destacar que hasta el propio lingüista Georges Mounin, quien rechaza el estatuto de lenguaje para las producciones no verbales, plantea en su libro "Introducción a la semiología" de 1968, que la obra asume un significado a posteriori de la relación del artista con ella, con lo cual reconoce el sentido conceptual de la obra a pesar de la subjetividad lógica del artista. Subjetividad que, por otro lado, le es propia al sujeto en tanto tal, y de la que no es inmune el lingüista.

Omar Calabrese plantea muy bien, en "El lenguaje del arte" de 1997, los parámetros desde las distintas teorías de la construcción del lenguaje visual, haciendo referencia a diferentes posiciones de semiólogos y lingüistas.

Ahora bien, retomando los primeros conceptos, el pasaje de esa imagen acústica, de la que habla Saussure, al plano bidimensional de la hoja, sólo se puede realizar mediante grafos, que constituyen, en sí mismos, una imagen visual topológica.

Aquí otra vez lingüística y lenguaje visual se interrelacionan, por que sin duda las unidades lingüísticas del habla aparecen como tales en imagen cuando son graficadas en el papel.

Lo que intentamos en este trabajo es trasladar los resultados de la comparación de los conceptos estudiados por los teóricos que investigamos como los de la experiencia vertida por los artistas u operadores de imágenes que entrevistamos. Y logramos una primera aproximación a partir del análisis de los objetos visuales creados por los productores en el campo de la imagen, en las obras de distintas épocas y diferentes corrientes, hasta las de diseño y publicitarias, ya que, como se ha dicho anteriormente, todas ellas se constituyen a partir de íconos cargados de sentido.

Esta traslación de estructura de lenguajes y la profundización en la esencia constitutiva del producto visual, nos lleva a descubrir el importante juego que le corresponde al espacio y a reconocer el contenido topológico del mismo, por sus propiedades cualitativas y de continuidad, que se encuentran implícitas en la estructura de dicho espacio.

La decisión de tomar distintos enfoques de la producción del lenguaje visual ha tenido que ver con lo planteado anteriormente y se va cerrando como metodología de trabajo en el desarrollo de los escritos.

Para continuar delineando este objeto de estudio, es necesario recordar y profundizar en la comprensión de que el espacio es el elemento constitutivo básico del lenguaje que nos ocupa, en ese sentido es el que “soporta” la estructura del texto visual y lo organiza permitiendo su lectura.

Un producto visual puede no tener color, puede partir de una forma representativa, presentativa, o del diseño conceptual de una idea; puede no tener grados de iluminación, puede ser construida con o sin línea, pero espacio siempre existe en una operación visual.

Consideramos cinco elementos constitutivos básicos del lenguaje: línea, forma, color, valor y espacio; los reducimos sólo a los nombrados, por que hemos analizado que otros que se usan cotidianamente como elementos plásticos están incluidos o son propiedades de estos cinco elementos constitutivos básicos. Por ejemplo: el punto está incluido en la línea, la textura en el valor y la forma.

Pero, el espacio es el que contiene la obra, el espacio es el que la soporta; el que por sí mismo va constituyendo sentido al discurso, y hasta le otorga el sentido, primero, desde su propia constitución. El espacio en el que está implícita la esencia del color, del valor, de la forma y de la línea. El espacio que se genera entre el objeto visual y quien lo produce, y entre él y quien recibe el mensaje. El que finalmente es el monema del discurso.

Joël Dor dice:

“Hablar significa efectuar dos serie de operaciones simultáneas: por un lado, seleccionar cierta cantidad de unidades lingüísticas en el léxico y por el otro, combinar entre sí las unidades lingüísticas elegidas. De este modo, se realiza una división del lenguaje según dos direcciones: la de las selecciones y la de las combinaciones...”¹.

Nosotros podíamos decir que construir un discurso visual significa seleccionar ciertos elementos constitutivos básicos y combinarlos entre sí, cuestión esta que, sin duda, es el mecanismo de creación de dicho discurso; donde, relacionamos las dos operaciones que comenta Dor y donde, reiteramos, el espacio es protagonista.

Al colocar una línea en el plano de la hoja, estamos generando un código con dos elementos constitutivos básicos. Ese código junto con otros códigos a crear en el plano y que devendrán de la interrelación de otros elementos constitutivos básicos (una forma; un color), irán constituyendo una red de significantes que dejarán flotando múltiples significados. Porque tanto en el lenguaje verbal

⇨ DOR Joël . *Introducción a la lectura de Lacan*. 1985, p. 42.

como en el visual los significados están relacionados con una cuestión de sujeto (emisor y receptor) y de contexto.

Así como por ejemplo la palabra “radio” posee múltiples significados según se use; en el contexto de la anatomía es un hueso del antebrazo, entre los ciclistas es el rayo de la rueda, en geografía es el sector de acción, en radiofonía es el término general que se aplica al uso de las ondas radioeléctricas.

En el lenguaje visual que es el que nos ocupa, el ícono que se cree con el uso del espacio, en relación a los otros elementos constitutivos básicos, va a organizar la significación del discurso según el uso que les dé quien los opera visualmente y quien realice su lectura en la recepción de la obra.

Como ejemplo diremos que el espacio de la tela en el Renacimiento, no aporta al sentido del espectador el mismo significado del espacio divino donde se ubica a Cristo en la Edad Media; pero tampoco es igual el contenido de la relación forma-espacio del cubismo a la significación que le otorgan los artistas a fines del siglo XX, que han trabajado con los límites de los lenguajes, manipulando el espacio hasta el límite.

Entonces, en el signo lingüístico “radio” tanto como en el signo icónico o grafo constituido sobre, en y con el “espacio”, ambos intervenidos por el emisor del discurso, aparecen estas dos operaciones de las que habla Dor que, a su vez significan, el axioma del discurso.

El planteo que hemos hecho en relación al lugar que ocupa el espacio en la organización del lenguaje visual, nos abre la posibilidad de enfrentarnos al análisis de la topología de los objetos visuales, topología que se hace más evidente cuando más nos alejamos de la ilusión y nos acercamos a la complejidad de los espacios reales, tanto internos como externos, y a la rigurosidad conceptual de

un sistema de sentido, que nos es exigida, desde entender al producto visual como el “objeto” realizado por necesidad de comunicar.

Por eso, investigamos la construcción topológica en el espacio real, tanto como en su pasaje al espacio bidimensional. Porque en ambos hay topología.

Entonces, el núcleo de la investigación, que nos ha dado paso a una posible y exhaustiva profundización en el tiempo, es la constitución topológica de la obra, objeto “parlante” del lenguaje visual.

Al apoyarse, Lacan, en los trabajos etnográficos de Lévi Strauss para explicar la relación de la topología con el psicoanálisis, dice Jeanne Granon-Lafont en su libro “La topología básica” de Jacques Lacan de 1987:

“...la topología interviene como fundamento epistemológico de los conocimientos aportados por dicho esquema. A Lacan le cabe el mérito de haber procurado establecer esta especificidad de la topología, y haber indicado, qué uso podían hacer de ella las ciencias humanas...”².

Es por ello que todos los teóricos de la segunda mitad del siglo XX, se apoyan en conceptos vertidos por Lacan en sus análisis del tema. A nosotros, desde nuestro lugar y en relación al tema que investigamos, nos es fundamental tomarlo.

Cuando Lacan dice que apoya en una cara de la cinta de *Moebius* el significante y en la otra el significado, nos está diciendo que la relación entre ellos es de continuidad y dialéctica. Porque al unirse el rectángulo alargado de donde parte la cinta, por los extremos, luego de una torsión, nos muestra que podemos transitar ambas caras en continuidad y sin cruzar el límite del rectángulo, que aquí aparece en continuidad.

² JEANNE Granon -Lafont. *La topología básica de Jacques Lacan*. 1987, p. 23.

Moebius nos muestra que el lado y su envés no pueden funcionar uno sin el otro y más, que las dos caras son la cinta y el espacio. Espacio que se encuentra definido por el tiempo que nos lleva el recorrerla. También hay un tiempo en la torsión que produce el pliegue que lleva a la construcción de la cinta de *Moebius*.

Por lo tanto, hemos aseverado que el tiempo es el constructor del espacio. Tiempo en el proceso de revolución y en la traslación. En la relación de ambos tiempos se estructura y define el espacio. Y recordemos, que el estudio de sus propiedades cualitativas es la topología.

Si nos ubicamos en una concepción espacial “cualitativa, no cuantitativa”, la cinta de Moebius y las cualidades, que de su descubrimiento devienen, se convierten en la metáfora del plano de representación.

¿Por qué decimos esto?, porque el plano bidimensional de representación es bidimensional en tanto se toma en cuenta sólo el alto y el ancho de su superficie, o sea, si ve métricamente. Pero resulta que la bidimensión en la realidad no existe y una superficie, cualquiera sea, tiene un lado y un revés. Y ese otro lado aparece considerado a partir de tomar la superficie, y el plano como un “objeto” observable desde su “cualidad”.

Es así, que una tela que soporta una pintura se convierte en un espacio topológico cuando su cualidad de objeto físico nos permite reconocer su delante y atrás en continuidad, ya sea por que elegimos su frente bidimensional como tal; pensemos en Piet Mondrian, o por que realizamos un pliegue o un corte de su superficie. Decimos un pliegue y lo vemos reflejado en Luis Felipe Noé, quien ha trabajado ambos lados de la tela en continuidad. El concepto de corte aparece en la obra de Lucio Fontana, que en su “Tajo” realiza no sólo un corte en el espacio bidimensional de la tela poniendo en acto el otro lado, el envés, sino que además actúa como replicante del corte epistemológico que produce, esa misma obra, en la continuidad del arte universal.

Estas dos últimas obras, son ejemplo de la relación de continuidad espacial que nos muestra Moebius con su cinta, de la que Lacan dice: “soporte intuitivo e im-agin-ativo” *La lógica del fantasma*, Seminario del 15 de febrero de 1967.

Existe otra posibilidad, y es que en un plano bidimensional aparezca una resolución de diseño topológico, esto es, cuando un objeto que en el espacio real es un volumen, en el plano aparece conceptualizado, “La silla” de Pablo Picasso.

En la topología el espacio real es uno y el plano de la representación es otro espacio; los objetos físicos y las relaciones del espacio real sólo pueden llevarse al plano de representación con un diagrama conceptual que los represente.

O sea, un volumen con su relación espacial de continuidad se plantea topológicamente haciendo desaparecer la ilusión de profundidad y creando convenciones que confieren a la representación la significación de lo representado en un aplanamiento que corresponde al aplanamiento que es el del espacio bidimensional.

Este accionar en la producción le otorga más claramente, al diseño visual, un estatuto de escritura que con la visión anterior se diluía en el empeñamiento de querer trasladar las cosas del espacio real al espacio bidimensional, como si esto fuera posible. Esto fue el desarrollo de lo ilusorio.

Ahora bien, para el productor visual, sujeto operador de objetos visuales, hay múltiples espacios que se conjugan en la operación de constituirlos. Esos múltiples espacios, que también deberíamos tener en cuenta en el momento de analizar el producto de su lenguaje. Por ejemplo, los espacios internos y externos tanto de la obra como del propio sujeto.

En ese sentido, en la constitución de los códigos del lenguaje se opera una modificación, vinculada, a las innovaciones que se generan a partir del uso de las nuevas herramientas tecnológicas, justamente en la organización del espacio.

Estas innovaciones teóricas espaciales, desde el punto de vista de la geometría de situación en unos casos y desde las matemáticas en otros, aparecen en lo que se genera en la constitución misma de la herramienta y en algunos casos han logrado que llegue a generarse la herramienta.

Lo hemos analizado desde el espacio, por que hablamos del soporte. En la manipulación de los diferentes soportes, analógicos o digitales y la relación de ellos con el receptor o con el sujeto operador, se da una cuestión de diferencias que desde el punto de vista semiótico modifica la estructura del texto y la relación de él con quien lo opera.

En los procesos mecánicos químicos (analógicos), hay una operatividad del productor de la imagen que permite modificaciones sensibles tanto en los soportes que transportan la imagen como en el soporte de exhibición.

Además, que uno no es el otro, pero ambos actúan encadenados en el resultado final de la obra. En cambio, los soportes digitales los conforman las unidades *pixels* que constituyen la imagen misma.

En realidad, se trata de una matriz numérica que por síntesis constituye la imagen. Este espacio hay que leerlo entre la relación de logaritmos de origen topológicos que los conforman, y el operador que lo pone en acto con una mediación, que es el programa que hace posible la ejecución.

Si el espacio es uno de los elementos constitutivos de los códigos del lenguaje y su manejo, su utilización en la obra le otorga contenido al discurso del artista, nos

hemos preguntado: ¿cómo tenemos que analizar acá, ese contenido brindado por el espacio al mensaje propuesto por el sujeto operador de estas nuevas herramientas digitales?

Su lectura es cualitativamente distinta, porque en el desarrollo de la historia del arte el sujeto se encontraba inmerso en un espacio y trataba de representar, con la perspectiva, o de presentar y representar con la topología, ese espacio real y los objetos que él contenía, en otro espacio de representación, el bidimensional.

El juego se daba entre las relaciones del espacio real, tridimensional o enedimensional y su pasaje al soporte del cuadro.

Otras cuestiones aparecen en las últimas producciones, tales como instalaciones, demarcaciones, acciones, etc.; se modifica el espacio donde el sujeto operador se encuentra inmerso, pero siempre es el espacio real, ahora apropiado y convertido en obra.

Cuestión parecida sucede con la holografía, porque su captación de la imagen sigue siendo a partir de los sistemas fotográficos; aunque su desarrollo y concreción devienen de los nuevos procesos tecnológicos. En la holografía, la imagen sigue siendo apropiada, pero genera una relación interno-externo, donde el soporte se convierte en el lugar de inflexión, de pliegue, de continuidad.

Lo que sucede con la producción digital es absolutamente diferente. La imagen está independizada de los objetos o sujetos que la provocan. No hay un pasaje del espacio real al espacio virtual, tampoco hay apropiación real del espacio.

La imagen se crea en ese nuevo espacio virtual; espacio e imagen es una misma cosa, o mejor dicho, es una "cosa" en continuidad donde el objeto y el sujeto aparecen siendo uno en el recorrido del espacio estructural, como en la Cinta de Moebius. El soporte se resignifica, y se resignifican los límites.

Esta relación de continuidad, es la que señala la pérdida de los límites, porque plantea un nuevo reordenamiento, donde lo externo y lo interno hay que entenderlo en un sentido absolutamente abstracto, como un conjunto de puntos *pixels* que pertenecen al mismo tiempo a un lado y al otro de la configuración espacial de la imagen y el soporte.

En la Realidad Virtual, todavía se da una vuelta más a esta idea de interior que deviene siendo de inmersión, lo que nos coloca adentro, en un interno que también es exterior y que nos hace sentir como en la interioridad del alma, de un toro, superficie sin borde que delimita un interior y un exterior con centro exterior.

El objeto topológico “toro”, es un volumen que se obtiene rotando un plano hasta convertirlo en cilindro, curvándolo y uniéndolo por los extremos; su forma es reconocible como un neumático, al realizar el cilindro que luego se une, se crea un vacío interior, donde se encuentra el aire que infla el neumático, que Lacan llama alma y donde ubica el deseo. El toro nos plantea una complejidad más en las relaciones espaciales, ya que posee un afuera en el recorrido exterior del mismo, un externo interior en el agujero central que es el que se crea al unir los dos extremos del cilindro y un adentro en la interioridad de la cámara.

36

Sin duda la Realidad Virtual lleva al extremo estas relaciones dialécticas, que permiten hacernos creer que entramos en el ciberespacio, cuestión que no sólo quiebra los límites de lo real y lo virtual, sino que también implica penetrar en una imagen plana. Penetración ésta que es falsa pero que percibimos como verdadera. Deseamos entrar pero estamos afuera, lo que en la realidad nos ubica en el lugar de la demanda.

Lacan ubica la demanda en el recorrido de la superficie externa del toro. Dice, la demanda se repite y dibuja el agujero central, un interno exterior. Allí aparece

situado el sujeto operador de la Realidad Virtual, en un exterior que en esta producción es central.

Así, la teoría topológica nos pone, como operadores, en una situación que podríamos definir como de aporía; concepto que se repite con esta obra, porque lo verdadero y lo falso también se da entre la relación del sujeto ubicado en un espacio tridimensional real y la bidimensionalidad del espacio de los monitores con pantallas de cristal líquido, que contienen la imagen y que por ser una, para cada ojo, nos hacen sentir la ilusión de estar dentro de la escena.

En estas últimas operaciones artísticas, el límite está en el propio cuerpo del sujeto operador, que por una visión estereoscópica se siente adentro cuando en realidad está afuera, como ya hemos dicho. Descubrimos que el límite en estas propuestas, tanto como en aquellas que se producen a partir del cruce de lenguajes, llega hasta las últimas consecuencias en su elasticidad, como en el "homeomorfismo", que nunca llega al exceso de quebrarse, porque se trata de la topología llamada de caucho que permite la transformación sin roturas ni adherencias y también que siempre se trata del "juego" del arte, enmarcado en esta cuestión conceptual.

Así otra vez el lenguaje visual se constituye a semejanza del lenguaje oral y escrito, pero con características que le son particulares a su especificidad.

Porque se trata nuevamente de la estructura del lenguaje visual, con un sistema de formalización que se transforma con leyes internas que siguen conservando los elementos constitutivos básicos, con nuevas combinaciones, sin que hayan existido roturas ni adherencias, como en el homeomorfismo.

Hemos encontrado, en nuestra búsqueda, la estructuración topológica interna del discurso de ese objeto con estatus de sujeto, por su cualidad de único y por

su capacidad de modificar y ser modificado, un sujeto generado y generador de contenidos, el “objeto visual”, que se corresponde con la constitución del sujeto operador del mismo, quien toma, recibe, incorpora y necesita poner en acto (en el “habla” visual) todo aquello que se aparece desde su realidad de contexto.

En el uno y en el otro, los lugares y conceptos que los ocupan se van organizando constitutivamente, tanto en sus espacios internos como en los de superficie, y así también en los que se constituyen en la exterioridad a partir de las relaciones cualitativas y dialécticas entre el propio sujeto y los otros.

El sentido del espacio-tiempo en la constitución del objeto visual, tanto como en quien lo opera, es elemento básico generador de códigos, para quienes la metáfora y el significante son sus aliados y la topología una herramienta oportuna.

Finalmente, se planteó en esta investigación una aproximación a la topología matemática básica, cuyo objeto es tener las referencias que nos permitan entender los “juegos” relacionales, a partir de los cuales nacen los procesos éticos e ideológicos que nos llevan a utilizar sus ejercicios en la construcción del lenguaje visual y en la constitución del sujeto, tan necesario de entender para comprender la constitución del objeto visual.

La investigación matemática nos ha llevado a conocer y relevar información del investigador Leonard Echagüe, de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la UBA, quien nos confirma con sus objetos escultóricos la observancia constitutiva de las estructuras internas y externas de los objetos topológicos.

En ese sentido también nos introducimos en el tema del cuerpo, siempre como sujeto objetivable, teórica y visualmente. El cuerpo como contenedor y como productor de sentido.

Pudimos tomar cualquiera de esos ejemplos y trabajarlos en obras de distintos momentos de la historia de la humanidad, y nos encontramos con que aparecen trabajos contruidos espacialmente con conceptos topológicos. Esos, no necesariamente están incluidos en etapas definidas de la historia del arte, porque como dice W. Benjamin:

“En este sentido, las obras de arte se parecen a los sistemas filosóficos [...] La historicidad específica de las obras de arte no se manifiesta en la ‘historia del arte’; sino en su interpretación. Esta hace aparecer entre las obras correlaciones que, estando sustraídas al tiempo, no están sin embargo desprovistas de pertenencia histórica”.

Así, analizamos “Las Meninas” de Velásquez, “Los Embajadores” de Holbein, *Los Jinetes* de Escher, las representaciones en los ponchos de los pueblos pre-hispánicos, *Ejaculate in trajectory* de Andrés Serrano, “El tajo” de Fontana y otros de objetos visuales más, donde no quedan afuera obras cinematográficas, filmes publicitarios, diseños comunicacionales, obras teatrales, *performances* y diseño de espectáculos.

Por eso, también nos introducimos con detenimiento en el filme de la Universidad del Cine *Moebius*, que nos llevó al comic, que fue su nacimiento, y al diseño del señalamiento de los *subtes*, que es el protagonista y la excusa de su construcción de sentido.

Asimismo, presentamos entrevistas a artistas argentinos de reconocida trayectoria, que por una necesidad u otra trabajaron y trabajan con estructuras espaciales topológicas que les permitieron realizar su discurso, buscando, planificando a partir de una selección y combinación que les dio lugar a la comunicación a partir de sus obras, reconocidas por su contenido a nivel nacional: Raúl Lozza, Miguel Ángel Vidal, Alfredo Portillos, por ejemplo.

Conclusiones

Luego de haber trabajado en el análisis de la geometría de situación, de haber realizado los ejercicios para la comprensión *in situ* de sus figuras y los conceptos científicos que ellas representan, y de haber estudiado y profundizado a los nuevos pensadores de la semántica y las teorías lacaniana, se ha comprobado la pertinencia de la relación de la topología con las artes visuales tanto como con la obra de cruce de lenguajes. El resultado de esta comprobación, se hizo efectiva luego de analizar obra histórica y contemporánea con los testimonios de sus creadores en cuanto han aportado sus experiencias de trabajo en el espacio cualitativo. Además, ha resultado muy importante realizar nuestra propia experiencia en la obra personal de cada integrante del equipo.

La teoría de nivel científico y la práctica artística se han conjugado para la comprobación de que en la resolución espacial de toda obra donde no se pone en práctica ese sistema gráfico de representación que es la perspectiva, hay una resolución topológica.

Bibliografía

40

AAVV. (1971). *Topología*. Bertchley: Ed. Mc Graw-Hill Latinoamericana.

DOR. Joël. (1985). *Introducción a la lectura de Lacan*. París: Gedisa.

GRANON-Lafont, Jeanne. (1987). *La topología básica de Jacques Lacan*. Bs. As.: Nueva Visión.

Introducción a la topología. Buenos Aires: Eudeba. s.f.

LACAN, Jacques. (1964). *Seminario 11 – Los cuatro conceptos fundamentales*. Bs. As.: Paidós.

_____. (1973). *Seminario 20 – Aún*. Bs. As.: Paidós.

VAPPERAU, Jean Michel. (1997). *¿Es uno... o, es dos?* Bs. As.: Ed. Kliné.

WAJCMAN, Gérard y AAVV. (2000). *Lacan el escrito, la imagen*. Flammarion: Ed. Cífrado.

Interacción estética y social de las imágenes. Imbricaciones en los avisos comerciales en Manizales

Gustavo Villa Carmona
Magister. en Estética
Profesor Universidad de Caldas
Departamento de Diseño Visual
Coordinador Grupo de Investi-
gaciones Estéticas y Sociales en
Diseño Visual
gustavo.villa@ucaldas.edu.co

Recibido octubre 20 de 2007

Aprobado noviembre 15 de 2007

Resumen

El ordenamiento y la planificación urbana han propiciado el mejoramiento de distintos sistemas en lo que hace referencia a la convivencia en las ciudades; las imágenes no han sido la excepción. Su proliferación al margen de normas institucionales, permitió que en Manizales muchas de ellas se constituyeran en avisos que respondieron tanto a requerimientos comerciales, como a las expectativas subjetivas de los propietarios; condición vigente hasta la última década del siglo anterior, a través de la cual se escribió un capítulo importante de su historia, en la que los modos de apropiación, más que las prestaciones objetuales, alcanzaron un alto grado de desarrollo.

Palabras clave:

Estética, interacción, mixtura,
avisos, imágenes, constructos.

Aesthetic and social interaction of images. Imbrications in the ads in Manizales

Abstract

Management and urban planning have led to the improvement of various systems in regard to coexistence in cities; images have not been the exception. Their proliferation outside institutional rules in Manizales, lead to images becoming signs that responded to business requirements, and to the subjective expectations of the owners, an essential condition until the final decade of the past century, writing an important chapter in its history, in which modes of appropriation, rather than hard benefits, reached a high level of development.

Key words: Aesthetics, interaction, mixing, announcements, pictures, constructs.

44

Introducción

El presente texto hace parte de los resultados obtenidos con el desarrollo del proyecto *Iconografías populares de los avisos comerciales ubicados en el centro histórico de la ciudad de la ciudad Manizales (2004)*¹, ejercicio propuesto y coordinado por el Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, de la Universidad de Caldas.

¹ Proyecto coordinado por los profesores Walter Castañeda Marulanda y Gustavo Alberto Villa Carmona, en el cual participaron los estudiantes Wadir Carmona Mejía, Ricardo Arbeláez y Luis Felipe Castrillón Aguirre.

El estudio se originó a partir de la observación del sistema de comunicación visual exterior que a inicios de la década afectaba las fachadas de las construcciones republicanas, característica arquitectónica del denominado centro histórico de la ciudad. Las estridencias cromáticas, los excesivos tamaños de los avisos, la variedad de soportes, el uso intuitivo de tipografías, entre otros aspectos, constituían en conjunto un constructo cuya naturaleza asistemática poco compaginaba con la fisonomía de la zona, afectando también el valor patrimonial tangible que de tiempo atrás se le había otorgado. En dicho escenario, se emprendieron por parte de las autoridades municipales algunas acciones tendientes no sólo a recuperar el estilo arquitectónico de sus edificios, sino también a establecer normas que obligasen a los comerciantes a utilizar avisos para sus negocios que atendieran a los postulados de ordenamiento y a la ecología visual.

Sin embargo, la consecuencia directa de la implementación de un nuevo orden significaba tanto la suspensión de los modos que tradicionalmente se utilizaron en la constitución de construcciones visuales, como la pérdida de un capítulo importante de la historia de la comunicación exterior de la ciudad, si ésta no fuera sistematizada. Teniendo en cuenta cada uno de los aspectos mencionados, se propuso analizar una serie de avisos comerciales que en conjunto dieran cuenta de los modos de proyectación y fabricación de mensajes en Manizales durante la segunda mitad del siglo XX; el estudio debía valorar objetivamente los aspectos privativos de lo formal en cada aviso; también, debía indagar sobre las apropiaciones y los valores signico-contextuales que la comunidad otorgó durante décadas a dichos dispositivos, lo cual permitiría, a su vez, comprender parte de la idiosincrasia y el pensamiento visual de los manizaleños², en ese lapso que se cerraba con el establecimiento de reformas encaminadas al mejoramiento del entorno ambiental.

² El estudio de la relación fundada entre los avisos y los modos de apropiación que de ellos hicieron las personas, se constituye en el contenido del presente artículo.

Método

La investigación *Iconografías populares de los avisos comerciales ubicados en el centro histórico de la ciudad de Manizales* fue realizada por un equipo interdisciplinario del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, conformado por dos docentes adscritos al Departamento y tres estudiantes de último semestre quienes optaron al título de Diseñadores Visuales, mediante su participación activa en un ejercicio académico investigativo. El trabajo propiamente dicho, se inició con la realización de imágenes por medio de cámara fotográfica digital (*Fujifilm Fine Pix A 201, de 2.0 MP*); este proceso se llevó a cabo con cierta prontitud, debido a que la aplicación del Acuerdo 439 de 1999³ ya estaba en curso, con lo cual algunos avisos estaban siendo sustituidos.

En general, el proceso comprendió tres fases:

Primera: recolección del material visual. Paralelo a ello se prepararon los instrumentos para la valoración de datos, ejercicio que se había iniciado tiempo atrás en la materia optativa *Iconografías Populares* ofertada por el programa de Diseño Visual.

Segunda: aplicación de las categorías contempladas en el instrumento (clasificación, análisis, histogramas).

Tercera: construcción del cuerpo del trabajo, el cual consta de dos componentes fundamentales; uno técnico, que igualmente involucraba el acercamiento iconográfico, y una reflexión a partir de la revisión de los postulados de la estética imbricada.

³ Acuerdo 439 de 1999, a través del cual se procedió a reglamentar la ubicación y características de los avisos en las áreas de influencia de Monumentos Nacionales (Gaceta Municipal, N° 151).

Una vez realizado el trabajo de campo, se categorizó la información con el fin de otorgar viabilidad a los preceptos de la hipótesis planteada; se consideró de suma importancia que la indagación formal fuese realizada por los diseñadores, de modo que el material visual contase con un estudio soportado por bases bibliográficas y técnicas suficientes para una descripción analítica. Cabe señalar que la investigación se limitó a la observación de lo inherente al marco pictórico del aviso sin contemplar aspectos del orden ambiental, en lo referente a las afectaciones derivadas del aviso hacia la fachada o el contexto arquitectónico.

Paralelamente se trazaron mapas del centro histórico, los cuales permitieron segmentar los recorridos tomando datos estadísticos (Gráfico 1), a partir de tablas que recogían información de las zonas visitadas (ubicación, fecha), así como de los avisos (tipografía, tipo de imagen, colores). Con esta información se procedió a elaborar un histograma que arrojara las tendencias en cada una de las categorías; los cuadros elegidos tuvieron como función facilitar el análisis de los avisos y recoger los aportes de cerca de treinta estudiantes vinculados al proyecto a través de asignaturas electivas dictadas un año antes del inicio de la investigación.

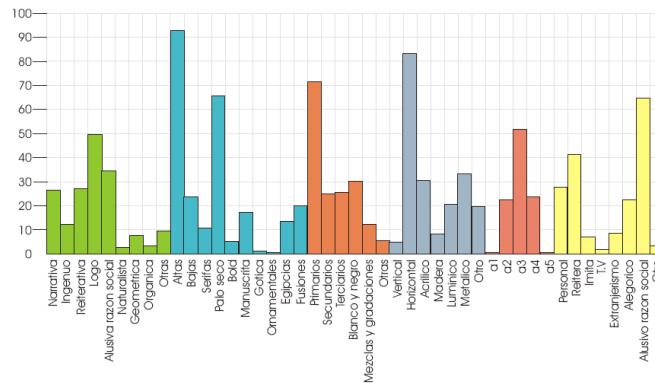


Gráfico 1.

han dado vida. Cada ejemplo analizado en la investigación, se rigió por una serie de categorías mediante las cuales fue posible determinar de modo técnico la pertinencia compositiva y comunicativa del dispositivo, sus relaciones cromáticas, tipográficas e iconográficas; si bien este tipo de resultados puede contribuir a la comprensión del estado visual de las calles del centro histórico, también muestra que previo a la instauración del Acuerdo 439 de 1999, y a la era de la comunicación sistemática en Manizales, ésta al igual que otras ciudades de la región contó con un régimen funcional para promocionar su comercio, en el cual se refleja tanto el carácter ortogonal del orden moderno, como la exhuberancia orgánica de las maneras de pensar cotidianas e inmediatas. Dicho sentido mixtural señala el horizonte hacia donde se encamina esta última reflexión, no sólo porque el diseño visual se interesa por el texto, sino también por la naturaleza privativa del contexto.

Las interacciones culturales se generan en torno a cada elemento inscrito en el seno de la sociedad, estos a su vez dependen de la concordancia tácita del tiempo histórico, la topografía, los acuerdos e ideas más o menos generalizadas que un porcentaje amplio de las personas tienen de ellas.

Las interacciones culturales, entonces, ingresan al igual que la composición, los textos y las imágenes, en la arquitectura del aviso. Sin embargo, la reseñada integración es un proceso social complejo en el que el impacto del color, la sonoridad de un nombre o la exclusividad que promete una frase o eslogan, son mecanismos difíciles de rastrear en su transcurso de imbricación hacia los aspectos conformantes de la idiosincrasia de sociedades desarrolladas en topografías como la caldense.

En este mismo orden de ideas, resulta sensato enfatizar sobre la tradición visual vernácula y la manera como se han generado mixturas con los referentes occidentales; imágenes auditivas y visuales que colonizaron la totalidad de las

esferas en que transcurre el día a día: religión, comercio, política, educación, milicia, deporte, entretenimiento, etc. Aún así, las asociaciones más difundidas de las imágenes se encuentran en estrecha relación con el dibujo y la pintura, en general con las artes visuales.

No obstante, hacer referencia al arte no quiere decir que los avisos comerciales puedan ser considerados como tales, aunque no es prudente desconocer en dicha forma de comunicación la prueba de la demanda que en torno a las imágenes ha prevalecido en el devenir de la cultura occidental. La producción de imágenes no ha sido un ejercicio desinteresado, ha satisfecho necesidades humanas en varios frentes: lo artístico, lo estético y la identificación. Si bien la constitución de los avisos comerciales no se reduce a la utilización de imágenes, la incidencia que en el panorama local alcanzaron algunos de estos ejercicios permite equiparar los términos, sin que ello vaya en detrimento de la intención comunicativa.

La comunidad caldense se ha destacado por sus conductas sociales cercanas, aún hoy, a los constructos consuetudinarios de los cuales se desprende; donde quedan incluidas las relaciones del ciudadano con el comercio cotidiano, el reconocimiento del entorno mediante la designación de puntos geográficos y los referentes visuales artificiales.

Las características mencionadas, no se limitan a la generación de mapas de recorrido en lo que a transacciones comerciales se trata; no, van más allá, subrayan las relaciones eficaces instituidas entre los individuos y su topografía; develan acciones que sólo son posibles cuando las entidades orgánicas se integran con lo impuesto; recorridos que permiten descubrir la ciudad a través de los pasos de sus habitantes, quienes de alguna manera se ven reflejados en el cromatismo de un cartel, en el nombre tradicional de un almacén, en las voces del público indiferente, en el voceador o el viandante

desprevenido, en las esferas odoríferas que pululan, en el sol, en la lluvia, en el calendario que cada ciudad establece para sí y en sus modos de celebración”. Estas consideraciones parecieran distar un poco de la efectividad objetiva del dispositivo comunicacional, pero –como se citaba– las funciones de los avisos satisfacen otro tipo de requerimientos sociales.

Los avisos, en general las imágenes, reflejan los contenidos que los individuos vierten en ellos, contenidos que se acumulan a lo largo del tiempo, compartidos por un número creciente de personas quienes coexisten en torno a sus códigos. Tres elementos se destacan en el cúmulo de formas sociales: la correlación imagen-topos, la tradición y la producción artesanal de un número significativo de avisos comerciales.

En el primer caso, se plantea el problema de la pertenencia a un lugar, en otras palabras, la conversión de las grafías naturales en trazas ordenadas o geométricas. Manizales como ciudad, no es ajena a los principios ancestrales que permiten erigir un establecimiento apto para vida; la cuadrícula de su plano es, en esencia, el soporte donde se han impreso los ritmos naturales de las estaciones, del día, la noche, la lluvia, el sol, etc., (Leroi Gourhan, 1972); es evidencia de la sincronía establecida entre lo natural (geográfico) y lo construido (geométrico). Las rutas que sobre la cúspide de la cordillera, en la cual se asienta Manizales, insinúan los recorridos a los que los manizaleños están sujetos; la cornisa plana de las carreras 22 y 23 tiene por fronteras la elevación natural del Morro de Sancancio y la estructura del tanque en el Parque del Observatorio.

La panorámica general, que integra amablemente naturaleza-tecnología, escapa a la vista cuando se ingresa al centro histórico. Ubicados allí los referentes cambian; aunque los trazos viales sean los mismos, el apego a la topografía cubierta de asfalto se sirve de otro dispositivo igualmente eficaz, una especie de sabiduría provinciana que, aún hoy, se resiste a la nomenclatura matemática;

individuos que para referirse a un lugar se sirven de la descripción de sus originales atributos visuales.

Los mapas que las palabras refieren cuando se brinda información que permita a una persona ubicarse para acceder a una dirección, involucran puntos de referencia normales para los residentes, pero algo abstractos para el visitante; se describen esquinas, fachadas, el carácter de los negocios, los productos que se ofertan e incluso, se designan algunas calles del centro histórico según la naturaleza comercial de los locales en ellas agrupados, una leve pervivencia de la usanza medieval en la que los gremios ocupaban sectores específicos del plano de las ciudades.

En el centro histórico, subsisten los mapas referenciales en los cuales una edificación se alza como faro, en tanto sea acompañada por referencias particulares de un comercio; un café, por ejemplo, puede convocar a un público heterogéneo que gracias a su ir y venir lo convierte en punto de encuentro. Los puntos de encuentro más preponderantes conservan el protocolo que a través de los años les ha otorgado la tradición.

A este respecto, se pueden citar los tres módulos que conformaron el anterior identificador del Almacén *Ley* (fondo blanco, letras rojas); las personas se reunían ante esta fachada, para luego movilizarse en un radio relativamente corto, hacia los bancos, los supermercados, los templos, a cumplir con los asuntos de la cotidianidad; asistir a la celebración litúrgica, pagar sus obligaciones, mercar, jugar en los salones de billar, en otras palabras, satisfacer los requerimientos de una vida gregaria.

Los puntos de encuentro surgen según las conveniencias o las necesidades, sin embargo, en determinados momentos pueden prescindir de la edificación que les alberga. En los puntos de encuentro descollan las arquitecturas afectivas,

o sea, las ideas, los sentimientos, los deseos simultáneos de los habitantes. La disposición afectiva precipita una especie de convenio implícito que incide poderosamente en los modos de trasegar; esto es, el sustrato que a la vez que alimenta posibilita la continuidad en el tiempo de las tertulias suscitadas en el Café “La Cigarra”, las meriendas en el Salón de Té “La Suiza”, los paseos en el “Centro Comercial Parque Caldas”, el regateo de precios en los comercios de la calle 19; en síntesis, un sinnúmero de transacciones humanas para las cuales la ciudad, los almacenes, los avisos, se convierten en parte integral, en referente visual y en elemento indispensable del día a día del viandante manizaleño.

El segundo elemento, destacado en el conjunto de formas sociales, es la tradición. A través de los avisos comerciales se subraya una conducta cultural derivada de los convenios para la convivencia concertados en torno del monocultivo del café, base, en el pasado, del desarrollo económico y urbanístico de la ciudad.

Tiendas, cafeterías, talleres, diversos negocios, allegan a su razón social términos e imágenes alusivas a la zona cafetera. La reiteración, el anacronismo, son indicativos de la escasa inversión de trabajo en la constitución de una marca, pero demuestran, por otro lado, el atractivo y la eficacia con la que se puede afectar a una comunidad que ve en las relaciones comerciales sentimientos de orgullo, de pertenencia con su cultura.

La tradición también involucra a los negocios que han perdurado en el tiempo; nombres como *Solita*, *El Artístico*, *El Emporio de las Máquinas*, incluidos en el análisis formal, y otros como *Almacén Wilton* o *Calzado la Esperanza* –“*Su almacén íntimo y de confianza*”– (hoy clausurado), son inconfundibles para el habitante de la ciudad; estos almacenes ahora teñidos con la pátina del tiempo, se adaptan con facilidad a las normas que modifican la fisonomía de la ciudad. Sus nombres evocan las tardes de radio, cuando los eslóganes y la voz afectada del locutor constituían el puente entre los programas de las emisoras del AM, o cuando

Manizales parecía menos soleada, más plomiza, con tardes dominicales para pasear por el “bulevar” comprendido entre la Plaza de Bolívar y el Parque Caldas.



Fotografía 1. El Emporio de las Máquinas, Carrera 21 No. 23-20.

El tercer componente, referido al conjunto de formas sociales, examina el carácter “artesanal” de un número considerable de avisos, cuyos componentes con dificultad podrían convertirse en una marca; en cambio, se esfuerzan por promocionar productos plenos, cuya calidad se certifica (ajenos a los protocolos actuales) gracias al aura de honestidad que rodea al propietario del almacén. Este comportamiento tradicional, es también una réplica de las transacciones comerciales de algunos municipios, de sus cacharrerías o misceláneas cuya inauguración se pierde en el tiempo; sumado a lo anterior, es importante considerar que Manizales no es una ciudad de paso, aquí se llega o de aquí se parte, lo que ha dificultado la instalación de un flujo comercial mayor, al mismo tiempo que ha limitado el crecimiento económico, situación evidente cuando se compara con otras ciudades de la región.

Sin embargo, estas mismas condiciones favorecieron la elaboración de una serie de avisos, en los cuales el problema comunicativo fue resuelto desde perspectivas personales y, en ocasiones, ingenuas. En estos constructos se destacan la irregularidad instrumental, los acabados únicos, los materiales domésticos, vinilos, esmaltes, soportes como la madera y los muros, las imágenes ligadas a la representación de la naturaleza, personajes extractados del mundo de las tarjetas, textos manuscritos, ornamentos procedentes de las tipografías, alimentadas por el espíritu *Nouveau* arribado a la ciudad los años veinte, la década de la reconstrucción; características que en conjunto hicieron surgir piezas eclécticas de gran valor estético; rango estético cobijado bajo la acepción imbricada o expandida (Ocampo, 1985).



Fotografía 2. *Kumis*, Calle 17 No. 22-20.

Durante años la ciudad se esforzó por lograr un desarrollo urbanístico matizado por los aires europeos, pues la pulcritud y el orden arquitectónico de los estilos elegidos era el apropiado para una raza pujante e intelectual, encumbrada en los altos cielos de la así denominada *Atenas Suramericana*. En contraste, la presencia de los avisos obedecía a respuestas inmediatas, el requerimiento de recordar la ubicación de un negocio o, simplemente, la proyección del sello de

identidad garantizado por un apellido; la presencia de los avisos en las fachadas de las edificaciones no generaba conflictos con sus habitantes, ni con el entorno urbano, no reñían con las convenciones que procuran una mejor calidad de vida; sus estridencias, el carácter orgánico con que fueron gestadas y a su vez colonizaron las fachadas arquitectónicas aparecen anómalas muy tardíamente cuando, a finales de la década anterior se instauraron normas con un objetivo claro: procurar un estado visual apropiado.



El control sobre los avisos comerciales en el entorno, es un ejercicio que no puede obviarse o detenerse; estas últimas reflexiones, pretenden destacar sólo la importancia que durante un lapso extenso de la historia vernácula tuvieron dichas construcciones. La exuberancia de los contenidos populares de los avisos sobre los edificios, es un fenómeno que cada vez se verá menos, pero las iconografías populares en los avisos comerciales del centro histórico de la

ciudad de Manizales no desaparecerán, son el insumo que ha dado forma a un capítulo insoslayable de la historia de la comunicación visual de la ciudad.

Bibliografía

ARNHEIM, Rudolf. (1994). *Arte y percepción visual*. Barcelona: Alianza Forma.

A.A.V.V. (2003). *Color, Reflexiones*. Cuaderno temático de la Facultad de Bellas Artes. Bogotá: Fundación Universitaria Jorge Tadeo Lozano.

CASTAÑEDA, Walter. (2002). *Persistencia del medioevo en Manizales*. Universidad Nacional de Colombia. Obra inédita.

COSTA, Joan. (1993). *Identidad corporativa*. México D.F.: Trillas.

COULANGES, de Fustel. (1998). *La ciudad antigua*. Bogotá: Panamericana.

DUBY, George. (1998). *Vida y sociedad en la Edad Media*. Madrid: Taurus.

FR. P. Fabo de María. (1926). *Historia de la ciudad de Manizales*. Tomo I y II. Manizales: Tipografía Blanco y Negro.

Gaceta Municipal. Órgano de información oficial de la Alcaldía. N° 151.

GAGE, John. *Color y cultura*. (1993). Madrid: Siruela.

GÓMEZ, Adriana et al. (2007). *Patrones de color*. Manizales: Centro Editorial Universidad de Caldas.

GOURHAN, Leroi. (1971). *Gesto y palabra*. Universidad Central de Venezuela.

Manizales de Ayer. (1987). *Álbum de fotografías*. Bogotá: Fondo Cultural Cafetero.

RAMÍREZ, Juan Antonio. (1981). *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra.

SATUÉ, Enric. (2001). *El paisaje comercial de la ciudad. Letras, formas y colores en la rotulación de comercios de Barcelona*. Barcelona: Paidós.

SENNET, Richard. (1994). *Carne y piedra*. Madrid: Alianza.

VILLAFANE, Justo y MINGUEZ, Norberto. (1996). *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide.

Gyorgy Kepes y la relación entre el arte y la tecnología

Arq. Adriana Gómez Alzate
Diploma de Estudios Avanzados en Urbanismo
Doctorando en Sostenibilidad, Tecnología y Humanismo,
Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona - España
Docente Universidad de Caldas, Departamento de Diseño Visual
adriana.gomez@ucaldas.edu.co

Resumen

Gyorgy Kepes, posiblemente el primer “diseñador visual” contemporáneo, es quien inspira el nombre del grupo de estudio que sustenta y da origen a esta revista. El grupo de estudio Kepes, fundamenta su orientación en el diálogo sobre estudios en torno a la ciencia de la visión, la imagen, la representación y la cognición. Como un reconocimiento a los aportes a la investigación del fenómeno de la visión y al posicionamiento del papel fundamental del arte en la sociedad, la revista en su enfoque académico y epistemológico, rinde con su nombre, un homenaje a la memoria de este importante autor que fue fundamental en la formación de varias generaciones de artistas y diseñadores en el siglo XX. Este artículo propone una revisión de la obra y los escritos de Gyorgy Kepes, y muestra la vigencia de sus ideas, las cuales enfatizan en la necesidad de integrar las disciplinas del arte y el diseño en una nueva ecología, donde confluyan valores artísticos, culturales, humanos, científicos y tecnológicos, con una visión ética e imaginativa del progreso de la sociedad, asuntos que aún en la época contemporánea están pendientes por resolver.

Recibido agosto 26 de 2007
Aprobado noviembre 20 de 2007

Palabras clave: Kepes, ciencia de la visión, lenguaje de la visión, creación, diseño visual, arte, tecnología, sociedad, ecología visual, luz y color.

Gyorgy Kepes and the relation between art and technology

Abstract

Gyorgy Kepes, possibly the first contemporary “visual designer”, inspired the name of the study group that supports and originates this journal. The Kepes study group bases its guidance on studying the dialogue on the science of vision, image, representation and cognition. Recognizing his contributions to the study of the phenomenon of vision and for positioning the role of art in society, the journal in its academic and epistemological focus, with its name, pays a tribute to the memory of this important author, who was essential in training several generations of artists and designers in the 20th century. This article proposes a revision of the work and writings of Gyorgy Kepes, and shows the validity of his ideas, which emphasize the need to integrate art and design disciplines in a new environment, where artistic, cultural, human, scientific and technological values are integrated with an imaginative and ethical progress of society, matters that are still pending in contemporary times.

Key words: Kepes, science of vision, language of vision, creation, visual design, art, technology, society, visual ecology, light and color.

60

Introducción

“No importa qué tipo de avances logremos en el universo tecnológico, tenemos que regresar siempre a nuestras necesidades más profundas, que consisten esencialmente en poder sentir el mundo como un todo, que lo abraza todo y que no olvida nada”¹.

¹ GYORGY Kepes. (1973). *El arte y la tecnología: hacia la reconstrucción del medio ambiente urbano*. Cuadernos de Arquitectura. Bogotá: Universidad de los Andes.

En su libro “Lenguaje de la Visión”, Gyorgy Kepes planteó que la experiencia de una imagen es en sí un acto creador, es un sistema cerrado, puesto que mediante la acción de integración dicha relación se configura como un todo orgánico. “Percibir una imagen visual implica la participación del espectador en un proceso de organización”², de allí se deriva su propuesta de pensar el fenómeno de la visión en términos de estructura, donde los diferentes niveles compositivos como el equilibrio, el ritmo y la armonía, participan en un proceso dinámico de integración.

La constante preocupación de Kepes, se centró en la necesidad de que el arte asimilara el empleo de herramientas científicas y tecnológicas para restablecer la unidad de las experiencias del ser humano como un todo; esta idea lo llevó a plantear un cambio en las actuaciones del presente para que estas logran registrar adecuadamente las dimensiones sensorial, emocional e intelectual de manera simultánea. Su visión del arte en un sentido amplio y expansivo, propone fomentar las conexiones entre disciplinas separadas, necesarias para lograr un conocimiento más holístico del mundo como sistema ecológico complejo.

Él denunció muy tempranamente el deterioro que estaba sufriendo la sociedad por la falta de sensibilidad hacia los cambios vertiginosos del entorno, donde se olvidó la relación armónica que anteriormente se tenía entre las fuerzas naturales y las humanas. La falta de educación –según lo planteado por Kepes– y el acondicionamiento de nuestros sentidos a las condiciones caóticas del ambiente, no han permitido una autorregulación del entorno, que

² GYORGY Kepes. (1969). *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires: Ediciones Infinito. p. 23.

anteriormente se tenía como mecanismos de funcionamiento de la sociedad.
Gyorgy Kepes (1906-2002)

Artista húngaro de la Escuela de Artes de Budapest, Gyorgy Kepes como pintor y productor de cine vivió los horrores de la Primera Guerra Mundial, que lo convencieron de que solamente el cine podría traer alegría al mundo visual y observar las metas sociales que el mundo se proponía conseguir. En 1930 viajó a Berlín y trabajó como colaborador de Laszlo Moholy-Nagy, uno de los principales representantes del movimiento de la Bauhaus.

Kepes llegó a Estados Unidos en 1937, posteriormente se vinculó al Instituto Tecnológico de Illinois y formó el Instituto de Diseño; trabajó en el Departamento de la luz y del color del Instituto del Diseño en Chicago, entonces conocido como la nueva *Bauhaus*. Se integró al MIT en 1946 como profesor asociado de Diseño Visual, y en 1967 fundó el Centro de Estudios Visuales Avanzados (CAVS) del MIT, del cual fue su director hasta 1972. Él buscaba un cierto denominador común entre el paisaje abierto al artista y el que está abierto al científico. Los investigadores en CAVS han incursionado en el uso de tecnologías tales como láser, esculturas del plasma, arte del cielo y holografías como herramientas de la expresión en arte público y ambiental.

62

Para Kepes, la ciencia parecía cada vez más cercana al arte y esta proximidad se convertía mutuamente en acciones que recordaban los días del Renacimiento en que Leonardo insistió que la pintura era una ciencia. En un mundo en el cual la bomba atómica demostró su poder destructor, Kepes visionaba cómo los científicos, los ingenieros y los industriales, parecían necesitar con urgencia la visión del artista para recobrar la integridad de la vida y de la creación.

La complejidad de su trabajo se extiende desde la escala íntima del diseño de un libro hasta la escala amplia y ligera de propuestas en el ambiente. Su trabajo

ejecutado y sus proyectos se relacionan directamente con su desempeño como educador; y las propuestas e intervenciones en arte cinético, abarcan tanto el desarrollado de la fotografía, que otorga magia para dar vuelta a la proyección de la realidad, como también el diseño de exposiciones de objetos cinéticos a gran escala, como sistemas que involucran organismos ambientales / ecológicos. Además de su carrera como artista y educador, Kepes fue autor y redactor de muchos libros que ayudaron a anclar al arte en “el mundo” y a entender el mundo a través del arte; entre sus principales libros están: *The Language of Vision* (1944), *The New Landscape in Art and Science* (1956) y *Vision and Value* (1966).

Como artista, Kepes afirma su resistencia a la conformidad técnica y humana; sus pinturas hablan de la persuasión contemplativa mediante sinfonías de color y de humor. Comparando su obra fotográfica con su pintura abstracta es difícil determinar claramente cuál se inspira en la otra, puesto que las intervenciones con la superficie y la luz tenían características idénticas en ambos medios. Su trabajo fue expuesto alrededor del mundo y su obra artística se encuentra en más de 30 colecciones permanentes en todo el mundo.

Algunas de las ideas que dejó Kepes en su paso por Colombia en los años 70, aún son completamente vigentes, como asuntos pendientes de resolver por ejemplo, la idea de aplicar la imaginación creativa y el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas para la solución de los problemas del ambiente contemporáneo.

La función social del arte y el diseño

Como creador, Kepes defendía la imaginación artística como la posibilidad de vislumbrar un futuro más limpio, más sano, más humano y mejor para la sociedad. Su convencimiento de que el mundo, a pesar de sus problemas y dificultades, está lleno de promesas y posibilidades, lo llevaron a planteamientos

diversos acerca de la necesaria resolución de los conflictos por medio de la integración de disciplinas y del aprovechamiento de la imaginación creativa en la realización de acciones más integradas a la naturaleza.

“En la medida en que el hombre comprende lo exterior que lo rodea, y que bien o mal en alguna forma lo moldea a su propia semejanza, los paisajes interiores o externos de la humanidad tomarán nuevo significado. En nosotros mismos está el espacio no conocido, en nuestro potencial ético y nuestro inagotable poder imaginativo”³.

En la planificación de las ciudades, él proponía que los artistas, arquitectos, urbanistas y creadores eran los llamados a encontrar un futuro más humanizado, puesto que la desesperación y desorientación manifiestas en las soluciones contemporáneas, nos habían llevado a pensar que la expresión de la cultura, jugaba un papel muy importante en los cambios de la sociedad y en el aprovechamiento del potencial de la tecnología del momento.

El desequilibrio, el cambio constante y la falta de sensibilidad hacia los deterioros del entorno, decía Kepes, han llevado a la sociedad a olvidar la relación armónica que anteriormente se tenía, entre las fuerzas naturales y las humanas. La autorregulación del entorno, que en algunas sociedades se presentaba de manera natural, ha perdido sentido, porque hemos olvidado los mecanismos de su funcionamiento, debido a las anomalías que producen la falta de educación y el acondicionamiento de nuestros sentidos a las condiciones caóticas del ambiente.

Las necesidades de las sociedades cambian, y la imagen total de la ciudad se desdibuja, la ciudad es difícil de contemplar y asimilar en su conjunto, la gente comparte el espacio pero no el espíritu. Los sistemas de observación de la realidad, a gran escala y a pequeña escala, han cambiado también nuestra forma de imaginar y entender la vida como un mundo interdependiente.

³ GYORGY KEPES. (Coord.). (1972). *Arts of the Environment*. Nueva York: George Braziller, Inc. [Tr. Nely Coarasa (1978). *El Arte del Ambiente*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Victor Lerú S.A.].

En su planteamiento, los problemas a los cuales se ven enfrentados los artistas hoy, no son simplemente estéticos, sino que están fundamentados sobre una escala nueva. Los conocimientos humanos de la ciencia y el arte, se deben integrar para dejar de lado la excesiva confianza en la tecnología, que se ha enfrentado a la solución de problemas a gran escala y ha modificado aspectos físicos del mundo, sin tener en cuenta la imaginación creativa; para Kepes, sin poesía cualquier solución es incompleta.

El egoísmo en los actos artísticos, ha llevado a una mercantilización de los profesionales; “ser nosotros mismos sin dejar de ser parte del mundo en que vivimos”, citando a Albert Camus, nos llevaría a poner la imaginación creativa al servicio de la sociedad, para descubrir los problemas que no son del todo evidentes.

La preocupación fundamental de Kepes giró en torno a la posibilidad de que el arte asimilara el empleo de una nueva escala de herramientas científicas y tecnológicas, basada en la rehabilitación de una ecología urbana, arruinada por el desarrollo inadecuado del ambiente; en su libro *El Lenguaje de la Visión*, él planteaba que:

“La integración, la planificación y la forma son, hoy por hoy, las palabras clave en todos los esfuerzos progresivos; la meta es un nuevo orden estructural vital, una nueva forma en un plano social, en que todo el conocimiento y todas las adquisiciones tecnológicas del presente puedan funcionar sin tropiezos como totalidad (...) Para funcionar con toda su potencia el hombre debe restablecer la unidad de sus experiencias de modo que pueda registrar las dimensiones sensorial, emocional e intelectual del presente en un todo indivisible”⁴.

Este libro fue de gran impacto en la educación del arte en varios países del mundo, se diferenciaba radicalmente de textos que miraban el diseño desde la perspectiva comercial y enlazó el diseño con el arte modernista, la ciencia, la filosofía y la psicología.

⁴ GYORGY Kepes. (1969). Op. cit.

El modelo estructural y estético de Kepes

Las principales influencias de los fundamentos filosóficos, psicológicos y humanistas de la ideología de Kepes, son analizadas por Michael Golec⁵, quien establece la relación del libro *Lenguaje de la Visión* con algunos autores citados por él, en un texto que fue y sigue siendo paradigmático en la conceptualización del arte y del diseño.

La confianza de Kepes en la positividad perceptiva y la noción de la dimensión sintáctica de la visualidad, se relacionan con la influencia de la alineación de los procesos mentales de Hermann von Helmholtz y con las inferencias inconscientes de la Gestalt en la formación del patrón resultado de la experiencia directa.

Por otra parte, las afinidades con la semiótica del filósofo Charles Morris, en cuanto a las formas principales de la actividad humana y de sus interrelaciones, nos muestran cómo ambos pensadores comparten opiniones sobre el positivismo del mundo, a partir de la lógica proposicional del Círculo de Viena, posición que se basó en la creencia de que el conocimiento es alcanzado por una observación empírico comprobable de los fenómenos.

66

El humanismo que está implícito en la filosofía de Kepes, él lo asume como un modelo evolutivo en el cual el humano-tipo y el humano-idealista están ligados definitivamente, de allí su preocupación por encontrar la manera de reconciliar el ideal humanista con la forma avanzada de la cultura visual contemporánea, basada en la publicidad.

⁵ MICHAEL Golec. (2002). *A Natural History of Disembodied Eye: The Structure of Gyorgy Kepes's Lenguaje of Visión*. Design Issues. Volume 18, Number 2, Spring.

La naturaleza es un organismo unido en sí mismo e irreductible, tal como lo concebía A. Whitehead, sin embargo –para Kepes– los objetos materiales existen independientes de nuestros sentidos pero paradójicamente su conocimiento depende de la percepción o experimentación que tengamos de ellos.

La tesis principal de Kepes, es que nuestra visión del mundo es alterable y que la mutabilidad de la visión permite revisar constantemente el mundo⁶. La visión tiene la capacidad de armonizar el caos, de allí el papel fundamental del arte y el diseño como un nuevo lenguaje basado en:

- La organización plástica de las fuerzas internas y externas.
- Las modalidades múltiples de la representación visual.
- La vitalidad de las formas simbólicas.

En la comprensión de la obra de Kepes, se integran dos aspectos fundamentales: la fisiología y la psicología de la visión. La representación visual funciona por medio de un sistema de muestras basadas en una correspondencia entre los estímulos sensoriales y la estructura visible del mundo físico; por esto la meta última del arte y el diseño es poder armonizar el ojo que es pasivo y la mente que es activa al construir la imagen.

Más allá de la perspectiva clásica, Kepes busca en sus obras romper los límites de la representación, rompe la imagen en fragmentos múltiples que se recomponen y unifican con los estímulos sensoriales, como en las representaciones espacio-temporales de Sigfried Giedion.

Kepes, junto con Kart Koffka y Wolfgan Kohler, tuvieron una visión unificada de la Gestalt, que explora la ilusión perceptiva como hecho verdadero. Para ellos la imagen, más que óptica es fenomenológica, desaparece a la vista, pero

⁶ Ibid., pp. 5, 6.

es explicada a partir de sensaciones y fragmentos que se unifican en el cerebro, como unidades discretas que se rompen y se unen para reconfigurar el mundo⁷.

La luz como fuente de conocimiento

Para Kepes, la luz y su relación con algunas situaciones humanas, nos lleva a reconsiderar la excesiva confianza en los recursos de la tecnología, a ser más humildes y a entender sus limitaciones. Kepes recuerda como la falta de energía eléctrica en algunas ciudades, ha logrado modificar el ritmo de vida de sus habitantes, aunque sea por unas horas y los ha obligado a mirar el cielo y bajar la velocidad. Pero también la riqueza de la luz disponible es tan grande que resulta difícil comprenderla, la falta de luz afectaría sustancialmente nuestra forma de vida y a cualquier forma de comunicación actual, pero hemos perdido las ideas fundamentales con las que se puede manejar nuestro mundo.

Para Kepes existen tres factores básicos para comprender la luz como fuente de conocimiento:

- La fuente de luz o forma de luz y su naturaleza.
- Las formas que modulan la luz y sus dimensiones.
- El individuo humano que lleva a cabo el acto de la percepción.

La luz solar es una luz viva, es sinónimo de vida, cambia constantemente su calidad a lo largo del día; por el contrario, la luz artificial, con la cual iluminamos artificialmente nuestras vidas, es una luz homogénea, regimentada; esto lo analiza Kepes al enumerar algunos aspectos fundamentales entre experiencia de la luz natural y la artificial:

⁷ *Ibíd.*, pp. 8. 9.

Como humanos es muy difícil soportar la presencia del caos, tratamos de hallar orden, estructura y significado en el entorno que habitamos, por eso necesitamos de la luz.

La luz natural es fundamental como medio de orientación, pero hemos perdido la conexión con la naturaleza y sus ritmos, al borrar el límite entre el día y la noche.

Manejar y diseñar la luz artificial puede contribuir, desde el arte, a mejorar su presencia constante en nuestra vida.

La ciudad iluminada como experiencia artística es un arte colectivo, un resultado accidental e inconsciente de innumerables actos, que como obra no puede ser diseñada sino guiada. Es una creación artística de escala gigantesca.

La luz revela y delinea el mundo. La luz es la condición primaria para que exista la percepción visual.

La luz permite que el mundo adquiera existencia, gracias a la información que ofrece.

La velocidad de la luz es la única constante física, con respecto a la cual los cosmólogos pueden depender en su universo de medidas.

La luz nos permite tener un conocimiento sensual y emocional del mundo.

Todas las manifestaciones de la vida humana han desarrollado mitos, en los cuales la luz y las tinieblas funcionan como metáforas.

La naturaleza humana es profundamente fototrópica.

Cualquier manera de crear forma tridimensional consiste en modificar una forma de modo que la luz que dicha forma refleje provea una información sobre la forma creada.

Kepes exploró la utilización de la luz artificial como medio artístico y aplicó su sensibilidad creativa a la capacidad técnica del momento, en una serie de diseños a gran escala en diferentes ciudades del mundo. Con respecto al compromiso social del arte él explicaba cómo:

“...la comunicación visual, es uno de los más poderosos medios potenciales tanto para restablecer la unión entre el ser humano y su conocimiento, como para reformar el ser humano e integrarlo (...) Percibir una imagen visual implica la participación del espectador en un proceso de organización. La experiencia de una imagen es así un acto creador de integración”⁸.

Una escala nueva de actuación

Para Kepes, en el mundo actual nos enfrentamos ante un nivel de existencia nuevo, la tecnología científica ha producido un horizonte y unos referentes completamente diferentes a los heredados de generaciones anteriores. Los problemas sociales, los sentimientos y los conocimientos, funcionan a una escala completamente diferente a la de épocas pasadas, estamos perdidos y no sabemos cómo actuar en un mundo completamente desconocido. Pero los individuos y la colectividad, han encontrado dentro de la óptica de la fenomenología cultural un modo diferente de pensar y de resolver problemas, de manera opuesta a generaciones anteriores.

A una escala de actuación nueva y mucho mayor, se enfrentan hoy los creadores, en una sociedad cambiante con problemas globales que deben resolverse a gran escala. Las relaciones humanas se ven empobrecidas por guerras, desastres ecológicos y tragedias sociales. La comunicación de masas, mientras más se

⁸ GYORGY Kepes, (1973). Op. cit.

vulgariza, menos significado tiene el mensaje que transmite. Ante esta tragedia ecológica y humana, el artista es un desplazado, pero éste no debe perder su profundo estímulo del mundo, por esto los creadores deben ser siempre subversivos del mundo de hoy.

La imaginación es la creación y el artista enfrentado a esta escala gigantesca debe estar dotado de las herramientas capaces de enfrentar este problema. La únicas herramientas que pueden tener este alcance son las tecnológicas y científicas, que fueron las mismas que nos llevaron al conflicto del mundo actual. También se debe proveer de nuevos métodos de trabajo. El mundo a que nos enfrentamos no es solamente visual, se deben satisfacer todos los sentidos, para el disfrute del espacio a gran escala.

Bibliografía

GOLEC, Michael. (2002). *A Natural History of Disembodied Eye: The Structure of Gyorgy Kepes's Lenguaje of Visión*. Design Issues, Volume 18, Number 2, Spring.

GÓMEZ Alzate, Adriana. (2005). *El espacio visual del ambiente urbano. Manizales: Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrados, Universidad de Caldas. Investigación Inédita.*

KEPES, Gyorgy. (1969). *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

_____. (Coord.). (1972). *Arts of the Environment, Nueva York: George Braziller, Inc.* [Tr. Nely Coarasa. (1978). *El Arte del Ambiente*. Argentina: Editorial Víctor Lerú S.A.].

_____. (1973). *El arte y la tecnología: hacia la reconstrucción del medio ambiente urbano*. Cuadernos de Arquitectura. Bogotá: Universidad de los Andes.

Resumen

El presente texto se sitúa en un estudio general sobre el carácter proyectual del diseño como fundamento de su compromiso cultural. Los trabajos de investigación se han centrado hasta hoy en una evaluación de la presencia de la noción de proyecto en la historia occidental de la filosofía. Se ha partido de los estudios de metodología crítica realizados en varios ámbitos académicos y en las monografías y artículos de Jean-Pierre Boutinet sobre el carácter emblemático del proyecto en la cultura, lo que aquí se señala en distintas ocasiones con la expresión “imprescindibilidad proyectual”. Sus resultados han sido expuestos y revisados en distintos eventos académicos especializados. La pregunta por la realidad del diseño constituye el origen del contenido tratado especialmente en este caso y se basa en la lectura de algunos textos de Franz Brentano para la visión “interiorizada” del proceso proyectual. Mediante una ampliación de la noción de intencio que este autor recupera de la tradición filosófica, se concluye que la realidad a la que el diseño se refiere sólo puede ser el debate espontáneo para la coparticipación, la coincidencia, de todas las aspiraciones implicadas, directa e indirectamente en las producciones concretas de artefactos de uso. Pero este compartir espontáneo, esta coincidencia, se da muy ocasionalmente, y, mientras tanto, la realidad del diseño sólo aparece como una ausencia o incluso una pérdida.

Diseño y realidad

Miquel Mallo! Esquefa
Diseñador Industrial, Escuela
Massana

Doctor en Filosofía, Universi-
dad de Barcelona, España.

Docente titular Facultat de
Belles Arts, Universitat de
Barcelona

Profesor del Doctorado Recerca
en Disseny, Universidad Tecno-
lógica Metropolitana de Chile.
miquelmallolesquefa@ub.edu

Recibido octubre 15 de 2007

Aprobado diciembre 5 de 2007

Palabras clave: Diseño, reali-
dad, cultura, intencionalidad,
uso.

Design and reality

Abstract

This text is a comprehensive study on the projective character of design as the foundation of its cultural commitment. The research to date has focused on an assessment of the presence of the notion of project in the history of Western philosophy. This article starts off from the studies carried out on critical methodology in various academic fields and in the articles by Jean-Pierre Boutinet on the emblematic character of project in culture, which is noted here on several occasions with the words “projective indispensability”. The results have been exhibited and reviewed in various specialized academic events. The question regarding the reality of design is the origin of the content dealt with in this particular case, and it's based on the reading of certain texts by Franz Brentano on the “internalized” vision in the projective process. By expanding on the notion of intention, which the author recovers from the philosophical tradition, it is concluded that the reality that design refers to, can only be the spontaneous discussion on sharing, the coincidence of all the aspirations involved, directly and indirectly, in the specific productions of devices. But this spontaneous sharing, this coincidence only happens very occasionally, and meanwhile, the reality of design only appears as an absence, or even a loss.

Key words: Design, reality, culture, intentionality, use.

Contexto crítico de la investigación

La investigación que aquí se presenta constituye una de las seis partes de un estudio sobre el proyecto, especialmente sobre la posibilidad de que éste

pueda asumir la multiplicidad de exigencias que desde el siglo XIV le imponen las sociedades industriales. Desde este momento histórico, la actividad del proyecto, que es a la vez acto de ensayo y de decisión –necesitamos recordar siempre esta ambivalencia originaria–, debía desarrollarse no sólo como simple acción esporádica de prefiguración, sino que debía actuar obligatoriamente como juicio instrumental y crítico, debía aplicarse en marcos individuales y colectivos, y debía, así mismo, determinarse como contrato público y como lanzadera de progreso y autorreflexión. Por más que se pretenda defender su simplicidad, el proyecto ha dejado de ser una actividad de simple raciocinio y cálculo en la pre-configuración de hechos –objetos, servicios, acontecimientos– que se desarrolla por decisión técnica convenida. Incluso para las actividades profesionales menos atacadas todavía por la desconfianza a los técnicos, el proyecto ya no puede ampararse en modelos a los cuales no se aplique también una revisión obligada a su desarrollo proyectual. Si el proyecto es un mandato de civilización, no hay ingenio sin proyecto mediador: ya no hay ingenuidad.

La pregunta por la posibilidad de asumir todo este conjunto de requerimientos ambivalentes nace del malestar ocasionado en su misma práctica. Los límites se hacen evidentes cuando la crítica, formando parte indisoluble del proyecto pero interviniendo a la contra de su mismo desarrollo, interrumpe la efectividad de su realización; o ésta misma efectividad, asentada como criterio incuestionable, no permite prestar atención a ningún desconcierto; cuando la labor individual y la colectiva no encuentran un marco de comunicación respetuoso con ambos; cuando la convención del contrato público limita el progreso o éste se pierde en un futuro incomprensible; cuando la auscultación del propio proceso proyectual se cierra en su lógica de procedimiento o de autodestrucción, o bien los raíles del progreso y lo público prefieren negar el requisito incuestionable del sondeo de su estado vital.

La pregunta por su posibilidad puede optar, al menos, por dos recorridos posibles. Uno de ellos, –al que damos el nombre de diseño cuando se aplica a un tipo más o menos definido de objetos–, consiste en generar marcos teóricos de práctica proyectual que aporten, aunque sea sólo momentáneamente, una expectación de coherencia posible; así, una vez desvanecida la confianza inicial de cada propuesta se irá asentando en sucesivas aportaciones una aventura de la proyección del mismo proyecto en la historia. Sin embargo, la investigación que se efectúa en este caso pretende incorporarse en otro recorrido, en cierta medida en conflicto con el anterior puesto que discute la coherencia del resultante carácter emblemático del proyecto. En esta otra opción se examina críticamente la consistencia intrínseca y contextual de dichos requerimientos, aunque ello pueda poner hasta cierto punto en duda la legitimidad de estas exigencias sociales y culturales que se aplican al proyecto. Es una indagación sobre la posibilidad de todas aquellas actividades que se basan en la voluntad de ir generando opciones para el proyecto. Pero, de forma mucho más concreta, se ha centrado en nuestro caso sobre el contorno de lo posible en lo que llamamos diseño entendido como una actividad cultural en la historia.

En el desarrollo que ha sufrido esta investigación, la parte que aquí se presenta ha constituido uno de los núcleos más conflictivos para la fluidez del recorrido previsto en su comienzo. Esto se debe a que lo que define esta parte es la interpelación por la posibilidad del asentamiento de una definición inicial del ámbito en el que se sitúa el diseño, de su topos referencial, de su marco vital, de su efectiva realidad. El conflicto entre lo instrumental y lo reflexivo al que nos acabamos de referir impide un estudio crítico unitario; cada extremo niega el sentido fundamental del terreno que el otro necesita para su desarrollo.

No entendemos que el campo en los que se hace presente el proyecto de diseño, su realidad, sea un terreno estático, ni firme ni sencillo. Al contrario, cada caracterización de una presencia lo es en tanto vive de una tensión de

coherencia: son los debates de coherencia los que crean realidad no el simple yacer en algún marco de protocolo. Los comensales de un festejo de boda no son por estar-allí sentados donde manda la etiqueta correspondiente, su realidad se constituye críticamente al saltar con las manos al aire para recoger la bienaventuranza del ramo de flores que lanza a ciegas la novia.

Los dos caracteres, el instrumental y el reflexivo, cada uno por su lado, establecen ámbitos en los cuales se sitúa el debate sobre la realidad del proyecto –en nuestro caso particular de estudio se trata del diseño–. Por un lado, el carácter instrumental del proyecto establece su campo propio, su terreno real de base, en el debate entre su objetividad como norma general de control racional y la experiencia de que su desarrollo es un acto subjetivo errático. La realidad instrumental del proyecto se concreta en la lucha entre la lógica de ser principio de aplicación universal y la adecuación del proceder concreto, material y contingente. Ningún otra práctica se aposta, –se encuentra–, en la misma disputa de su proceder puesto que todas las demás pueden decidir –así mismo en un proyecto de mejora de procedimiento– a favor o en contra de la adecuación de su universalidad o de su actuar efectivo¹. El proyectar desarticula la distinción entre la *quaestio iuris* y la *quaestio facti* desde el momento que como herramienta él mismo se ha establecido como precepto fundacional de civilización y es la labor de tal desarme la que dispone su realidad instrumental, la realidad de su debate.

¹ La racionalidad de la metodología científica también tiene como criterio objetivo la necesidad de decantarse por uno de los lados del conflicto. “Si lo que se trata de reconstruir son los procesos que tienen lugar durante el estímulo y formación de inspiraciones, me niego a aceptar semejante cosa como tarea de la lógica del conocimiento; tales procesos son asunto de la psicología empírica, pero difícilmente de la lógica”.

“Will man die Vorgänge bei der Auslösung des Einfalls nachkonstruieren, dann würden wir den Vorschlag ablehnen, darin die Aufgabe der Erkenntnislogik zu sehen. Wir glauben, daß diese Vorgänge nur empirisch-psychologisch untersucht werden können und mit Logik wenig zu tun haben” [Popper, Karl R. (1934-1935). Trad. Cast. p. 31. La cursiva es mía].

En este texto citado, a pesar de referirse a la ciencia, no se puede pasar por alto: 1) la presencia del término “reconstruir” (nachkonstruieren), es decir la presencia del proyecto (“konstruieren” puede traducirse como “edificar”, “erigir”, pero también como “diseñar”, “proyectar”, “dibujar”, “trazar”) y 2) como la opción final es una intransigente decisión para evadir el conflicto “me niego a aceptar” (“würden wir den Vorschlag ablehnen”).

Pero, por otro lado, el carácter reflexivo del proyecto, el pretender legitimarse autónomamente en su misma actividad –como mandato fundacional no hay otra actividad por encima capaz de dotarle de aliento vital– constituye el ámbito de otro enfrentamiento: el que se da en el encuentro crítico entre el delirio excéntrico del progreso que encierra en sí mismo y la clausura ascética de la autorreflexión del mismo proyectarse. Es el ámbito real de reproches y exigencias: el siempre aplicado actuar del proyecto exige a la autorreflexión una verdadera devoción al ideal de provecho diligente que contiene en cada caso que le ha sido asignado y por ello una ciega fidelidad a su correr frenético, mientras que la auto-reflexión exige al actuar aplicado del proyecto que el progreso anunciado le resuelva lo fundamental, su soledad. Es la realidad constatada de abandono; reproche a la reflexión del proyecto en sí mismo por haber desertado de la confianza en la prosperidad, reproche a la marcha decidida al progreso por su deslealtad de la concienciación de sí mismo.

Con ambos ámbitos de debate como marcos en los que establecer la realidad del proyecto desde finales de la Edad Media debería poder esperarse un marco común unificado. Esto es lo que cuestiona en la presente investigación cuando se aplica al caso del diseño: ¿Cuál es la realidad para el diseño? ¿Cuándo señalamos un artefacto industrial, –sea impreso, confeccionado, construido o fabricado–, y decimos “mira qué diseño!?” ¿Qué es lo que estamos señalando? ¿En otra similar circunstancia, estaremos señalando lo mismo? ¿Cuándo alguien encarga a un especialista el diseño de una página Web, qué está encargando, simplemente una página Web, o algo más?

Por lo dicho hasta ahora, la respuesta a estas preguntas positivas puede tomar dos caminos: o bien responder que se está señalando un momento del debate cultural sobre la realización del ideal de la civilización, o bien responder que lo que se señala es un momento del debate cultural entre el progreso y la maduración de su conciencia. Lo que ya no es posible desde el siglo XIV es

pensar que se señala sólo un artefacto en su carácter genérico de prestaciones, sobraría el término “diseño”, sería igual si ha sido proyectado o proviene de una tradición revisada solamente en el roce con su práctica.

La realidad a la que nos referimos al indicar ‘diseño’ se refiere a la cuestión de la legitimidad del proyecto como instrumento –entre el principio universal del proyectar y la posibilidad de aprobar su efectividad– en un conjunto más o menos determinado de artefactos de uso. Es diseño porque se ha configurado en el debate de la instrumentalidad de la razón como criterio universal, porque contiene este debate sobre la civilización². Pero al indicar “diseño” en el mismo monto de artefactos de uso también nos referimos a la cuestión de la autonomía de la conciencia del proceso proyectual. Es diseño porque se ha configurado en el debate de la autonomía de la razón aplicada a lo concreto, porque contiene este debate sobre la libertad.

El problema de lo real en el compromiso proyectual del diseño

No creemos que sea poco significativo el hecho de que, en los mismos principios de los años setenta, fueran varios los autores que hasta entonces habían sido influyentes en la enseñanza de diseño que coincidieran en reclamar una mayor atención por lo que llamaron ‘realidad’. Aunque no conocemos suficientes investigaciones al respecto y por ello no podemos comprender estas coincidencias, creemos ver en este hecho un suceso de importante transcendencia para la actual historia del diseño. Este realismo simplificado enunciaba una noción del diseño como principio abstracto de calidad supuestamente verificable en los artefactos existentes –reales– producidos industrialmente, y esto ha venido a dificultar extraordinariamente la comprensión de su fundamental carácter propositivo

² Puede verse el desarrollo de este enfrentamiento en el primer capítulo de Crítica de la razón instrumental de Max Horkheimer.

y, en buena medida, está impidiendo la posibilidad de aceptar que quizás lo que lo constituye es una problemática y no la presunta lógica de un orden de lo real, de una 'nature of order'.

Recordamos en este sentido que el rechazo de Christopher Alexander de las veleidades academizantes de los metodólogos en la famosa entrevista con Max Jacobson representó un paso atrás muy significativo e influyente con respecto a las tendencias divagadoras de los años sesenta:

“Y, de hecho, siento que toda la idea de la metodología está un paso más allá de lo que es real” (Alexander, Christopher, 1964: apéndice)³.

También recordamos como experiencia particular el libro *Design for the real world* que Victor Papanek publicaba en inglés en 1971. Es cierto que inicialmente este texto representó un exigente y atractivo horizonte para todos los jóvenes diseñadores que por estas fechas habíamos empezado nuestra andadura profesional. El término 'real' del título poseía para nosotros una especial fuerza significativa: era el término que estábamos utilizando para vehicular y compartir nuestros anhelos de futuro y dejábamos que la posible determinación de a lo que se refería esta palabra quedara restringida a una íntima opción personal o ideológica, era una realidad muy nuestra, íntima casi. Incluso para la mayoría, que no esperábamos demasiado llenarnos de gloria, necesitábamos sentirnos efectivamente en un mundo –nuestro mundo– por el hecho de poder compartir con otros la contemplación y el uso de aquellos artefactos concebidos por las rígidas estructuras lógicas de nuestra particular actividad mental-proyectual⁴. Era nuestro, estaba allí y, por ello, éramos nosotros mismos los que estábamos allí. Éramos reales!

³ “And in fact I feel that the whole idea of methodology is one step removed from what is real” (Alexander, Christopher, 1971: 4).

⁴ Ver, por ejemplo: Ginzburg, Moisei Yakovlevich, 1924: Engl. pp. 109.

Pero este atractivo acabó cambiando la profesión que empezábamos a trabajar, acabó dispersando este deseo de realidad de nuestras expectativas. Se substituyó el interés central que el diseño había tenido hasta entonces por el artefacto o el proceso de su configuración y producción –o ambas cosas– por un interés radicalmente otro: el uso y sus necesidades. Este cambio de rumbo ha sido a nuestro entender mucho más significativo para la historia posterior del diseño que lo que señalan los historiadores del diseño de esta época. Así de claro lo decía desde sus posiciones sociales Bernd Löbach:

“(…) la orientación hacia los problemas técnicos cede el paso a la orientación hacia problemas sociales” (Löbach, Bernd, 1976: 200).

Una de las consecuencias que ha tenido que soportar el diseño a raíz de este cambio ha sido la que se ha producido a partir de la más restrictiva posible de las interpretaciones del término ‘realidad’. Mediante una especie de exigencia puritana de servir al presunto campo natural de las necesidades físicas, sociales y comunicativas, se suplantó a la siempre indeterminada finalidad de creación del horizonte de sentido que hasta entonces había representado la actividad de diseño. Nosotros, los diseñadores, podíamos ser reales si nuestras preferencias particulares se decantaban por depender de lo real presente que, de hecho, ya está determinando la solución final. Somos reales si nos limitamos a perfilar lo que la realidad ya ha decidido como correcto. El mismo funcionalismo, entendido como exigencia racionalista aplicada al proceso proyectual para que concluya unidades materiales coherentes, sufrió y todavía está sufriendo diversas mutaciones que lo convierten en emblema de este realismo servil (la función ya no es un modelo de coherencia sino la realidad misma). Y, lo que es todavía más perjudicial para el estudio de la historia, lo convierten en mero marchamo unificador de la tradición del diseño a la que se debe rendir cuentas. Todo se ha convertido a este funcionalismo, claro: el cuestionamiento lingüístico del ornamento de Loos, el presunto antimaquinismo de Morris, la lucha pedagógica

y social de la *Bauhaus*, etc. Incluso los verdaderos funcionalismos, como modos de exigencia ideal de rigor procedimental⁵, se vuelven incompresibles desde este realismo superfuncional: cuando observamos las dos plantas inferiores del edificio de los grandes almacenes Schlesinger & Mayer (1899-1904) de Luis Sullivan⁶ no sabemos encontrar el formal rechazo encendido al ornamento tal como promete el divulgador esquematismo funcional-realista.

Así pues, con la intención de evitar esta manipuladora interpretación de lo real, desde los años setenta parece que lo que debería ocupar el laboratorio crítico del diseño sea precisamente esta correspondencia con lo real. En tanto que el diseño no sea todavía una mera actividad proyectual limitada a lo meramente establecido –con lo cual obviamente estaría fuera de lugar cualquier cuestionamiento en relación a la realidad– nos preguntamos ahora por la manera cómo la invocación de la experiencia –como síntesis del roce con lo real– puede esperar la legitimación del diseño en tanto que esfuerzo por recuperar el carácter imprescindible de la actividad proyectual, el sentido de este emblema civilizatorio.

La teoría del diseño había sido anteriormente la impulsora del proceder proyectual en cada uno de sus recorridos de génesis y control, y que el grado de su verdad –de conquista de este sentido civilizatorio– lo debía ofrecer la obtención de coherencias internas en la decisión. En un sentido opuesto, ahora la pregunta se refiere a la conexión con el exterior del proceso proyectual, la aptitud de coincidir con aquello que los cambios de la cultura parecen ir estableciendo como realidad.

⁵ Para el funcionalismo la dependencia a la función no significa de ningún modo la dependencia a una única forma predeterminada de solución posible. Es una exigencia de capacidad de crítica racional –operativa y ética– de lo que se va desarrollando en el proceso proyectual, y contiene un cierto modelo de ayuda general para dicho proceso. Sólo así puede entenderse tanto a la “The autobiography of an idea” de Louis Henry Sullivan, como a los textos y trabajos de Gropius en su “The Architects Collaborative”, incluso el cuestionamiento más general de Jan Mukarovsky o la crítica de Adorno.

⁶ Ver: Sullivan [Sullivan, Louis H. (1922-1923). 2 ed. 258]. Citado en Krunft (Kruft, Hanno-Walter, 1985: Cast. 618).

Este cambio de dirección que define la investigación presente contiene también una esperanza para el proyecto. Ya sabemos que la cultura que probablemente asumió este requerimiento de civilización que hemos llamado con este incómodo nombre de 'imprescindibilidad proyectual' ya nos ha ofrecido y nos continua ofreciendo unas terribles muestras –suficientes, demasiadas– de lo que quiere decir la implantación del proyecto en tanto determinación concretada de unas coherencias internas. Es la constatación más fehaciente de los límites de la exigencia del proyecto. Es ese duro aprendizaje lo que hace que nos seduzcan los ideales sociales, funcionalistas ecologistas, etc. Pero quizás todavía queda la pregunta de si lo que ha producido esta aplicación brutal del proyecto es que se ha impuesto solamente el momento de la decisión proyectual, de si se ha olvidado que proyectar también es una actividad de génesis y por tanto de aceptación de lo posible más allá de lo admitido convencionalmente como real. Si fuera así, también el 'realismo' que empezó en los años setenta tendría que poner en duda su capacidad de comprender en sus ideales sociales ecológicos y funcionales la aptitud experimental del proyecto, para no limitarse otra vez a las obstaculizadoras intrigas de la decisión.

Como decíamos anteriormente: si la actividad de diseñar se entiende como la recuperación constante de la imprescindibilidad proyectual en el marco de la producción de artefactos de uso, ¿de qué forma es posible detectar este sentido cultural del diseño en el desarrollo concreto de su proceder proyectual?⁷.

Tal como nos sugiere Boutinet, intentaremos comprender qué puede representar el giro empirista que supuso la obra de Brentano para la misma comprensión

⁷ Como ya hemos dicho, no podemos considerar que lo que llamamos realidad sea algo que simplemente está ahí. Si no consideramos que la realidad coincide con la coherencia del soporte teórico, desde la actividad proyectual la realidad queda determinada como debate entre proyectos. No se trata de dejar a cada una de las personas que dedican su esfuerzo a la labor proyectual del diseño enfrentadas con una realidad a la que adaptar no se cuáles inquietudes incoherentes, infantiles, frívolas, caprichos, etc., es decir, enfrentadas a una simple irritación de lo meramente convencional. En tanto que podría ser el intento de recuperación de la racionalidad como emblema, el diseño es una responsabilidad compartida.

del proyecto, respecto de la visión idealista a la que nosotros asociamos con esa imposición de la coherencia interna de la decisión. En un primer apunte recordaremos someramente algunos detalles de los planteamientos de Brentano respecto de la realidad y la noción fundamental de intento. En un segundo momento trataremos de vincular estos planteamientos con el proyecto y, por último, nos propondremos establecer algunas conclusiones.

Primer apunte: la cuestión de la realidad y el proyecto en algunos textos de Franz Brentano

En 1990, año de la primera edición de la *Anthropologie du projet*, Boutinet señala de manera decidida la extraordinaria importancia de Franz Brentano para la evolución y el afianzamiento del proyecto en la historia del pensamiento. La obra de este autor constituye el eje gracias al cual va a efectuarse un significativo giro filosófico hacia el empirismo psicológico contrapuesto a la gran tradición idealista de Kant, Fichte, Hegel, etc. Como ya había indicado Ortega y Gasset, su influencia va a extenderse como mínimo durante un siglo, desde mediados del XIX hasta mediados del XX (Ortega y Gasset, José, 1961, t. VI: 337-338)⁸.

Para nuestro objeto de estudio nos interesa centrarnos en la noción de intento, concepto fundamental de la filosofía de Brentano –y que mencionaremos en su versión original en latín para distinguirla de la noción de intención y para señalar su antiguo origen en San Agustín y en la filosofía medieval–. Sin embargo, antes de repasar las distintas consideraciones que, según

⁸ Aparece en las distintas corrientes empiristas, científicas, fenomenológicas e incluso existencialistas de la filosofía y psicología europeas, con influencia directa a autores como: Carl Stumpf, coordinador de la Escuela de Gestalt de Berlín (Max Wertheimer, Kurt Koffka, Wolfgang Köhler); Alois Meinong, cuya influencia puede llegar hasta Bertrand Russell; Christian von Ehrenfels, uno de los iniciadores de la Gestalttheory; Kazimierz Twardowski, cuya influencia puede llegar hasta Alfred Tarski; Anton Marty, cuya influencia puede llegar hasta John Austin; Alois Höfler; Tomáš Masaryk; Sigmund Freud. Y, por último, debemos recordar la muy importante influencia a su alumno vienés Edmund Husserl, que fue el iniciador de lo que puede llamarse el movimiento de la fenomenología, y que influyó a la escuela de Múnchen (Johannes Daubert, Adolf Reinach) y la fenomenología existencialista (Jean-Paul Sartre, Maurice Merleau-Ponty y Martin Heidegger).

nuestra finalidad, pueden delimitar este concepto es necesario hacer algunas aclaraciones en comparativas respecto al proceso proyectual.

De manera muy simplificada entendemos la intención como la referencia de la conciencia a sus propios contenidos, al acto de considerarlos, de hacerlos propios, de hacerlos constitutivos de sí misma. Ello no significa que pueda interpretarse directamente que dicha noción, por el hecho de ser traducida ingenuamente como intención, sea la actividad de la conciencia que aporta el sentido generador de las actividades proyectuales concretas. Es cierto que la pretensión de una cierta finalidad u objetivo, la intención, es el medio que mantiene en desarrollo la actividad proyectual, cuando no se puede vislumbrar ni valorar todavía ningún esbozo de resultado⁹. La necesidad de la intención la hemos experimentado numerosas veces todos aquellos que somos profesionales, y todavía más los que nos dedicamos a la formación de proyectistas en diseño, especialmente cuando tenemos que mostrar que el compromiso personal es indispensable para el desarrollo fluido del proyecto y que bien puede valer el artificio de la intención para capacitar operativamente a las motivaciones que ponen en marcha una y otra vez el desarrollo proyectual. Pero, en nuestro contexto del proyecto, la intención –que no el deseo– es sólo un instrumento de trabajo proyectual, una representación, que se basa en la formulación racional operativa de esas motivaciones y que, por más legítima que encontremos su aplicación no puede constituir más que una actualización de contenidos del principio abstracto y convencional de la eficiencia¹⁰. En este sentido, el máximo grado de la intención que se puede concretar es el artefacto completamente determinado en todos sus aspectos –la asunción de la convención formal que define genéricamente el artefacto– y, si nos limitáramos a ella, la actividad proyectual se convertiría gravemente en su actividad inversa, en un acto que no es de configuración sino de mera gestión para la realización de un artefacto ya predeterminado.

⁹ Ver Capítulo 2 de: Pirson, Jean-François. (1984). *La structure et l'objet (essais, expériences et rapprochements)*. Ed. Institut Supérieur d'Architecture Lambert Lombart, Pierre Mardaga. Liège. Trad. Cast. (1988). *La estructura y el objeto (Ensayos, experiencias y aproximaciones)*. Barcelona: Ed. Promociones y Publicaciones Universitarias, S.A. pp. 27-32.

¹⁰ Para una evaluación y posible discusión de esta delimitación instrumentalista de la intención puede verse Malle (Malle, Bertram F.; Moses, Louis J.; Baldwin, Dare A., 2001: 3 y 65). Puede verse también Bratman (Bratman, Michael E., 1999).

En segundo lugar, cabe también señalar que es necesario descartar la interpretación que iguala la intentio y el mismo proyecto, en el sentido de que la actividad proyectual puede concebirse como de acto de dirigirse, lanzarse, un sujeto a su objeto. Ciertamente esa asimilación parece posible en la medida que no se restringe la noción del proyecto a un mero proceso mecánico de determinación y entendemos a la conciencia como actividad que no sólo conoce sino que también genera nuevas entidades, valora y decide. Pero, como Boutinet nos señala, Franz Brentano se centra solamente en la noción formal –cognoscitiva– de la intentio. Quedaría todavía un paso para entender dicho concepto de manera volitiva, para iniciar efectivamente la presencia del proyecto en las ciencias psicológicas:

“Brentano, y después de él E. Husserl retomando el concepto de intentio, estaban interesados exclusivamente en la intentio formal en la medida en que esta última era susceptible dar respuesta a sus preocupaciones epistemológicas. Esto puede explicar la razón por la que sus investigaciones no han podido desembocar en una filosofía del proyecto que habrían tenido la oportunidad de desarrollar si hubieran partido de la intentio volitiva”
(Boutinet, Jean-Pierre, 1990: 40)¹¹.

Sin embargo, aunque no puede asimilarse con el proyecto por su restricción a los límites de lo cognoscitivo puede entenderse que la intentio representa un primer avance para la visión psicológica de la actividad proyectual¹².

¹¹ Las traducciones de los textos de Boutinet están bajo mi responsabilidad.

“Brentano, et après lui E. Husserl en reprenant le concept d’intentio, se sont exclusivement intéressés à l’intentio formelle dans la mesure où cette dernière était susceptible de répondre à leurs préoccupations épistémologiques. Ceci peut expliquer la raison pour laquelle leurs investigations n’ont pu déboucher sur une philosophie du projet qu’ils auraient eu le loisir de développer s’ils étaient partis de l’intentio volitive”.

¹² A pesar de esta primera indicación tan clara y decidida, en la lectura de alguno de los textos posteriores de Boutinet nos ha parecido que va disminuyendo el convencimiento de la importancia de Brentano, asimilando su influencia a la de otros autores como la de E. Husserl. Ver Boutinet (Boutinet, Jean-Pierre, 1993: 12 - 13), o incluso llegando a desanimar al lector que estuviese interesado en la noción del proyecto que pudiera surgir de su obra fundamental.

“Mais que notre lecteur ne s’embarrasse pas des ouvrages de Brentano; le seul à être traduit en français, Psychologia du point de vue empirique, de 1874 ne lui sera pas d’un grand recours pour l’élucidation du projet en dehors des considérations certes suggestives sur l’intentionnalité” (Boutinet, Jean-Pierre; 1996: 58).

[“Pero que nuestro lector no se preocupe por las obras de Brentano; la única que ha sido traducida al francés, Psicología desde el punto de vista empírico, de 1874 no le va a ser de gran ayuda para la elucidación del proyecto aparte de consideraciones sin duda sugerentes sobre la intencionalidad”].

A partir de estas dos aclaraciones podemos adentrarnos en los cinco argumentos que, a nuestro entender, aporta la visión psicológica de Franz Brentano a nuestra investigación.

a) Amar y querer

Kant y Fichte se habían ocupado del ‘desarrollo racional’ de la misma razón, en el sentido del examen de sus condiciones de posibilidad o en el sentido del espacio concreto de su realización [Yo – no Yo]: la razón exigía su propia realización, su voluntad incuestionable de hacerse racionalmente a sí misma –de proyectarse– y en esta exigencia residía la también exigencia del proyecto, la imprescindibilidad proyectual¹³.

Frente a esta posición, Franz Brentano se ocupa de lo que podríamos llamar otra cuestión que según él debería sustituir a la anterior. Considera el universo racional de la conciencia en tanto que algo que se puede constatar empíricamente en los procesos psicológicos concretos y por tanto razón realizada en ellos¹⁴.

Esta otra cuestión la podemos comprender claramente cuando Brentano efectúa una crítica a Kant muy clarificadora precisamente en relación con proyecto, a fin de exponer su posición y defenderla precisamente por el hecho de que con ella se puede abarcar toda la verdadera magnitud de la razón, incluso por encima de esa radicalidad del hacerse a sí misma que había pretendido redimirse de su carácter instrumental.

¹³ El concepto de imprescindibilidad proyectual con relación a Fichte ha sido desarrollado anteriormente. Ver Mallol (Mallol-Esquefa, Miquel, 2000): Desde este punto de vista el diseño se concibe como el ensayo de recuperación de la posibilidad de desarrollo de esta exigencia del proyecto como razón, en la producción de artefactos de uso.

¹⁴ Lo que Popper, y los esquemas metodológicos de la ciencia actual rechazan. Ver Nota 1.

“Por esto hallamos en Kant aquella sorprendente afirmación de que todo deseo, aunque sea un imposible reconocido, como, por ejemplo, el deseo de tener alas, es ya una tendencia a lograr lo deseado y contiene la representación de la causalidad de nuestro deseo”. “(Crítica del juicio. “Introducción”, III, nota)” (Brentano, Franz, 1874: edición de 1959. Cast. 193)¹⁵.

No se trata de comparar modelos de la razón, es decir, de que para el estudio trascendental de Kant la unidad de conocimiento y libertad de la Razón sea incuestionable, mientras que para Brentano sea posible una distinción y clasificación de tipos de fenómenos psíquicos –representaciones, juicios y fenómenos de amor y odio– y su dependencia jerárquica entre ellos. No es que la visión de Brentano sea más capaz de hacer distinciones mientras que la de Kant y Fichte sean más radicales. Se trata de algo más concreto y relacionado con la decisión del acto psíquico. Según Brentano, Kant considera que amar y querer son la misma cosa (Brentano, Franz, 1874: 125-130. Cast. 203-210), o en todo caso, que la primera depende de la segunda en tanto que esta está regida por ideales superiores que son los que crean el verdadero mundo. En cambio, Brentano considera que, en lo concreto, se muestra que se puede amar algo, incluso cuando no se concibe su posibilidad y, por tanto, no sería razonable quererlo. Kant y Fichte están situados en el sitio de todas las posibilidades para averiguar precisamente sus condiciones; Brentano lo está en el de la experiencia, en el de la posibilidad realizada. Desde esta mirada, la volición no es un fenómeno fundamental –como sí lo es el amar y odiar–, y depende de otras representaciones y juicios en un complejo de actos internos.

¹⁵ Para la nota citada en el texto de Brentano ver: (Kant, Immanuel, 1790-1793-1799: Cast. 76-77, Nota incorporada en la segunda edición).

“Daher finden wir bei Kant jene befremdende Behauptung, daß jeder Wunsch, und wenn es ein anerkannt unmöglicher wäre, wie z. B. der Wunsch Flügel zu haben, schon ein Bestreben sei, das Gewünschte zu erlangen, und die Vorstellung der Kausalität unserer Begehrung enthalte” (“Kritik der Urteilskraft, Einleitung III, Anm”) (Brentano, Franz, 1874: edición de 1959, 117).

“Una volición se hace posible sólo mediante la idea de la propia eficiencia, como dijimos anteriormente; circunstancia que, mostrando en general el carácter menos universal de este concepto, prueba en especial cuán lejos está de poder hallar aplicación a una actividad primitiva” (Brentano, Franz, 1874: edición de 1959. Cast. 205)¹⁶.

Es decir, según Brentano, centrar la pregunta por la razón desde la capacidad de decidir es partir de una visión muy limitada de ella. En cambio, el estudio de la realización empírico-psicológica de la razón –en tanto que totalidad de la conciencia– observa la totalidad de su desarrollo, sin presuponer que la lógica de su avance operativo sea la mejor descripción de su desarrollo real.

b) Psicología y física

Lo que interesa a Brentano es la distinción de un campo específico para ciencia: la psicología. Y la forma de abordarlo es el de establecer los límites que separan este campo respecto a la física.

Deberían diferenciarse de manera clara los fenómenos físicos de los psíquicos. Pero ello significaba y continua significando hoy una actitud decidida, no cabe dejar inmiscuirse en este terreno la disculpa de la falta de madurez de la psicología respecto de otras ciencias metodológicamente más conservadoras (Brentano, Franz; 1874: Cast. 13)¹⁷. Con este objetivo, Brentano llega a determinar uno de los aspectos de su psicología que más pueden interesarnos para la determinación de la realidad del proyecto y de sus requerimientos civilizatorios. Se trata de la inversión de la noción de realidad –inversión que se acepta

¹⁶ (Brentano, Franz, 1874: 126-127. Cast. 205).

“Wird doch ein Wollen, wie wir auch früher sagten, erst durch den Gedanken an ein eigenes Wirken möglich; ein Umstand, der, wie er überhaupt den weniger generellen Charakter dieses Klassenbegriffes anzeigt, insbesondere beweist, wie weit er davon entfernt ist, auf eine primitive Betätigung Anwendung finden zu können”.

¹⁷ La insistencia y el cuestionamiento radical constante de los psicólogos respecto a la especificidad de su objeto científico no debería parar. El mismo rigor estricto de Jerome S. Bruner le hacía insistir en el hecho de que: “Los fenómenos psicológicos requieren una explicación en términos de procesos psicológicos y no son explicados totalmente en términos sociológicos, fisiológicos, filogenéticos, lingüísticos, o lógicos” (Bruner, Jerome S., 1966: Cast. 24).

como problemática– respecto a los fenómenos físicos: hasta este momento, los fenómenos físicos eran los que podían ser asumidos como raíz de toda realidad, los que se hacían presentes a la percepción y al intelecto. Ahora, examinados los contenidos fundamentales de la representación en la conciencia podemos afirmar justo a la inversa, que sólo gracias a las representaciones interiores podemos referirnos a algo real.

Aunque, claro está, parece contradictorio pensar en la realidad física concreta de algo y, a la vez, pensar también en su dependencia a mis representaciones, podríamos decir que:

“De otro modo sería incomprensible cómo la creencia en la existencia real de los fenómenos físicos, fuera de nuestra representación, ha podido, no diré surgir, sino alcanzar la más universal expansión, conservarse con la más extremada tenacidad, e incluso ser compartida largo tiempo por pensadores de primer rango” (Brentano, Franz, 1874: Cast. 35).

Es decir:

“(…) los fenómenos psíquicos son los únicos de los cuales es posible una percepción en sentido propio. Igualmente podemos decir que son los únicos fenómenos que tienen una existencia real además de la intencional” (Brentano, Franz, 1874: Cast. 34).

Pero todavía hay que determinar cómo se llega a afirmar lo percibido¹⁸.

90

c) Partir de lo percibido para llegar a la lógica de lo percibido

Para este objetivo, Brentano propone otra forma de proceder. Se trata de actuar por extensión, de partir de las experiencias concretas de la conciencia y desgranar a partir de estas la posibilidad de los contenidos de una ciencia, de una lógica de los términos que le son específicos. Aunque no sea todavía en el sentido de Lewin –que proviene de la experiencia científica de las

¹⁸ Nosotros creemos ver en la obra de Wukmir una de las mejores formulaciones teórico-científicas que afrontan estas perplejidades (Wukmir, V.J., 1967).

investigaciones de la Gestalt–, esta actitud puede incluso llegar a defender radicalmente que las leyes sobre la naturaleza pueden ser sólo resultado de la lógica de la construcción matemática incluso de las leyes de la probabilidad (Brentano, Franz, 1914-1925: Ed. 1970, 145-157; Cast. 48-49)¹⁹.

d) Y, sin embargo, la especificidad de lo psíquico se presupone como unidad lógica del acto de representación

Pero esta lógica no lo es, otra vez, de una realidad física o formal, o de una realidad psíquica que se pueda describir como un estado, es decir que ser reducible a una situación física –fisiológica, biológica, etc.– en sentido tradicional, tiene una coherencia previa fundamentada en la exigencia de la unidad de la misma representación, la unidad que legitima su especificidad irreductible. La representación, en tanto que uno de los tres fenómenos psíquicos fundamentales –representación, juicio y amor– y a su vez favorecedor de los demás, es un acto. Entendemos así que la conciencia ha pasado de ser considerada como un recipiente más o menos conexo de la memoria y la argumentación a ser reconocida como un conjunto necesariamente unitario de actos en constante ebullición que reciben, valoran, crean, argumentan, deciden, etc., los actos de la vida. Además, la legitimación no depende de algo exterior, como si otra entidad fuera a consentir su presencia en cierto contexto según previa solicitud: la legitimación de la especificidad de la conciencia es un acto de la conciencia con respecto a sí misma. En su proceder de acto, la conciencia presupone su unidad, es esa la que va a legitimarla y los errores que puedan derivarse de su desarrollo contra tal habilitación lo son en tanto que negación de dicha unidad.

¹⁹ Para ver la actualidad de la influencia de Brentano en este aspecto no podemos dejar de pensar en que probablemente el concepto de isomorfía y los criterios de la matemática de categorías podría revisar sin demasiadas deformaciones los conceptos propuestos por Brentano. Ver Lawvere (Lawvere, F. William; Schanuel, Stephen H., 1991). También en este sentido podemos considerar a la actual filosofía que parte de estos conceptos, como por ejemplo Badiou (Badiou, Alain, 1998: Cast. 141-153).

Esta nueva presunción de unidad lógica y la crítica que se hace de ella desde la reflexión actual va a ser fundamental así mismo para el caso del proyecto. También en él parece indispensable una tal hipótesis de unidad lógica de su desarrollo, y la crítica que puede hacerse de ella será aplicable a la constitución del diseño como voluntad de recuperación de la imprescindibilidad proyectual.

e) La *intentio* como compromiso de la conciencia consigo misma

A nuestro entender es en este punto en el que debe intentarse la comprensión de la noción de *intentio*. La conciencia como acto se refiere a sus propios contenidos establecidos en su especificidad por ella y en ella de manera inmanente. Esta referencia es la *intentio* en el sentido de algo en una actividad.

Probablemente este hecho de referirse-a-algo ha sido entendido por la filosofía analítica con el mismo tipo de interpretación formalizadora con la que se puede interpretar la idea de representación de Peirce, asimilando ambos conceptos y usando la noción de intencionalidad como si su propia lógica fuera capaz de crear ordenadamente los mundos verbales que la razón es capaz de concebir²⁰. Pero esto es una interpretación totalmente contraria al esfuerzo de Brentano de desmarcarse de la tendencia que entiende a la decisión, al querer, como lo fundamental de la razón, es decir es contraria al intento de definir a la conciencia como simple extensión del principio de no contradicción.

²⁰ En este sentido formal entendemos la obra de Daniel C. Dennett que otorga a la intencionalidad (refiriéndose además explícitamente a Brentano) solamente el nivel de simple estrategia de predicción (Dennett, Daniel C., 1987: Cast. 27, 71, 118, 142-143, 147, 161n, 240, 278). Algunas veces uno se siente tentado a pensar que este trato a Brentano es demasiado injusto. El tecnicismo que podría aducirse a sus planteamientos pueden haber llevado a su obra a ser pasto de la filosofía analítica más autista, pero podría intentarse entender su obra sin olvidar que no deja de expresar también el carácter complejo de lo que está planteando. Creo que en este sentido podrían recordarse las palabras del mismo Jerome S. Bruner al principio del libro de Malle (Malle, Bertram F.; Moses, Louis J.; Baldwin, Dare A., 2001: IX). "The concept of intention had a rather checkered, indeed a somewhat scandalous history in the twentieth century –more so in the human sciences, perhaps, than in philosophy. It was typically neglected and caricatured as a topic for empirical research, rarely finding its way much beyond formal philosophy. Intention seemed an embarrassing idea to hard-nosed psychological theory" (...) "The analytic concerns of the philosopher can no more be ignored by the psychologist than the psychologist's empirical findings can be ignored by the philosopher".

Ciertamente, Brentano no puede fundamentar su discurso sobre la conciencia sin una idea previa de su unidad a partir de la misma lógica de su concepto. Pero exige que, en tanto que concebida como acto y no sólo como mero receptáculo normalizado, para su comprensión deba optarse por el estudio empírico de sus desarrollos concretos puesto que sólo estos pueden constituirla. La intención es pues la constitución de la conciencia en la actividad de la referencia inmanente a sus objetos, es su unidad en los contenidos concretos de su actividad, en el hecho de atender a sus objetos a atender a aquello que la constituye.

La exigencia de la unidad de la conciencia repetidamente reconstruida en su realización concreta tiene el correlato del compromiso siempre ceñido con lo que van siendo sus objetos. Ambas, unidad de la conciencia y compromiso con sus objetos concretos, son igualmente expresión de la misma posibilidad de su proceder. Es ese carácter de compromiso de la conciencia consigo misma, con la inmanencia de sus representaciones y su misma unidad, lo que impide la aceptación de una realidad en autoconstrucción que no siga en sí misma una lógica, que impide la aceptación del papel del azar en el desarrollo de las formas de lo vivo (Darwin)²¹ y que impedirían otros acercamientos más actuales como la idea de la generación espontánea de los sistemas emergentes²².

Segundo apunte: realidad y proyecto desde los planteamientos de Brentano

93

Ya hemos mencionado las recomendaciones de algunos conocidos teóricos con relación a la necesidad de comprometer a la actividad proyectual del diseño con la realidad. Probablemente el motivo de tales consejos no está a la misma altura de las reflexiones filosófico-científicas de Brentano. Se trata, sin duda

²¹ Ver en este sentido la gran cantidad de páginas que Brentano dedicó a la crítica de Darwin (Brentano, Franz, 1868-1891-1929: Cast. 319-358).

²² Pensamos en el texto de Ashby, de gran trascendencia para la historia reciente del diseño (Ashby, W. Ross, 1926-1933). En un sentido próximo pueden estudiarse las teorías de los sistemas emergentes (Johnson, Steven, 2001).

de algo mucho más circunstancial, con menos pretensiones de trascendencia y de mucho menor alcance. Sin embargo, también hemos comprobado que si en tales recomendaciones pudiéramos apartar lo meramente anecdótico, los academicismos, las formulaciones meramente comerciales o gremiales de la teoría y la metodología del diseño a la que estos teóricos se enfrentaban, así como también tener en cuenta las circunstancias políticas e histórico-culturales que facilitaban la aceptación generalizada de tal vindicación de lo real, podríamos apreciar en ellas un trasfondo de mayor magnitud reflexiva. Sin afirmar un absoluto paralelismo entre las deliberaciones de Brentano y el problema de la realización del diseño, afrontamos el giro de la teoría del diseño hacia dicho problema siguiendo el orden de consideraciones que sobre este autor acabamos de perfilar.

En tanto que lo que se criticaba era un estancamiento de la teoría del diseño en los círculos viciosos de la mera determinación argumental de manifiestos e idealidades, la exigencia de compromiso con la realidad significa, en primer lugar, la reivindicación de la totalidad de la experiencia del diseño para que aparezca con claridad la totalidad de los argumentos críticos que se manifiestan en todas los aspectos de su desarrollo.

Y esa experiencia es fundamentalmente proyectual. El movimiento de la actividad proyectual es la única de las actividades de la producción de artefactos que roza con los límites de su determinación, que se autoconstituye debatiéndose entre la desazón de la contrariedad y las eventuales posibilidades de emancipación de la propia energía que lo mueve. Sea o no el caso de estos autores críticos, una muestra de este debate en la cultura del proyecto la experimentan quienes han optado por no seguir ningún modelo procedimental categórico y global para la proyección de artefactos de uso cotidiano, advirtiendo la necesidad de adecuación constante del propio proceder como condición de su misma realización en cada circunstancia concreta. En vez de aceptar la determinación

de un procedimiento lógicamente establecido por cálculos técnicos de eficiencia –como ocurre sin problema en oficios proyectuales determinados– o de un ‘no se qué’ metafísica sobre el orden de la naturaleza, prefieren que sea la propia experiencia la que por aproximación vaya ofreciendo a la custodia especulativa las opciones de unas constantes procedimentales.

Sin embargo, la custodia especulativa ha necesitado la presunción de la unidad del proyecto: debía haber alguna entidad unitaria, una entidad proyectual a la cual ocurre el roce de su determinación. Es por este motivo que la constante tentación de construir un modelo descriptivo –sino directamente un método– de los pasos que se efectúan y su orden temporal es una experiencia común de todos los que hemos pretendido entender mejor nuestra actividad proyectual. Incluso más que una tentación, diríamos que una necesidad ineludible para la reflexión, incluso para aquella que no acepta fácilmente la imposición previa de modelos descriptivos de dudosas realidades. Es en este caso, y no en el de la voluntad de determinación meramente instrumental, que la experiencia nos lleva a la de la reflexión sobre el proceso de la conciencia, en tanto que en el trasfondo de los modelos de proceso proyectual, desde el más visible al más obstinadamente íntimo, reside siempre la necesidad de la observación de una cierta afinidad entre todo lo que podemos descubrir que ocurre en el desarrollo proyectual. La unidad de la intención de cada proceder proyectual –como totalidad de cada compromiso proyectual concreto– contiene la necesidad de la realización unitaria de la misma actividad proyectual.

El giro de la reflexión sobre el proyecto hacia el roce en la experiencia contiene así la más dura crítica no sólo a la propuesta teórica de su sentido impuesta desde la mera decisión lógica, sino, por encima de todo a las propuestas que puedan lanzarse para la afirmación de una realidad previa al propio desarrollo proyectual, como por ejemplo la aceptación burguesa de la figura del genio como grito de afirmación de una lógica previa para la autoconstrucción, o

como la constitución administrativa de estamentos académicos y profesionales que determinen previamente de manera formal la existencia de tal actividad proyectual tan estrictamente crítica consigo misma. Como la argumentación de Brentano del carácter primero de lo psíquico por encima de lo físico, el compromiso de la actividad proyectual con la realidad es el compromiso con su experiencia por encima del compromiso siempre indeterminable con otras experiencias. Aunque debe recordarse que por experiencia proyectual no nos referimos necesariamente a una experiencia de individuos personales, como probablemente tampoco Brentano daba por supuesta la asimilación de conciencia con individuo personal.

El intento de describir esa unidad de la actividad proyectual pasa necesariamente por el procedimiento propuesto por Brentano. No hay que abrir la cabeza a quien concibe para ver la unidad de su conciencia, de su proceso, y de nada sirve ponerse al lado de Einstein mientras trabaja o presuponer la posibilidad de formulación conceptual espontánea de la mera introspección. Representación, juicio y amor son las tres clases de fenómenos psíquicos. Y, en este orden, pues no puede haber otro fenómeno que no sea representación y el amor no puede aparecer si no es mediante un juicio (valoración acertada o errónea) de lo amado. Y –continúa Brentano– están equivocados aquellos que hacen aparecer el amar (u odiar) en primer lugar, puesto que eso no tendría objeto sin una representación y una valoración: este es el ‘orden natural’ (Brentano, Franz, 1874, Ed. 1959: 125-130. Cast. 203-209).

La actividad proyectual necesita también –siguiendo este procedimiento– que en primer lugar exista una representación (de la comprensión del encargo y en ella de posibles soluciones establecidas que vagamente dan sentido a la representación conceptual). Sólo a partir de la aparición de esta representación puede procurarse su asentamiento para pasar posteriormente el control del conocimiento y su valoración. Así, al final, se podrán decidir sus cualidades y

pasar a proponer su mejora con una nueva representación del problema y su solución. Algo sí como el circuito proyectual que empieza necesariamente con algo imaginado, fantaseado vagamente (I); que continúa con una proyección imaginativa (PI), un afianzamiento del contenido aportado por el estadio anterior; un conocimiento (C) que permite una valoración (V) de los contenidos que puede describir y termina con la decisión (D) de lo correcto, lo incorrecto y lo dudoso, para volver a empezar el ciclo con una nueva imagen fantaseada aunque sea por un mínimo ensayo creado (Cr). [I - PI - C - V - D - Cr]. Ese sería un posible modelo de la unidad procedimental del proyecto desde la inmanencia de su proceder con sus contenidos concretos, el modelo que debe permitir a la misma actividad proyectual poner en cuestión dicha unidad con el roce práctico de su desarrollo.

Desde el giro hacia el compromiso con lo real, esta es la determinación de la imprescindibilidad proyectual, en tanto que compromiso irrecusable para la unidad autoconstruida que va a hacer posible su desarrollo. El imperativo de realismo no significa la exigencia de una predeterminada habilidad para conseguir lo ya previsto (resolución de un problema, cancelación de necesidades o requerimientos, éxito social, comercial, económico o militar); eso sería así en los otros marcos culturales que no asuman el proyecto como capacidad de autoconstituir su especificidad civilizatoria, aquellos que ya hace mucho tiempo hemos rechazado.

Apunte 3: la realidad como ausencia

El propósito inicial del presente escrito era el de perfilar cómo habría sido configurado el diseño en tanto que recuperación del emblema de la imprescindibilidad proyectual desde el giro empírico que propuso Brentano y que tanta influencia ha tenido en muchas corrientes científicas e intelectuales del siglo XIX y XX. En este caso nos hemos ocupado la posibilidad de observación

de este mismo emblema en la experiencia de la actividad proyectual, en su realización concreta.

Ya que la actividad proyectual significa un distanciamiento con respecto de la producción material de los artefactos, el requerimiento de realismo para dicha actividad se funda en la correspondencia sobre una lógica procedimental unitaria que permita ir concluyendo la configuración del artefacto en tanto que resultado de un proceso uniforme. El proyecto se ha vuelto imprescindible puesto que su proceder unitario es la única forma de afirmar la realidad de la intervención productiva. Ser real significa ser algo, y sólo es algo aquello que se mueve para serlo, que preconfigura sus propios objetos de realidad y así se constituye a sí mismo. “Es nuestro, está aquí en nuestro proceder proyectual, y, por ello somos nosotros mismos los que estamos aquí: ‘Somos reales!’”. Sólo basta poner en marcha la actividad del proyecto imprescindible para ir afianzando esta nueva realidad. Pero, como ocurría con la concepción del proyecto desde la decisión, esto tiene un trágico límite cuando la misma actividad proyectual descubre que ya no hay más retroceso proyectual, no hay más auténtica realidad que el nuevo círculo vicioso del proyectar el mismo proyectar.

“Principio de la experiencia interior: salir merced a un proyecto del dominio del proyecto” (Bataille, Georges, 1954: Cast. 61)²³.

Mientras la actividad proyectual se constituye frente a lo otro indefinido es una actividad con salida de emergencia, aunque sea a la nada de los estupefacientes. Pero, cuando se encierra estrictamente en su proceder autoconstitutivo, en su proceder imprescindible, pasa a ser realidad en el vacío, porque de hecho ya

²³ (Bataille, Georges, 1954: Vol V. 60). “Principe de l’expérience intérieure: sortir par un projet du domaine du projet”.

no es posible concebir nada más que la propia autoconstrucción rodeada de vacío. La lógica prevista de la unidad que mencionábamos anteriormente [I - PI - C - V - D - Cr] se ha difuminado en su propio encierro.

Aunque es largo, creemos necesario recordar este texto de Georges Bataille. No creemos que pueda explicarse mejor esta situación límite de la imprescindibilidad proyectual como única realización posible:

“Llego a esta posición: la experiencia interior es lo contrario de la acción. Nada más”.

“La ‘acción’ está toda ella, por completo, en la dependencia del proyecto. Y, lo que es más grave, el pensamiento discursivo está él mismo comprometido en la acción, tiene lugar en él a partir de sus proyectos, sobre el plano de la reflexión de los proyectos. El proyecto no es solamente el modo de existencia implicado por la acción, necesario a la acción, es una forma de ser en el tiempo paradójica: es el aplazamiento de la existencia”.

(...)

“Así, pues, hablar, pensar, a menos de bromear o de..., es escamotear la existencia: no es morir, sino estar muerto. Es marchar por el mundo apagado y pálido, por el que nos arrastramos habitualmente: ahí todo está suspendido, la vida está aplazada, de aplazamiento en aplazamiento... La pequeña postergación de los proyectos basta, la llama se apaga, a la tempestad de las pasiones sucede una calma chicha. Lo más extraño es que, por sí mismo, el ejercicio del pensamiento introduce en el espíritu la misma suspensión, la misma paz que la actividad en el lugar de trabajo”.

“(...) Siguiendo a Descartes: el mundo del ‘progreso’, del proyecto, en otros términos, es el mundo en que estamos. La guerra lo altera, es cierto: el mundo del proyecto permanece, pero en la duda y la angustia)” (Bataille, Georges, 1954: Cast. 60-61)²⁴.

²⁴ BATAILLE, Georges, 1954: Vol IV. 59- 60.

“J’en arrive à cette position: l’expérience intérieure est le contraire de l’action. Rien de plus”.

“L’action’ est tout entière dans la dépendance du projet. Et, ce qui est lourd, la pensée discursive est elle-même engagée dans le mode d’existence du projet. La pensée discursive est le fait d’un être engagé dans l’action, elle a lieu en lui à partir de ses projets, sur le plan de réflexion des projets. Le projet n’est pas seulement le mode d’existence implicé par l’action, nécessaire à l’action, c’est une façon d’être dans le temps paradoxale: c’est la remise de l’existence à plus tard. (...) Donc, parler, penser, à moins de plaisanter ou de..., c’est escamoter l’existence: ce n’est pas mourir mais être mort. C’est aller dans le monde éteint et calme où nous trainons d’habitude: là tout est suspendu, la vie est remise à plus tard, de remise en remise... Le petit décalage des projets suffit, la flamme s’éteint, à la tempête des passions succède une accalmie. Le plus étrange est qu’à lui seul l’exercice de la pensée introduise dans l’esprit la même suspension, la même paix que l’activité au lieu de travail. (...) A la suite de Descartes: le monde du ‘progrès’, en d’autres termes du projet, c’est le monde où nous sommes. La guerre le déränge, il est vrai: le monde du projet demeure, mais dans le doute et l’angoisse”.

Pero no creamos que es un simple error de algunos entusiastas de la actividad proyectual, que puede existir un espacio natural externo en el que nos libraremos fácilmente de tanta obsesión. Todo es campo de cultivo proyectual, hasta el más simple árbol o ha sido colocado bajo un proyecto o es objeto de alguna explotación proyectada, o, simplemente, accedemos a él como desarrollo de un nuevo proyecto de autorrealización.

El diseño como recuperación de la imprescindibilidad proyectual debe hacer frente a esa situación experimentada especialmente por aquellas actividades que continúan intentando hacer frente a una totalidad, que no transigen con un simple fragmento de una realidad –proyecto– ajeno. En primer lugar debe reconstruir teóricamente la posibilidad de una lógica de su desarrollo, de su unidad, incorporando dicha reconstrucción en la misma labor del diseño en su aplicación concreta, en cada caso de su voluntad de intervención. Así el diseño es una actividad reflexiva acoplada a una actividad proyectual.

Y, en segundo lugar debe recordar en todo momento que dicha reconstrucción de la actividad proyectual en la producción de artefactos es siempre colectiva y que, por ello, la reconstrucción también debe ser colectiva, es decir no limitada a un conjunto exclusivo de actividades vinculadas a la producción, distribución, uso, crítica, etc., de los artefactos de uso.

¿Cuál es, por tanto, la realidad del diseño en tanto que recuperación de la posibilidad de desarrollo concreto de la actividad proyectual? Aquella que en su realización pueda tener un marco de relación en la actividad productiva general, en tanto que su realización es también un ofrecimiento de las otras especialidades como algo asumido como propio. Según esta visión, el diseño no tiene que promover el ideal teórico de una coherencia para su desarrollo: en esto parece equivocada toda la teoría de diseño. El diseño es real cuando promotores, usuarios, productores, fabricantes, economistas, gestión

política y cultural asumen como propia su realización. El diseño sólo puede cumplir esporádicamente su cometido cuando espontáneamente todo aquel implicado en el artefacto en cuestión se comprometa a la recuperación de la imprescindible proyectual perdida. En diseño no puede nacer de una aceptación sustraída a la inteligencia de alguien, no puede vender su sentido porque sólo puede alcanzarlo en su desarrollo verdaderamente colectivo.

Y para que esto no sea también un ideal no debemos hablar de coincidencia como si fuera un simple trato con la armonía. Pero eso ocurre sólo a veces. Mientras el diseño no se haga realidad queda sólo la indiferencia. Los que nos esforzamos de alguna manera para la realización del diseño a menudo no podemos hacer mucho más que constatar un espacio vacío, una puerta cerrada donde parecería que debiera haber alguien para asumirlo también como propio. Para la realización del diseño son necesarios todos los demás, el acuerdo debatido de todos sus compromisos voluntarios, el acuerdo debatido libremente de sus proyectos en la conformación de una co-incidencia, y nada consiguen los diseñadores y diseñadoras en querer adaptar sus esfuerzos a una presunta realidad preestablecida: el compromiso del diseño lo es de todos. La realidad del diseño es esa humanidad realizada que puede hacerse presente en lo concreto de la actividad proyectual colectiva. Aunque lo más común es que falte, dejando el vacío indeterminado de la esperanza. Esta es la realidad empírica del diseño como imagen de la realización perdida del proyecto. No hay otra realidad.

La experiencia en la actividad del diseño nos aporta muchos recuerdos de su presencia, pero en la mayoría de los casos como pérdida, como aquella hermosa imagen de Cristina Rivera Garza sobre el registro fotográfico de cosas sin humanidad:

“(...) el fotógrafo (...) se dedicó a tomar placas de ausencias. Una silla cuyas arrugas en el asiento indicaban que alguien se acababa de levantar. Una taza de café con las huellas oscuras, estriadas, del carmín de unos labios.

Un columpio vacío pero en movimiento. Las páginas de un libro a medio abrir. Un cigarrillo encendido” (Rivera Garza, Cristina, 1999: 212).

Agradecimientos

Agradezco al profesor Gabriel Simón Sol (maestro en diseño industrial de la UAM Xochimilco de México), a la profesora Carmen Montellano Tolosa (profesora de diseño de la UTEM de Santiago de Chile), al profesor Víctor Miguel Bárcenas Sánchez (profesor de la UAM Azcapotzalco) y al profesor Alfonso Ruiz Rallo (profesor titular de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna, Santa Cruz de Tenerife, España) sus comentarios que han aportado a la presente investigación una mayor profundidad y rigor. Así mismo agradezco a los alumnos del programa de doctorado “Recerca en Disseny” (Àmbits de recerca teòrica) del Departament de Disseny i Imatge de la facultat de Belles Arts de la Universitat de Barcelona el trabajo minucioso en el estudio sobre la presencia de la idea de la imprescindibilidad proyectual en gran cantidad de textos de la teoría del diseño.

Referencias

ALEXANDER, Christopher; WOLFGANG John. (1971). *A Refutation of Design Methodology (Interview with Max Jacobson)*. En: Design Methods Newsletter. Vol. 5, núm. 3. 1971. pp. 3-7. Architectural Design, December 1971, Vol. 42, pp. 768-770; (The State of the art in Design Methods) Developments in Design Methodology, edited Nigel Cross, 1984, pp. 309-316. Trad. Cast. “Max Jacobson entrevista a Christopher Alexander”. En: (1971). La Estructura del Medio Ambiente. Barcelona: Ed. Tusquets Editor. pp. Apéndice.

ASHBY, W. Ross. (1926-1933). *Design for a Brain. The origin of adaptive behaviour*. London: Ed. Chapman & Hall Ltd. Trad. Cast. (1965). Proyecto para un cerebro. El origen del comportamiento adaptativo. Madrid: Editorial Tecnos, S.A.

BADIOU, Alain. (1998). *Court traité d'ontologie transitoire*. Paris: Ed. Editions du Seuil. Trad. Cast. (2001). Breve tratado de ontología transitoria. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

BATAILLE, Georges. (1954). *L'expérience intérieure*. Paris: Ed. Editions Gallimard. Ver Œuvres complètes. Ed. Éditions Gallimard. Vol V. pp. 60. Trad. Cast. (1972). La experiencia interior. Madrid: Taurus Ediciones, S.A.

BOUTINET, Jean-Pierre. (1990). *Anthropologie du projet*. Paris: Ed. Presses Universitaires de France. Consultada 2ª edición.

_____. (1993). *Psychologie des conduites à projet*. Paris: Ed. Presses Universitaires de France. (Que sais-je?).

_____. (1996). *Jalons bibliographiques pour une élucidation du concept de projet*. En: Perspectives documentaires en éducation. Núm. 37. Paris: Ed. Centre de Documentation Recherche de l'Institut National de Recherche Pédagogique. pp. 51-70.

_____. (2004). *La Figure de Janus de nos espaces professionnels*. En: Ville-École-Intégration Diversité (VEI). Núm. 137 (juin). Ed. SCÉRÉN (Services Cultura Éditions Ressources pour l'Éducation Nationale) Ministère Éducation Nationale. Enseignement Supérieur Recherche. <<http://www.cndp.fr/accueil.htm>>, 2004.

BERND Löbach resumía así en 1976 su esperanza, al final de su libro: Löbach, Bernd. (1976). *Industrial Design. Grundlagen der Industrieproduktgestaltung*. Ed. Verlag Karl Thieme. München. Trad. Cast. (1981). Diseño industrial: bases para la configuración de los productos industriales. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A. (Lamentablemente, no hemos podido consultar la edición original).

BRATMAN, Michael E. (1999). *Faces of intention. Selected essays on intention and agency*. Ed. Cambridge University Press. Cambridge, UK. New York, USA. Melbourne, Australia.

BRENTANO, Franz. [1868-1891 (1929)]. *Vom Dasein Gottes*. Ed. Verlag Felix Meiner (Editor: Alfred Kastil). Hamburg. Lecciones en las universidades de Würzburg y Viena. Trad. Cast. (1979). Sobre la existencia de Dios. Madrid: Ediciones Rialp, S.A.

_____. (1874). *Psychologie vom empirischen Standpunkt, I & II*. Leipzig: Ed. Duncker & Humblot. Ver edición de 1959 de ED. Verlag von Felix Meiner. Hamburg. Trad. Cast. (1933). "Psicología (Psicología desde el punto de vista empírico. Caps. I y V del II libro)". Revista de Occidente. Madrid. Presentación de José Ortega y Gasset.

_____. (1914-1925). *Kurzer Abriss einer allgemeinen Erkenntnistheorie*. In: Brentano, Franz. (1970). Versuch über die Erkenntnis. Aus seinem Nachlasse herausgegeben von Alfred Kastil; erweitert und neu eingeleitet von Franziska Mayer-Hillebrand. Ed. Felix Meiner. Hamburg. Trad. Cast. (bilingüe). (2001). *Breve esbozo de una teoría general del conocimiento*. Madrid: Ediciones Encuentro, S.A.

BRUNER, Jerome S. (1966). *Studies in cognitive Growth*. New York: Ed. John Wiley & Sons, Inc. Trad. Cast. (1980). Investigaciones sobre el desarrollo cognitivo. Madrid: Pablo el Río.

DENNETT, Daniel C. (1987). *The Intentional Stance. Massachusetts*: Ed. The Massachusetts Institute of Technology. Trad. Cast. (1991). La actitud intencional. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

GINZBURG, Moisei Yakovlevich. (1924). *Stil' i epokha*. Moskva. Trad. Eng. (1982). *Style and Epoch*. MIT. Cambridge.

JOHNSON, Steven. (2001). *Emergence. The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software*. Ed. The Free Press (Division of Simon and Schuster Inc.). Trad. Cast. (2003). *Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. Madrid / México: Turner Publicaciones S.L. / Fondo de Cultura Económica.

KANT, Immanuel. (1790-1793-1799). *Kritik der Urteilskraft*. Berlin: Ed. François Théodore de Lagarde. Trad. Cast. (1914). *Crítica del Juicio*. Madrid: Espasa-Caspe, S.A.

KRUFT, Hanno-Walter. (1985). *Geshichte der Architekturtheorie: von der Antike bis zur Gegenwart*. München: Ed. C. H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung. Trad. Cast. (1990). *Historia de la teoría de la arquitectura*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.

LAWVERE, F. William; Schanuel, Stephen H. (1991). *Conceptual Mathematics: A First Introduction to Categories*. Ed. Buffalo workshop press / Cambridge University Press (1997). Trad. Cast. (2002). *Matemáticas conceptuales. Una primera introducción a las categorías*. México: Siglo XXI editores.

MALLE, Bertram F.; Moses, Louis J.; Baldwin, Dare A. (2001). *Intentions and Intentionality. Foundations of Social Cognition*. Ed. The Massachusetts Institute of Technology (MIT) Press. Cambridge, Massachusetts; London, England. Foreword by Jerome S. Bruner.

MALLOL-Esquefa, Miquel. (2000). *El programa de una antropología crítica del proyecto. Segunda Intervención: Algunas sugerencias de un texto de Fichte*. Presentado en: II Reunión de Historiadores y Estudiosos del Diseño (RHD) "Emergencia

de las historias regionales". 7-9, junio. 2000. La Habana. En: Fernández, Lucila [ed.]. (2001). <<http://www.culturadeldisenocult.cu>>.

ORTEGAY GASSET, José. (1961). *Obras completas*. Madrid: Revista de Occidente. t. VI.

PAPANEK, Victor. (1970). *Miljön och miljonerna. Design som tjänst eller förtjänst?* Ed. Albert Bonniers Förlag AB. Stockolm. Introd. Buckminster Fuller. Trad. Cast. (1977). *Diseñar para el mundo real*. Madrid: Hermann Blume Ediciones. Trad. Engl. (1971). *Design for the Real World*. New York: Ed. Albert Bonniers Förlag AB.

POPPER, Karl R. (1934-1935). *Logik der Forschung*. Ed. Julius Springer Verlag. Wien. Trad. Cast. (1962). *La lógica de la investigación científica*. Madrid: Ed. Editorial Tecnos, S.A.

RIVERA Garza, Cristina. (1999). *Nadie me verá llorar*. México: Ed. Tusquets Editores. pp. 212.

SULLIVAN, Louis H. (1922-1923). *The autobiography of an idea*. En: *Journal of the American Institute of Architects*. Núm. 10-11. New York, 1922-1923. [2 ed. (1956). New York: Ed. Ralph Marlowe].

WUKMIR, V.J. (1967). *Emoción y sufrimiento*. Barcelona: Ed. Editorial Labor, S.A.

Narrativas visuales y poéticas de ciudad

Mónica Lucía Vélez H.
Lic. Filosofía y Letras, Universidad de Caldas.
Mg. en Estética, Universidad Nacional
letamaria@hotmail.com

Recibido octubre 20 de 2007
Aprobado diciembre 5 de 2007

Resumen

Ensayo que intenta, de un lado, contribuir al esclarecimiento de la crisis visual y poética de las ciudades. La tesis inicialmente propuesta se ha modificado ligeramente: el acceso del transeúnte y del espectador a los "textos visuales" de la ciudad, constituye una experiencia fragmentaria que se relaciona en una ocasión con el reconocimiento narrativo de ciertos trozos o trazas de ciudad, y, de otro lado, un irreconocimiento "esquizosémico", una función de desconocimiento y de pérdida o de extravío que surge de la experiencia de la urbe suprematista, funcionalista, minimalista. De otro lado, las consecuencias que derivan del establecimiento de una geografía del Kitsch, y de la expansión de este fenómeno sociocultural, los presupuestos analíticos en el reconocimiento de la ciudad como Kitsch en las retóricas y poéticas visuales.

Palabras clave: microescenario, estilema, kitsch, culturemas, sémica.

Visual and poetic narratives of the city

Abstract

This essay attempts, firstly, to help clarify the visual and poetic crisis of the cities. The initial thesis proposed has been slightly modified: the passer-by's and the viewer's access to "visual texts" of the city, makes up a fragmentary experience that relates, on one occasion, with the narrative acknowledgement of certain fragments or traces of the city; and, on the other hand, a "schizosemic" unacknowledgement, an ignorance and loss function arising from the experience of the suprematist, functionalist and minimalist city. Moreover, the consequences derived from the establishment of a Kitsch geography, and from the expansion of this socio-cultural phenomenon, the analytical assumptions in the recognition of the city as Kitsch in visual rhetoric and poetics.

Key words: microscene, styleme, kitsch, culturemes, semics.

108

Partiremos de una tesis insólita relacionada con los "textos visuales" presentes en la Ciudad: las narrativas icónicas de la Ciudad no cumplen ya una función comunicativa, sino más bien denotativa, nos imponen su entramado laberíntico, inscriben como escena los itinerarios del narrador o del transeúnte, desplazan incesantemente los contextos, según una estética de la desaparición que recuerda a P. Virilio (1996). El espectador accede a ese texto visual de manera fragmentaria, y, casi podría sostenerse que la idea de totalidad nunca tiene lugar o explota. Precisamente, Virilio habla de la inseguridad del territorio refiriéndose a las tecnologías de la velocidad que atropellan toda reivindicación ambiental y fragmentan la experiencia de la ciudad.

Ahora bien, esta fragmentación también tiene que ver con la multiplicación urbana de los lenguajes, con la liberación de las fábulas y de las retóricas arquitectónicas más disímiles, con la pluralidad de estéticas, y más recientemente, con el triunfo del suprematismo y la proliferación laberíntica de la ciudad.

La tesis inicialmente propuesta se ha modificado ligeramente: el acceso del transeúnte y del espectador a los “textos visuales” de la ciudad, constituye una experiencia fragmentaria que se relaciona en una ocasión con el reconocimiento narrativo de ciertos trozos o trazas de ciudad, y, de otro lado, un irreconocimiento “esquizosémico”, una función de desconocimiento y de pérdida o de extravío que surge de la experiencia de la urbe suprematista, funcionalista, minimalista.

Parece que a propósito de este problema narrativo-poético-ambiental se halla implicado el conocido debate entre escultura restringida y escultura expandida. No carece pues de valor, el recabar en el desglose de este debate, y en el establecimiento de su impacto o de su incidencia en el desarrollo de las contemporáneas narrativas urbanas. Las implicaciones de esta problemática para la creación por parte del artista de una poética visual son también, sin duda, incalculables, e inscriben su función definitivamente social.

La idea de paisaje urbano se impone como un conjunto sistemático de entornos artificiales: en el paisaje y en sus residuos acumulativos, existen gran diversidad de mensajes, a menudo desprovistos de una relación lógica, y que suscitan diferentes experiencias de recepción, o que resultan contradictorios entre sí. Estos mensajes constituyen culturemas expresos o difusos y latentes, con diversa procedencia histórica, diferentes códigos, diferentes metáforas, diferentes regímenes de visibilidad y de signicidad.

Ahora bien, este historicismo acumulativo es lo característico de la estética modernista, el eclecticismo formal, la pasión ornamental de lo heterogéneo. Indudablemente, la exhuberancia formal se ve pronto contrabalanceada por el rigor funcionalista, “cortante”, casi ascético; pero, en ambos casos, el factor en disputa lo constituye el papel de las artes en el proceso evolutivo de la sociedad, y en el fenómeno de transformación citadina.

La preocupación ornamentalista que caracteriza a las diferentes formas del modernismo constituye una suerte de “reacción” frente al surgimiento de la llamada arquitectura industrial de comienzos del siglo XIX. En su surgimiento, la vocación historicista y ecléctica del modernismo se refiere casi exclusivamente a la arquitectura y al urbanismo, pero se extiende, en el momento de su apogeo o de su furor, a todos los objetos de la cultura material. El ornamentalismo modernista coloca el énfasis en la forma bella, en la lúdica narrativa, en la retórica visual antes que en los valores estructurales y funcionales. La belleza como configuración decorativa “recubre” o “abruma” a la función: precisamente, esta metáfora del “recubrimiento” dirige tanto la crítica funcionalista de Adolf Loos (1972) como su idea de lo que debe ser la relación función-forma. En efecto, Adolf Loos compara la preocupación del alemán medio por lo ornamental como el deseo o la demanda de un vestido bello, ostentatorio, apreciado en virtud de sus valores denotativos y modales. El alemán medio de finales del siglo XIX, según Loos, quiere ir vestido con “belleza”, y exigirá de los ambientes y de los objetos que utiliza una función adicional de disfrute estético o de lúdica. “Lo importante para él es demostrar, a través de la configuración decorativa, la pluviosidad de los objetos (cuando se trata de un paraguas)... El alemán se deja maltratar muy a gusto por su entorno, basta con que lo encuentre bello...”¹.

¹ LOOS, Adolf. (1984). *Dicho en el vacío 1897-1900*. Murcia: COAATM. p. 33.

En el límite, según Loos, sería preciso separar el arte de la arquitectura, o más precisamente, separar a la arquitectura del resto de las artes, suprimiendo con ello toda intención decorativista, ornamentalista. Como tendremos ocasión de confirmarlo coyunturalmente, la *Bauhaus* (1983) adoptará el espíritu de esta crítica, pero no asumirá la tesis de la separación de la arquitectura respecto del resto de las artes, sino que, al contrario, concebirá a la arquitectura como el compendio de todas las artes, determinando con ello la emergencia de la figura y del rol del diseñador tanto ambiental, como visual e industrial.

Desde el punto de vista de la topología urbana moderna, la preocupación ornamentalista encuentra o ha encontrado, su punto culminante, en el monumento, cuya función simbólica y estética define una lógica del espacio y del entorno ambiental por el influjo de su poderosa función sémica: puede decirse, sin temor a equivocaciones, que el monumento ordena y dirige a partir de sí la disposición del entorno ambiental. Incluso el monumento determina el ambiente.

Loos sostiene que la retórica ambiental de la ciudad moderna, así como el concepto de “fachada” modernista constituyen algo así como conceptos maximalistas de “alta costura” que ostentan o exhiben la monumentalidad del vestido a expensas (de la comodidad) del cuerpo. Loos concibe en cambio, el exterior arquitectónico como una ligera piel que debe permitir, a través del pensamiento constructivo y funcionalista, la exaltación de la función, de su racionalidad pragmática y funcional.

Retrospectivamente, sabemos que estos presupuestos delimitan un cierto “núcleo” del funcionalismo. Sin embargo, estas radicales tesis funcionalistas propugnadas por Loos, se flexibilizan o se articulan creativamente con una preocupación “constructiva” o “constructivista” de la pedagogía formal de la *Bauhaus*, Escuela de Arquitectura y de Artes aplicadas que Walter Gropius

crea en 1919. En verdad Gropius desea asentar a la arquitectura sobre una rigurosa faceta científica del elemento plástico, estructura liberada de los estilismos pasados, y donde pudiera tener lugar una verdadera síntesis de las artes “menores” y de la racionalidad funcionalista. Implícitamente, y como lo señala Giulio Carlo Argan (1983) hay allí una sublevación contra el arte puro, la idea de una función social y vital de la arquitectura mediante la adecuación de lo estético a lo ergonómico.

De manera precisa y magistral Gropius mezcla las influencias de William Morris y de Fiedler, las preocupaciones constructivistas de Pevsner y la tradición constructiva de la arquitectura industrial alemana. En realidad, ese proyecto que se tradujo en una transformación definitiva del sentido y de la función del diseño, resulta inseparable del trabajo concienzudo y colosal de una verdadera comunidad artística: la *Bauhaus*. “Aún siendo una escuela oficial, la verdadera fisonomía de la *Bauhaus* era la de una comunidad artística organizada. Durante el desarrollo completo de los cursos, profesores y alumnos vivían en la escuela: su colaboración continuaba aún en las horas de descanso, en las que se realizaban audiciones musicales, conferencias, lecturas, discusiones, y se organizaban representaciones, exposiciones y certámenes deportivos. La actividad artística se insertaba espontáneamente en ese nivel de vida tratando así de quitar a la “creación” artística todo el carácter de cosa excepcional y sublime, para resolverla en un ciclo normal de actividad y producción. El arte destinado a repercutir y confundirse con la vida debía nacer como un acto más de la vida...”².

De otro lado, las imágenes de la ciudad imponen una suerte de paradoja: sus sistemas de dispersión y de recorrido parecen desafiar los esfuerzos de los urbanistas y de los diseñadores por homogenizar su fisonomía; la ciudad moderna, racional y funcionalista parece inencontrable ante la “confrontación

² ARGAN, Giulio Carlo. (1983). *Walter Gropius y la Bauhaus*. Barcelona: Gustavo Gili S.A. p. 36.

entre territorios contradictorios”, “paradojas de la pluralidad”, multiplicadas, acentuadas, entrechocando de manera contrastante y rítmica. Como lo observa tan agudamente el profesor Jaime Rubio Angulo, el estilo arquitectónico legitimante, racional, moderno, o funcionalista, se enfrenta al estallido de las convenciones, a la ruptura de las reglas que arrasan en este estallido la noción misma de “estilo”.

La ciudad prolonga como territorialidad simbólica las metáforas del poder, y teje un entramado laberíntico y repetitivo, donde el juego comunicativo se limita a la recepción, desciframiento de señales visuales coactivas, principios normativos, prohibitivos, códigos de información. Estas pesadas narrativas de ciudad se realizan a expensas de las pequeñas mitologías colectivas o individuales, a la floculación de los imaginarios de la ciudad “vivida” como resultado de recorridos cotidianos, de pequeñas marcas personales, de encuentros o desencuentros con el otro, en “microescenarios” de contacto o de evitación.

Las calles tejen redes que materializan laberintos con soluciones múltiples. Los niveles de conocimiento de los diferentes trayectos posibles trazan la diferencia o determinan el reparto entre trayectos funcionales y trayectos estéticos. Los flujos y las frecuencias de un trayecto a otro, entre la experiencia del deambular y la práctica del transeúnte diligente, pueden hacer la diferencia entre la vida y la muerte, entre el éxito y el fracaso, entre lo atractivo y lo repulsivo, entre el espectáculo y el accidente. Frente a las virtualidades del peligro y a la multiplicación laberíntica del paisaje, muchos urbanistas ven como única solución el aumento del grado de control ejercido sobre los itinerarios y los transeúntes, mediante la modulación de la “animación en la calle” según la irónica expresión de Abraham Moles ((1990) cuando la animación urbana, autogenerada espontáneamente, llega a franquear el “umbral de peligro” y exceder los límites del control social. Esta doctrina de la animación urbana

llega incluso a prescribir descaradamente, la eliminación de los elementos desfavorables. “Determinar, por medio de la observación o la experimentación, el nivel de automantenimiento en el que la animación urbana se autogenera espontáneamente. Estimar, al mismo tiempo, el ‘umbral de peligro’ en el que la animación corre el riesgo de llegar a ser incontrolable en su amplificación y de exceder los límites del control social (autocontrol por los transeúntes y los ciudadanos, policía, incluso cuerpos especializados de eliminación de elementos desfavorables)”³.

La solución que entreven Moles y Lefevre, se relaciona con la programación de la topología de la ciudad según una cierta noción de ecología comunicacional: los trabajos de Lefevre (1990) señalan precisamente la posibilidad de generar, a partir del laberinto de calles abrumadas de señales y de estímulos transitivos, una repetición estadística o un ordenamiento básico que construye las “condiciones mínimas” para una verdadera “coherencia autodidáctica de la ciudad”.

Queda como tarea asociada a este propósito rediseñador-reorientador-arquitecto-administrador de la ciudad, crear una autodidaxia del cuerpo social que le permita un desarrollo programado del entorno con el propósito de darle un grado mayor de coherencia racional-ambiental.

114

Ahora bien, en nuestro medio, por lo pronto, esta aspiración urbanística parece impensable. Salgo a la calle, y el trazado de la ciudad me recuerda una carta estelar delirante, una suerte de cartografía del disparate y del azar.

La ciudad crece así con sus dinámicas propias del hacinamiento y de la miseria, del prefabricado más devaluado o de la clara opulencia, según lógicas inconexas, fragmentarias, esquizosémicas. Las políticas de desarrollo urbano y los planes de ordenamiento territorial se confrontan inexorablemente con estas

³ MOLES, Abraham y Lefevre, Claude. (1990). *El paisaje urbano como fuente de conocimiento*. p. 336.

fisiologías espontáneas de la ciudad y no salen nunca incólumes, confirmando con ello que la fisonomía de la ciudad responde más bien a una espontaneidad orgánica antes que a una regularidad planificada o programática.

Incluso en el caso de la urbanística moderna, Juan Carlos Pérgolis (2000) recuerda la transformación de la ciudad continua por la conformación de “aglomerados extensos y centralizados” que dependen de la “movilidad” y de las vías de circulación. Se crea así más bien un modelo de redes que propicia la aparición de espacios de baja densidad poblacional y de alta circulación, que interrumpen la noción de asentamiento o de vecindad, tanto en los sectores “continuos y consolidados” como en las “periferias discontinuas”. De esta forma se configuran fragmentos, trozos o contextos funcionalmente arbitrarios, de “límites imprecisos”, incorporados a distintas redes, que no permiten la construcción de una identidad urbana específica; con ello, el sentido de la “ciudadanía”, o de la “pertenencia” a la ciudad, también experimenta signos de disolución. La imagen de la ciudad, la identidad del paisaje urbano, se convierte entonces en un simple efecto de *zapping*, como lo expresa tan bella y precisamente, Juan Carlos Pérgolis: “La multiplicidad de imágenes que ofrece la ciudad fragmentada rebasa nuestra capacidad para asimilarlas y nos exige seleccionar. De la multitud de imágenes escogemos algunas, como haciendo *zapping* con el control remoto del televisor, pasamos de una a otra, armando nuestra propia ciudad, la ciudad de cada uno, proceso que acentúa el individualismo de la sociedad actual. Pero, en todos los casos, escogemos las imágenes por su capacidad simbolizante que las convierte en fragmentos arbitrarios que se relacionan tensionalmente”⁴.

Hemos pasado así, finalmente, de la apacible comunidad semi-cristina de la Bauhaus, conformando una sola alma y una sola inquietud, a la dispersión paroxística de la ciudad fragmentada, en la que las masas buscan más bien la

⁴ PÉRGOLIS, Juan Carlos. (2000). *Ciudad Fragmentada: Lenguaje e imagen. En la imagen de la ciudad en las artes y en los medios*. Bogotá, Universidad Nacional. p. 166.

fascinación que la comunicación, el placer del consumo antes que la creación o la construcción de significaciones propias. Vivir la ciudad supone pues la erosión del tiempo individual, la pérdida de las identidades fijas e inmutables, la multiplicación de los ambientes escénicos, y la ruptura de los contextos continuos, escenario laberíntico, multiplicidad de imágenes. “Ciudad: lugar para perder la brújula de las calles y de uno mismo. Babilonia, Sodoma, Babel son otros nombres para estos paisajes de extravío y de caída. La selva de hierro y argamasa es un reto moral y recibe la inventivas de ‘monstruo’, ‘hidra’, ‘puta’. En sus arrabales sin término el ciudadano se expone a cautivadoras amenazas; los muros lo aíslan, las máquinas lo desviven, la muchedumbre borra su rostro, el trabajo lo enajena”⁵.

Ahora bien, la imagen del artista moderno se avenía con cierta tipología citadina caracterizada por W. Benjamín (1980) como la del *flâneur*, el transeúnte que “vagabundea”, callejea, el paseante que oficia como cronista y filósofo de la ciudad: la calle define como escena y como ritmo, el elemento del artista moderno que vaga por el panorama urbano. El *flâneur* hace de la fisiología de la ciudad el elemento privilegiado de una teatralización de la vida a través del ocio. Sin embargo con el *flâneur* también devienen las fisiologías reductoras de la nueva vida, las fisiologías comerciales, del consumo, del entorno relacional donde el artista moderno se extravía y se fragmenta.

Cuando el trazado de la ciudad y su ritmo se hacen laberínticos, cambia la relación del *flâneur* con el entorno urbano, dejando ya de considerarlo su elemento o su hábitat. Esta experiencia negativa de la modernidad urbana se percibe por ejemplo en las llamadas vanguardias históricas de comienzos de siglo, particularmente Dada y Surrealismo. Para el artista posmoderno, los contextos urbanos comienzan a funcionar diseminados, resemantizados,

⁵ VILLORO, Juan. (1996). *La ciudad es el cielo del metro*. Revista Número. No. 10. Bogotá.

recitados, reciclados en pequeños relatos colectivos como artefactos simbólicos o como conjuntos plásticos. La narración urbana como escena o cinema excede y reifica la idea puramente funcionalista o la sola estilística arquitectónica y escultórica. Se llega así a una afirmación aporética, contradictoria de la metrópolis como laberinto y fragmentación, pero también como espacio de seducción generalizada y de encuentro-reconocimiento de los fragmentos flotantes.

La desconstrucción de la ciudad moderna y su estallido, sembrado sobre una inseguridad territorial, tiene un momento negativo fundamental con el desplazamiento del “monumento” como referente de la memoria colectiva, símbolo depositado en el espacio social con todas las connotaciones de la historia. La técnica destroza o deshace un territorio, como afirma el urbanista Paul Virilio en su entrevista “Velocidad, guerra y video”; deshace la memoria con sorpresa y rapidez, transformando la experiencia del entorno urbano en la de una territorialidad fragmentada y repetitiva, sorpresiva e infinita. Sabemos con Rosalind Krauss (2002) que la desconstrucción del “monumento” corresponde a la desconstrucción de la escultura en el campo expandido, a través de la borradura o la transgresión de los referentes figurativos hacia una masa informe, sin lugar, destacada por su condición negativa respecto del conjunto arquitectónico urbano: como una espacialidad inútil que no pertenece ya ni al orden del paisaje ni al orden de la arquitectura, ni a la naturaleza, ni al artificio, y que más bien ejerce una construcción visual o espacial como elemento autorreferencial.

Esta expansión es también la de la escultura social de Joseph Beuys, que rompe los límites de la escultura convencional y de los géneros estéticos, a través de una obra y de un gesto parangonables a los de M. Duchamp cuya manifestación plástica está regida en lo que se denomina escultura de calor social.

El concepto ampliado de la plástica social apela a toda materia y a toda actuación creadora como elementos de una configuración generalizada y transformadora. Esta configuración es ya el antecedente genealógico de nuestra práctica contemporánea de la instalación, que indudablemente, posee un significativo parangón en los *ready mades* de Duchamp, y en las máquinas irónicas de Picabia.

La ciudad deshabitada por el monumento se ve ahora intervenida en su espacio público por una configuración generalizada que muestra el carácter incierto del territorio. Este territorio es a su vez el elemento de la técnica hiperrápida, el de la velocidad y el de la telemática. En esta situación con Virilio, hay una verdadera “guerra civil del movimiento” y la velocidad se convierte en un medio “cuyos vehículos son las teorías”. El lenguaje de lo urbano que prolifera en torres de hormigón, de cristal y de hierro, configura una extraña poética de la ciudad, un imaginario urbano que sirve de elemento de reconocimiento y de inspiración a las vanguardias suprematistas, constructivistas y minimalistas.

Prevalece aquí el concepto de monumentalidad funcionalista, acogida como lenguaje por los futuristas y por los teóricos de la *Bauhaus*. “Debemos inventar y reconstruir la ciudad futurista: debe ser como un lugar inmenso, tumultoso, lleno de vida, dinámico en todas sus partes; la casa futurista debe ser como una enorme máquina”⁶. Se entiende entonces que, para las vanguardias suprematistas, el triunfo de la nueva arquitectura determina un modo o una estilística de vida.

La metrópolis produce así, como un simulacro o una segregación de su arquitectura a sus habitantes. Esta producción es también un anonadamiento de un nuevo entorno objetual caracterizado por la sobreabundancia de servicios y de bienes. Ahora bien, la primera imagen de ciudad suprematista marcada negativamente por la ausencia de todo referente escultórico, monumental

⁶ CONRADS, U. (1976). *Programas y manifiestos de la arquitectura Siglo XX*. Barcelona. p. 36.

u ornamental, va a acoger un doble movimiento que la transforma: de un lado, la desconstrucción del mito arquitectónico urbano (moderno) mediante estrategias retórico-poéticas de orden visual, como las desplegadas por el grupo Site; y de otro lado, retomando paradójicamente al monumento y a la obra de espacio público, pero como un simple señalizador o una alegoría que hace su cosecha de los fragmentos de la historia, de los monumentos, ruinas, “basurales” y enigmas.

Se trata pues de una megalópolis desencantada pero que posee sus centros imaginarios, sus escenas, sus contornos clásicos; una melancolía que retorna y se apodera de todo, marcando esta vez la labor del artista alegórico que tampoco espera ya una manifestación de lo impresentable. La alegoría desdobra el mundo en un mundo atormentado.

“Mundo en ruinas, abierto al infinito del espacio y del tiempo melancólico; el objeto deviene alegórico bajo la mirada de la melancolía que se posa en todos los objetos. Transitoria, polimorfa, la alegoría no se organiza más en torno de la mirada humana, escapa a la subjetividad segura de sí. Multiplica las almas, dispersa los sentimientos; hace de cada cosa un objeto atormentado que toma de aquí y de allá en un estado libre e irónico, los signos del alma”.

La deslegitimación de los grandes relatos de la modernidad, según la expresión de Lyotard, trae consigo una contemplación nihilista de mundo en ruinas; una contemplación desencantada de un modo de civilización arrasado por sus propios fantasmas y “abandonado por sus ideales”. La “mancha urbana” ha perdido su centro o su núcleo lógico. El paisaje excede de tal manera todo intento de apropiación que no hay ya forma de “cohesionarlo” para darle sentido. La única forma de que funcione es atravesándolo. El paisaje urbano seduce como la posibilidad de una travesía infinita, como un escenario de desplazamientos y de acarreo de información. Los límites de la ciudad participan, en cierta forma, de un carácter simbólico, artificial y cambiante. Ellos se desplazan en realidad,

⁷ HOCQUENHEM. *El alma atómica*. Citado por: Xibille, Jaime. (1995). Situación posmoderna del arte urbano. Edit. Universidad Nacional de Colombia.

vertiginosamente, en todas las direcciones, incluyendo hacia arriba y hacia el subsuelo... el metro es en efecto, la ciudad que se desplaza confundiendo sus lenguajes, sus lugares y sus tiempos. La ciudad carece de lenguaje estructurado; pronuncia simultáneamente todos los nombres con todas las voces imaginables, componiendo una imagen del caos, del exhuberante desorden que fragmenta y moviliza a través de sus atmósferas y de sus señalizadores.

La ciudad como Kitsch: sistemas Kitsch del manizañelismo

El Kitsch permite o debe permitir comenzar a escribir la puesta en escena de lo popular-urbano, la historia de la ciudad como historia del Kitsch, puesto que la ciudad se hunde y se extiende o despliega sus códigos y sus lenguajes como un sistema Kitsch de ofertas simbólicas y de metáforas materiales; hace intervenir operaciones de transposición y de legitimación ideológica y política mediante la incorporación narrativa de los procesos de fundación colonizadora, tejiendo o inventando así, en la génesis de su ambiente y de su atmósfera cultural, una relación idílica con el pasado, similar a la que justamente Hermann Broch (1974) reconoce como característica del Kitsch histórico, o de la interpretación Kitsch de la historia.

120

En realidad se asiste aquí a una representación de lo regional y a una recuperación de la tradición que responden más bien a la “construcción de un espectáculo”; a la invención de una idea del patrimonio regional como acto legitimatorio de una identidad cultural y de un *status quo* de índole social, económica y política, que se ritualiza y dramatiza o se pone en escena en las celebraciones conmemorativas, en las fiestas, en los desfiles, en la memoria y en los signos que evocan un pasado auténtico y glorioso: testimonios que simulan la consagración de la identidad y la apropiación del territorio como del tiempo histórico.

A continuación, es preciso observar que, tanto en su configuración toponómica como en la disposición de sus imágenes y de sus “lógicas” y narrativas arquitectónicas, la ciudad responde a un eclecticismo formal y material, que comprende las arquitecturas de la imitación, las estilísticas tradicionales, las retóricas y poéticas populares del Kitsch, el arte floral, el funcionalismo, el neo-clasicismo, el deconstructivismo, el arte republicano, el gótico de una Catedral-monumento (floreciendo en pleno siglo XX en una aldea de arrieros en las montañas de Colombia), el románico, etc. En las calles de la ciudad, el Kitsch florece como un sistema espontáneo, como un rizoma; se alza en todas las voces con todos los acentos posibles, como un fenómeno siempre reversible en todas las direcciones, que mezcla las identidades aunque ritualiza y sublima las diferencias.

Ante todo, no sólo por la dificultad que supone el manejo de una categoría tan móvil como el Kitsch o la kitschificación (de la cultura y de la vida contemporánea), sino por cuestiones de delimitación del objeto de nuestra requisición y descripción, importa determinar un mínimo de condiciones o de elementos de consideración analítica, a partir de los cuales resulta posible reconocer un objeto, un fenómeno o un sistema Kitsch:

- Diversa procedencia histórica de sus elementos.
- Eclecticismo formal o material.
- Ornamentalismo.
- Pseudofuncionalidad.
- Repetición de arquetipos o de estilemas de la sociedad de consumo.
- Número de objetos elevado y tasa de originalidad pobre.
- Responde a cierta ritualidad y a una función de estereotipo social.
- Diluye la originalidad de las formas artísticas.
- Teatralización e idealización del pasado.

Una vez establecido este plexo mínimo de condiciones pasemos al ámbito de su puesta en escena: la identidad de la ciudad se construye a partir del Kitsch, que se desliza mezclando las diferencias, en el arraigamiento de rutas de la memoria, en la teatralización del patrimonio; supone además la intervención de procesos más complejos de aparición de nuevos contextos simbólicos o imaginarios, nuevos ritos y nuevas ceremonias. En todas estas formas del Kitsch, lo híbrido permanece abierto, diseminado, sobreactuado, como una constante cultural de la ciudad, de sus ritmos y de sus regímenes.

El Kitsch histórico: el costumbrismo

El Kitsch costumbrista nos circunda desde el ámbito familiar más recóndito e íntimo. Como una suerte de endemia que es privilegio reconocer a la “importación” de la modernidad cultural por parte de las élites económicas, oligárquicas, y donde los sectores populares estarían a la zaga del proceso, simples espectadores, en el mejor de los casos, destinados a reproducir los atavismos culturales, la ideología y los intereses de clase de aquellas minorías privilegiadas.

Este fenómeno se conoció en nuestro medio como el fenómeno del grecoquimbayismo, y correspondió a un doble movimiento de invención o de fundación de la tradición y del folclor auténticos, o del “nativismo” regional –según un prejuicio de lo auténtico que es característico de la inspiración moderna–, el divorcio concreto frente a la vida rural y primeros procesos urbanos en nuestra territorialidad más regional, Caldas, ha recibido entre otros motes, con mayor o menor fortuna, el de grecoquimbayismo o seudogriego para señalar la exaltación de lo griego (y también de lo Latino) en una comunidad que acaba de conocer la decadencia indígena, el florecimiento de la comunidad rural y el asombro inaugural de la vida urbana. Ya de hecho la celeridad de

estos procesos ha dejado formas de “hibridación” o de “coexistencia”⁸ y de otro lado, (constituyó) un intento de conciliación de esta presunta tradición ancestral con las corrientes más radicales de la modernidad, en particular de la modernidad estética. Paradójicamente, surge aquí una narrativa que hace humor para las élites a expensas de las condiciones desastrosas de las clases populares, asombrosas para el mundo moderno. Se trata de un arte para academicistas, decadentistas, para una élite cultural que, mediante el regionalismo ingenuo, se apropió definitivamente hasta nuestros días de las posiciones de poder económico, político y cultural.

Ahora bien, es preciso reconocer que este fenómeno socio-cultural se inscribe dentro de un movimiento más amplio conocido como costumbrismo, y que dominó fundamentalmente la narrativa antioqueña de la segunda mitad del siglo XX, a partir de la figura determinante y colosal de Tomás Carrasquilla, dando lugar a una literatura en la que prevalece la descripción de recintos, costumbres, paisajes y caracteres humanos, con una intención moral pero también política, que apologiza el trabajo y la pobreza, el amor desinteresado, “libre de preocupaciones sociales”⁹. Se tipifica así además de una identidad de raza supuestamente definida por la iniciativa, la audacia, la brusquedad de modales, la malicia o la perspicacia, la fe acendrada y el sentido estricto de la responsabilidad, del deber y de la honradez; valores que, exaltados y sublimados, preservan sin denostar una realidad injusta, complementada con el matiz peculiar de lo caricaturesco, en una literatura que alienta y multiplica las situaciones ridículas y cómicas.

El Kitsch es, en este caso, coextensivo de la invención idílica de las tradiciones de arriería, de la exaltación fanática y de la consagración anacrónica de una presunta identidad que, en realidad, en la actualidad, poco concita la idea de

⁸ Ibid., pp. 182, 183.

⁹ Esta literatura costumbrista es representada y cultivada en nuestro medio, por Aquilino Villegas, Rafael Arango, Silvio Villegas, Adel López, etc., entre otros, quienes constituyen sin duda el núcleo de una intelectualidad de clase o de una “clase intelectual” caldense.

unidad o de pertenencia. El Kitsch “teatraliza” entonces al poder o confirma sus estrategias de dominación cultural e ideológica.

El grecoquimbayismo evoca exóticamente el simulacro de una síntesis, la hibridación calculada de la modernidad con diversas formas del costumbrismo y del “nativismo” regional, por parte de ciertas élites hegemónicas o culturales, como procedimiento de sublimación o de estetización de su genealogía y de su gesta colonizadora.

Ahora bien, tanto el grecoquimbayismo como el costumbrismo se presentan a su vez como manifestaciones particulares, locales, de un proceso mayor común a los diferentes países latinoamericanos, según el cual, el advenimiento de la modernidad, la modernización, corresponde a una empresa de ciertas minorías dominantes, urdida por las élites y los aparatos estatales, mediante la promoción de un desarrollo social y económico “subordinado e inconsistente”, que deja fuera enormes sectores de la población indígena y campesina, a los que se despoja abusivamente de sus tradiciones, mediante la simple apropiación estetizante, o mediante su reinención melancólica. Este movimiento se encuentra en la base de lo que García Canclini (1989) describe como la consolidación e industrialización de los mercados simbólicos. Por lo pronto es preciso recabar en una estrategia cultural y política que involucra la recuperación estetizante de las tradiciones, esgrime la modernidad como una máscara de diferenciación, y caracteriza a una élite que “cultiva la poesía y el arte de vanguardia, mientras las mayorías son analfabetas”^{10*}.

Por parte de estas élites hegemónicas “se asumen” vertientes del pensamiento moderno que marcan, sin duda, importantes enclaves de elaboración o de crítica de la tradición europea, pero que a falta de un correlato (local) moderno, económico, social, político, cultural, no encuentran “aquí” un espacio real

¹⁰ * Cfr. GARCÍA Canclini, Néstor. Op. cit., p. 20.

de aplicación. Las singularidades premodernas refluyen de los moldes y de toda “aplicación” posible. O lo que es lo mismo, estos elementos del pensamiento moderno coexisten con formas y acontecimientos anacrónicos o arcaicos, de manera estéril y abigarrada, y sin propiciar su interpretación o su transformación.

Lo grecoquimbaya determina pues una invención de lo popular a partir de un “eclecticismo básico” de modernidad y tradición, pero invierte además un gesto hegemónico de reproducción ideológica y de confirmación de la dominación que se materializan en la función del patrimonio cultural, y en la acumulación y el control de las ofertas materiales y simbólicas.

Como ya lo advierte García Canclini:

“El patrimonio cultural funciona como recurso para reproducir las diferencias entre los grupos sociales y la hegemonía de quienes logran un acceso preferente a la producción y distribución de los bienes. Para configurar lo culto tradicional los sectores dominantes no sólo definen qué bienes son superiores y merecen ser conservados; también disponen de los medios económicos e intelectuales, el tiempo de trabajo y de ocio, para imprimir a esos bienes mayor calidad y refinamiento”¹¹.

Ahora bien, la elaboración estrictamente histórica de los procesos que inscriben la atmósfera socio-económica, cultural y política en que surge el fenómeno grecoquimbaya, supone la consideración de ciertos eventos fundamentales de referencia que podemos esquematizar así:

- Decandencia indígena.
- Ruta colonizadora de Fermín López.
- Primeros asentamientos de Marcelino Palacio y Manuel María Grisales.
- Reclamaciones de tierras; la disputa con la Compañía González Salazar; la
- Ley del Guacaica.

¹¹ Ibíd., pp. 182. 183.

- Primeras reparaciones territoriales.
- Acumulación de capital comercial, financiero y productivo vinculados a la explotación agrícola.
- Primeros procesos urbanos.
- Surgimiento de la llamada “tecnocracia intelectual”.

A este respecto, el ensayo de Jaime Mejía Duque acerca de los Problemas de la literatura en Caldas (1980), resulta esclarecedor. “Los descendientes de los fundadores y los colonos enriquecidos en los trabajos del campo establecieron sus casas en la ciudad en donde ya el comercio y la pequeña industria artesanal, los nuevos centros de enseñanza, las instituciones eclesiásticas y estatales, etc., posibilitaban a las familias dominantes una existencia realmente civilizada, abastecida... el ocio específicamente urbano empezaría a dar frutos intelectuales en el ‘refinamiento’ de los miembros de las familias dominantes, algunos de los cuales recibían ya periódicos y libros extranjeros, cuando no los traían de sus viajes a Bogotá y a Europa”¹².

Se cumple aquí un fenómeno que recuerda con un asombroso parecido de simulacro, la consolidación de la burguesía europea y norteamericana hacia finales del siglo XIX, la aparición de un cierto régimen de opulencia reservado para las clases económica y socialmente más pujantes que se convierte en una suerte de condición para la aparición de un refinamiento intelectual, y para un determinado régimen de consumo estético. Precisamente, el alto nivel de opulencia reservado a estas élites hegemónicas va a incidir en la configuración arquitectónica y escultórica de la ciudad, puesto que los miembros de estas auténticas castas sociales, económicas e intelectuales, importaron todo un continente de arquitectos y artistas ingleses, italianos y alemanes que dieron a

¹² MEJÍA Duque, Jaime. (1980). *Ensayos*. Manizales: Imprenta Departamental, p. 9.

la ciudad su peculiar eclectica floral, republicana, románica, provenzal, gótica, modernista, etc.

Pues bien, el resultado de este proceso de refinamiento intelectual se consuma en la aparición de una “aristocracia del talento”, y, más precisamente, de una “tecnocracia intelectual”, constituida ante todo por financistas, administradores, personajes calificados por sus conocimientos teóricos (médicos, abogados y urbanistas). Estos individuos se encuentran en una posición privilegiada respecto de las condiciones de atraso semifeudal, razón por la cual pasan a ocupar las principales posiciones políticas y dirigenciales. Para estos intelectuales –“técnicos”–, entre los que se destacan Aquilino Villegas y Victoriano Vélez, la gesta de arriería y sus oficios concomitantes, se iban tornando solamente objeto de un culto ancestral, pero eran también soslayados, cada vez más, como actividades vinculadas a estructuras arcaicas de una comunidad atrasada, anacrónica y semicolonial, anunciando con su pretensión de universalidad, la supremacía de lo urbano sobre lo rural.

Lo grecoquimbaya, particularmente, en su manifestación del grupo *Milenios* de José Vélez Sáenz, marca así un divorcio frente a lo real inmediato concebido como lo arcaico premoderno. Pero, este mismo atraso premoderno resulta exaltado en el humorismo de un Rafael Arango Villegas, en la novela de inspiración costumbrista de Adel López o de Arias Trujillo, donde al narrar anacrónicamente lo anacrónico, se logra, bajo accidentes regionales, incluso “domésticos”, institucionalizar el mito de la fundación y del origen de las estructuras sociales y de la identidad cultural de nuestra región. Estas élites hegemónicas y culturales acumulan históricamente los bienes simbólicos y los vuelven la base de un “saber objetivado” que logra incluso gran penetración en la educación institucional.

Es indudable que, como lo sostiene García Canclini, la situación de las élites hegemónicas y su papel en la invención de las tradiciones populares, y en la ritualización del patrimonio cultural cambian o se relativizan con las transformaciones operadas por la extensión y consolidación de las industrias culturales. De alguna manera, la “redistribución masiva” de los bienes simbólicos tradicionales a través de los nuevos canales de amplia difusión y de circulación casi inmediata como la radio, la T.V., la comunicación electrónica y la cibernética, permiten o posibilitan intercambios más fluidos entre lo tradicional y lo popular, entre lo tradicional y lo moderno. Los mass media, como la radio, la televisión, e, incluso, el cine, (entre nosotros, el cine de *PELMEX*, por ejemplo), desempeñan un papel definitivo en la formación de nuevos símbolos de identificación colectiva.

Estas nuevas relaciones pueden ser esclarecidas, a partir de la tri-partición propuesta por Raymond Williams, entre lo arcaico, lo residual y lo emergente: lo arcaico sería el pasado sacro o consagrado; lo residual sería el pasado activo o actuante; y lo emergente, los nuevos significados y valores, las nuevas ceremonias, el nuevo repertorio icónico, propuestos por las industrias culturales. La pertenencia de las mismas castas familiares en los sitios del poder público y cultural, ha permitido, empero, la perpetuación de cierta concepción arcaizante del pasado que convierte a lo “auténtico”, a lo pretendidamente auténtico, en un valor a ultranza que debe conservarse refractario a toda transformación. El neoconservadurismo, el Kitsch del pasado sacro, banaliza en verdad la tradición al menos por dos consideraciones:

Idealiza algún momento del pasado de una manera tendenciosa e interesada, en detrimento de otros referentes históricos de la memoria colectiva.

Oculto el procedimiento por el cual toda puesta en escena de la identidad, es objeto de una selección, de aquello que se oculta y lo que se deja ver;

representaciones y simulacros: teatro. El patrimonio teatraliza el poder en objetos y en imágenes, “fetiches” históricos que guardan el sentido de los límites y de las diferencias, y que realmente afianzan el efecto de la dominación mediante la verosimilitud histórica de su teatro.

Las ferias

La Carta sobre el folclor Americano aprobada por la O.E.A. en 1970, define el folclor como un conjunto de “bienes” y de formas culturales tradicionales inalterables, que determinan y constituyen la identidad y el patrimonio cultural de un país, de una región, de un grupo étnico o social. En nuestro ámbito, la cultura tradicional teatraliza y perpetúa esta presunta identidad inalterable, se afianza en la ceremonia y en la fiesta colectiva, a través de cuadros y escenas de trabajo, gestas de arriería, y una historia a la vez lejana y reciente de lo hispano, de lo español como un ambiente constitutivo. A esta fabulación genealógica responden los primeros historiadores de la ciudad como el padre Fabo, quienes atribuyen a los colonizadores y fundadores de la ciudad, una ascendencia peninsular, española, con exclusión del elemento o factor negro, indio o mestizo.

La reivindicación de la hispanidad de nuestra ciudad aparece magnificada y exaltada hasta límites insospechados en la llamada Feria de Manizales: fiesta de la imitación, de la falsa identidad, de la celebración devaluada, del anacronismo, de imaginarios gastados aunque masificados por las audiencias de radio y televisión, y que pretenden expresar o traducir la idea de pertenencia en un proyecto cultural unificado y en un consumo simbólico compartido.

La ciudad entonces se disfraza de lo hispano-aurino: desde el Himno mismo de feria hasta el Paseo de las “Carretas del Rocío”, toda la Feria es un río del Kitsch, de la manzanilla en “bota” de cuero de res, del descentramiento y del eclecticismo, de la mezcla de las tradiciones reformuladas por intercambios modernos y actores múltiples, muchos de ellos desclasificados o inclasificables.

Hay pues un redoblamiento paradójico del Kitsch: de un lado, la imitación de lo hispánico como una suerte de populismo estetizante que legitima el orden simbólico establecido, incorpora un rasgo característico del Kitsch: constituir un sistema estético de comunicación masiva, y corresponder así, por una suerte de consenso implícito, a una especie de arte sustitutivo de la ilusión y de la “felicidad”. Pero, de otro lado, la interpretación popular de esta “puesta en escena”, lo “actuado”, remite en cambio, a un Kitsch espontáneo por el que las masas populares se apropian de los sistemas simbólicos oficiales, los miman y se apartan o difieren de ellos, creando otras opciones representativas, aún más abigarradas y estetizantes, o humorísticas y desgastadas. Es el caso de la función de estereotipia social de la famosa “salida de corrida” y de ciertos símbolos emblemáticos de la feria (sombrosos de paja, ponchos de arrieros, botas, máscaras, etc.) que fueron pronto parodiados y “reformulados” en otros materiales y con otros estilemas populares.

La feria ofrece a la ciudad un sistema de cruzamiento simbólico, un mercado imaginario del mal gusto, en el que se escenifica, masivamente, una metaforización o una “mitologización” fugaz del espacio público. Todos los gestos, todas las huellas, todas las marcas, “naturalizan” la diferencia entre excluidos e incluidos.

En realidad, como nos lo recuerda el profesor Jaime Xibille en *La Ciudad y las huellas* (fotocopia sin fecha ni referencia), los imaginarios oficiales de la ciudad se conciben según una política de espacio público que traza, recrea o escenifica, la genealogía del poder, su memoria y su identidad. Este movimiento de territorialización y de metaforización oficial, se realiza a expensas de las memorias menores, individuales o comunitarias, divergentes, cuyas imágenes se encarnan en pequeños acontecimientos, insignificantes desde la óptica del poder. Pero no los suprime: cuando la memoria de la ciudad y su ritualidad escénica se despliegan, pululan, evocan o invocan ya lo “autóctono”, ya lo

hispano, ya lo taurino, ya el toro, o el fakir callejero, malevo, esta ritualidad es “actuada” o parodiada cada vez de una manera diferente, o desbordada, como en esos momentos en que la ciudad pone a prueba su civilidad y su seguridad o su permanencia.

Bibliografía

ARGAN, Giulio Carlo. (1983). *Walter Gropius y la Bauhaus*. Barcelona: Paidós.

BENJAMIN, W. (1980). *Poesía y Capitalismo, Iluminaciones II*. Prólogo y traducc. Jesús Aguirre. Madrid: Edit. Taurus.

CONRADS, U. (1973). *Programas y manifiestos en la arquitectura del siglo XX*, Barcelona: Lumen.

DORFLES, Guillo y otro. (1973). *El Kitsch: Antología del mal gusto*. Barcelona: Lumen.

GARCÍA Canclini, Néstor. (1989). *Culturas híbridas*. México: Grijalbo.

HOCQUENHEM. *El alma atómica*. Citado en: Xibille, Jaime. (1995). *Situación posmoderna del arte urbano*. Medellín: Fondo Editorial Universidad Nacional.

KRAUSS, Rosalind. (2002). *La escultura en el campo expandido, Pasajes de la escultura moderna*. Madrid: Akal.

LOOS, A. (1972). *Dicho en el vacío, Ornamento, delito y otros escritos*. Barcelona: Gustavo Gilli.

MEJÍA Duque, Jaime. (1980). *Ensayos*. Manizales: Imprenta Departamental.

MOLES, Abraham y LEFEVRE, Claude. (1990). *El paisaje urbano como fuente de conocimiento*. Barcelona: Paidós.

_____. (1990). *El Kitsch*. Barcelona: Paidós.

MORRIS, William.

PÉRGOLIS, Juan Carlos. (2000). *Ciudad fragmentada: lenguaje e imagen de la ciudad en las artes y en los medios*. Bogotá: Universidad Nacional.

RUBIO Angulo, Jaime.

RUIZ, Darío. (1993). *El posmodernismo como kitsch*. En *Revista de Ciencias Humanas* No. 18. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.

VAN DE VEN, C. (1981). *El espacio en la arquitectura*. Madrid: Cátedra.

VILLORO, Juan. (1990). *La ciudad es el cielo del metro*. En *Revista Número* No. 10. Bogotá.

VIRILIO, P. (1996). *Velocidad, guerra y video*. En *Revista Número* No. 10. Junio, julio, agosto. Bogotá.

XIBILLE, Jaime. (1995). *La situación posmoderna del arte urbano*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.

_____. (1996). *La semiosis espacial de la ciudad maquínica*. En *Metrópolis: Espacio, tiempo y cultura*.

La ciudad en el espejo: tú, yo, y el otro¹

Reflexiones respecto al diseño gráfico como actor en el paisaje urbano y la evolución de la identidad de la ciudad con base en las interacciones iconosemióticas. Caso: Mérida, Venezuela.

Carmen Virginia Grisólia
Coordinadora del Decanato de
la Facultad de Arte
Departamento de Diseño, Uni-
versidad de los Andes
Mérida, Venezuela
grisola@ula.ve

Resumen

Sobre la base del planteamiento teórico propuesto como modelo cultural e interferencia icónica vinculados a una definición de cultura, se plantea el modelo prototípico de los avisos publicitarios en el casco histórico de la ciudad de Mérida, Venezuela, como contexto para la observación de patrones en relación con los principios de interacción cultural. Dicha estructura corresponde a la propuesta semiótica presentada por Mangieri (2007), y consiste en la comprensión de las imágenes como puentes simbólicos u operadores semiopragmáticos y performativos entre culturas disímiles, planteados a partir de la coincidencia espacio-temporal de modelos culturales diversos entre los cuales se generan procesos de cruce e interferencia. Este postulado parte de un esquema teórico y operativo que relaciona dos entornos culturales, uno definido como cultura emisora y el otro como cultura receptora, las cuales se relacionan mediante ciertos principios contractuales que permiten su integración, a saber: principio polémico, principio contractual, principio seductivo y principio accional.

Recibido agosto 20 de 2007
Aprobado diciembre 2 de 2007

Palabras clave: diseño,
identidad, ciudad, modelos,
semiología, íconos.

¹ Proyecto financiado por el Centro de Desarrollo Científico, Humanístico y Tecnológico CDCHT de la Universidad de los Andes bajo el número A-575-06-06-B

The city in the mirror: you, me and the other Reflections on graphic design as an actor in the urban scenery and the evolution of the city's identity based on iconosemiotic interactions. The Mérida, Venezuela case.

Abstract

Based on the theoretical proposal of cultural model and iconic interference associated with a definition of culture, a prototypical model is proposed for publicity signs in the historic part of the city of Merida, Venezuela, as a context for the observation of patterns in relation to the principles of cultural interaction. This structure corresponds to the semiotics proposal submitted by Mangieri (2007), and consists in understanding images as symbolic bridges or semiopragmatic and performative operators between different cultures, proposed from the spatial-temporal coincidence of diverse cultural models, which generate cross-interference processes. This postulate starts off from a theoretical and operational framework that links two cultural contexts, one defined as a culture transmitter, and the other as a receiving culture, which are related by certain contractual principles that enable their integration, namely the controversial principal, contractual principle, seductive principle and action principle.

Key words: design, identity, city models, semiology, icons.

El diseño gráfico en los entornos urbanos

El diseño gráfico como actor en los paisajes urbanos y como protagonista de la cultura visual es el vehículo que posibilita la permanencia en el tiempo de los elementos visuales de las culturas. Mediante el diseño editorial, la

ilustración, el diseño publicitario y, actualmente, el diseño interactivo, esta disciplina materializa en elementos visuales la cultura de los pueblos, “cuenta” sus historias y permite a los individuos verse reflejados en ellos.

El Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico, ICOGRADA, en su manifiesto del año 1999, describió al diseñador de comunicación visual como un profesional que es testigo, traductor y transmisor de los fenómenos y cambios que suceden en su tiempo y en su espacio, interviniendo en la propuesta y toma de decisiones en los procesos de desarrollo de su sociedad. La construcción de lenguajes visuales es una actividad que, necesariamente, surge de la sociedad y de la cultura, de la historia y del presente, del hombre y de su entorno. El diseño gráfico como actividad creadora del hombre y como constructor de lenguajes visuales materializa el saber, la historia, el presente, el pasado.

En este orden de ideas, debe recordarse que las manifestaciones más tempranas del diseño gráfico se observan en aplicaciones de tipo publicitario: tablillas identificadoras para productos en la antigua Mesopotamia o carteles de comercios en el Egipto de los faraones. La publicidad es el medio de expresión visual más usado por quienes no son diseñadores gráficos y por ello se considera que constituye una expresión pura de la identidad de los colectivos. Cuando el mensaje es elaborado por un diseñador gráfico el resultado adquiere una importancia superlativa, pues este profesional utilizará los conocimientos que posee para construir un lenguaje visual e icónico que sea reflejo de la cultura a la cual pertenece (lo cual lo hará efectivo a nivel de comunicación: plano de contenido) e introducirá, además, elementos de su propia personalidad y subjetividad, implícitos en su lenguaje particular como individuo formante de determinada sociedad (lo cual le dará sustancia y distinción: plano de la expresión).

Por lo expuesto, se considera que las manifestaciones visuales dentro del ámbito de lo publicitario son ejemplos contenedores de gran significado para el estudio de las culturas, mediante el análisis de sus símbolos y lenguajes visuales.

Cultura emisora y cultura receptora: ambas en una misma ciudad

Continuando con el tema de las interacciones icónicas, se debe subrayar que el presente análisis no posee, sin embargo, roles definidos de cultura emisora y cultura receptora. Se prefiere, en este caso, pensar que ambos roles se dibujan/desdibujan dentro de la misma ciudad en virtud de que se trata de un caso particular de una identidad cambiante y heterogénea que, además, se encuentra en un histórico proceso de transformación y mutación hacia la adultez identitaria.

Se hace referencia, entonces, a la ciudad como un constructo teórico susceptible de caracterización y personalización², que, de acuerdo a las palabras de Armando Silva (1992), puede entenderse como “una red simbólica en permanente construcción y expansión”. Así planteado, la ciudad como persona se encontraría a sí misma en un espejo de representaciones icónicas en el cual relaciones paradójicas podrían surgir (yo, tú). El antagonismo propio de quien se observa a sí mismo conduce, inevitablemente, hacia la aparición de un tercero: el otro (él).

La ciudad posee en sí misma dos realidades primarias: una que se aferra al pasado, en la cual las manifestaciones visuales despliegan elementos conservadores y tradicionalistas que, según Lotean (1993), corresponde a un orden más paradigmático y gramatical; y otra que se mueve hacia el futuro, hacia la globalización, hacia la juventud, en la cual los mensajes son saturados,

vibrantes y afectados, donde los sistemas y órdenes son más sintagmáticos y textuales.

Se podría predecir el resultado: un híbrido (el otro) en el cual la ciudad y sus lenguajes se construirían de manera no muy diferente a cualquier otra ciudad latinoamericana expuesta al bombardeo de la globalización y su encanto seductor. Sin embargo, no por ello se quiere decir que el destino de la identidad urbana es desaparecer; más bien, es evolucionar, mutar. Las diferencias radicarían sobre todo en los códigos locales de recepción, a partir de los cuales las culturas se recrean y luego se relanzan al intercambio con nuevos discursos; en medio de un movimiento incesante de unidades informativas o expresivas que toca todos los temas, usa todos los géneros y baila para todos los gustos.

Es así, que cada ciudad podría pasar por su propio proceso de mutación, diferente en cada caso (diferente tanto en proceso como en resultado). Si se piensa en padres e hijos, se verá cómo los resultados cambian de un hijo a otro; aún si las culturas progenitoras fuesen exactamente las mismas, no se podría predecir el resultado. Más aún, cada ciudad (cultura madre) es diferente. Es así que diferente será el modo en que la globalización y las tendencias mundiales (cultura padre) interactúen con ella; la cultura surgida será, entonces, diferente en cada caso.

Se considera, en este punto, interesante recordar que las innovaciones tecnológicas precipitan saltos en la cultura global y cultural, y que existe una sincronía paradójica entre las incursiones del mundo globalizado (invasiones comunicacionales mediante señales digitales y analógicas) hacia las culturas locales. Se hace referencia, entonces, a una convergencia de las culturas emisora y receptora (pensando en este punto que existiría un principio contractual) que permite compartir /intercambiar lenguajes, códigos, discursos, hacia la construcción de un habla común.

En el caso particular de Mérida, las precitadas culturas emisora y receptora se encuentran juntas (mas no revueltas) en la misma ciudad. Se observará que el centro o casco histórico presenta sincretismos interesantes y relaciones contractuales dirigidas hacia la construcción de lenguajes aún relativamente conservadores. Otras zonas periféricas hacen pensar que el tiempo no ha pasado, o que la Internet no ha llegado aún. Los mensajes híbridos cobran especial relevancia en el caso del soporte virtual. Las marquesinas digitales en la Web representan la cúspide de la comunicación visual construida por el diseño gráfico a partir de las interacciones culturales descritas.

Interacciones icónicas: integración, acumulación y sustitución

Con base en lo anterior, se aprecia que las interpretaciones que surgen del análisis del corpus visual permiten relacionar las manifestaciones visuales encontradas con lugares comunes como:

La integración (total o parcial) y transformación de los mensajes y su sintaxis. Surgen expresiones verbales y visuales que remiten a culturas extranjeras en conjunción con particularidades propias del venezolano merideño. Esto se ejemplifica en el “Centro de Compras El Dorado” (Figura 1). El Dorado hace (obviamente) alusión al legendario reino oculto en las profundidades de la selva amazónica (al otro extremo de la geografía nacional, mito surgido de una cultura que, si bien es latinoamericana, no es ni siquiera venezolana). No obstante la imagen simbólica que funciona como identificador del referido centro comercial es un ícono estilizado y geométrico de una ruana (vestimenta típica del merideño para protegerse del frío). La imagen descrita, realizada en láminas de metal dorado integra de manera casi textual el contenido verbal del nombre de la marca (“El Dorado”) con una ubicación territorial subyacente y tácita.



Figura 1. Centro Comercial "El Dorado". Mérida, Venezuela. 2006.

La acumulación, el exceso, el deseo de lo otro. Es evidente en algunos casos la exageración en el uso de recursos digitales, cuyos nefastos resultados producen híbridos "defectuosos" Si se pensara en los procesos de evolución y mutación de las especies biológicas, en experimentos fallidos de la naturaleza por construir y perfeccionar la raza. Se puede aceptar en este caso que la estética de lo "excesivo", saturado y arbitrario es el sinuoso camino hacia la construcción del tercer rol: la cultura híbrida, el vástago, el otro. Se presenta en la ciudad de Mérida en un caso interesante de competencia comercial de la cultura oriental: los almacenes chinos. La saturada estética de los carteles y marquesinas en los cuales siluetear y recortar fotografías para disponerlas en una suerte "collage digital" parece ser el método predilecto entre artistas gráficos para componer letreros e identificadores urbanos.

El resultado: estructuras desordenadas y composiciones ilegibles e ininteligibles saturadas de color, imágenes de diversa índole, fondos texturizados y poco o nulo espacio de respiro; la evolución en uno de sus experimentos (Figuras 2, 3 y 4).



Figura 2. Comercial "Hermanos Hong". Mérida, Venezuela. 2006.

El trazado de fronteras e intercambio de la imagen, mas no de afuera hacia adentro, sino de adentro hacia más adentro. Se afirma que existe una parte o sección de la identidad de Mérida que ya ha sido afectada por la mutación, que ésta parte intenta penetrar las fronteras trazadas por el tradicionalismo y la reticencia al cambio. Zonas periféricas cargadas de contenido cultural histórico y tradicional se "infectan" de modernismo, de tecnología; acogen el lenguaje de la ciudad "joven" y heterogénea y realizan el deseado intercambio de imágenes.

140

Un caso interesante de intercambio de imagen lo constituye "El Palacio de la Música" (Figura 5), establecimiento comercial de longeva edad en la ciudad y cuya cabecera muestra las letras en un hermoso mosaico en total armonía con la arquitectura, tiene su homónimo (y hermano comercial) en la calle del frente. Este nuevo "Palacio de la Música" (al que se le ha añadido la coletilla "y del hogar") muestra un letrero construido a partir de medios digitales, cuya calidad representativa, compositiva y gráfica dista mucho del original (Figura 6). Obsérvese allí poco espacio de respiro, tipografías expandidas y combinadas arbitrariamente.

Se considera este caso como uno de los más representativos para contrastar los resultados de un trabajo manual bien concebido y de un trabajo digital que basa su creación en factores meramente tecnológicos. No es éste el ejemplo más afortunado de la “infección” de lo nuevo, pero sí uno de los más explícitos.



Figura 5. “El Palacio de la Música”. Mérida, Venezuela. 2006.



Figura 6. “El Palacio de la Música y del Hogar”. Mérida, Venezuela. 2006.

Las relaciones descritas son consecuencia de las interacciones icónicas surgidas de los procesos de penetración, evolución y construcción de lo otro visible en la ciudad. Obsérvese este proceso, ahora, a la luz de los principios establecidos para esta discusión.

Los principios contractuales

Ahora, se inicia con el principio polémico, al respecto se puede decir que la resistencia al cambio es un factor propio de todas las culturas, pues se entiende cambio como muerte. De hecho, los arquetipos desarrollados por C. Jung (Nicholls, 1998) con base a las antiguas cartas del Tarot identifican el número 13 (tradicionalmente La Muerte o la Transmutación) con El Enemigo, bajo el principio del temor a lo desconocido, de la aprehensión ante lo inminente. Nadie quiere cambiar, pues ello implica un fin: el fin de lo presente, el fin de lo conocido. Es así que las culturas se niegan a morir y los conflictos adquieren protagonismo. Se evidencian estos conflictos en grandes contrastes visuales en el centro de la ciudad: avisos tradicionales elaborados con técnicas manuales e ingenuas versus avisos más sofisticados, modernos, digitales.

Dos ejemplos ilustran dicha condición, cuyo objetivo es el mismo: la venta de carnes (un frigorífico o carnicería). El primero de ellos, tradicional, ingenuo hasta en su denominación: "Frigorífico y Pollos" (Figura 7). El segundo sofisticado y afectado: "Frigorífico Gourmet" (Figura 8). El uno se mantiene fiel a su objeto, parco y práctico. El otro, se adorna con imágenes (verbales y visuales) y argumentos: "lo mejor en carnes, aves, pescado, ovejón". Lo tradicional y lo nuevo se encuentran, pero en este caso, no se unen.



Figura 7. "Frigorífico y Pollos". Mérida, Venezuela. 2006.



Figura 8. "Frigorífico Gourmet". Mérida, Venezuela. 2006.

Una vez superada la aversión inicial, la ciudad se da cuenta de que ya parte de ella está cambiando; está mudando piel, por lo que decide pactar. Se comprende aquí el principio contractual, en el cual las imágenes pueden ser

compartidas, intercambiadas, re-contextualizadas. No se trata de dos áreas urbanas diferenciadas o “separadas” como podría entenderse en algún momento (sin querer ser excluyente de esta modalidad), más bien, se hace referencia a espacios móviles o cambiantes dentro de la misma ciudad, espacios que usan máscaras, se disfrazan, que permiten mostrar varias caras al tiempo. Es en estos espacios que la interacción contractual se hace más interesante, observándose intercambios icónicos y “criollización” de los elementos gráficos.

Resulta pertinente e interesante ejemplificar este punto con un gran mural realizado en una de las avenidas de mayor tránsito de la ciudad, cuyo mensaje inserto dentro del espíritu de la revolución bolivariana, bandera política del Presidente Hugo Chávez y de sus gobernantes regionales, se vale de íconos extranjeros para transmitir el mensaje (Figura 9). Es incluso paradójico que el mensaje anti-imperialista de la revolución socialista venga sobre el *Yellow Submarine* de Los Beatles. El principio contractual, implícito incluso en el mensaje de Imagine que el propio Lennon presenta en el referido mural, se hace patente en el uso de una estética y una estructura visual/conceptual



Figura 9. Mural. “Hugo meets John”. Mérida, Venezuela. 2006.

extranjera en conjunción con el mensaje visual político (identidad institucional de la Alcaldía en la esquina superior derecha) y regional (sierra nevada dominando el fondo de la composición). Después de todo, sí podemos vivir todos juntos en paz.

El principio seductivo se manifiesta en el anhelo de lo nuevo. El miedo inicial al cambio (o a la muerte) ha dado espacio a la curiosidad y (tal vez) a la envidia. Lo viejo desea lo nuevo. Lo gris desea el color. Lo analógico desea lo digital. Se parte del supuesto de que este proceso de seducción no es intencional, lo nuevo no desea cambiar a lo viejo, sólo desea mostrarse, tener su espacio.

En Mérida conviven lo nuevo y lo viejo de manera armónica, casi musical, en el centro de la ciudad. La arquitectura tradicional (celosamente cuidada por los sectores más puristas y académicos) es en ocasiones tan sólo una fachada, una máscara, para el desenfreno de lo nuevo y joven, de lo extranjero y heterogéneo. Clásicas fachadas coloniales muestran representaciones icónicas de símbolos de la modernidad y la juventud, del cambio y la evolución; aún así, no se asume que exista una manipulación de la cultura emisora; al contrario se piensa que existe esa seducción simultánea en el “placer comunicativo del contacto social”. El contraste y el sincretismo son elementos icónicos indispensables para los mensajes construidos bajo este principio en la ciudad de Mérida.

Tomando por base lo ilustrado en los ejemplos, se puede pasar a abordar otros elementos inmersos en el sistema comunicativo exterior de la ciudad. En primer lugar de las máscaras, éstas son las fachadas conservadoras y convencionales, pintadas con colores estridentes que revelan la naturaleza de su interior: “Biroska Carioca” (Figura 10) y “El Hoyo del Queque” son populares locales nocturnos en los cuales la juventud merideña se entrega a la fiesta y a la acción social del entretenimiento y el disfrute.

Por otra parte, el poder seductor de lo nuevo o de lo diferente (de lo otro) se aprecia tímidamente en casos tales como “El Imperio Sport” (Figura 11), donde la estructura verbal desea formar parte de una cultura evidentemente extranjera, sofisticada, pero el mensaje visual es una muestra de regionalismo tradicional.



Figura 10. “Biroska Carioca”. Mérida, Venezuela. 2006.



Figura 11. “El Imperio Sport”. Mérida, Venezuela. 2006.

La acción, por último, los grafismos toman paredes completas, los espacios físicos toman los digitales. El techo de tejas y la tipografía tallada en madera se convierten en *píxel*, mientras que el Photoshop y el Vector graphics asumen formas físicas. El principio accional o performativo se ve reflejado en estos hechos, materialización de la interacción de dos culturas (o de una cultura consigo misma).

Panadería Las Nieves Andinas convierte al Pico Bolívar en una imagen vectorial, Hotel Mistafí, por su parte, lo torna en un abstracto símbolo tridimensional de vivos y contrastantes colores.

Andes.net, Cabañas Piedra Dorada, Méridapreciosa.com, en ellos se percibe la montaña y el páramo como píxel; tempranos intentos de traspasar el umbral de lo físico, de lo nuevo, de lo otro. Espacios digitales que continúan lo vivido en el espacio material: Quéhiciste.com (donde la fachada finalmente se despoja de su máscara y puede mostrar su verdadero “yo”).

A manera de conclusión

La presente reflexión se ha conducido en torno a la hipótesis de que la ciudad es un individuo (ente colectivo) que se observa a sí mismo en un espejo (yo); que ese espejo le muestra una realidad contradictoria, opuesta a la verdad que conoce (tú), y que de la comprensión de lo que ve surge el otro, el tercero, él.

Dicho proceso se lleva a cabo de manera superlativa en las manifestaciones visuales de la ciudad, donde estas mismas son espejo y reflejo de su identidad y, además, productos del diseño gráfico.

Ante lo dicho se considera al diseño gráfico en la ciudad de Mérida, como una voz constante y anónima. Constante, pues nunca se calla; sus mensajes asumen forma de gritos, de canciones, de susurros, de secretos, de palabras; sin importar por qué calle se deambule siempre habrá un letrero comunicando. Se considera Anónima, porque el diseñador es el artista oculto e ignorado; siempre presente, aunque su identidad es un secreto para el público que ignorante de la autoría de la obra, la presencia día tras día.

Así es el diseño gráfico en la ciudad de Mérida, constante y anónimo, espejo y reflejo.

Por último, no resta más que ilustrar con nuevas imágenes esta reflexión, una para cada persona/ciudad.

El yo en una de sus expresiones más puras e incorruptas: Tallas en madera “Mis Prinsipios” (sí, con ese, no es un error). Manifestación ingenua de la actividad comercial regional (Figura 12).



Figura 12. “Mis Prinsipios”. Mérida, Venezuela. 2006.

El tú, visto en Casa Solar (Figura 13), un hospedaje de altura que resemantiza y elabora un mensaje “maquillado” de la realidad local: La clásica posada dotada de transculturización y principio seductivo.



Figura 13. “Casa Solar”. Mérida, Venezuela. 2006.

Él, o el otro. Híbrido resultante de la aceptación del propio cambio materializado en la virtualidad del portafolio digital: póntelas.blogspot.com (Figura 14). Sitio Web creado por una joven estudiante de diseño gráfico, aspirante a constructora de mensajes visuales, y su propio reconocimiento: ésta soy yo.



Figura 14. "póntelas.blogspot.com". Mérida, Venezuela. 2006.

150

Bibliografía

LOTEAN, Y. (1993). *Cultura y explosión*. Barcelona: Editorial Gedisa.

MANGIERI, Rocco. (2007). *Modelos Culturales e Interacciones Icónicas*. Ponencia presentada en el congreso Internacional de Semiótica Visual. International Association for Visual Semiotic Studies. IAVSS. Istanbul, Turquía.

NICOLLS, Sallie. (1989). *Jung y el Tarot. Un viaje arquetípico*. Barcelona: Editorial Kairos.

SILVA, Armando. (1992). *Imaginarios Urbanos*. Bogotá, Colombia: Tercer Mundo Editores.

Otras fuentes

Icograda Education Manifesto. (1999). En: <http://www.agda.agda.com.au/education/scholarships/99227Icogr.html>

Formación en competencias para el trabajo interdisciplinario del diseñador

Enseñanza del Diseño Industrial abordada por diferentes profesiones

Miguel Uribe Becerra
Docente asistente Universidad del Valle, Cali, Colombia
Diseñador Industrial, Especialista en Marketing

Maestría en Diseño Industrial
- Área: Teoría, UNAM, México D.F.

miguelu@univalle.edu.co

Recibido agosto 14 de 2007
Aprobado octubre 30 de 2007

Palabras clave: diseño, metodología, contexto, proyecto.

Resumen

El presente artículo indaga sobre los cambios en las concepciones del diseño como ejercicio profesional, el cual ha estado, en la mayoría de los casos, ligado exclusivamente a las áreas de la actividad proyectual, desconociendo los aportes que otras disciplinas ofrecen dentro del proceso de realización y obtención de un producto.

Competence training for the designer's interdisciplinary work. Industrial design teaching treated from different professions

Abstract

This article studies the changes in the conceptions of design as a profession, which has been, in most cases, linked only to the areas of the design activity, ignoring the contributions that other disciplines offer within the implementation process, and obtaining a product.

Key words: design, methodology, context, project.

A manera de introducción

“La calidad del medio ambiente es una de las responsabilidades sociales del diseñador. Nuestra vida urbana está rodada de diseño arquitectónico, industrial y gráfico (...) la tapa de un libro, por ejemplo, reproducida cinco mil veces, expuesta en vidrieras, depositada sobre cinco mil mesas en cinco mil casas, reproducida en millones de diarios, miles de piezas promocionales y cientos de posters, ejerce una presencia que, si bien es efímera, tiene una increíble capacidad de influir en la calidad de nuestro ambiente” (Frascara, 1994).

¿Realmente los diseñadores industriales tienen conciencia de las implicaciones de su trabajo?, los encargados de dar forma a los objetos, probablemente no reconocen en gran medida las consecuencias de su labor y la complejidad de relaciones asociadas al resultado de sus procesos creativos; la formulación del problema y la metodología del diseño tradicional dentro de los talleres de diseño, han hecho ver que el aspecto tecnológico junto con el formal estético son los aspectos más importantes en las decisiones relacionadas con los procesos de diseño, dando poco valor a lo relacionado con la experiencia del individuo con el producto.

154

Víctor Margolín expresa teorías sobre la experiencia de los productos, afirmando que la forma en que “los seres humanos dan valor a los productos es un interrogante cada vez más frecuente entre los fabricantes” y reconoce fallas fundamentales en el avance en este estudio “dado que el discurso sobre los objetos ha dominado el pensamiento de diseño, no se ha prestado suficiente atención al vínculo que existe entre los objetos y la experiencia de los usuarios”, basándose en teorías de Dewey refiere dos dimensiones de la interacción humana con los objetos, que evidencian la escasa visión de métodos centrados en aspectos tecnológicos y formales, “una (dimensión) operativa y otra reflexiva. La dimensión operativa implica el modo en que utilizamos los productos para

nuestras actividades, y la dimensión reflexiva atañe al modo como pensamos o sentimos acerca de un producto y al significado que le damos”¹ respecto a la dimensión operativa se refiere a la configuración misma de los productos, ya que no podemos hacer con ellos más de lo que su configuración nos permite, sin embargo en la dimensión operativa no existen límites en su interpretación. Desconociendo estas dimensiones del objeto, en nuestro medio se concibe y se forma al diseñador como centro del proceso, alentado para convertirse en “diseñador estrella” y el producto se entiende como objeto de estudio y de trabajo y no el individuo con sus deseos y necesidades particulares; al respecto, Margolín anota que se ha prestado poca atención al medio de los productos, “los sociólogos y los antropólogos se han preocupado por los aspectos de consumo más que por los que conciernen al uso” y que “no sabemos lo suficiente acerca de la relación existente entre los productos y la forma en que las personas construyen sus ideales de felicidad humana”².

Frente a otras profesiones y frente a la sociedad, el diseño industrial se reconoce fundamentalmente como disciplina dedicada a la creatividad, la innovación y la producción; es una actividad vinculada a aspectos estéticos y funcionales de los productos factibles de producción seriada; el concepto general es que la actividad del diseño consiste básicamente en dar forma estética a ideas relacionadas con funciones más o menos prácticas o simbólicas. Pero, aún más grave que esta visión externa de nuestra disciplina, está nuestra propia visión de nosotros mismos y de nuestro conocimiento reflejada en la formación que reciben los futuros diseñadores; en la educación que recibe tradicionalmente el profesional de diseño, se pide a lo sumo contemplar de manera superficial, factores ergonómicos, antropométricos, productivos, ambientales y estéticos, ignorando que las propuestas del diseño industrial deberían ser evaluadas

¹ MARGOLÍN, Víctor. (2005). *Las políticas de lo artificial*. Ed. Designio. pp. 59-64.

².Ibid., pp. 80 y 81.

desde criterios interdisciplinarios³ mucho más amplios y de manera muy profunda.

Muchas veces se alienta por parte de los profesionales, las empresas, las escuelas de diseño y los mismos concursos de diseño la idea de que el diseñador por su naturaleza creativa, es un ser que requiere absoluta libertad, “el diseño no es una profesión, es una actitud”. De acuerdo con este presupuesto, al diseñador le corresponde traspasar los paradigmas que la cultura y la sociedad han impuesto, ignorándolos como método o estudiándolos para poder ir más allá de ellos; así se conciben ideas novedosas y sorprendentes en la búsqueda insaciable de la innovación sin detenerse a reflexionar que la obra del diseñador afectará directamente la vida de las personas que entren en contacto con ella.

Los diseñadores de alguna manera tienen la capacidad de “influir” el comportamiento y la psiquis de los usuarios de sus productos. Esta influencia se asume como positiva –parece obvio–, pues la idea del diseño industrial como lo concebimos desde su definición “es una disciplina que procura por el bienestar del hombre”.

Sin embargo, esta misión noble no puede llevarse a cabo desde la ignorancia o falta de conocimiento en el desarrollo proyectual desde múltiples perspectivas como la antropología, semiótica, sociología, epistemología, psicología, tecnología, el ambientalismo, el consumo, etc. Criterios diversos y variables según el proyecto, que ningún diseñador por sí mismo está en capacidad de abordar. Las respuestas objetuales pueden crear dilemas éticos que no deberían ser desconocidos por los profesionales de diseño, por los maestros de diseño y por ende por los futuros profesionales en diseño.

³ Entiendo el trabajo interdisciplinario como el camino hacia formas más avanzadas de trabajo transdisciplinar que tendrán que ser desarrolladas a partir del modelo a proponer. La interdisciplina supone organización de la ciencia hacia un fin, estableciendo interrelaciones efectivas entre diferentes campos, relaciones que permiten intercambios en diferentes vías y procesos iterativos de aprendizaje conjunto con la intención de lograr cooperación. De este modo, es inútil el establecimiento de “un método de diseño” pues las disciplinas relacionadas crean dependencias mutuas, modifican y enriquecen sus metodologías, conceptos y lenguaje.

Pero entonces, si el papel del diseño es tan complejo y de tanta responsabilidad y no debe ser entendido como disciplina con una orientación única y exclusiva a la innovación, ¿cuál es el propósito del diseño y qué competencias le corresponde desarrollar al diseñador?, ¿en qué basa o debería basar sus ideas y su práctica?, ¿en los objetos mismos por ser estos la materialización de sus principios?, ¿en los principios de fabricación y mercadeo que los hacen factibles y que son quienes finalmente “validan” la práctica del diseñador? La formación misma que se recibe en las escuelas de diseño y la práctica profesional parecen responder con un tajante “sí” a estos cuestionamientos, al estar de acuerdo con estos intereses fundamentales del diseño; un diseñador conoce y argumenta sobre formas, composición, materiales y procesos, pero es poco elocuente cuando define al diseño en sus aspectos culturales, en su función social, en su verdadera relación con los usuarios, no como cifras de estudios de mercado sino como individuo; le es fácil hablar del objeto resultado de diseño como simple adorno de la vida cultural o herramienta al servicio de estructuras productivas y de consumo y no como elemento definidor del pensamiento del hombre y constructor de su lenguaje.

La tarea del diseñador en nuestro contexto

El diseño industrial ha encontrado en sus orientaciones tareas tan disímiles como las enfocadas socialmente a atender la diversidad cultural y superar la disparidad económica o tareas aparentemente banales como el rediseño de productos extranjeros para las economías locales. La sociedad actual se encuentra en un proceso de transformación profunda que debe ser reconocida por los diseñadores y que debe llevar a acciones concretas en su formación profesional. La economía del siglo XXI se encuentra en una paradoja entre la oferta cada vez mayor de productos y la creciente insatisfacción por la incapacidad de análisis de las mismas por parte de los usuarios haciéndolos sentirse abrumados. Lipovetsky entiende este proceso al razonar que “con

objeto de minimizar los riesgos ante la incertidumbre del éxito y a responder a una demanda imprevisible, las industrias (culturales) no dejan de multiplicar su oferta” creando lo que él llama la sociedad del Hiperconsumo que por un lado “exalta los referentes de mayor bienestar, la armonía y el equilibrio y por el otro se presenta como un sistema hipertrofiado e incontrolado, un orden bulmítico que lleva al extremo y al caos”⁴, las empresas avocadas a la creación constante de diversificación y a la conquista de nuevos mercados mediante los métodos tradicionales de diseño generan productos que no necesariamente crean mayor valor para sus clientes; mediante los procesos de creación de valor convencional, la empresa y los consumidores cumplen diferentes y desligadas funciones: la producción y el consumo. Los productos y servicios de las empresas tiene un valor, que es intercambiado en el mercado, el valor se encuentra entonces en los productos y servicios que se intercambian. Por su parte, los consumidores, a través del consumo de determinados bienes y servicios obtienen el valor que estos les reporta. En este tipo de productos, concebidos bajo la visión tradicional del diseño orientada a la innovación, los individuos no encuentran lo necesario, exigen más, son menos pasivos y menos fieles a las empresas o a las marcas. “Ya no se compra sin saber, sin perspectiva informada, sin deliberación ‘sabia’... Fin de la época de la mercancía despreocupada e inocente: henos ahora en el estadio reflexivo del consumo vuelto problema, objeto de dudas e interrogantes... el advenimiento del consumo como mundo y como problema, como inquietud y como conciencia mediata... un instrumento de apropiación individual de una parte del mundo dominada por el mercado”⁵; una realidad que toca cada vez más al diseño en nuestro medio, estemos o no conscientes los diseñadores de esto... pero una oportunidad para encontrar nuestro espacio y reconocimiento social y gremial.

⁴ GILLES Lipovetsky. (2006). *La felicidad paradójica*. Ed. Anagrama. pp. 14 y 80.

⁵ *Ibid.*, p. 130.

Hasta la fecha y por diversas circunstancias, el diseño refleja la dificultad que ha encontrado para definir su ubicación en la sociedad, al mostrar a lo largo de la historia una cantidad abrumadora de reorientaciones en su práctica, tratando de sobrevivir en un entorno económico que secuencialmente parece no necesitarlo en países sin desarrollo industrial altamente definido.

El reconocimiento del diseño industrial como pieza clave dentro del aparato productivo y como herramienta para el aumento de la productividad y la competitividad se debe dar en la medida en que los diseñadores industriales tengan una formación que les permita una relación estrecha de cooperación y de trabajo en equipos interdisciplinarios acorde a las necesidades de un contexto productivo e industrial concreto que reconoce la complejidad de relaciones del individuo con sus productos. Aún así, es evidente que lo que impera en las escuelas de diseño es una herencia poco desarrollada del modelo Bauhaus.

En nuestro medio se debe lograr permear la industria con la idea de que la estrategia es el diseño, el método es el trabajo interdisciplinario y el objetivo es la innovación consciente y basada en el individuo, no en el producto. En este documento trato de relacionar estos tres conceptos para destacar la necesidad de propuestas clave en la formación del diseñador competente en el trabajo interdisciplinar.

Reorientación de la enseñanza del Diseño Industrial

La formación en diseño refleja una tendencia natural (visible en todas las disciplinas) al desarrollo gradual de su conocimiento por una complejidad creciente de sus funciones prácticas, desarrollo epistemológico y metodológico; esto requiere abrir espacios de reflexión que aborden propuestas prácticas sobre estrategias para incorporar nuevas competencias y conocimientos en los estudiantes.

Resulta muy estimulante para cualquier diseñador industrial interesado en la docencia, encontrar que se llevan a cabo avances significativos para determinar de manera concreta los lineamientos que permitan reorientar la práctica del diseño en temas como la innovación, el trabajo interdisciplinar o la concepción del diseño hacia “la gente” y se propongan de manera clara métodos de trabajo con el objetivo de implementar esta reorientación en la enseñanza y práctica del diseño actual en nuestro entorno. La reorientación que se está dando tendrá consecuencias positivas en la educación de los profesionales de diseño al permitirles enfoques diferentes en su formación: del objeto y del proceso como centro del diseño a aspectos mucho más humanísticos y complejos. “Crear valor en la complejidad creciente del mundo exige procesos complejos de aprendizaje, sólo los procesos complejos de aprendizaje estimulan la creatividad y la innovación”⁶.

Según lo plantea Alan Findelli⁷, se advierte la necesidad de cambio en la enseñanza, práctica e investigación en diseño debido principalmente a la influencia que otras áreas del conocimiento y la misma práctica actual de la disciplina han tenido en la concepción de la labor del diseñador. Sin duda alguna, el diseño industrial es una práctica ligada al concepto del desarrollo de la cultura material, pero sus intereses están avanzando e incorporando nuevos conocimientos en la técnica, el arte las ciencias humanísticas, la ingeniería... etc., “habiéndose vuelto la tecnología el agente más poderoso para el cambio en nuestra sociedad, las batallas decisivas serán ganadas o perdidas según que tomemos o no en serio, el desafío de reestructurar los ‘sistemas mixtos’ de la sociedad y la tecnología; es decir, los sistemas que conjuntamente constituyen la sociedad y la tecnología: sistemas de vida urbana, de control y conservación del

⁶ ELEODORO Ventocilla Cuadros. (2002). *Aprendizaje, complejidad y creación de valor*. Disponible en: www.dkvgroup.com/articulos/Aprendizaje.

⁷ Analizado en su texto: *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological and Ethical Discussion*. Design issues, Vol. 17, No. 1, pp. 5-17.

ambiente, de comunicación y transporte, de educación y salud, de información y automatización”⁸ por lo cual cada vez más requeriremos formación en competencias muy específicas, abarcando no sólo lo referente al objeto, sino a su ambiente social, político, económico... “Los objetos de producción masiva (...) deben proporcionar una crítica rica sobre nuestra situación actual y entregar valores alternativos sociales, culturales, económicos, políticos, ambientales y tecnológicos para permitir la exploración de numerosas realidades alternativas a las propuestas frecuentemente desarrolladas por el diseño convencional”⁹. Para esto y ante la imposibilidad de abarcar todas las áreas de concomitancia con las cuales la práctica del diseño enfrentará al profesional, el diseñador tendrá que ser formado con destrezas como el trabajo interdisciplinario, que evitará, según lo entiendo, la sobre especialización en la formación de pregrado en diseño.

Al parecer, aún en la actualidad, el diseño en su etapa de aprendizaje debe incluir cada vez más aspectos y contenidos; aspectos tanto de la estética, la tecnología y la ciencia renuevan intereses, se hacen más complejos y no deben ser descuidados en el modelo de aprendizaje de los diseñadores. Según esta lógica, habría que revisar los planes de estudio identificando cuál es el porcentaje de cada área y los aspectos específicos que abarcarán los contenidos curriculares. Sin embargo, como es evidente, nunca será posible incluir cada aspecto necesario ni será posible actualizar los currículos al ritmo acelerado del avance del conocimiento. La formación de profesionales competentes en el trabajo interdisciplinario de los proyectos en su complejidad creciente se presenta como la solución posible a esta paradoja y así evitar el atraso de la enseñanza del diseño.

Si bien por definición histórica y por su origen, la arquitectura, el diseño, el arte y otras disciplinas relacionadas comparten grandes partes del proceso

⁸ APOSTEL, Léo, Guy Berger, ASA Briggs y GUY Michaud. (1979). *Interdisciplinarietà. Problemas de la enseñanza y de la investigación en las universidades*. Ed. ANUIES, pp. 110-141.

⁹ JONATHAN Chapman. (2005). *Emotionally Durable Design: Objects, Experiences and Empath*. p. 139. (Traducción libre).

metodológico de aprendizaje e intereses en su desarrollo, el diseño industrial tiene elementos particulares que lo diferencian de estas disciplinas, elemento como su relativa juventud histórica y falta de bases conceptuales y teóricas fuertes. Es deber de los teóricos del diseño encontrar procesos que permitan asimilar la experiencia histórica del diseño, “como comentario acerca de los presupuestos subyacentes a los discursos y las prácticas materiales de una cultura”¹⁰ e incorporar estrategias educativas que permitan de manera transversal capacitar al diseñador en competencias como la que ahora me ocupa y sobre la cual se desarrolla la presente propuesta.

Es importante ubicar al diseñador en una categoría de trabajo con miras a justificar su formación con ciertas competencias particulares. Interpretando lo planteado Buchanan y Vogel,¹¹ el desarrollo de la visión tradicional del trabajo en diseño se puede entender en cuatro categorías relacionadas con la forma de estudio y práctica del diseño.

La primera es donde el diseñador es visto como un visionario que traspasa de manera irreverente los límites de las formas y por su capacidad de romper paradigmas encuentra continuamente choques con la realidad productiva, con las posibilidades técnicas y de mercado de sus desarrollos. Una segunda categoría está aún dominada por el “talento individual” pero se beneficia el trabajo interdisciplinario. Una tercera etapa de desarrollo de los proyectos se da cuando se tratan de entender entre los miembros del grupo interdisciplinario, sin embargo la tendencia es que haya un líder que concentre los conocimientos de los demás y a quienes todos brinden su apoyo. En la última categoría, realmente interdisciplinaria, un grupo de profesionales e incluso usuarios, trabajan

¹⁰ ROM Harré. (2002). *Mil años de filosofía*, de Ramanujaa Wittgenstein. p. 122.

¹¹.,BUCHANAN, R., Vogel, C. (1994), *Design in the learning organization: educating for the new culture of product development*, Design Management Journal, Vol. 5 No. 4, pp. 7-10.

activamente en el desarrollo del proyecto con un espíritu de colaboración. En este punto, las dificultades aparecen comúnmente pero se trata de trabajar con una visión colectiva y cooperativa.

La capacidad de visión individual y creatividad deben seguirse estimulando, pero sin desconocer la necesidad de formación en la capacidad de trabajo en ambientes complejos que permitan a los agentes de diseño (a partir de su visión y conocimiento de su disciplina) una intervención efectiva en el desarrollo interdisciplinario de los proyectos.

Entendiendo los planteamientos de Artemis Yagou¹² en su texto *Rethinking design history from an evolutionary perspective*¹³, la enseñanza del diseño y por supuesto la práctica del mismo adquiere un enfoque muy diferente al planteado por visiones “artísticas” del diseño: se valora el aprendizaje y la ejecución del diseño desde el desarrollo de sus aspectos “genéticos”, reconociendo que el diseño debe ser una práctica aplicable, en relación con las otras disciplinas enfocadas a la satisfacción de las necesidades humanas, mediante la creación del entorno material y los servicios. Planteo que en nuestro medio –iniciando en las escuelas de diseño– hay que valorar la capacidad de trabajo interdisciplinar, así, el diseñador en búsqueda del desarrollo de la innovación no se valoraría –como se hace actualmente– por su “genio individual”, (entendido como su capacidad para abstraerse del mundo y generar ideas novedosas y sin precedente), sino por una especie de actitud contraria: por su habilidad y capacidad para formar grupos interdisciplinarios que permitan –en el proceso de diseño con todos sus aspectos– tener en cuenta desde un principio las opiniones y miradas de otras disciplinas que convergen sobre necesidades comunes y tienen mucho que decir sobre un producto como respuesta material a estas necesidades.

¹². ARTEMIS Yagou, PhD, MA, investigadora de temas de diseño y profesora radicada en Grecia.

¹³ http://www.yagou.gr/papers/YAGOU-Rewriting_Design_History.pdf.

¹⁴ Académico estadounidense que se centra en temas de economía y administración de empresas. Actualmente es profesor en la Escuela de Negocios de Harvard, donde conduce el Instituto para la Estrategia y la Competitividad.

Siguiendo a Yagou y apoyado en teorías sobre la caracterización de “nuevos productos” planteada por Porter¹⁴ y otros autores de Marketing, ya no es inadecuado o poco valorado el hecho de imitar, modificar o competir con ideas ya existentes. Esta visión del trabajo del diseñador –menos romántica, pero más apegada a la realidad– requiere reenfoques en la enseñanza del diseño por tratarse ya no de una actividad de genios creativos, sino más bien, de un proceso de evolución de la cultura material reflejada en los objetos.

Cada objeto refleja en su configuración una idea de cómo fue hecho, una idea de cómo debe ser su forma y una idea de cómo debe funcionar. Estos aspectos, en los que rara vez se hace verdadera innovación, definen los objetos, admiten variaciones en el proceso evolutivo de los mismos y su conocimiento resulta clave para el trabajo interdisciplinario: cómo se hacen y cómo funcionan marcaría una estrecha relación con la ergonomía, la tecnología, la ingeniería y la antropología, y del estudio de la forma se ampliarán conceptos más allá de la estética o el arte hacia la psicología, el mercadeo y la sociología.

Este documento traduce los resultados obtenidos en mi experiencia al dirigir y experimentar modelos de cursos de Taller de Diseño interdisciplinarios en los cursos impartidos en la Universidad del Valle en Colombia y pretende evidenciar la importancia que tiene la integración de variados tipos enfoque profesional como las ingenierías, la antropología, el arte, etc., al abordar un proyecto y no simplemente como contenidos curriculares.

El diseñador en el centro de un proceso abierto

Los diseñadores podemos ser peligrosos al desconocer el entorno y centrarnos en nuestros procesos creativos por los cuales somos conocidos. Si bien considero que el diseñador industrial debe conservarse en el centro del proceso de diseño y la innovación, en el contexto real de los proyectos, (no del aula cerrada),

generalmente la innovación no viene desde adentro, sino desde afuera; es una variable exógena.

Para formar profesionales aptos en el abordaje de problemas que se ubican (según cada proyecto) en diferentes campos del conocimiento, diseñadores capaces de manejar problemas que por su misma naturaleza son insuficientemente definidos y complejos¹⁵. Es necesario entender que hay más complejidad que la que se presenta al entender el diseño como innovación “pura”, talento o métodos. La enseñanza del diseño debe reconocer que se requieren competencias y conocimientos más abarcadores que los simples énfasis u orientaciones; la concepción del diseño ha madurado y se ha complejizado, ya no se trata únicamente de resolver problemas compositivos o de producción.

¿Realmente podemos aún describir el diseño en términos de la teoría de Problema-Solución? No, ya no es tan simple: el “problema del diseño” no puede ser identificado en la práctica real desde un comienzo del proceso de manera clara (a diferencia del curso-taller tradicional que define resultados observables o medibles desde el primer día del curso), y las connotaciones de los mismos conceptos que se utilizan para describir un “problema del diseño” están cambiando en el estudio y la práctica del diseño.

De acuerdo con lo expuesto por Kees Dorst¹⁶ en su artículo: “Design problems and design paradoxes”¹⁷ se sustenta la necesidad de dejar de ver al método de diseño bajo esta perspectiva simplista (problema-solución), al considerar que los pasos de solución a un problema de diseño no pueden ser absolutamente lógicos, rutinarios, e implícitos dada la imprecisión y la subjetividad inherente en las acciones y decisiones del diseño. Visto desde esta perspectiva, “el problema del diseño” realmente no existe como una entidad objetiva en el

¹⁵ Ver: “Wicked problems in design thinking, Richard Buchanan”, Design issues, Vol. 8 No. 2. 1992, pp. 5-21.

¹⁶ KEES Dorst, diseñador holandés, tutor, consultor y con experiencia en la arena de diseño internacional, ha escrito más de 150 ensayos sobre todo para estimular a los diseñadores a pensar en lo que hacen, cómo lo hacen, por qué y con cuál efecto.

¹⁷ <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/desi.2006.22.3.4>

mundo y mucho menos en el ámbito científico de las ciencias duras: el diseño vendría siendo una amalgama de diversos problemas centrados en el desafío básico descrito en un proyecto de diseño.

El método para aproximarnos a una concepción de la tarea y las habilidades necesarias en un diseñador es lo que conocemos como interdisciplinaridad. El trabajo con esta característica no pertenece a ninguna disciplina establecida ya que no se enfoca en la creación de formas o estilos propuestos por diseñadores talentosos, sino “a la creación de ‘objetos’ verdaderamente nuevos, tanto desde el punto de vista cultural como desde el tecnológico o científico. En otras palabras, lo interdisciplinar entendido así podría ser la mejor definición de innovación”¹⁸.

Una visión y enfoque interdisciplinario desde las bases de la enseñanza del diseño (e insisto, no desde los contenidos curriculares que podrían seguirse ampliando indefinidamente para dar cabida a cada profesión), permitirá a los futuros diseñadores una inserción más adecuada para su práctica real. Al contemplar una formación por competencias que brinde escenarios más reales de la interpretación de un problema, (no sólo desde sus aspectos compositivos o materiales comúnmente asociados a la enseñanza del diseño), que tenga en cuenta aspectos pertenecientes tradicionalmente a otras disciplinas, el profesional se acercará a lo que será su práctica compleja y responsable.

La preocupación por orientar al diseñador con una formación en ciertos aspectos se evidencia en “énfasis” promulgados por las licenciaturas o pregrados. Estas orientaciones podrían entenderse como una solución a la incapacidad de abarcar todos los posibles escenarios de la práctica profesional, de modo que se acotan los contenidos mediante estos énfasis como la gestión del

¹⁸ Juan Freire, biólogo, profesor universitario en la Coruña, España. Apasionado por la tecnología como motor de cambios sociales y oportunidades de desarrollo.

diseño (Universidad ICESI – Cali, Colombia), hacia la ingeniería (Universidad Industrial de Santander – Bucaramanga, Colombia), hacia los aspectos sociales (Universidad del Valle – Cali, Colombia), hacia los aspectos compositivos tradicionales (Universidad Jorge Tadeo Lozano – Bogotá, Colombia).

Estas formas de estructurar el aprendizaje son muy comunes en los programas de diseño, tal vez como herencia de la concepción científica y su transformación en las prácticas educativas. Estas concepciones se plantean con una visión atomística de la realidad y por lo tanto una incapacidad de abordar problemas complejos por su aislamiento.

De manera contraria a la formación cada vez más especializada y atomizada, que sobretodo limita el desarrollo de habilidades y potencialidades de los diseñadores al darles énfasis u orientaciones, debemos orientar las habilidades del diseñador hacia la capacidad de trabajo interdisciplinar en situaciones complejas, cambiantes y muy variadas.

Como alternativa, el proceso interdisciplinario se fortalece para atender los problemas de manera integral¹⁹. El diseño industrial debe aparecer en este escenario como el nodo integrador al desarrollar habilidades de trabajo interdisciplinar en diferentes y variados campos del conocimiento. Diferentes disciplinas pueden hacer explícitos sus deseos o inquietudes relacionados a sus necesidades y visiones profesionales mediante el proceso de relación interdisciplinar.

Siendo así, el diseño puede abordar la complejidad de las facetas de la realidad, evitando que para nuestra disciplina suceda lo que es común en ciencias duras donde se forman áreas cada vez más especializadas originando aislamiento y dogmatismo, desligando la teoría y la práctica.

¹⁹ Elichiry, 1987. Referencia tomada de Documentos de trabajo No. 78. Universidad de Belgrano.

En contraposición a la figura del “diseñador estrella”, resulta para mí más interesante la visión del diseñador como un profesional capacitado en el descubrimiento científico de las necesidades de las personas y con un papel decisivo en la configuración correcta de la cultura material y no como un experto en forma y orientado al arte, a la gestión del diseño o a la producción. Esta visión más humanista e integral, permite dar a entender al diseño de manera mucho más seria frente a las otras disciplinas, facilita su trabajo y aceptación y garantiza que el resultado de procesos de diseño sea lo más correcto posible en su inserción como elemento del lenguaje y de la cultura.

Los proyectos entendidos así no son función única del diseñador responsable de la creatividad y la innovación; la interdisciplinariedad que supone la existencia de interrelaciones reales entre las disciplinas, en donde se da una verdadera reciprocidad de intercambios y enriquecimiento mutuos propone otros alcances y formas de entender el trabajo del diseñador. Las disciplinas que se relacionan o modifican, dependen unas de otras y transforman sus métodos, instrumentos, técnicas, conceptos y lenguaje.

La interdisciplina... ¿en el contenido curricular o en el método del taller?

168

Sobre la posible formación en la interdisciplinariedad, las profesoras investigadoras de la Facultad de Turismo de la Universidad Autónoma del Estado de México: Laura Peñaloza Suárez y Ana Leticia Tamayo Salcedo²⁰, hacen un aporte muy interesante que vale la pena revisar y proponen una organización de contenidos curriculares con respeto a la especificidad de cada disciplina, relacionando sólo aquello que es relacionable, teniendo en cuenta la complejidad de las disciplinas, manteniendo la coherencia de principios

²⁰ Modelo de Formación Profesional de la UAEM, Entorno del turismo - perspectivas Vol. 2. p. 212. Toluca, México.

epistemológicos o de concepción de la ciencia en las distintas disciplinas que se pretenden relacionar y asumiendo las dificultades de integración.

Cabe preguntarse si es posible brindar una alternativa al planteamiento de la formación interdisciplinar que no sea por la simple exposición de los estudiantes a variados contenidos curriculares y si puede haber trabajo coordinado y claro entre un diseñador, un matemático, un ingeniero, un sociólogo, etc. ¿Es factible una relación efectiva entre campos de conocimiento tanto o más diversos? ¿El diseño industrial puede ser la disciplina sincrética, de convergencia, que permita esta relación interdisciplinar?

Con las especificidades de la enseñanza del diseño, tradicionalmente estructurado sobre un eje central de talleres de proyectos, y ante lo planteado anteriormente sobre las competencias propias del diseñador como nodo de actividades interdisciplinarias en el proyecto, se abren posibilidades que vale la pena estudiar y concretar.

Hay aspectos que se deben privilegiar en la formación de diseñadores hacia su competencia en trabajo interdisciplinario; “todo programa de formación profesional de pregrado en diseño deberá propender por formar un profesional con la actitud y la cultura del trabajo interdisciplinario mediante las cuales pueda liderar o participar en equipos con profesionales de múltiples disciplinas. El programa debe asegurar que el diseñador tenga las competencias cognitivas, comunicativas y socio-afectivas necesarias para el ejercicio profesional, así como las capacidades para el trabajo en equipo e interdisciplinario. Esto implica que el programa deberá desarrollar en el estudiante competencias para apropiar y utilizar conocimiento con herramientas de la ciencia y tecnología y competencias para interactuar con el entorno social y el medio ambiente de manera responsable, crítica y ética”²¹.

Para involucrar de manera más directa al diseñador con los procesos interdisciplinarios, es necesario que los conocimientos especializados de cada disciplina puedan dialogar con los del diseño industrial, es necesario formar esta capacidad de trabajo interdisciplinario en los diseñadores.

²¹ Fragmentos tomados de la Resolución 3463 de diciembre 30 de 2006 del Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

Una experiencia de trabajo interdisciplinario en el Taller de Diseño

El objetivo es exponer al estudiante de diseño desde sus primeros acercamientos al proyecto a dinámicas de trabajo interdisciplinario. Teniendo en cuenta lo expuesto hasta este punto, la interdisciplina supone la organización de la ciencia hacia un fin, estableciendo interrelaciones efectivas entre diferentes campos disciplinares, relaciones que permiten intercambios en diferentes vías y procesos iterativos de aprendizaje conjunto con la intención de lograr una cooperación. De este modo, es inútil el establecimiento de un “método de diseño”, pues las disciplinas relacionadas crean dependencias mutuas, modifican y enriquecen sus metodologías, conceptos y lenguaje. De modo que no me avoco a establecer métodos de trabajo sino a la propuesta de estructura del taller en uno de los elementos de la didáctica: los “actores”²² cuyo papel tendrá consecuencias en los métodos flexibles de participación en la adquisición conjunta del conocimiento.

La intención de la formación de diseñadores industriales con competencias para el trabajo interdisciplinario, busca acercar al futuro profesional a otra dinámica de trabajo completamente opuesta a la del “diseñador estrella”. En el campo laboral orientado hacia la innovación, las autorías exclusivas se diluyen, el proyecto es el resultado de un esfuerzo conjunto y desaparecen las figuras protagónicas que muchas veces el medio del diseño trata de alentar. El diseñador efectivo en la interdisciplina abandona sus egos y se forma con una visión abarcadora, incluyente y totalizadora que nutre los procesos de configuración responsable de la cultura material.

Una definición no necesariamente estructurada de la situación problemática a resolver inicia el curso y se plantea cuidadosamente para cada uno de los niveles de formación, previendo escenarios de complejidad creciente a medida

²² Según planteamientos del Maestro Antonio Rivera Díaz quien establece los actores, los propósitos, los contenidos, los métodos, los recursos, el espacio y el tiempo como elementos de la didáctica (contenido del curso de pedagogía de la Maestría en Diseño Industrial en la UNAM, 2007)

que se avanza en los semestres y se adquieren conocimientos en los cursos transversales al curso de Taller de Diseño.

Esta complejidad creciente no es novedosa, más bien es de manera más o menos intencional la forma común de planeación de los talleres de diseño. Sin embargo, los actores y sus funciones permanecen generalmente invariables a lo largo de los diferentes talleres: un estudiante haciendo uso de su talento individual, siendo evaluado y dirigido por parte del maestro que funge como guía y que evita a toda costa influenciar las decisiones de proyecto que el estudiante toma y menos aún dar ideas propias sobre alternativas; esto lo hace en búsqueda de formar la creatividad del estudiante que es a quien le corresponde “ser el genio creador – innovador”.

Esta dinámica de trabajo forma y premia el “talento” individual²³ mediante la propuesta de escenarios donde el estudiante a través diferentes herramientas metodológicas construye respuestas objetuales a los problemas “de diseño”.

Esta dinámica establecida de trabajo debe cambiar, los actores deben variar y modificar su participación en el proceso. La dinámica actual de enfrentar proyectos y el enfoque hacia la interdisciplina abordadas en el presente documento, han sido implementadas en algunos talleres de diseño industrial –en el Departamento de Diseño de la Universidad del Valle– alcanzando resultados esperados en los proyectos mismos. Estos resultados positivos se reflejan en un alto nivel de desarrollo de las respuestas objetuales, aprendizaje de diferentes métodos de trabajo, adaptándolos y reestructurándolos desde la interacción con otras disciplinas (estableciendo interrelaciones efectivas entre diferentes campos disciplinares), enriqueciendo metodologías, conceptos y lenguaje de los estudiantes.

²³ Al respecto, mi opinión personal es que no hay forma de enseñar este talento, de modo que el paso por los talleres de diseño nunca permitirá a un estudiante ser de alguna manera más talentoso en su profesión. Esto como justificación para la formación enfocada en competencia para el trabajo interdisciplinario más que en la intención de crear “diseñadores estrellas”.

Los resultados de estos talleres de diseño se muestran más homogéneos y acertados en los trabajos de los estudiantes, al permitir una cooperación abierta y enriquecedora de los involucrados en el proceso de diseño, de modo que no se “abandona” a cada estudiante con el objetivo de observar su genio creativo, sino que se le forma en su capacidad de concretar proyectos complejos desde reflexiones profundas y sustentadas: desde el conocimiento y no desde el “talento”.

Se han establecido a manera de experimento pedagógico los siguientes actores y se ha variado su participación en la dinámica del Taller de Diseño:

EL ESTUDIANTE: cada estudiante sigue siendo el responsable del desarrollo final del proyecto, pero no estará solo en la construcción del mismo, ni es dueño de su proyecto, la autoría es colegiada y contará con todos los demás involucrados en el proceso para obtener resultados de procesos reflexivos multidisciplinares. Los estudiantes en general deben participar en los proyectos de todos los demás compañeros, para esto semanalmente se hacen sesiones de exposición de avances donde todos pueden participar, aportar, criticar, preguntar y corregir libremente como manera de construcción colectiva.

172

LOS MAESTROS: cada taller contará con la participación de varios maestros con diferentes perfiles profesionales tan variados como sea posible y necesario. El papel de los maestros deberá ser más comprometido con el proyecto, aportando desde su conocimiento disciplinar y fomentando discusiones y reflexiones que comúnmente no se darían desde otros enfoques disciplinares o no llegarían a niveles de profundidad suficientes.

Los enfoques disciplinares idealmente deben ser elegidos según los objetivos de cada curso, de modo que semestre a semestre hayan más profesiones asociadas a la dinámica del taller. A modo de ejemplo y correspondiendo al taller de

proyectos (del que nace la propuesta de este artículo) y que hace parte de los talleres de diseño industrial de la Universidad del Valle, se trata de “desarrollar capacidades en la comprobación de propuestas con componentes compositivos, funcionales y asociativos, en campos complejos de cualquier ambiente”, dada la estructura del plan general de talleres en:

OBJETIVOS: en la capacidad de identificar y resolver problemas, usar conceptos de composición, desarrollo e implementación de estrategias, generación de conceptos, desarrollo de capacidades de comunicación y síntesis, generación de métodos y comprobaciones.

COMPONENTES: compositivo, expresivo, funcional y asociativo.

CAMPOS: simples, compuestos, estructurados y complejos.

AMBIENTES: doméstico, lúdico, urbano, productivo y educativo.

Figura 1. Proyectos desarrollados bajo principios de trabajo interdisciplinario: a) sistema de barrido manual para aseo de espacios públicos; b) vehículo de transporte especializado de pasajeros, accionado por energía humana; c) elevador manual para traslado de adultos; d) sistema de transporte en posición erguida y semi-erguida para discapacitados.



a



b



c



d

Dada la limitación de los recursos para contar con todos los profesionales que podrían estar involucrados en la propuesta de método (aspecto importante para las conclusiones), el curso se impartió contando con un maestro ingeniero mecánico bajo la dinámica de trabajo propuesta y a modo de experimento. La dinámica del curso se orientó al desarrollo de los proyectos de modo interdisciplinar mediante el diálogo reflexivo entre el diseño y la ingeniería mecánica y abriendo espacios para discusiones grupales. La autoría de los proyectos a cargo de cada estudiante en realidad es compartida y se nutre de estas discusiones y reflexiones, y aún así aprovecha talentos individuales de los estudiantes. Como resultado del curso se obtuvieron prototipos funcionales de alta calidad y desarrollo desde el punto de vista del diseño y de la ingeniería. Dos de estas propuestas objetuales se encuentran en proceso de patente por parte de la Universidad del Valle.

El proceso de diseño se lleva a cabo mediante una relación y comunicación constante por parte de todos los actores del proceso (estudiante encargado del proyecto, compañeros de curso, docente diseñador, docente ingeniero y especialistas invitados), cada uno de los actores aporta un conocimiento desde su propia perspectiva, el proceso de desarrollo de las propuestas integra y transforma ese conocimiento nuevo en decisiones de diseño. El papel del diseñador en formación estaría dado por transferir ese conocimiento obtenido a través de un proceso colaborativo e interdisciplinario a una decisión respecto a la forma, función, y significado de sus productos, permitiendo transformar deseos y necesidades de usuarios determinados, en respuestas objetuales que comprenden visiones interdisciplinarias. El estudiante es un profesional encargado de la dinámica de su proyecto y no un “visionario” aislado de las perspectivas críticas de las posibles disciplinas relacionadas con sus decisiones.

En el caso del curso en cuestión, por el diálogo constante con la perspectiva de la ingeniería, el diseño se constituye en el medio mediante el cual se

conectan los deseos y necesidades del grupo de usuarios y grupos de interés con una plataforma tecnológica que permita concretar los conceptos en prototipos funcionales. El diseñador usa la interdisciplina como herramienta de transferencia de conocimientos diversos, planteando así objetivos, requerimiento y finalmente propuestas y desarrollos informados, de este modo, el diseñador pierde protagonismo frente al resultado final y posibilita desarrollos más complejos, adquiere nuevos lenguajes y conocimiento profundo de las relaciones de su trabajo con la ingeniería, en un proceso de continuo aprendizaje para todos los actores del proceso.

El fenómeno de la complejidad creciente en todos los aspectos de la vida humana, la tecnología, los problemas y estructuras sociales, la comunicación, las ciencias, el conocimiento, etc., demuestra la necesidad de métodos de enseñanza que estimulen la complementariedad en los planteamientos de diversas especialidades. En función de algunos temas, los múltiples enfoques ofrecidos por el diseño industrial –que tradicionalmente se concentra en las variables de uso– resultan insuficientes y los enfoques que pueden ofrecer otras disciplinas como la ingeniería mecánica –que se concentra en la función desde el punto de vista de la cinemática y la cinética– o la antropología –que estudia al hombre en el marco de la sociedad y la cultura– y muchos más, se tornan complementarios y permiten enfoques profundos de análisis.

Al permitir espacios de discusión argumentada desde diferentes enfoques disciplinares, se hallan maneras de estructurar métodos apropiados para el desarrollo de proyectos donde se contemplen las funciones práctica, estética, social, simbólica, productiva, etc., permitiendo enfrentar de manera acertada problemas complejos.

Conclusiones

La innovación es un proceso que requiere en el contexto actual, dinámicas de trabajo conjunto y participativo. No es correcto formar a diseñadores orientados al trabajo individual basado en su propio talento.

La realidad compleja y cambiante debe ser estudiada de manera holística, creando vínculos efectivos entre diferentes perfiles profesionales que aportarán su visión y conocimiento específico.

Los estudiantes de diseño industrial deben ser formados con una visión profesional del diseño potenciándoles en habilidades de trabajo profesional, desarrollo de proyectos y habilidades de reflexión crítica y auto aprendizaje.

Se deben buscar modelos educativos en las Universidades que faciliten la coordinación entre diferentes áreas del conocimiento creando ambientes de aprendizaje colaborativo y participativo, superando la fragmentación de la enseñanza tan perjudicial, especialmente para el diseño al identificarlo como disciplina orientada hacia el arte y el “talento”.

El taller de diseño como columna clave del aprendizaje en diseño, debe motivar el trabajo interdisciplinario, estimulando el liderazgo, la creatividad y el aprendizaje de conceptos de múltiples disciplinas. Esto permitirá una formación rica y más ajustada a las necesidades de la actual sociedad.

La interdisciplina más que la transversalidad como mecanismo de mayor flexibilidad curricular, estimula resultados óptimos en el desarrollo del proyecto y logra mayor eficacia en la labor de los docentes al permitir también para ellos un entendimiento holístico de los objetos de estudio.

Referencias bibliográficas

APOSTEL, L.; Berger, G. (1979). *Interdisciplinarietà. Problemas de la enseñanza y de la investigación en las universidades*. ANUIES.

ARTEMIS Yagou. (2005). *Rethinking design history from an evolutionary perspective*. Design journal.

BONSIEPE, Gui. (1975). *Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. Milán, Italia: Ed. Gustavo Gilli.

BUCHANAN, R.; Vogel, C. (2000). *Design in the learning organization*. Boston, M.A. The design management institute.

CHÁVEZ, Norberto. (2001). *El Oficio de Diseñar*. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gilli.

DORST, Kees. (2006). *Design problems and design paradoxes*. Cambridge M.A. MIT Press.

FINDELLI, A. (2001). *Rethinking design education for the 21st century*. Cambridge, M.A. Design issues 17.

LIPOVETSKY Gilles. (2006). *La felicidad paradójica*. Barcelona, España: Ed. Anagrama

LLOVET, Jordi. (1979). *Ideología y Metodología del Diseño*. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gilli.

MALDONADO, Tomás. (1977). *El Diseño Industrial Reconsiderado*. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gilli.

- MARGOLÍN, Víctor. (2005). *Las políticas de lo artificial*. México: Ed. Designio.
- MARTÍN Juez Fernando. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. España: Ed. Gedisa.
- NORMAN Donald A. (2004). *Diseño emocional*. Barcelona, España: Ed. Paidós.
- PEÑALOZA, L.; Tamayo, A. (2006). *Modelo de Formación Profesional de la UAEM, entorno del turismo – perspectivas*. Vol. 2. Toluca, México.
- RAIMONDA Riccini. (2001). *Innovation is a field of historical knowledge for industrial design*. Cambridge MIT Press.
- RIVERA Díaz, Luis A. (2004). *El taller de diseño como espacio para la discusión argumentativa*. Guadalajara, México. Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.
- ROM Harré. (2002). *Mil años de filosofía*. Ed. Santillana.
- SCHWARTZ Barry. (2004). *Porqué más es menos, la tiranía de la abundancia*. México: Ed. Taurus.
- TOFFLER, Alvin y Heidi. (1993). *Las Guerras del Futuro*. Barcelona: Ed. Plaza & Janés.

La imagen y el diseño visual en procesos investigativos

Dagoberto Serna Usme
Docente catedrático Universidad de Caldas
dagosu5@hotmail.com

Recibido octubre 20 de 2007

Aprobado noviembre 20 de 2007

Resumen

El Diseño Visual como actividad planificadora, con su naturaleza comunicativa y sus preceptos teóricos conceptuales, permite que el diseñador visual trascienda desde su estado pragmático a uno más analítico y cognitivo. Dicha condición provee a su vez de importantes aportes al cuerpo teórico de la disciplina, especialmente cuando acude a conceptos como el de la investigación, una actividad en la que el diseño puede desempeñar un papel importante tanto a nivel metodológico como analítico, sirviéndose para ello de su lenguaje icónico, sus métodos y sus herramientas. El presente texto se integra a los hallazgos alcanzados en el proyecto de investigación: Incidencia del diseño en el contexto regional. Objetos, mensajes y espacios anteriores a 1950.

Palabras clave: Diseño, investigación, métodos, lenguaje icónico.

Image and visual design in research processes

Abstract

Visual Design as a planning activity, with its communicative nature and its theoretical concepts, lets visual designers transcend from their pragmatic state to a more analytical and cognitive one. This condition provides important contributions to the discipline's theoretical corpus, especially regarding concepts like research, an activity in which design can play an important role both at a methodological and analytical level, using its iconic language, methods and tools for said purpose. This paper integrates the findings of the research project: "Incidence of design in the regional context. Objects, messages and areas before 1950".

Key words: design, research, methods, iconic language.

Si bien el Diseño Visual se ha planteado como una actividad proyectiva, planificadora, estratégica, enfocada hacia unos objetivos esencialmente comunicativos, centrada en la producción de códigos de articulación de lenguajes icónicos, para lo cual se sirve de dispositivos y soportes fijos, móviles, ambientales y digitales, se debe tener presente que para tales efectos esta actividad acude al concepto de pluridisciplinariedad, nutriéndose constantemente de los importantes aportes que le hacen otras áreas del conocimiento. En este sentido, a lo largo del proceso de consolidación del Diseño Visual, en la delimitación de sus alcances profesionales, en la definición de su naturaleza comunicativa, los preceptos teóricos y conceptuales han jugado un papel preponderante.

Es precisamente dicha característica, la que obliga al diseñador visual a trascender de su estado puramente pragmático, a uno más analítico y cognitivo;

en el que además de explotar las importantes habilidades técnicas, de manejo de herramientas o de producción mecánica, también explore a profundidad el pensamiento, la capacidad de abstracción y de análisis.

Esos fundamentos los ofrece en gran medida todo el gran bagaje de conocimientos, teorías y métodos que estudiosos del diseño como Lorenzo Vilches, Justo Villafañe, Norberto Mingues, entre otros, han legado. Sin embargo, es importante resaltar que ese saber aportado por las teorías, puede ser enriquecido a través de la misma actividad del diseñador desde su experiencia profesional. Para que eso suceda, una de las mejores herramientas a las que se puede acudir es la investigación, un concepto que pocos diseñadores visuales ven como opción para hacer importantes aportes a ese caudal de conocimiento, que en la actualidad ayuda a perfilar el corpus teórico de la disciplina.

Con base en lo anterior, se ha estructurado la presente propuesta; con ella se quiere demostrar la importancia del componente investigativo, considerando el resultado de la reflexión como un producto válido de diseño; una opción de crecimiento cognitivo mediante la cual se llega a demostrar que el abordaje del diseño, de sus métodos, sus herramientas, su lenguaje se constituyen en escenarios para la investigación. No se debe olvidar que al diseño pertenece, como lo plantea Joan Costa:

“La planificación de actividades y la logística de tal proceso; la estructuración de un organismo o de una organización; un programa de actividades, de gestiones y su operatoria; el conjunto de métodos instrumentales que se van a desarrollar en el tiempo. Es decir, el diseño debe superar su función interna de ingeniería de elaboración, formalización de mensajes o productos, su función estrictamente formal y funcional que hasta ahora ha sido tradicional y debe abrir su campo de observación y de acción hacia nuevas superficies cognoscitivas que brinden nuevas posibilidades de exploración innovadora y de contribución al contexto cultural”.

Se propone entonces, para Diseño Visual, recurrir al uso del lenguaje icónico como fundamento comunicativo indispensable dentro de procesos de investigación, en los cuales la imagen sea asumida como un código por

excelencia, para la demostración de experiencias y fenómenos constitutivos de los procesos de comunicación visual en diferentes geografías.

La imagen en la investigación

No siempre para explicar los fenómenos comunicativos será necesario recurrir a las categorías lingüísticas tradicionales; menos hoy, cuando las imágenes han ocupado cada una de las estructuras que soportan la cotidianidad de las personas, en aspectos como la información, la política, el deporte, la diversión, el entretenimiento, entre otros. Las imágenes, de forma paralela a otras manifestaciones, han dado cuenta del pensamiento, el sentimiento y el conocimiento; han estado íntimamente ligadas con las expresiones más valoradas de la producción humana, entre ellas el arte, a través del cual se ha ilustrado a cabalidad el carácter del contexto social en el cual se gestaron, y del cual se hicieron absolutamente dependientes; es decir, todo lo que se representa a través suyo tiene su origen en la realidad, en la forma en que el sujeto la refleja en su conciencia, en la interacción, la retroalimentación y el intercambio de éste con el medio que lo rodea.

En cualquiera de sus manifestaciones (tipologías fija, móvil, ambiental o digital), la imagen se presenta como la cristalización de una porción de la realidad o del universo perceptivo; crea una relación sujeto-realidad-imagen desde unos niveles de iconicidad (Villafañe, 1996), esto es el grado de semejanza entre la imagen y la realidad, de allí que definen sus niveles de abstracción, comunicando a partir de sus elementos connotativos y denotativos. Los elementos denotativos, hacen referencia a los códigos visuales que se perciben en una representación de la realidad; los connotativos, son entendidos como mediadores de la lectura signica o ideológica de tales códigos.

Postulados como los señalados, sirven de base para sustentar la presente propuesta: recurrir al uso de la imagen como un lenguaje descriptivo que logre explicitar los códigos y referencias contenidos en las producciones visuales elaboradas a lo largo del tiempo por una comunidad específica, deben acompañarse con descripciones verbales que den cuenta del acontecimiento al cual hacen referencia, ya que dichos acontecimientos superan la descripción lingüística e icónica, deben presentarse en conjunción para contribuir adecuadamente a los procesos de recolección y tabulación de información. De este modo se supera, en los proyectos de investigación, el uso de la imagen como un elemento netamente descriptivo, o como una elemental y estática práctica instrumental, para convertirse en un aspecto que permite documentar adecuadamente un hecho.

Para lograr esto, se deben sopesar las características que definen al concepto de signo visual y la manera en que contribuye en la conformación de procesos comunicativos contextuales, los cuales integran el objeto de estudio de ciertas investigaciones, en el presente caso, el proyecto Incidencia del diseño en el contexto regional. Objetos, mensajes y espacios anteriores a 1950, a través del cual se indagó sobre las relaciones de diseño que se instauraron desde mediados del siglo XIX hasta 1950. Las características que definieron al diseño en el contexto inmediato, sirvieron de base para analizar los procesos de diseño o fabricación vernáculos, los objetos, los mensajes y los espacios en la región caldense. El resultado final de la investigación se sintetizó en cinco artículos, el presente texto, el cual se aúna a cuatro que ya han sido publicados¹.

Es bien sabido, por parte de la comunidad interesada en los alcances comunicativos de las imágenes, que el signo visual con todas sus propiedades brinda posibilidades comunicativas que, generalmente, la palabra no ofrece. De

¹ Mensajes en los ambientes y en los objetos en el contexto regional, Walter Castañeda Marulanda; Procedimientos de fabricación de objetos, mensajes y ambientes, en el contexto caldense durante los primeros años del siglo XX y Diseño de ambientes en el contexto regional entre 1913 y 1950, William Ospina Toro; Diseño de objetos en la colonización de Caldas, Gustavo Villa. Publicados en la Revista Kepes, Número 3. Enero-Diciembre 2007.

allí que se recurra a modelos como la iconografía, la iconología, la hermenéutica, los principios generales de teoría de la imagen u otros modelos, mediante los cuales se busca abordar de forma descriptiva la estructura icónica, ayudando a comprender su sintaxis y los códigos convencionalizados que los individuos integran en sus formas; dichos modelos no sólo amplían las opciones de análisis, sino también, esclarecen el sentido de ciertos detalles para los cuales difícilmente se encontrarían vocablos que aclararan plenamente su sentido (Barthes. 1964).

Un objetivo como éste se puede lograr de manera exitosa si se recurre a técnicas de representación como la fotografía y la ilustración realista; procedimientos que han sido modelo de herramienta en las investigaciones documentadas con imágenes y que, en el desarrollo de la investigación Incidencia del diseño en el contexto regional. Objetos mensajes y espacios anteriores a 1950, fungieron como alternativas idóneas en la recolección de información visual. Cabe a notar que en el ámbito de la actividad proyectual estas técnicas deben ser producto de un proceso de diseño reflexivo y sistemático, fundado en los conceptos básicos, las teorías y las funciones comunicativas de la imagen, para lograr objetividad en el proceso investigativo.

En este orden de ideas y en concordancia con los planeamientos de autores como Garavaglia y Menna, las imágenes se presentan como:

184

“...mecanismos cognitivos de síntesis visual que representan tipos de construcción de signos no verbales. Es así que nuestro posible aporte, desde nuestro hacer antropológico, es lograr una antropología visual con un discurso gráfico particular: el desarrollo de los sistemas descriptivos como códigos artificiales, entendiendo que si bien el lenguaje verbal es el artificio semiótico más potente que el hombre conoce, existen otros artificios capaces de abarcar porciones del espacio semántico general que la lengua hablada no siempre consigue tocar” (Garavaglia y Menna 1998).

Dichos artificios son las estructuras icónicas, las imágenes, definidas como representaciones de la realidad sensorial que traducen y transcriben sus propiedades, sirviéndose para ello de una extensísima variedad de medios y

recursos plásticos. Las representaciones icónicas estarán generalmente afectadas por la experiencia perceptiva y la ulterior visión individual de quien asume la tarea de producir una imagen, en palabras de Berger (1978) “modo de ver”, es decir, que independientemente del nivel de iconicidad que posea una imagen siempre estará atada a los aspectos fisiológicos, cognitivos y afectivos propios de cada persona.

De este modo, un productor de códigos visuales o un comunicador visual, debe tener muy claro qué es lo que desea comunicar y cómo lo va a comunicar. Ese “qué” depende básicamente de la unidad de referencia, o sea del contenido que se busca comunicar. En el caso del proyecto Incidencia del diseño en el contexto regional. Objetos mensajes y espacios anteriores a 1950, por ejemplo, se definió que los recursos visuales a los cuales se acudiría para la recolección de los diversos datos, serían la fotografía y la ilustración; dos elementos de representación icónica que presentan valores muy importantes y características muy útiles para el objetivo comunicativo; la primera por su capacidad de inmediatez, de representar con altos niveles de iconicidad; la segunda, por la posibilidad que brinda al investigador de tener un acercamiento mucho más estrecho con el objeto gracias a su capacidad de síntesis, aclaración y definición. Fotografía e ilustración facilitan el proceso de análisis de los datos referidos a objetos, mensajes y espacios.

Es necesario revisar las características semánticas de la imagen como elemento fundamental que significa, expresa, informa y comunica; que debe ser abordada desde su valor epistémico, estético, histórico y de reconocimiento. La imagen, además de manifestarse dentro de la actividad expresiva, también aporta a la actividad intelectual, lo que la convierte en un instrumento ideal para el estudio de procesos sociales, pues se constituye en clara evidencia de una de las funciones más complejas del intelecto humano, esto es, la capacidad de abstracción en tanto que elemento formal y elemento conceptual.

Las imágenes comunican acerca de las situaciones y los fenómenos que una vez sucedieron, sobre los modos de pensar de las sociedades, lo que las convierte en evidencias, registros de importantísimo valor para la investigación de fenómenos sociales y estéticos. Son entonces, las imágenes, el resultado de una serie extensa de interacciones perceptivas, expresivas, comunicativas inherentes al proceder humano, que lo han acompañado a lo largo de su devenir, lo que las eleva a la categoría de documentos históricos útiles en la investigación.

En consecuencia, el investigador debe analizar las relaciones que tendrán las imágenes construidas alrededor de un fenómeno con la cultura o el contexto que lo rodea y, especialmente, debe estudiar a fondo los códigos socioculturales en los cuales se generan y los que de ellas se puedan llegar a producir.

En ese análisis puede ayudar, inicialmente, el estudio de la iconografía, entendida como la interpretación de los mensajes que toda imagen conlleva y que permite el acceso detallado a los conceptos de la forma y la imagen como sistema comunicativo; en segunda instancia, la iconología, entendida como la vinculación de la imagen con su contexto dentro de la historia social. De igual manera, se deben considerar los procesos perceptivos de la visión humana, ya que “es la vista la que establece nuestro lugar en el mundo circundante”².

186

Hablar de contexto y de cultura, implica inevitablemente hablar de sociedad. Las imágenes entran a formar parte importante de ese sistema, convirtiéndose en un elemento vinculado necesariamente a la dinámica interna sociocultural de cada comunidad. Las imágenes permiten hacernos una idea palpable de lo que fue el pasado, dan testimonio de lo que sucedía con la cultura, el conocimiento, la religión. Son “testigos mudos” que comunican su propio mensaje.

² BERGER, J. 2004.

“Pinturas, estatuas, estampas, etc., permiten a la posteridad compartir las experiencias y los conocimientos no verbales de las culturas del pasado. Nos hacen comprender cuántas cosas habríamos podido conocer, si nos las hubiéramos tomado más en serio”³.

Sin embargo, entre líneas, se puede leer al interior de estos modelos de realidad otra cantidad de códigos que en la mayoría de los casos ni sus mismos productores planearon colocarlos allí. Este aspecto hace mucho más delicado y complejo el estudio y la interpretación de esos códigos icónicos, ya que al ser latentes, lo que arrojan puede convertirse en mensajes que el productor no pretendió dar a conocer, pero que de algún modo hablan de situaciones sociales que tuvieron lugar en el momento de la generación de la imagen.

Algunas obras de arte clásicas pueden considerarse como elementos que ilustran plenamente lo hasta ahora argumentado. Ellas expresan mediante su caracterización representativa directa, atuendos, actitudes y cotidianidades enmarcadas en un tiempo preciso, sin embargo superan la indicación directa de la representación para llegar a adquirir niveles simbólicos, esto es, signos y significados pleróricos de evidencias culturales, sociales e incluso ideológicas que a “primera vista” no se muestran al espectador. Este nivel simbólico es el que capta la atención de los estudios formales, iconográficos e iconológicos a los que se hace referencia.

Del mismo modo, una fotografía o una ilustración vinculada a procesos de investigación, deberían cumplir con ciertos niveles de referencialidad, ello con el fin de no albergar connotaciones que amplíen el significado que en un principio se planteó para tales imágenes. Por tanto, si su productor tiene por objetivo documentar una situación concreta, las imágenes que logre deberán

³ BURKE. P. 2005, p. 16.

estar inscritas en un criterio de referencialidad alta, construido a partir de la sintaxis básica de la imagen, en donde cada uno de sus elementos estén absolutamente controlados y no se caiga en la no muy favorable situación de viciar el mensaje con elementos plásticos que le den otras significaciones contrarias a la intención investigativa.

La situación es compleja, especialmente si se tiene en cuenta la naturaleza polisémica de las imágenes. La polisemia es un aspecto connatural a las estructuras icónicas, ya que tanto contexto y espectador, hacen particular la situación de apreciación de la imagen, así circunstancias psicosociales influyen en la lectura y posterior interpretación de un mensaje visual.

Para minimizar esta condición, existen recursos de índole icónico tales como las funciones pragmáticas de la imagen, las cuales permiten establecer usos específicos sobre la representación, de acuerdo a los niveles de abstracción formal que contienen. Estas funciones son: reconocimiento, información, artística y descripción, que se logran a partir de la configuración inicial que hace el artífice en concordancia con los objetivos comunicacionales de la imagen frente a los resultados de investigación esperados.

En conclusión, el proceso de adquisición y formalización de imágenes dentro de un proceso de investigación, debe responder a un modelo metodológico claro, a un instrumento puntual de recolección de datos y a una estrategia de tabulación objetiva, en la cual la imagen permita un abordaje similar al de las evidencias factuales.

La fotografía y la ilustración en procesos investigativos

Capturar una porción de la realidad mediante la acción de la luz en fragmentos de segundos, plasmar hechos en papel, inmortalizándolos, o visualizarlos

en una pantalla gracias a medios magnéticos, es el procedimiento que aquí se considera Fotografía. Una técnica de representación icónica que desde su aparición en el siglo XIX, y en su uso más popularizado, ha contribuido al registro de diferentes actividades inherentes al devenir cultural de los pueblos, alcanzando niveles de documento histórico.

Es innegable que dentro de los medios modernos de comunicación masiva en los que hay un alto predominio del lenguaje visual, incluso muy por encima del lenguaje verbal, la fotografía se impone como un intenso fenómeno que se caracteriza cada vez más por ejercer una gran influencia en la *psiquis* humana, a tal punto que casi todo lo que nos rodea, lo que sabemos, lo que creemos, lo que pensamos y lo que deseamos, está determinado por las imposiciones de la imagen fotográfica, la cual ha logrado ligarse tan estrechamente a nuestras vidas que ya llega incluso a pasar inadvertida.

Una condición que se busca en los procesos de recolección de información visual, tendientes a ser integrados en resultados de investigación, es la objetividad; si bien a lo largo del tiempo esta característica fue asumida por diversos procedimientos como el dibujo, las fotografías y los dispositivos digitales, es innegable que la fotografía es uno de los métodos de representación que mayor nivel de fidelidad guarda con la realidad, de modo que, en el proyecto en mención, fue asumida como una herramienta documental, gracias a la cual se registraron diversos detalles con gran precisión, lo que garantizó, en lapsos relativamente cortos, altos niveles de objetividad y de neutralidad, aspectos concordantes con los objetivos del proyecto.

Aún reconociendo estas bondades, se hace imperativo considerar aquí la relación del fotógrafo con el dispositivo y, por ende con la técnica fotográfica, con el entorno que lo rodea, con el objeto y con su mismo pensamiento para construir la imagen. Es decir, el fotógrafo con su cámara selecciona una muy

pequeña porción de esa realidad que quiere registrar, nunca la realidad completa, lo que implica que desde ese mismo momento ya empieza a presentarse el fenómeno de la manipulación; por otro lado, el objeto o la situación a registrar también pueden sufrir cualquier tipo de alteración que el fotógrafo le quiera dar: luz natural o artificial, movimiento, ubicación en el espacio, perspectiva, tamaño, etc., lo que acentúa mucho más tal situación. Además no podemos olvidar los intereses y las circunstancias que rodean al fotógrafo en el momento de cada toma.

La importancia de tales consideraciones radica en reflexionar sobre cómo podemos medir el nivel de objetividad que ofrece el producto representativo y polisémico de este proceso, en el que inevitablemente se presenta cualquier tipo de manipulación, que por mínima que sea tiende a alterar las características de objetividad que alberga la fotografía. A pesar de todo, la fotografía sigue teniendo un alto valor documental como representación, pero tiene también muchos otros valores que van más allá de simplemente dar testimonio histórico de un suceso, pues también ayuda a interpretar el devenir cultural, político e histórico de una sociedad, y eso la convierte en una herramienta indiscutiblemente útil en un proceso investigativo.

Sin embargo, recurrir a la fotografía exige al investigador tradicional el desarrollo de unas ciertas destrezas en la técnica relacionadas con aspectos que van desde el manejo del dispositivo básico (cámara fotográfica) hasta el dominio de conceptos y elementos del lenguaje visual tales como la composición, el encuadre, el cromatismo, la iluminación, entre otros; esto hace que un alto porcentaje de proyectos investigativos, cualquiera sea el método al que pertenezcan (cualitativos o cuantitativos), sean soportados preferiblemente en documentos de texto, relegando a las imágenes fotográficas y demás medios audiovisuales a cumplir una función netamente ilustrativa, no de texto documental o analítico.

A este respecto, se debe entender que el investigador al involucrarse en procesos en los cuales se requiera de la fotografía como instrumento de captura objetivo, debe estar atento a las situaciones cambiantes y particulares que implica el trabajo de campo, en el cual no siempre se cuentan con las condiciones idóneas para lograr un registro adecuado; de allí, que la presteza del investigador en el manejo de la técnica le permita buscar e improvisar recursos a través de los cuales obtener un documento visual cercano a los objetivos que rigen el sentido de la investigación. De acuerdo a lo anterior, no es posible sistematizar en un cuerpo de instrucciones específico, la forma en la cual el investigador, al utilizar la fotografía como instrumento de registro, deba proceder; de modo que, si bien es necesario conocer las reglas generales de la fotografía, cada objeto de estudio in situ, requerirá adecuaciones y abordajes diferentes para lograr documentarlo fielmente.

Así por ejemplo, no es lo mismo, y resulta más fácil, hacer una fotografía de un objeto antiguo en un estudio fotográfico donde se cuenta con un absoluto control de todas las condiciones: adecuada distribución de luces, ubicación del objeto en distintos ángulos, entre otros, que hacerlo en las condiciones naturales que presenta un objeto cuando se encuentra en el gabinete del coleccionista, en el cual se evidencian dificultades espaciales, lumínicas, eléctricas, higiénicas, imposibilidad de desplazarlo, etc.

Para ilustrar lo anterior, no es exagerado pensar en un escenario atiborrado, desde el piso hasta el techo, de objetos históricamente valiosos, tan antiguos y frágiles que sólo tocarlos implica un alto riesgo de avería; conexiones eléctricas antiguas y deficientes sumadas a paredes de tapia, pisos o estructuras de madera y guadua. Esto sin mencionar otras situaciones de tipo cultural como las que se dan cuando el dueño de casa no permite que sus objetos sean manipulados por el valor sentimental que tienen. Con situaciones como éstas, toda la parafernalia fotográfica a la que el investigador está acostumbrado en espacios controlados,

se reduce obligatoriamente a su mínima expresión y todos los conocimientos teóricos de aplicación técnica pueden llegar a replantearse, hasta adaptarse a las condiciones que se encuentran en cada situación; en síntesis, la fotografía documental se hace experimentando.

Ahora bien, los adelantos tecnológicos en cuanto a la técnica fotográfica como exposición, almacenamiento digital y visualización inmediata, han facilitado los procedimientos posteriores a la captura de las imágenes; no obstante, éstos no han minimizado los obstáculos que se presentan al investigador, más bien han contribuido, directamente, a cualificar el trabajo con el objeto dentro de una situación natural, es decir, en la medida en que se reduce el tiempo de postproducción de las imágenes, se aumenta el tiempo de campo del investigador en lo que respecta al ejercicio de recolección de información.

En este sentido, son muchas las dificultades que enfrenta el investigador no sólo por el dispositivo técnico, sino por las condiciones de conservación, almacenamiento, datación de los objetos, ya que muchos de estos se encuentran en colecciones privadas alejadas de procedimientos rigurosos para su correcta conservación; de otro lado, las colecciones públicas, en gran medida, no obedecen a los requerimientos sugeridos para la preservación y exposición de muebles e inmuebles patrimoniales. Por tanto, entre las responsabilidades del fotógrafo investigador, se encuentran la de contribuir con la protección de dichos objetos.

Al lado de la fotografía, la ilustración se presenta como otra importante herramienta en un proceso de recolección de datos. Esto gracias a que, por ejemplo, el dibujo permite desarrollar configuraciones esquemáticas, planos geométricos, cortes ideales, infografías, restauraciones, etc., que hacen un enorme aporte, especialmente a la hora de hacer precisiones sobre aquello que generalmente no se percibe a simple vista: estructuras internas, funcionamiento,

materiales de construcción, texturas, detalles, etc. En cierto modo esto puede presentarse incluso como una ventaja sobre la fotografía, la cual se supone no debe alterar la realidad que registra y que se muestra siempre literal.

Es de aclarar, que si bien la ilustración recurre al uso de procedimientos instrumentales artísticos (acuarelas, óleos, tintas, manipulación digital, entre otros), su objetivo se aleja de la expresividad artística y de sus connotaciones subjetivas, por tanto, los procesos de documentación mediante técnicas de ilustración buscan convertirse en elementos visuales con alta carga de discriminación icónica. En este sentido, ilustrar determinado objeto o espacio para esbozar su totalidad o alguna de sus partes es la mejor oportunidad para analizarlo; tal ejercicio obliga al investigador a tomarse un tiempo para observar detalle a detalle las características del elemento y precisar así la información.

En el extenso escenario que constituye la actividad profesional de la ilustración, las ilustraciones técnicas han tenido su propio carácter evolutivo al lado de los estudios industriales y los procesos de diseño de producción objetual, donde los ilustradores se especializan en dibujo técnico, cortes transversales de elementos o trabajo de detalle a mano alzada. El mayor apogeo que ha tenido este tipo de trabajo se puede observar en catálogos y manuales de uso de máquinas y electrodomésticos, en donde el objeto aparece de una forma muy clara, con una gran cantidad de datos de tipo técnico tales como partes, medidas, materiales, conexiones, modo de empleo, precauciones, etc., sin recurrir necesariamente a altos niveles de iconicidad. En el caso específico de la investigación *Incidencia del diseño en el contexto regional*. Objetos, mensajes y espacios anteriores a 1950, se utilizó este modelo ilustrativo, ya que con él se discriminan características estructurales del objeto, obviando rasgos plásticos contrarios a los objetivos del proyecto.

La utilización de fotografía e ilustración como procedimientos de recolección de datos, obliga a una planificación y discriminación de funciones para el equipo de trabajo, las cuales son establecidas con antelación y determinadas claramente en relación a los objetivos y al modelo investigativo elegido. De allí que deban pertenecer todas a un mismo estilo y estructuración visual, de modo que alcancen altos niveles de objetividad, claridad y concreción.

Finalmente, la cualificación que hace la ilustración respecto de objetos e imágenes con deficiencias en su conservación, puede establecerse en el sentido de su utilidad para completar partes faltantes, describir el funcionamiento mecánico y restaurar rasgos que han sido deteriorados por diversos factores. La ilustración infográfica atendiendo a la visualización objetiva, respeta tanto la naturaleza del objeto, su funcionamiento y colocación en el entorno, aspectos relevantes en proyectos de investigación en los cuales el componente histórico se constituye en su principal óbice. Por su parte la fotografía se torna en un instrumento de suma importancia al momento de tomar distancia con un objeto que ha sido preservado por algunas décadas, el cual es imposible manipular de manera directa para hacer su descripción precisa; de allí que fotografía e ilustración aparecen como procedimientos ideales, complementarios en la recolección de información visual documental.

Conclusiones

Después de la experiencia que se tuvo dentro de un proyecto investigativo como éste, se demuestran dos aspectos. Por un lado, se demuestra que la acción del diseñador visual dentro de este tipo de procesos es absolutamente enriquecedora tanto para el proyecto como para el diseñador mismo en cuanto a aspectos técnicos, logísticos planificadores y, muy especialmente, en aspectos relacionados con la producción cognitiva que es en últimas la que encierra un mayor nivel de importancia, por cuanto es ésta la que va a aportar enormemente

a ese proceso evolutivo que están experimentando actualmente el diseño y el conocimiento en general. Y finalmente, se demuestra que la imagen trasciende su función ilustrativa e instrumental convirtiéndose en un eficaz lenguaje que logra estructurar los códigos comunicativos de los fenómenos observados para lanzar unos resultados que aportan enormemente a la elaboración de nuevas teorías cognitivas.

Bibliografía

BARTHES, Roland. (1985). *El grano de la voz*. Segunda edición. México: Editorial Siglo XXI.

BERGER. (2004). *Modos de ver*.

BURKE, Peter. (2001). *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica.

ECO, Umberto. (1992). *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen.

GARAVAGLIA Magdalena V.; MENNA Rosana B. *Sobre el uso de imágenes gráficas en la investigación antropológica. Un acercamiento a la Antropología Visual*. Congreso virtual 1998. <http://www.naya.org.ar/congreso/ponencia1-19.htm>

MARTÍN Nieto, Eva. *El valor de la fotografía. Antropología e imagen*. Universidad Autónoma de Madrid. http://www.ugr.es/~pwlac/G21_04Eva_Martin_Nieto.html

MATA Rosas, Francisco. *Fotografía documental paradoja de la realidad*. <http://zonezero.com/magazine/articles/mata/matatextsp.html>

PÁRAMO, Pablo; OTÁLVARO, Gabriel. *Investigación Alternativa: Por una distinción entre posturas epistemológicas y no entre métodos*. Universidad Pedagógica Nacional (Colombia). <http://www.csociales.uchile.cl/publicaciones/moebio/25/paramo.htm>

ROCA, Lourdes. *La Imagen como Fuente: una Construcción de la Investigación Social*. <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n37/lroca.html>

VILLAFANE, J.; MINGUES, L. *Principios de Teoría General de la Imagen*. España: Ed. Pirámide.

Valoración de algunos instrumentos para evaluar la satisfacción del usuario en el contexto Web

Juliana Restrepo Jaramillo
Diseñadora Gráfica
Especialista en Diseño Estratégico e Innovación
Grupo de Investigación en Diseño Gráfico/Línea de investigación en Interfaces Gráficas
Universidad Pontificia Bolivariana
Medellín, Colombia
juliana.restrepo@upb.edu.co

Recibido octubre 20 de 2007
Aprobado noviembre 15 de 2007

Palabras clave: satisfacción, usabilidad, evaluación de sitios Web.

Resumen

Este artículo presenta un comparativo entre algunos tipos de evaluación de satisfacción y su pertinencia en la evaluación de sitios Web. Para ello, se ha rastreado la mayor cantidad posible de pruebas de este tipo disponibles en Internet. La información disponible sobre cada una de ellas se ha recolectado y analizado por separado. Para verificar la validez de estas pruebas en la evaluación de sitios Web, se ha llevado a cabo una revisión del significado y dimensiones del término satisfacción en este contexto y se han comparado con los cuestionarios de las pruebas encontradas. Se ha determinado que las pruebas existentes solo miden parcialmente dimensiones de satisfacción como la experiencia de navegación, los resultados cognitivos, el placer, la privacidad, la seguridad, la apariencia visual, los aspectos técnicos y la navegación, pero no indagan sobre la credibilidad, la imparcialidad o la calidad del contenido o la información. Se concluye que es necesario revisar los instrumentos existentes de este tipo, o desarrollar nuevos instrumentos que tengan en cuenta las particularidades de los sitios Web.

Evaluation of some instruments for the evaluation of customer satisfaction on the Web

Abstract

This article presents a comparative assessment between some types of satisfaction grading and their relevance in evaluating Web sites. For said purpose, the highest possible amount of tests available has been traced on the Internet. Available information on each test has been collected and analyzed separately. In order to verify the validity of these tests in the evaluation of Web sites, a review of the meaning and dimensions of the term "satisfaction" in this context was carried out. It was compared to the questionnaires of the evidence found. It has been determined that the tests only partially measure dimensions of satisfaction, such as the browsing experience, cognitive performance, pleasure, privacy, security, visual appearance, technical aspects and navigation, but they do not inquire about the credibility, fairness or quality of the content or information. The article concludes that it is necessary to review the existing evaluating instruments, or develop new tools that take into account the particularities of Web sites.

Key words: satisfaction, usability, Web site evaluation.

Introducción

Planteamiento del problema

La evaluación de usabilidad de los sitios Web es una idea muy comentada en las páginas dedicadas al diseño de interfaces y una práctica común en el desarrollo de software.

En Colombia existe un creciente interés por el tema entre desarrolladores, académicos y dueños de sitios Web. Este interés puede verse reflejado en el nacimiento de una comunidad local comprometida con el estudio de la usabilidad¹ y en las iniciativas para la fundación de laboratorios académicos y comerciales para la evaluación de sitios Web².

Estas iniciativas implican el rastreo de fundamentos conceptuales, que ilustren y valoren las experiencias existentes en otros países y que permitan realizar evaluaciones formales de usabilidad en nuestro contexto.

Este artículo comenta una experiencia de investigación que tiene como propósito la construcción de un marco de referencia para el desarrollo de pruebas de evaluación de satisfacción para aplicaciones Web en Colombia.

Para el desarrollo de este proyecto, se revisó algo de la literatura disponible en Internet sobre evaluaciones de usabilidad. Esta búsqueda arrojó cuatro inventarios académicos que cumplían con el rigor de investigación. A partir de allí, cada una de las evaluaciones de satisfacción encontradas fue rastreada de manera independiente para recopilar la mayor cantidad de información disponible.

Una vez revisada esta literatura, se procedió a indagar sobre la definición del término satisfacción y las dimensiones que lo constituyen. A partir de este rastreo se encontraron dos estudios que determinaban los factores que influyen en la satisfacción de los usuarios en la red y las diferencias en el valor que dan los usuarios a estos aspectos, teniendo en cuenta el objetivo del sitio.

Finalmente, se ejecutó una comparación entre los cuestionarios de las pruebas halladas y las dimensiones de satisfacción. Se concluyó que las evaluaciones

¹ Para más información ver: <http://usarte.ning.com/> AIPO Colombia.

² Universidad del Quindío, Facultad de Sistemas. Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Facultad de Diseño gráfico.

existentes han sido diseñadas para evaluación de software, por lo que solo miden parcialmente dimensiones de la satisfacción como la experiencia de navegación, resultados cognitivos, placer, privacidad, seguridad, apariencia visual, aspectos técnicos y navegación, y no indagan sobre la credibilidad, imparcialidad o calidad del contenido o la información.

Revisión de la literatura

¿Qué significa satisfacción?

La satisfacción es frecuentemente comprendida como una “actitud afectiva” que “influye en el comportamiento del usuario y su valoración del producto y por lo tanto, condiciona la fidelidad del usuario” (HASSAN, 2006).

Para Hassan la satisfacción estaría comprendida por variables como la usabilidad, la accesibilidad, la funcionalidad, *findability* o facilidad de ubicación³, la utilidad, la estética y la credibilidad. Es curioso que Hassan incluya la usabilidad como elemento de la satisfacción, mientras que la norma ISO 9142 incluye la satisfacción como dimensión de la usabilidad.

200

En gran cantidad de casos pareciera que el término satisfacción es equivalente al de usabilidad percibida.

Para ISO 9241-11 la satisfacción es comprendida como aquella que “evalúa el confort o la comodidad y la aceptabilidad del trabajo del sistema para sus usuarios u otras personas afectadas por su uso”.

Por otro lado, Zhang y Von Dran reconocen dentro del término dos tipos de factores que pueden influir en la satisfacción de los usuarios. Algunos

³ Nota del autor: No se encuentra una palabra en español que pueda sustituir el término “findability” del inglés. Su homólogo más cercano sería facilidad de ubicación.

considerados “higiénicos”, es decir que no producen satisfacción por sí mismos, pero que en su ausencia son causantes de frustración o desmotivación, y otros considerados motivadores, pues están asociados a características que los usuarios perciben y que provocan una intención de uso (ZHANG & VON DRAN, 2000).

Estas investigadoras identifican de manera experimental 44 dimensiones que podrían estar asociadas a este concepto. Estas dimensiones fueron aportadas por 76 sujetos encuestados entre los que se encontraban estudiantes de pregrado, maestría y doctorado. Estas 44 dimensiones se agruparon en las siguientes categorías: *Surfing Activity*⁴ o experiencia interactiva, resultados cognitivos, placer, privacidad y seguridad, control por parte del usuario, apariencia visual, aspectos técnicos, navegación, organización del contenido, credibilidad, imparcialidad, contenido e información. Este documento se tomó como referencia para la evaluación de las pruebas de satisfacción.

¿Qué es una evaluación de satisfacción?

Se denomina evaluación de satisfacción al proceso mediante el cual se aplican uno o más instrumentos de indagación a un grupo de usuarios específicos, con el objetivo de determinar la usabilidad percibida de una interfaz. El tipo de instrumento de indagación más usado para determinar la satisfacción, son los cuestionarios basados en escalas tipo *Likert* o de Diferencial Semántico, aunque también pueden usarse entrevistas o grupos de discusión dirigidos.

Los cuestionarios de satisfacción constituyen uno de los tipos de prueba de evaluación de usabilidad mencionada en los inventarios académicos. Según

⁴ Nota del autor: No se encuentra una traducción literal de esta expresión. Aunque podríamos tratar de traducirla como “navegación como actividad”. En contexto parece referirse a la calidad de la experiencia interactiva.

Maguire, este tipo de prueba permite determinar la usabilidad, eficiencia percibida, afecto, control, facilidad de aprendizaje y utilidad (MAGUIRE, 2001).

Es importante aclarar que los cuestionarios de satisfacción no miden los valores “absolutos” u “objetivos” de estas dimensiones, sino la percepción que los usuarios tienen de ellas en relación con un producto o prototipo con el que han interactuado. Así por ejemplo, la facilidad de aprendizaje puede ser evaluada a través de las opiniones emitidas por el usuario en un cuestionario, que da cuenta de su experiencia con el sistema y de lo que cree que ha logrado interiorizar del mismo, mientras que otros tipos de prueba podrían motivar al usuario a dar cuenta de lo aprendido, para luego comparar estos resultados con los objetivos del sistema. Así podría determinarse una medida “objetiva” de la facilidad de aprendizaje.

Aunque a primera vista pareciera que es mejor un tipo de medida “objetivo”, es posible que la valoración subjetiva, proveniente de las emociones de los usuarios, influya de manera más directa sobre efectos deseados como la fidelidad a la marca, la decisión de compra y la frecuencia de uso (ZHANG & NA, 2005).

¿Cuáles fueron los cuestionarios de satisfacción evaluados?

Para el desarrollo de esta investigación se revisó una gran cantidad de páginas Web, en busca de inventarios académicos que detallaran tipos de evaluación de usabilidad en general para luego identificar en ellos las pruebas de satisfacción propiamente dichas.

Se hallaron cuatro inventarios rigurosos: *Methods to support human-centred design* de Martin Maguire (MAGUIRE, 2006), “La Interacción Persona Ordenador”

de Jesús Lorés (LORÉS, SENDÍN & AGOST, 2006), “Usage and Usability Assessment: Library Practices and Concerns” de Denise Troll Covey (TROLL, 2002) y la tesis doctoral “Metodología de medición y evaluación de la usabilidad en sitios Web educativos” de Maria Helena Alva Obeso (ALVA, 2005). Este último estudio presenta un recuento de la totalidad de los tipos de evaluación de satisfacción encontrados. En estos estudios se detallan las características de evaluaciones como WAMMI, SUS, ISOMETRICS, SUMI, MUMMS, PROKUS, QUIS (versión corta y versión larga), DRUM, SMEQ y TLX, haciendo especial énfasis en las dimensiones que mide cada uno de ellos.

DRUM, SMEQ y TLX fueron eliminados de este estudio, pues su objetivo primordial es informar sobre el desempeño del usuario, no específicamente sobre la satisfacción. También fueron eliminadas MUMMS y PROKUS, pues no se encontró suficiente información para efectuar el análisis.

Resultados

Para valorar las pruebas de satisfacción mencionadas, se compararon sus cuestionarios con las dimensiones propuestas por Zhang y Von Dran (ZHANG & VON DRAN, 2000). De esta comparación se obtuvieron los siguientes resultados.

WAMMI: *Website Analysis and Measure Ment Inventory* (WAMMI, CLARIDGE, & KIRAKOWSKI, 1996)

No indaga sobre la experiencia de navegación específicamente, aunque sí pregunta por el interés o placer que produce el uso de la interfaz.

No indaga sobre la cantidad de nuevo conocimiento adquirido por el usuario, o las habilidades que ha desarrollado a través de su recorrido por el sitio. Sí indaga sobre que tan fácil resulta aprender a utilizarlo.

Sí indaga sobre el placer que produce el uso de la interfaz, pero las variables de esta dimensión son diferentes a las propuestas por Zhang y Von Dran. Mientras ellas relacionan el placer con presencia o ausencia de humor, contenido multimedia o diversión al ser explorado, WAMMI lo relaciona con qué tanto le gusta al usuario usar el sitio y la presencia o ausencia de elementos que le provocan rabia o impaciencia.

No indaga sobre la percepción del usuario con respecto a la privacidad o la seguridad en el sitio.

Parcialmente indaga sobre el control por parte del usuario. No se encuentra ninguna pregunta que indague sobre la posibilidad de los usuarios para ordenar o hacer una secuencia para acceder a la información.

No indaga sobre la apariencia visual del sitio. Solo dos de las dimensiones que propone el documento de referencia: la exposición de la información y la distribución de los elementos, se pueden evaluar parcialmente a partir de preguntas que indagan a los usuarios sobre si el sitio les permite encontrar fácilmente lo que están buscando.

No se indaga sobre aspectos técnicos como indicadores del tiempo de descarga o respuesta, plataformas o navegadores que soporta la interfaz, o disponibilidad del sitio.

Sí indaga sobre la navegación, comprendida como el uso de indicadores de ubicación para los usuarios en el sitio y las ayudas e indicaciones para la navegación.

No se indaga sobre la credibilidad, la imparcialidad o el contenido/información disponible en el sitio.

SUS: System Usability Scale (BROOKE, 1986)

Indaga parcialmente sobre la experiencia de navegación al preguntarle al usuario si la interfaz le parece incómoda o engorrosa de usar.

No indaga sobre la cantidad o calidad del nuevo conocimiento adquirido, sí sobre los conocimientos previos necesarios para el uso de la interfaz, la facilidad y velocidad para aprender a utilizarla.

No indaga sobre el placer que produce en el usuario el uso de la interfaz.

Indaga de manera muy general sobre la privacidad y seguridad, así como sobre los aspectos técnicos percibidos por el usuario, al preguntar por el nivel de confianza con el que el usuario hace uso de la interfaz.

No se indaga sobre el control por parte del usuario, la apariencia visual, la credibilidad, la organización de la información y el contenido, la imparcialidad, el contenido e información o la navegación.

SUMI: Software Usability Measurement Inventory (SUMI, 1990).

Indaga parcialmente sobre la experiencia de navegación al preguntar al usuario si la experiencia al usar la interfaz ha sido mentalmente estimulante.

No indaga sobre la cantidad o calidad del nuevo conocimiento adquirido, solo sobre la facilidad para aprender a operar la interfaz.

Indaga parcialmente sobre el placer que producen las aplicaciones en el usuario. Aunque no tiene en cuenta las características que Zhang y Von Dran relacionan con esta dimensión, sí pregunta al usuario si disfruta el uso de la interfaz y si este le resulta satisfactorio.

Indaga parcialmente sobre el control por parte del usuario. Aunque no tiene en cuenta las dimensiones que proponen Zhang y Von Dran como la posibilidad de ordenar secuencias de información, control sobre la velocidad de movimiento, oportunidades de interacción o mecanismos para acceder a la información, sí pregunta al usuario sobre la sensación de control que le proporciona la interfaz, así como las posibilidades que brinda para que haga exactamente lo que quiere. Indaga parcialmente sobre la apariencia visual. No aparece referencia a las dimensiones planteadas por Zhang y Von Dran, pero se le pregunta al usuario si la información de la interfaz es presentada de manera clara y comprensible, y si la cantidad de información desplegada en la página es suficiente. También se pregunta de manera directa al usuario si la interfaz le parece atractiva en su presentación.

Indaga parcialmente sobre los aspectos técnicos. No se encuentran preguntas relativas a la visualización en diferentes navegadores o plataformas, o sobre la disponibilidad del sitio. Sí se pregunta al usuario si cree que la interfaz le informa lo que esta haciendo y si las acciones de la misma son previsibles y comprensibles.

Indaga parcialmente sobre la navegación. Aunque no pregunta a los usuarios sobre los indicadores de su posición en el sitio, sí indaga sobre la efectividad de las ayudas de navegación y la claridad de las indicaciones de cómo navegar por el sitio.

No indaga sobre la organización de la información y el contenido, la credibilidad, la imparcialidad y el contenido e información.

ISOMETRICSs: *Questionnaire for the evaluation of graphical user interfaces based on ISO 9241/10* (ISOMETRICSs, 1998)

No indaga sobre la experiencia de la navegación, sobre el nuevo conocimiento adquirido, el placer, la privacidad y la seguridad de la interfaz.

Indaga parcialmente sobre el control por parte del usuario al preguntarle si la interfaz le permite ajustar la cantidad de información desplegada, la velocidad de respuesta y adaptar diferentes elementos de la interfaz según sus preferencias. No indaga sobre la posibilidad del usuario para controlar las oportunidades de interacción.

Indaga parcialmente el atractivo visual al preguntar a los usuarios si la interfaz les provee toda la información necesaria en determinada situación y si la presentación de la información en la pantalla apoya el trabajo que intentan realizar con la interfaz. No tiene en cuenta las otras dimensiones propuestas por el documento de referencia.

No indaga sobre los aspectos técnicos de la interfaz que se encuentran en el documento de referencia.

Indaga parcialmente sobre la navegación. No pregunta al usuario sobre las dimensiones propuestas en el documento de referencia, pero sí pregunta si las posibilidades para navegar dentro del software son las adecuadas.

No indaga sobre la organización de la información y el contenido, la credibilidad, la imparcialidad y el contenido e información.

QUIS corto: *Questionnaire for user interaction satisfaction* (QUIS, 1998)

No indaga sobre la experiencia de la navegación, sobre el nuevo conocimiento adquirido, el placer, la privacidad y la seguridad de la interfaz.

Indaga parcialmente sobre la apariencia visual al preguntarle al usuario si la organización de la información le parece confusa o clara y si los caracteres en la pantalla son fáciles o difíciles de leer. Los otros aspectos en el documento de referencia como el atractivo del color, del fondo o la presencia/ ausencia de imágenes o ayudas graficas no son tenidas en cuenta.

Indaga parcialmente sobre los aspectos técnicos. Pregunta al usuario si la interfaz lo mantiene informado sobre lo que está haciendo, pero no sobre si soporta diferentes navegadores o la disponibilidad del sitio Web.

No indaga sobre la navegación, la organización de la información y el contenido, la credibilidad, la imparcialidad y el contenido e información.

QUIS largo: *Questionnaire for user interaction satisfaction* (QUIS, 1998)

Indaga parcialmente sobre la experiencia de navegación al preguntar al usuario si la experiencia al usar la interfaz ha sido mentalmente estimulante.

No indaga sobre la cantidad o calidad del nuevo conocimiento adquirido, solo sobre la facilidad de aprendizaje de la interfaz.

208

No indaga sobre el placer que produce en el usuario el uso de la aplicación, los elementos multimedia se evalúan desde su calidad como resolución, brillo, foco etc., pero no la pertinencia o el placer que producen.

No se indaga sobre la privacidad y seguridad o el control por parte del usuario que provee la interfaz.

Indaga parcialmente sobre la apariencia visual al preguntar al usuario sobre la cantidad de la información desplegada en la pantalla y el brillo de las letras con

respecto al fondo. No hay referencia a otros aspectos como el color, el fondo, las imágenes u otros elementos que llamen la atención.

Indaga parcialmente sobre los aspectos técnicos como indicadores de descarga o respuesta, mas no sobre las otras dimensiones mencionadas en el documento de referencia.

No indaga directamente sobre la navegación, aunque pregunta al usuario si las secuencias de pantallas son claras para él.

No indaga sobre la organización de la información y el contenido, la credibilidad, la imparcialidad y el contenido e información.

Discusión

Solo cuatro de las pruebas analizadas evalúan parcialmente la dimensión “surfing activity” o experiencia de navegación. Esta dimensión podría determinarse parcialmente a través de preguntas relativas al interés o placer que produce la interfaz en el usuario, la comodidad de uso o si la experiencia de uso ha sido mentalmente estimulante para el usuario. Ninguna de las pruebas analizadas pregunta de manera específica por la importancia de la navegación externa para el usuario.

Ninguna de las pruebas analizadas indaga sobre la cantidad o calidad de los conocimientos adquiridos (o “resultados cognitivos”) por el usuario a través del uso de la interfaz. Cuatro de ellas indagan sobre que tan fácil y rápido resulta aprender a utilizar la interfaz y sobre los conocimientos previos necesarios para su uso.

Solo dos de las seis pruebas analizadas indagan sobre el “placer” de manera parcial. Ninguna de las pruebas tiene en cuenta las variables propuestas por Zhang y Von Dran, como son el humor, el contenido multimedia o la diversión producida por la exploración. En una de las pruebas existen preguntas asociadas a qué tanto le gusta al usuario usar el sitio y la presencia o ausencia de elementos que le provoquen rabia o impaciencia. Otra de las pruebas pregunta al usuario si disfruta el uso de la interfaz y si este le resulta satisfactorio.

Solo una de las seis pruebas analizadas indaga de manera muy general sobre la privacidad y seguridad percibidas por el usuario, al preguntarle por el nivel de confianza con el que hace uso de la interfaz. No se indaga sobre otras variables propuestas por Zhang y Von Dran, como los requerimientos para acceder a la información, autorización para uso de los datos, recolección de los datos del usuario o seguridad de que los datos son encriptados.

Solo tres pruebas indagan parcialmente sobre el control por parte del usuario. En dos de las pruebas se desarrollan preguntas tendientes a establecer la sensación de control general que le proporciona la interfaz al usuario, y las posibilidades que brinda para que haga exactamente lo que quiere. En otra, se pregunta al usuario si la interfaz le permite no solo ajustar la cantidad de información desplegada y la velocidad de respuesta, sino también adaptar diferentes elementos de la interfaz según sus preferencias. En ninguna se tiene en cuenta el control sobre las oportunidades de interacción o sobre la complejidad de los mecanismos para acceder a la información, dimensiones que son tenidas en cuenta por Zhang y Von Dran.

Cinco de las seis pruebas encontradas indagan parcialmente sobre la apariencia visual. La primera de ellas pregunta a los usuarios si el sitio les permite encontrar fácilmente lo que están buscando. La segunda, si la información de la interfaz es presentada de manera clara y comprensible, si la cantidad

de información desplegada en la página es suficiente y si la interfaz le parece atractiva en su presentación. La tercera prueba pregunta si la interfaz provee toda la información necesaria en determinada situación y si la presentación de la información en la pantalla apoya el trabajo que intenta realizar con la interfaz. La cuarta prueba pregunta si la organización de la información le parece confusa o clara y si los caracteres en la pantalla son fáciles o difíciles de leer. La quinta indaga sobre la cantidad de información desplegada en la pantalla y el brillo de las letras con respecto al fondo. Ninguna de las pruebas pregunta sobre el atractivo de los colores o el fondo, tampoco si existen títulos o imágenes que llamen la atención.

Solo cuatro de las seis pruebas analizadas indagan de manera muy general sobre los aspectos técnicos percibidos por el usuario. Una de ellas pregunta por el nivel de confianza con el que el usuario hace uso de la interfaz. Las demás pruebas preguntan si la interfaz informa lo que está haciendo y si sus acciones son previsibles y comprensibles. Ninguna de las pruebas indaga sobre si la interfaz soporta diferentes plataformas o navegadores o la estabilidad en su disponibilidad.

De las seis pruebas analizadas, una indaga completamente sobre la navegación, comprendida como el uso de indicadores de ubicación para los usuarios en el sitio y las ayudas para la navegación. Tres indagan parcialmente esta variable, al preguntar al usuario sobre la efectividad de las ayudas de navegación y la claridad de las indicaciones de cómo navegar por el sitio o si las posibilidades para navegar dentro del software son las adecuadas o si las secuencias de pantallas son claras para él.

Ninguna de las pruebas valoradas indaga sobre la credibilidad, comprendida desde dimensiones como la reputación del dueño de la interfaz, su reconocimiento o identificación de sus autores o creadores. Tampoco se indaga

sobre la imparcialidad, comprendida desde dimensiones como el sesgo de la información o la presencia de estereotipos. Tampoco el contenido / información disponible en el sitio, entendida desde el tiempo que permanece la información, la presencia de contenidos inadecuados, la precisión de la información, el nivel de detalle, la actualización, la cobertura, el contenido que apoye el objetivo del sitio, el contenido controversial y la novedad.

Conclusiones

De los resultados mostrados, de su análisis y discusión, se pueden obtener las siguientes conclusiones:

1. No fue posible determinar la relación entre usabilidad y satisfacción. Queda por definir si la satisfacción constituye una dimensión de la usabilidad o, si por el contrario, la usabilidad constituye una dimensión de la satisfacción.
2. Los cuestionarios de las pruebas WAMMI, SUS, SUMI, ISOMETRICS, QUIS (corta y larga) miden parcialmente algunas de las dimensiones halladas por estudios de satisfacción para el contexto Web, como la experiencia de interacción, los resultados cognitivos, el placer, la privacidad y la seguridad, la apariencia visual, los aspectos técnicos y la navegación.
3. Los cuestionarios de las pruebas WAMMI, SUS, SUMI, ISOMETRICS, QUIS (corta y larga) no miden dimensiones como la credibilidad, imparcialidad, contenido e información.
4. Es necesario evaluar las pruebas existentes o desarrollar nuevas pruebas que tengan en cuenta todas las dimensiones de importancia relacionadas con la satisfacción de los usuarios en el contexto Web.

Bibliografía

ALVA, Maria Helena. (2005). *Metodología de medición y evaluación de la usabilidad en sitios Web educativos*. Tesis doctoral. Universidad de Oviedo, Departamento de Informática.

BROOKE, Jhon. (1996). *SUS a quick and dirty usability scale*. En: P.W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdminister & A.L. McClelland (eds.) *Usability evaluation in industry*. Londres.

GARRET, Jesse James. (2002). *The elements of user experience*. User centered design for the web. Estados Unidos, New Riders.

HARPER, Ben & NORMAN, Kent. *Improving user satisfaction: The questionnaire for user interaction satisfaction version 5.5*; Estados Unidos, Universidad de Maryland, College Park. <Disponible en: <http://www.lap.umd.edu/QUIS/>> [consulta: Enero 2006]

HASSAN, Yusef. (2006). *Factores del diseño Web orientados a la satisfacción y no frustración de uso*. Revista española de documentación científica, 29 (2). Abril – Junio. pp. 239-257. ISSN 0210-0614.

ISOMETRICSs Questionnaire for the evaluation of graphical user interfaces based on ISO 9241 / 10. (1998). Universidad Osnabrück. <Disponible en: <http://www.isometrics.uni-osnabruek.de/index.html>> [consulta: Enero 2006]

KIRAKOWSKI, Jurek. *The use of questionnaire methods for usability assessment*. <Disponible en: <http://sumi.ucc.ie/sumipapp.html>> [Consulta: 02 abril de 2008]

LORÉS, Jesús; SENDÍN, Montse & AGOST, Jordi. (2006). *Evaluación*. En: La Interacción Persona Ordenador [en línea]. Primera ed. Lleida, Jesús Lorés Editor, 2001. <Disponible en: <http://aipo.es/>> [consulta: Enero 2006]

MAGUIRE, Martin. (2001). *Methods to support human centered design*. [en línea] *International Journal of Human-Computer Studies*, ISSN: 1071-5819, Londres, Academic Press. <Disponible en: <http://www.dspace.lboro.ac.uk/handle/2134/1842>> [consulta: Enero 2006]

QUIS – *Questionnaire for User Interaction Satisfaction*. (1998). Human Computer Interaction Lab, University of Maryland. <Disponible en: <http://www.lap.umd.edu/QUIS/>> [consulta: Enero 2006]

SUMI *Software Usability Measurement Inventory*. (1990). University Collage Cork, Reino Unido. <Disponible en: <http://sumi.ucc.ie/sumipapp.html>> [consulta: Enero 2006]

TROLL, Denise. (2002). *Usage and Usability Assessment: Library Practices and Concerns*. Digital Library Federation, Council on Library and Information Resources, Washington, D.C. Disponible en: <http://www.clir.org/pubs/reports/pub105/pub105.pdf>

WAMMI, CLARIDGE, Nigel & KIRAKOWSKI Jurek. (1996). <Disponible en: <http://www.wammi.com/index.html>> [consulta: Enero 2006]

ZHANG, Ping & VON DRAN, Gisela M. (2000). *Satisfiers and Dissatisfiers: A Two – Factor Model for Website Design and Evaluation*. *Journal of the American Society for Information Science*, 51 (14): 1253 – 1268.

ZHANG, Ping & NA, Li. (2005). *The importance of affective quality* *Communications of the ACM*. Septiembre. Vol. 48, No. 9. p. 105. Disponible en: http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&udi=B6WGR-49RCDPY1&_user=3496470&_rdoc=1&fmt?&_orig=search&_sort_d&view=c&acct=C000060732&_version=1&_urlVersion=0&_userid=3496470&md5=9f9aed4fc6cbe33bc93d10c7be89fe955m4.cor*

Performance, cruce de lenguajes y provocación. Análisis del ciclo de performance en expotrastiendas 2007

Alfredo Rosenbaum
Licenciado en Letras, Universidad de Buenos Aires.
Escritor, director teatral, actor y performer
Especialista en Gestión y Administración Cultural. IUNA.
Buenos Aires, Argentina.
Profesor adjunto de Análisis del Texto Espectacular y Dramático (IUNA), Profesor Titular de Lenguaje Corporal y Coordinador Académico en el Posgrado en Lenguajes Artísticos Combinados (IUNA)
alfredorosenbaum@gmail.com

Resumen

Expotrastiendas es una de las dos ferias de arte más importantes de Buenos Aires. De realización anual, está organizada por la Asociación Argentina de Galerías de Arte, desde el año 2001. Durante la Edición 2007 de Expotrastiendas, su directora, Pelusa Borthwick, convocó al Posgrado en Lenguajes Artísticos Combinados para que organizara y produjera un Ciclo de Performance en el ámbito físico de la Feria. Esta ocasión permitió proponer a través de una exhaustiva curaduría, no sólo, una serie de proyectos, sino ahondar en las derivas teóricas e instrumentales que hacen de los discursos performativos, un terreno fértil para la imbricación de lenguajes en el ámbito de la plástica.

Recibido agosto 25 de 2007

Aprobado noviembre 20 de 2007

Palabras clave: Expotrastiendas, performance, lenguajes combinados, Argentina.

Performance, language crossing and provocation. Performance cycle analysis at Expotrastiendas 2007

Abstract

Expotrastiendas is one of the most important art fairs in Buenos Aires. It is organized annually by the Argentine Association of Art Galleries, since 2001. During the 2007 edition of Expotrastiendas, its director, Pelusa Borthwick, invited the Graduate Program on Combined Artistic Language to organize and produce a performance cycle during the fair. By means of a comprehensive curatorship, this occasion allowed the proposal of a series of projects, but also the opportunity to delve into the theoretical and instrumental drifts that make performative speeches a fertile ground for the connection of languages in the plastic arts field.

Key words: Expotrastiendas, performance, combined languages, Argentina.

218

La historia de la performance, de su surgimiento y de los modos en que se fue desarrollando a lo largo de varias décadas, tiene ya un *corpus* discursivo de suficiente solidez¹. Encuadres históricos se han llevado a cabo desde diversas latitudes, desde países centrales o periféricos, y, paralelamente a la perspectiva historicista, y entretejida con ella, han tratado de definir, en sus devenires temporales y en sus sincronías, el mismo concepto de *performance*. En la mayoría de los casos, estas reflexiones surgen desde los estudios de artes visuales, aunque pueden destacarse importantes excepciones, como los acercamientos al concepto de *performance* de Jossette Feral o de Marvin Carlson². Aunque incluso

¹..Además de los autores y trabajos mencionados aquí, podemos destacar entre este corpus el libro de Roselee Goldberg: *Performance Art*. Barcelona: Ediciones Destino, 1996.

² Otro desarrollo importante, surgido más bien desde el campo antropológico, ha sido el que surge en la Universidad de Nueva York, a partir de los estudios de Turner, y que tiene como su mayor teórico a Richard Schechner.

en estos casos queda claro que al intentar hallar los modos de constitución de esta discursividad performática, el punto de surgimiento han sido las artes visuales. Dice Carlson:

“En los años setenta varios nuevos tipos de experimentación artística, que se fueron agrupando gradualmente bajo el título de “performance” o “performance art”, comenzaron a aparecer en las comunidades artísticas de Nueva York y California. Aunque tenían cierta relación con el teatro, de hecho no surgieron del trabajo experimental teatral, sino de nuevas aproximaciones a las artes visuales en la década de los 50 y 60, como “environments” [ambientaciones], “happenings” y arte conceptual”³.

En la Argentina podemos destacar, entre los diversos acercamientos, el estudio de Jorge Glusberg sobre la performance⁴, que se constituyó en un libro de consulta en nuestro país para la definición de este discurso cuya característica principal parece ser la de escurrirse permanentemente de toda posibilidad de definición *de una vez y para siempre*. De todos los rasgos que se agrupan en los diversos acercamientos al surgimiento histórico y al concepto mismo de performance, aquí vamos a interesarnos por uno en particular: aquel que sostiene que en el centro del discurso performático, y en la revolución que significa su surgimiento dentro de las artes visuales, se encuentra *el uso del cuerpo vivo* en la obra, ya que es esta incorporación del cuerpo la que produce una serie de consecuencias que ponen en crisis el discurso visual, y fundamentalmente provocan que ese discurso se entretaja con otros, disolviendo sus categorías específicas y viajando hacia el *cruce de lenguajes*.

El uso del cuerpo se hace particularmente importante en este nuevo discurso, ya que es, en principio, el soporte que permite cruzar lo visual con otros lenguajes, especialmente el lenguaje corporal y con él los rasgos de los diversos discursos artísticos que lo tienen en su centro –las llamadas artes de representación: teatro, danza, mimo, entre otras. Así, Carlson nos dice que:

³ CARLSON, Marvin. “Performance”. En: Anuario Gallego de Estudios Teatrais. Consello da Cultura Galega, 2001. pp. 51-76. Traducción de Alfredo Rosenbaum.

⁴ GLUSBERG, Jorge. El arte de la performance. Buenos Aires: Ediciones de Arte Gaglianone, 1986.

“Basándose en esta forma de considerar la creación artística, ciertos artistas como Allan Kaprow en los Estados Unidos, Gilbert y George en Inglaterra y Joseph Beuys en Alemania siguieron a Duchamp al extender el interés de crear arte a partir del material de la vida diaria, a menudo mirando el cuerpo humano y sus actividades como potencial materia prima para la exploración artística”⁵.

La utilización del cuerpo vivo como materia de la obra fue en muchos de los casos un nodo fundamental de cuestionar el concepto de representación en la obra. La implicancia de este uso, en principio, fue una provocación a los criterios más fuertes de la disciplina, especialmente en cuanto al carácter efímero del arte (frente a la supuesta inmortalidad de la obra visual) y una oposición muy fuerte al museo y al mercado⁶. Pero al mismo tiempo, los usos del cuerpo que ingresaron al campo de producciones y que derivaron luego en los modos de utilización performática del cuerpo, implicaban también esa fuerte ruptura con la noción de representación. Varias consecuencias surgieron a partir de esta intromisión del cuerpo vivo en la obra.

2

Al presentarse el cuerpo del artista en tanto portador de su propia obra, la *obra misma* adquiere ciertas características por las cuales produce un fuerte deslizamiento hacia otros lenguajes. La obra comienza a hacerse *espectáculo*. Las principales consecuencias de esto son que la obra adquiere un carácter efímero, por un lado, y por el otro, que se produce un fenómeno de co-presencia entre artistas y público. La co-presencia implica necesariamente la participación mínima de dos cuerpos, uno que percibe y otro que es percibido, en un ámbito común y en un tiempo simultáneo. Este rasgo coincide con la definición que para el espectáculo teatral hace Marco de Marinis:

⁵ CARLSON, Op. cit., p. 52.

⁶ Ver en este sentido el artículo de Josette Feral, “¿Qué queda de la performance? Autopsia de una función: el nacimiento de un género”. En: Cuadernos de teatro, No. 9, Teatro y Artes III. Buenos Aires: FFyL, U.B.A., 2001.

“Los espectáculos teatrales son aquellos fenómenos que van a un destinatario colectivo, el público (que está presente físicamente en la recepción), en el momento mismo de su producción (emisión). Insistir sobre la condición de simultaneidad entre producción y comunicación (entre emisión y recepción) significa, para nosotros, poner el acento en el hecho –discriminante y específico– que cada espectáculo teatral (cada singular ocurrencia teatral) constituye un unicum irrepetible...”⁷.

Pero además en la *performance* –y su antecedente inmediato, *el happening*– esta ‘novedad’ de la co-presencia se percibió desde el inicio como un terreno fértil para la provocación. A diferencia de los espectáculos más habituales de teatro y danza, de las llamadas “artes de representación”, en las *performances* el cuerpo del artista no se presentaba en vivo, no se hacía obra para replegarse en representación, en ser-otro, sino que el cuerpo estaba justamente para cuestionar ese concepto. El cuerpo era puro presente, realidad absoluta, *presentación* sin más.

Lo performático, por lo tanto, implica necesariamente un arte de *presentación*. En el arte performático el intérprete no representa (a otro) sino que se presenta (a sí mismo). Esta diferencia es presentada claramente por Marco de Marinis cuando pone al *happening* y la *performance* como ejemplos extremos de espectáculos con el acento en el polo de presentación⁸: se trata de espectáculos que hacen estallar el concepto de representación y junto con él, el concepto de ficción, y donde los intérpretes se presentan desde sus *cuerpos reales* –y no re/presentando el cuerpo de otro ausente.

⁷ DE MARINIS, M. *Semiótica del teatro. L'analisi testuale dello spettacolo*. Milano, Bompiani, 1982. Dentro de los llamados estudios de performance en el ámbito de la Universidad de Nueva York, Richard Schechner postulará la posibilidad de leer desde una perspectiva performática una enorme diversidad de eventos, artísticos o no, donde la co-presencia física de intérpretes y espectadores y sus modos de interrelación ocuparán un lugar central. Cf. SCHECHNER, Richard. *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000.

⁸. Dice DE MARINIS, Op. cit.: “En el teatro de representación, la puesta en escena, a fuerza de los estatutos convencionales que la fundan, funciona globalmente como sistema semiótico transparente de renvoi y como evento ficticio, pues pudiendo obviamente contener en su interior también elementos presentativos, privados en sí –por lo menos en primera instancia– de estatuto simbólico: acciones reales, objetos verdaderos, etc. Exactamente lo contrario sucede para las ocurrencias teatrales que se ubican en gran parte, o del todo, fuera de los estatutos de la representación. En estos casos, las convenciones productivas del espectáculo sí hacen que eso –aunque, pudiendo contener elementos ficticios que remitan a otro distinto de sí– se ponga generalmente como presencia autorreflexiva y no-ficcional. Y aquí pensamos en ejemplos como el *happening* y la *performance*, o las “acciones parateatrales” de Grotowski”.

Por último, es necesario destacar que la *performance* es un arte de cruce de lenguajes. Carlson apunta en este sentido cuando, al intentar una definición del término *performance*, analiza la relación que históricamente han tenido la *performance* y el teatro, y de qué manera la *performance*, surgida del campo de las artes visuales, ha devenido históricamente como un modo del discurso teatral, aportando una serie de innovaciones:

“Los términos performance y arte de performance siguen siendo populares y válidos para caracterizar una amplia variedad de eventos artísticos con una orientación que sigue siendo algo diferente de la del teatro tradicional, pero la performance ya dejó esencialmente el mundo de las artes visuales y se unió a su forma más tradicional, el teatro. En este proceso adoptó algunas de las características de esa forma, pero el teatro también se benefició de nuevas estrategias, técnica y percepciones absorbidas de este nuevo desafío. Como los dos esfuerzos artísticos se acercaron, se beneficiaron mutuamente y quizás uno de los grandes beneficios para el teatro fue una conciencia creciente de cuánto más amplio e interesante como campo de estudios culturales puede ser el teatro de lo que fue antes que el moderno concepto de performance lo sacara de sus límites intelectuales”⁹.

Sin embargo, Carlson parece quedarse todavía en la separación de los discursos, donde la *performance* debe *ser parte de* las artes visuales, o *ser parte del* teatro. Nosotros preferimos pensar que el punto aquí no se encuentra tanto en la decisión de si la *performance* está *dentro de* un discurso (el visual) o el otro (el teatral). Se trata más bien de pensar que la *performance*, en tanto arte de cruce de lenguajes –un entrecruzamiento entre lo visual, lo corporal, lo sonoro y lo literario–, se encuentra más bien *entre* los discursos, produciendo pliegues que cruzan desde su concepción misma los diversos lenguajes.

Desde esta manera de entender el fenómeno, la de la *performance como un objeto de cruce de lenguajes*, es que fue organizado el ciclo realizado en Expotrastiendas 2007, que analizaremos a continuación.

⁹ CARLSON, Op.cit., p. 75.

3

Expotrastiendas es una de las dos ferias de arte más importantes de Buenos Aires. De realización anual, está organizada por la Asociación Argentina de Galerías de Arte, desde el año 2001. Realizada en el Centro de Exposiciones de la Ciudad de Buenos Aires, un predio de grandes dimensiones, la Feria se organiza fundamentalmente en dos tipos de actividades: por un lado, los *stands*, que son adquiridos y montados por las diversas galerías de arte, marchands, o a veces por colectivos de artistas independientes, y por otro lado, por una serie de actividades culturales que organiza la dirección de la Feria (seminarios, conferencias, proyecciones, presentaciones, concursos, etc.). La primera de estas dos modalidades es la que constituye a Expotrastiendas como una feria o mercado: lisa y llanamente, toda la producción artística está expuesta a fines de su circulación y comercialización. Así expresa su misión desde el sitio Web la misma organización:

“Este gran evento tiene como misión promover y difundir las artes visuales, contribuyendo a que los artistas puedan mostrar su producción en un contexto diferente, que atrae tanto a los coleccionistas y compradores, como también al público en general”¹⁰.

La otra serie de actividades culturales funciona como *apoyatura* de ese mercado, lugar de intercambio y multiplicación de la atracción de la Feria: “Expotrastiendas junto a AAGA realizan diversas acciones culturales, como ser seminarios, concursos, exhibiciones que fomentan y dinamizan el mercado de las artes”¹¹.

Hay que destacar que esta función de las actividades culturales es comprendida así también por el público general, y esta información va a ser muy importante al analizar la reacción de ciertos sectores del público y de algunos expositores durante las presentaciones de las performances que analizaremos.

¹⁰ www.expotrastiendas.com.ar

¹¹ Idem.

Dentro de esta serie de actividades culturales, durante la Edición 2007 de Expotrastiendas, su directora, Pelusa Borthwick, convocó al Posgrado en Lenguajes Artísticos Combinados¹² para que organizara y produjera un Ciclo de *Performance* en el ámbito físico de la Feria. La directora del Posgrado, Graciela Marotta, delegó en mí la curaduría de dicho Ciclo.

Como primera medida, acordamos cuáles serían los espacios posibles de desarrollo de las performances dentro de la Feria, y decidimos darles las siguientes opciones a los participantes: una 'zona' en el *hall* central, los pasillos de la Feria –para posibles *performances* de recorrido–, y una tercera opción, el auditorio, para alguna *performance* que necesitara un ámbito cerrado o aislado del “ruido” (sonoro y visual) habitual en una exposición de estas características. Si pensamos en los términos que propone Richard Schechner para describir el modo general en que una performance se lleva a cabo¹³, con sus tres momentos básicos de *reunión*, *evento caliente* y *dispersión*, un rasgo crucial diferenciaba los dos primeros espacios propuestos de este último. El auditorio, por un lado, planteaba una espacialidad muy cercana a un espectáculo de sala, en donde el público se reúne afuera de él, espera a que las puertas se abran para ingresar, ubicarse en una platea y contemplar desde esa comodidad la performance-espectáculo, para, una vez concluida ésta, aplaudir (o no) y retirarse del salón. El auditorio, además, en términos espaciales, estaba ubicado en un extremo lejano de la Feria, completamente aislado del resto de las actividades. Por otro lado, el *hall* y los pasillos proponían una organización completamente distinta, y se podría afirmar que opuesta a la del auditorio, ya que se trataba aquí de espacios donde el modo de reunión del público y el de dispersión aparecían netamente desmarcados, no codificados, por lo que cada performance tendría que generar su propio modo de organización espacial.

¹² El Posgrado en Lenguajes Artísticos Combinados es dependiente del Departamento de Artes Visuales Prilidiano Pueyrredón, del Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA). El posgrado se especializa en el trabajo e investigación alrededor de toda la producción contemporánea de cruce de lenguajes en el arte.

¹³ SCHECHNER, Op. cit.

Es importante agregar también que estos dos espacios sí poseían una organización espacial muy clara, pero con respecto a la actividad principal de la exposición, es decir, *su condición de mercado de artes*. Desde este punto de vista, estaba claro que el *hall* y los pasillos no estaban des-codificados, sino que estaban codificados para otra función diferente de la de las performances: el *hall* era el lugar de conexión con la calle, donde la gente separaba el adentro y el afuera de la Feria, y los pasillos proponían la permanente circulación ordenada del público con el objetivo de observar la obra en los diversos *stands*.

4

Desde el concepto mencionado arriba que entiende la *performance* como un fenómeno artístico de cruce de lenguajes, como curador del Ciclo tomé la decisión de convocar artistas provenientes de las artes visuales, otros del campo del teatro, otros de la danza, pero todos ellos con “vocación de cruce”, es decir, todos ellos artistas que ya hubieran recorrido, en mayor o menor medida, el arte performático en alguna de sus innumerables formas de presentación.

Frente a esta convocatoria, el primer rasgo llamativo de este ciclo de *performance* fue que ninguno de los artistas o grupos convocados eligiera el espacio del auditorio para el desarrollo de su presentación. Este espacio fue descartado rápidamente por todos, que decidieron realizar sus *performances* en uno de los otros dos espacios, o en diversas combinatorias de ellos, o en espacios no previstos. Podemos adelantar en este punto que esa elección no es fortuita ni irrelevante: frente a un lugar “protegido” como lo era el auditorio, los artistas prefirieron de un modo explícito los espacios que los ponían en conexión directa con el público, y que los *insertaban* de lleno en medio de la Feria.

Una vocación intervencionista surgió, en mayor o menor medida, de un modo más evidente o más sutil, en los doce trabajos presentados. Si el solo hecho de la

elección del espacio implicaba una cierta intervención en la circulación dentro de la Feria, algunos trabajos, desde su accionar, hacían más desafiante el aspecto intervencionista: *Ruptura*, la performance del grupo Alerta Naranja¹⁴, se puede ver como el caso más claro en este sentido. Se presentaba explícitamente como una *intervención*: los pasillos principales de la Feria eran obstruidos con fajas de clausura callejera por los intérpretes, vestidos con mamelucos color naranja y máscaras antigás. Esta simple acción intervenía la Feria con potencia, atacando dos de sus puntos principales de funcionamiento: de una manera abierta, se cortaba la circulación del espacio en su función principal, la de recorrer los *stands*; de un modo más velado, la acción de Alerta Naranja quebraba la frontera entre el adentro y el afuera de la Feria, claramente separados, al superponer una imagen de corte de calle sobre los pasillos internos. Los encargados de los *stands*, casi de inmediato, protestaron frente a la imposibilidad de que el público circulara por sus puestos. En el otro extremo de este eje podemos señalar la performance de Sofía Ballvé¹⁵, *Aparencias*, en la que la artista, situada en el *hall*, sobre una banqueta, decía un extenso relato trasladando la voz de una mujer del sur perteneciente a los pueblos originarios, mientras trabajaba sobre un quietismo corporal que, al asimilarla a lo escultórico, producía efectos siniestros sobre el público en los momentos en que la mirada se movía imperceptiblemente y los alcanzaba.

Otros tres trabajos eligieron la espacialidad del *hall* para desarrollarse, utilizándolo de modos diversos. *Y esta noche qué...?*, de Ernesto Martínez Correa¹⁶, proponía una serie de acciones donde el performer, que sostenía siempre una gran valija, golpeaba puertas invisibles –las diversas aberturas del *hall* hacia

¹⁴ Alerta naranja es un grupo argentino dedicado a la producción de intervenciones urbanas, conformado por María Fernanda Veiga, Lorian Canillas, Silvio Buzzurro, Gabriel Diederle alias Vampi b, y Marcelo Buzzurro.

¹⁵ Ernesto Martínez Correa es un actor e intérprete colombiano, especializado en las técnicas de viewpoints. Actualmente cursa el Posgrado en Lenguajes Artísticos Combinados.

¹⁶ Irma Sousa es artista visual argentina de extensa trayectoria y performer, Especialista en Lenguajes Artísticos Combinados.

otros espacios–, reclamando por un lugar donde dormir. La acción producía aquí una tensión fuerte para los espectadores: el aspecto presentativo y la apelación directa a algunos de ellos se contraponía a ciertas secuencias de movimiento coreografiadas al extremo, sin dejar al mismo tiempo de ser acciones cotidianas, donde sus calidades eran las que se modificaban. La *performance*, en principio de expansión espacial centrífuga, y con fuertes movimientos percusivos hacia los espectadores, finalmente se iba reconcentrando hasta quedar el intérprete solo en el centro, casi sin movimientos, para abrir la gran valija e introducirse en ella, transformando así su cuerpo en parte de una instalación.

Ese movimiento de la performance hacia la instalación se evidencia también en los otros dos trabajos presentados en el *hall*: pareciera que aquí la instalación se entiende como resultado necesario de una acción –la *performance*–, algo así como un punto fijo, una permanencia, instalada, que perdure más allá del momento efímero de su realización: una cierta recuperación del canon visual. Así, en *Verde*, Irma Sousa, con un grupo de *performers*, desarrolla una acción donde las cuestiones de la ecología son recicladas a través de una secuencia con globos verdes, cruzados con el mundo de la infancia en intertextualidad con *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll. Desarrolladas a la manera de un ritual, las acciones se desplegaban alrededor de un círculo que progresivamente fue convocando a los espectadores a su alrededor. En el momento preciso en que Sousa hace un “recitado” del texto de Carroll, en el punto máximo de contacto con la infancia y en la carga simbólica de inocencia que ella porta, el resto de los performers pinchan los globos verdes ubicados prolijamente en el círculo, haciéndolos explotar con gran estruendo y provocando un desajuste perceptivo y una perplejidad muy potente en quienes se habían convocado alrededor del ritual “inocente”. Los objetos quedan instalados en ese círculo, pero desvirtuados con respecto a su estado de plenitud: así, la instalación es una *instalación de restos, de ruinas*, con lo que el mensaje ecológico resurge de una manera contundente.

En *Reconstrucción*, de Viviana González Méndez¹⁷, el objetivo de la *performance* es el de hacer un acto de reconstrucción simbólica en el que intenta pensar en la dinámica de generación y destrucción del espacio urbano, en este caso simbolizado en la casa, frente a la idea de un organismo (el cuerpo vivo) que necesita regenerarse constantemente. En palabras de la artista: “El acto que será presentado en vivo parte de una necesidad de restitución, de ver en los escombros (en la muerte) alguna posibilidad de construcción, de habitabilidad (de vida); la idea es llamar la atención al hecho de que la ciudad como producto humano es espejo de nuestra misma dinámica cíclica de vida y muerte”¹⁸. Así, la intérprete entra arrastrando un carrito que tiene sobre él una bolsa muy grande. Al llegar al centro del *hall*, la bolsa es transformada en un receptáculo dentro del cual la artista se introduce y cierra herméticamente. A partir de ahí, cuerpo y objeto indiferenciados, el carro se mueve hasta llegar cerca de uno de los pasillos de la Feria. Luego de una serie de movimientos del cuerpo dentro de la bolsa, asoma un brazo con un trozo de escombros. De la bolsa, el brazo va sacando escombros y casitas en miniatura que coloca sobre el suelo, re-construyendo una ciudad mínima. Finalmente la performer sale de la bolsa, y se retira por uno de los pasillos de la Feria. Recorre los pasillos con su carro a cuestas, repartiendo entre el público trozos de casas diminutas, o simplemente escombros.

228

Es de notar que en este último trabajo ya se plantea un avance intervencionista, si bien muy sutil, de “tomar el espacio”, por una parte, al dejar la instalación-huella en uno de los pasillos, lugar de tránsito, y por otro, al recorrer la artista los pasillos de la Expotrastiendas, entregando los “souvenirs” tanto a quienes presenciaron la *performance*, como a quienes no la habían presenciado, y para quienes ese objeto no tenía carga de significación alguna.

¹⁷ Viviana González Méndez es una artista colombiana, Especialista en Lenguajes Artísticos Combinados.

¹⁸ Texto enviado al curador cuando presentó su proyecto de *performance*.

6

Este avance sobre los pasillos de la Feria tuvo su punto de máxima realización en *Anunciación*, que, junto a una gran cantidad de intérpretes, llevaron a cabo Ita Scaramuzza y Guillermo Tassara¹⁹. En una *performance* de recorrido, cinco grupos de intérpretes (organizados en dúos, tríos y cuartetos) arrastraban por todos los pasillos de la Feria quince cochecitos de bebé, arrumbados. La performance reproducía los recorridos del público, pero a velocidades distintas, con calidades de movimiento modificadas, con vestuarios exacerbados o cambiados de contexto –por ejemplo, vestidos con batas de baño, o kimonos, o trajes deportivos–, con lo que un trabajo del que podría pensarse que no buscaba relación con el público, trabajaba de un modo claramente *paródico* en relación a él: los intérpretes realizaban las mismas acciones del público en la feria, recorrer los pasillos-detenerse-volver a recorrer los pasillos, pero producían una marcada distancia crítica²⁰ a través de los virajes señalados, por un lado, y por otro, al hacer evidentes esas acciones del público como un ritual de repeticiones *vacío de sentido*. Es que justamente el punto más crítico de *Anunciación* en tanto “performance-intervención” se producía allí, al mostrar la dificultad de construir sentidos o de rescatar sentidos dentro de la Feria, produciendo más bien perplejidad. En este caso también diversos textos de Carroll, esta vez de *Alicia a través del espejo* –que vuelve sobre la cuestión de lo doble distorsionado, de la repetición con diferencia que la parodia implica–, sirvieron como elemento de permanente apertura y fuga de la posibilidad de construcción de un sentido único.

229

¹⁹ Ita Scaramuzza y Guillermo Tassara son argentinos y proceden del teatro. Ita Scaramuzza tiene una larga trayectoria como intérprete y directora de teatro, con un fuerte aspecto experimental; además, desarrolla trabajos en teatro-danza.

²⁰ A partir del formalismo ruso, el concepto de parodia ha sido estudiado a lo largo del siglo XX en muchas ocasiones. Todas las reflexiones acerca de la parodia coinciden en que es un discurso doble o bitextual, y que se caracteriza por la distancia crítica entre el discurso parodiante y el parodiado. El trabajo más exhaustivo sobre parodia es el de Linda Hutcheon: *Una teoría de la parodia*. Río de Janeiro, Ediciones 70, 1985.

En *Tríada*, de Julieta Casado²¹, Agostina Russo y Lucia Snitcofski, el carácter intervencionista del trabajo se manifiesta de un modo desembozado: si en la última parte de *Reconstrucción* veíamos cómo la artista recorría la Feria conectándose con el público a través de la entrega de un *souvenir*-escombro, aquí el modo de conexión es a través de la violencia en el modo de decir: las mujeres ya no *recorren* los pasillos de Expotrastiendas, sino que *corren* desesperadamente por ellos, entre el público, interpelándolo a grito pelado con la pregunta “¿lobo estás?”. Eso recibía el público que deambulaba por los pasillos, un efecto de pura violencia. Sin embargo, la *performance*, para quienes se habían reunido alrededor de una pequeña tarima en el *hall*, consistía más bien en ver a tres mujeres, una tríada, que, de a una por vez, y ayudada por las otras dos, realizaban acciones pequeñas con objetos, que obedecían a los modelos de preparación de la “belleza femenina” –afeitarse las axilas, maquillarse cuidadosamente, vestirse para una ocasión especial. Quienes se habían reunido en el *hall*, si permanecían allí, sólo percibían los gritos de los pasillos en su aspecto sonoro. Es decir que se trataba de una *performance* en dos partes, donde se mostraban dos aspectos opuestos (¿pero complementarios?) de lo que la sociedad entiende como ‘lo femenino’: una disyunción entre coquetería tortuosa e histeria violenta. Se trataba a las claras de una *performance* de género, con un marcado carácter feminista, que culminaba comunicando netamente un mensaje en este sentido: al final, una de las tres intérpretes se vestía de novia, y las otras dos la seguían por la feria como un cortejo, arrojando tarjetitas alusivas en contra de la prohibición del aborto en la Argentina. El uso del pasillo, el aspecto más explícitamente intervencionista, estaba en función de socavar la direccionalidad de las acciones en el *hall*.

También situada en el pasillo de acceso, una hilera de cinco mujeres vestidas íntegramente de negro, las Muñecas Clínicas²², realizaron una performance-intervención donde la cuestión del género era un aspecto central y excluyente.

²¹ Julieta Casado es actriz y performer argentina. Ha participado en numerosas acciones y performance, así como en espectáculos de teatro experimental.

²² Muñecas Clínicas es un grupo argentino de performance, conformado por Carina Ferrari, Julieta Casado, Silvana Castro, Lourdes Dunan y Celeste Sánchez Saenz de Tejada. Entienden siempre su trabajo performático como un modo de intervención ideológica del espacio donde la performance se realiza.

Primero cruzadas de brazos, miraban desafiantes al público al que le dificultaban el paso al modo de una barrera humana, después, al escucharse una canción de Miguel Bosé, entregaban cámaras de fotos al público, y posando para ellos, reproduciendo los modos de las modelos de revistas, exagerando esos rasgos y portando diferentes elementos de limpieza del hogar, lograban efectivamente ser fotografiadas por el público, poniéndose en contacto de un modo festivo que *rozaba lo satírico*²³. Esta complicidad con el público proponía una vuelta de tuerca importante dentro de la tradición de performances feministas, que no analizaremos aquí, ya que se trata ahora de señalar los aspectos intervencionistas de los trabajos. La *performance* concluía cuando las Muñecas arrojaban fotografías al público.

7

Casi sobre el comienzo del Ciclo, cuatro performers propusieron realizar sus trabajos en un lugar no previsto para tal efecto. Se trataba de la confitería de Expotrastiendas, un espacio que se proponía como lugar de *relax* y de descanso dentro de la Feria, y que tenía a la vez organizada una serie de actividades, especialmente musicales, sobre una tarima pequeña montada a tal efecto. En la performance de Guadalupe Neves²⁴, *La huella*, la artista instaló una escalera de pintor en medio de la confitería, por la que subía y bajaba mientras se iba poniendo capa sobre capa de ropa. Al llegar abajo abría un paraguas agujereado y se iba reptando hasta salir de la confitería, dejando al público en un estado de zozobra.

Tanto en la performance *Reino-Sujeción*, de Mariaugusta Vintimilla²⁵, como en *Degustados*, de Adriana Sangiao y Verónica Nóbile²⁶, situar las acciones en la

²³ Para un acercamiento al concepto de sátira y a sus diferencias con lo paródico, Cf. HUTCHEON, Op. cit.

²⁴ Guadalupe Neves, argentina, artista visual, posee una larga trayectoria como performer, desde su participación en el grupo Almarmada, hasta sus trabajos individuales en la actualidad.

²⁵ Mariaugusta Vintimilla es una artista performática ecuatoriana.

²⁶ Adriana Sangiao y Verónica Nóbile son artistas visuales argentinas, dedicadas a la realización de eventos y performance

confitería producía un rozamiento muy interesante ya que eran *performances* que trabajaban alrededor de la cuestión de la comida. Vintimilla presentaba unas tortas de crema muy atractivas sobre una mesa y una serie de insectos comestibles, de mazapán. Durante la acción, la intérprete introducía con cada vez mayor ímpetu sus manos en la crema de las tortas para terminar untándose la sobre el cuerpo, siempre sonriendo. En la *performance* de Sangiao y Nóbile, los trabajos de las artistas se complementaban: si Sangiao proponía esculturas comestibles a través de la réplica de esculturas famosas hechas como tortas, Nóbile planteaba objetos de aspecto apetitoso pero hechos con materiales industriales, es decir, imposibles de deglutir. En estos trabajos, el carácter risueño y hasta *naïf* de las propuestas se hizo intenso y creó fuertes tensiones en relación con el espacio de realización, ya que la gente que administraba la confitería se quejó porque esos trabajos modificaban tanto la circulación del público como el consumo en la confitería. Es decir que en el contexto en que se realizaron, los trabajos adoptaron una carga crítica que no tenían en su constitución primera.

8

El cierre del Ciclo de *Performances* estuvo a cargo del Teatro Sanitario de Operaciones²⁷, que realizó un trabajo titulado paradójicamente *Sin título*. Si bien podría decirse que la acción se situaba en el *hall*, en realidad se desplazaba desde uno de los extremos donde el *hall* comunica con los pasillos de un ala de la Feria, obturándolo, hacia el otro extremo, donde el *hall* se comunica con el ala más extensa. También, como en *Tríada*, se podría aquí hablar de una *performance* en dos partes, al menos desde su aspecto de organización espacial y desde los modos de relación con el público: en la primera parte, luego de conformar un espacio circular a través de cierta cercanía corporal amenazante, tres *performers*, dos varones y una mujer, vestidos con trajes formales, eran

²⁷ Comandado por Quique López y Jackie Miller, el Teatro Sanitario de Operaciones (Pato Turchi, Mariela Van der Horst, Damian Marecos, Esteban Marecos, Federico Guerra, Gonzalo Llanés) es uno de los grupos de espectáculos performáticos más destacados de la Argentina, desde 1996, año de su formación.

colocados, con los ojos vendados, en medio de ese espacio por otros, que, tijeras en mano, comenzaban a cortarles la ropa en tiras. A continuación invitaban al público a plegarse a esa acción, y seguían cortando hasta dejar a los tres intérpretes desnudos. En lo que puede verse como una segunda parte, los intérpretes, desnudos y temblorosos, comenzaban a desplazarse rompiendo el círculo de público y cruzando hacia el otro extremo, cuerpos necesitados y presentes, cuerpos reales comenzando a circular por los pasillos, frente a la incomodidad creciente de los cuerpos reales del público, que puede tolerar y apreciar desnudos *representados*, pero que se hace poco tolerante frente a un cuerpo real, *presentado* en la *performance*. Ante lo inesperado, ante esa presencia cuerpo a cuerpo, un pequeño escándalo no previsto se suscitó, a punto tal que los organizadores de la Feria vinieran a pedir que suspendiéramos el trabajo: la cuestión del cuerpo que se presenta desnudo marcó, sobre el final del Ciclo, un límite de tolerancia de la pluralidad y la diferencia, a pesar de lo expresado en la presentación por la organización de Expotrastiendas:

Expotrastiendas cumple y consolida año a año sus objetivos de ser la feria de arte representativa, por excelencia, de todas las generaciones de artistas, y de ser pluralista en estilos y tendencias. También el de ser federativa y poseer prestigio y el de ser abierta, inclusiva y original²⁸.

Nicolás Bourriaud²⁹ cuestiona la crítica que se acerca a las producciones de arte contemporáneas con criterios de análisis de épocas anteriores –la modernidad de los sesenta–, en lugar de prestar atención a las preguntas que los artistas se hacen en la actualidad. Podríamos agregar que se hace importante pensar también que esas preguntas o preocupaciones son diferentes según la posición del país o región (es decir, la posición cultural relativa) en la que se encuentran esos artistas. No serán las mismas preocupaciones las de los artistas de países centrales que las de los países periféricos, como en este caso la Argentina. Si

²⁸ www.expotrastiendas.com.ar

²⁹ BOURRIAUD, Nicolás. *Estética relacional*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2006.

en los setenta los *performers* proponían en sus trabajos una fuerte crítica al mercado, lo que estos artistas quieren cuestionar no es tanto el mercado en sí, en tanto sistema de mercantilización del arte, sino que la crítica se dirige más bien hacia aspectos anquilosados de nuestra sociedad (el lugar de la mujer, el lugar del espectador, el lugar del cuerpo y sus relaciones con el sentido único). Por otra parte, estos artistas ya no buscan necesariamente, en relación con el mercado, o con la Feria como mercado, moverse por canales alternativos. Es en realidad al revés: se busca participar, estar *dentro de* lo institucional –dentro de Expotrastienas, dentro de un ciclo organizado institucionalmente–, y desde allí cuestionar los aspectos sociales que se consideran esclerosados.

Lo cierto es que, en sus distintas etapas históricas y en el presente, la *performance*, en tanto arte de cruce, sigue siendo un arte de provocación. Pareciera que todo objeto artístico de cruce de lenguajes sostuviera, por el solo hecho de su constitución, una provocación en mayor o menor medida. Esto se debe fundamentalmente al todavía fuerte arraigo de la idea de “disciplina” en cada uno de los discursos artísticos, y en los discursos meta que los sostienen. Lo que se hace especialmente crítico en el terreno de las disciplinas artísticas, donde la necesidad de generar definiciones “de una vez y para siempre” parece coartar todo el poder movilizador del arte, encapsularlo en una clasificación binaria, del tipo “es-no es”, “está adentro-está afuera”, pertenece al discurso o se aparta. Como expresa claramente Michael Foucault sobre estos mecanismos de encasillamiento: “En toda sociedad la producción del discurso está a la vez controlada, seleccionada y redistribuida por un cierto número de procedimientos que tienen por función conjurar los poderes y peligros, dominar el acontecimiento aleatorio y esquivar su pesada y temible materialidad”³⁰.

El arte de la *performance*, en tanto arte de cruce, es provocativa desde el quiebre con el concepto de *representación*, desde la *presentación* de los cuerpos reales, tanto frente al discurso visual como a los discursos tradicionales del espectáculo.

³⁰ FOUCAULT, Michael. *El orden del discurso*. 4ª ed. Buenos Aires: Tusquets, 1992. p.11.

Bibliografía

BOURRIAUD, Nicolás. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

CARLSON, Marvin. (2001). Performance". En: *Anuario Gallego de Estudios Teatrais*. Consello da Cultura Galega. pp. 51-76. Traducción de Alfredo Rosenbaum.

DE MARINIS, M. (1982). *Semiótica del teatro. L'analisi testuale dello spettacolo*. Milano, Bompiani.

FERAL, Josette. (2001). *¿Qué queda de la performance? Autopsia de una función: el nacimiento de un género*. En: *Cuadernos de teatro*, No. 9, Teatro y Artes III. Buenos Aires: FFyL, U.B.A.

FOUCAULT, Michael. (1992). *El orden del discurso*. 4ª ed. Buenos Aires: Tusquets.

GLUSBERG, Jorge. (1986). *El arte de la performance*. Buenos Aires: Ediciones de Arte Gaglianone.

GOLDBERG, Roselee. (1996). *Performance Art*. Barcelona: Ediciones Destino.

HUTCHEON, Linda. (1985). *Una teoría de la parodia*. Río de Janeiro: Ediciones 70.

SCHECHNER, Richard. (2000). *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

Perspectivas del diseño en las universidades colombianas

Juan Diego Sanín Santamaría
Grupo de Estudios en Diseño
- Escuela de Arquitectura y
Diseño
Universidad Pontificia Bolivariana
juandsanin@yahoo.com

Recibido agosto 20 de 2007
Aprobado noviembre 15 de 2007

Resumen

A partir del análisis de los fundamentos del diseño en los programas de diseño de las universidades colombianas, desde su relación con las normativas que rigen la enseñanza de la disciplina en el país, este artículo apunta al planteamiento de algunas perspectivas del diseño en Colombia que permitan vislumbrar desde el presente, lo que pudiera llegar a ser la práctica profesional del diseño en el futuro.

Palabras clave: diseño, universidad colombiana, RAD-Colombia, perspectivas, diseño colombiano.

Design perspectives in Colombian universities

Abstract

This article aims at proposing some perspectives regarding Colombian design, providing glimpses from the present, on what the professional practice of design could become in the future based on the analysis of the fundamentals of design in the design programs at Colombian universities; as well as from their relationship with the regulations that govern the teaching of the discipline in the country.

Key words: design, Colombian universities, Colombia-RAD, perspectives, Colombian design.

Introducción:

¿Qué es diseño hoy?

La pregunta que da inicio a este apartado sobre lo que es el diseño hoy, sirvió de título para el “Primer Encuentro Nacional de Investigación en Diseño”, realizado en octubre de 2004 por la Universidad Icesi de Cali. Pero más allá de eso, esta pregunta sirve para demostrar el creciente interés que en las últimas décadas ha surgido en los ámbitos académicos por definir con claridad los principios de la disciplina. Esta inquietud es explicable si se tiene en cuenta que el diseño, en cualquiera de sus especificidades, es una disciplina en plena formación. Hecho que se hace notable especialmente en la flexibilidad que muestran sus modelos teóricos y metodológicos en las diferentes academias donde se imparte, y más aún en la gran variedad de prácticas profesionales que en la actualidad se atribuye a diseñadores o se catalogan como actividades propias del diseño.

Al revisar las diferentes definiciones y posturas que existen respecto a la disciplina del diseño, los únicos consensos fácilmente ubicables se refieren a la manera en que se concibe el diseñar, es decir, lo que se hace cuando se diseña. Respecto a esto, puede decirse que es una disciplina que se encarga en general de solucionar problemas de diversa índole, y que las diferentes especificidades del diseño (Industrial, Espacios y Escenarios, Gráfico, Visual, Moda, Vestuario) están determinadas por la manera en que dichas soluciones toman forma para resolver los problemas a los que van dirigidas.

Esta claridad que existe respecto a la manera como se concibe la práctica del diseño, se diluye en el momento en que se indaga por su proceder, es decir por su proceso; dicho de otro modo, no es clara la manera en que los diseñadores abordan los problemas y los definen, tampoco la forma en que proponen soluciones y finalmente los resuelven.

Bajo este panorama es difícil definir cuáles son los fundamentos de la disciplina, objetivo principal del Proyecto de Investigación del que este artículo se deriva (Fundamentos del Diseño en la universidad colombiana). Pero esta dificultad es aún mayor cuando se pretende indagar y proponer algunas de las que pudieran ser sus perspectivas, lo cual constituye el objetivo central del presente artículo.

Para lograr la meta propuesta: definir las perspectivas del diseño en los ámbitos académicos de las Universidades Colombianas, el Comité Académico de la Red Académica de Diseño (CA-RAD) realizó durante poco más de un año un proyecto de investigación que consistió en un estudio comparativo de carácter diagnóstico, que buscaba identificar los elementos conceptuales que orientan actualmente (2006-2007) el diseño en Colombia, desde dos perspectivas: la primera tiene que ver con la normativa, expresada en una serie de documentos de carácter oficial que determinan y establecen parámetros para la enseñanza en Colombia; y el segundo se refiere a la académica, manifiesta en los documentos

que cada programa de diseño del país ha desarrollado para dar cuenta de la manera en que cada uno concibe la disciplina y transmite sus conocimientos a través de la docencia.

La información para realizar el análisis cualitativo fue obtenida principalmente de dos fuentes. La primera, referida a las normativas, estuvo representada por:

Parámetros de referencia: Resolución MEN 3463 de 30/12/2003 (R1). Texto: “Competencias HG” (CHG).

La segunda, referida a la academia, fue representada por:

Programas, proyectos, planes o informes académicos de cada institución disponibles en la RAD. Estos a su vez se recopilaron, en primera instancia, de los archivos de la RAD que contiene los diferentes informes presentados en las reuniones efectuadas desde el año 2006. En algunos casos se utilizó, además, la información de las páginas Web de las universidades y programas, mientras que en otros casos se complementó la información con fuentes primarias como los documentos originales de los programas presentados para su aprobación ante los organismos competentes.

El análisis permitió establecer relaciones entre los programas (la perspectiva académica) y la Norma Nacional (la normativa) que rige la formación de los diseñadores del país, y dichas relaciones permitieron en una primera fase definir los fundamentos del diseño en la universidad colombiana. Luego de esto, y a partir de la comparación entre lo que definía la Norma y la manera en que ésta era puesta en práctica por los programas, se procedió a definir las perspectivas del diseño, entendiendo por perspectiva el modo en que los programas de diseño de las universidades colombianas iban más allá de la Norma, planteando nuevas perspectivas para el desarrollo de la disciplina, tanto en lo conceptual como en lo procedimental.

Luego de analizar comparativamente las normas y los programas de diseño del país, que hicieron parte de la muestra¹ del presente proyecto, se pueden observar de un lado la consolidación de un conjunto de tradiciones conceptuales que poco a poco permiten caracterizar la disciplina del diseño en Colombia, y de otro lado, un conjunto de procesos de cambio y de tendencias que permiten definir algunas de las perspectivas que está tomando el diseño Colombiano a través de dichos programas.

¿Qué será diseño mañana?

La definición de algunas de las perspectivas del diseño en la universidad colombiana, más que un intento por predecir el futuro, consiste en un intento por dar forma y hacer definible la manera en que se está enseñando y aprendiendo a diseñar en el país. Tener esta visión de la situación actual del diseño, a partir de la manera en que la universidad está formando a los futuros diseñadores, permitirá muy seguramente comprender lo que será el futuro de la práctica del diseño en Colombia.

1. El diseño: de resolver problemas a aprovechar oportunidades

Al analizar los fundamentos de los programas de diseño del país que hacen parte de la muestra, se puede concluir que todos conciben el diseño como un proceso y no como un resultado. Esta apreciación es contundente si se observa que, cuando cada programa define el diseño, lo hace desde las actividades o procedimientos que lo constituyen, y no desde los resultados que se obtienen a través de dichos procesos.

¹ La muestra estuvo compuesta por los Programas de Diseño del país adscritos, en el momento de su realización (2006-2007), a la Red Académica de Diseño (RAD).

Las diferentes concepciones del diseño lo definen como una actividad a través de la cual se resuelven problemas o requerimientos, que de una u otra manera son planteados o están ubicados en el contexto. De este modo, el diseño es aquella actividad que, además de resolver problemas, los define, a través de la interpretación que hace de los comportamientos y dinámicas del contexto, expandiendo así la concepción antigua que concebía al diseñador simplemente como un creador de formas o un creador de necesidades.

La mayoría de programas apuntan además a que el proceso de diseño es una actividad de tipo proyectual, es decir, una actividad a través de la cual se configuran formas, bien sean tangibles o al menos perceptibles, ya sean objetuales, espaciales, visuales, gráficas o de vestuario. Además de esto, la mayoría de los programas coinciden en que el proceso es sistémico, en el sentido de que se compone de diferentes elementos que entran a retroalimentarlo en cada una de sus diferentes etapas.

Esta concepción del diseño, como un proceso en el que están interrelacionados diferentes elementos, se hace visible en los planes de estudio de cada programa, en los que aparecen cursos o asignaturas denominadas generalmente como talleres o núcleos, las cuales estructuran la enseñanza y el aprendizaje de los procesos de proyectación, y a la vez sirven como ejes reguladores y articuladores de otros conocimientos que complementan la actividad proyectual.

La disolución de las fronteras que separaban el diseño de la ingeniería, la publicidad, el mercadeo y el arte, así como la incursión transversal de las Ciencias Estratégicas en diferentes campos del conocimiento, permiten vislumbrar una nueva tendencia en la disciplina del diseño, que apunta a concebir su práctica como la de una actividad basada en el aprovechamiento de oportunidades, más que en la resolución de problemas. Es probable que esta tendencia esté tan arraigada e institucionalizada en algunos programas, que en los próximos años,

o incluso actualmente, estemos ante una disciplina completamente renovada en el modo en que aborda el contexto y sus dinámicas; y ante un profesional que más que resolver problemas, aprovecha oportunidades.

2. El diseño en Colombia: disciplina en formación y en constante expansión

El primer fenómeno que salta a la vista al analizar los fundamentos de cada programa, desde su relación con los parámetros de referencia, es el gran dinamismo que han tenido desde el momento en que, a través de los estándares mínimos de calidad para los programas de diseño, se regularon los contenidos de cada plan de estudios.

Este activo proceso de consolidación y expansión se hace evidente en el hecho de que la gran mayoría de los programas analizados, además de cumplir con la totalidad de los parámetros establecidos en los estándares, los rebasan a través de nuevos componentes, nuevas competencias y nuevos énfasis en la formación de los diseñadores profesionales.

Como consecuencia de este proceso, aparece en los fundamentos del diseño, una expansión en lo que respecta al contacto que la disciplina establece con otras, para generar nuevos conocimientos a través de sus relaciones. Ejemplos de este proceso de expansión son la incorporación de nuevos componentes en la disciplina, provenientes de las Ciencias Sociales, los Estudios Culturales, las Ciencias de la Comunicación y las Ciencias Estratégicas, los cuales no sólo se manifiestan a través de cursos concretos que forman a los estudiantes en las competencias de estas disciplinas, sino que además se incorporan, en algunos programas más que en otros, al proceso de diseño.

A modo de perspectiva se podría inferir que en un futuro no muy lejano, será necesario entrar a redefinir la disciplina del diseño en Colombia, a partir de las experiencias que cada programa ha tenido a través de su historia, y en el desarrollo de sus planes de estudio. Muy seguramente esa redefinición que se entrevé desde este momento implique una revisión, no sólo de las políticas institucionales de cada programa y de cada universidad, sino también de los estándares mínimos que sirven de parámetros para la medición de la calidad de los programas de diseño.

3. De lo técnico a lo social

Un hecho de gran importancia y trascendencia en los fundamentos de los programas de diseño analizados, es la visión social del diseño, a través de la cual se deja atrás una tradición conceptual que relacionaba la disciplina directamente con la industria (ya fuera ésta de la confección, de la producción de objetos o de la industria gráfica), la técnica y la generación de nuevas necesidades. Esta transformación se manifiesta con mayor fuerza en los programas de industrial/espacios y gráfico/visual que en los de moda/vestuario. Sin dejar por esto de ser un hecho que se evidencia en todos los programas, en especial en lo que se refiere a su concepción.

244

Tener una concepción social de la disciplina del diseño se manifiesta en los programas de diseño, en una constante vocación por el mejoramiento de la calidad de vida. Para esto los programas enfatizan en que el diseñador, además de formalizar soluciones, sea un lector del entorno y un traductor de sus dinámicas a planteamientos concretos sobre sus carencias y sus potenciales. En unos casos, como en el de algunos programas de Diseño Gráfico y Diseño Visual, esta competencia está relacionada con la creatividad para solucionar problemas de orden comunicativo; mientras que en el caso de los programas de Diseño Industrial y de Escenarios se manifiesta más como una competencia

investigativa conducente al reconocimiento de las necesidades materiales que implica la acción humana en un entorno. En los programas de Diseño de Vestuario, este compromiso social se manifiesta en un interés por solucionar las necesidades humanas que están en directa relación con sus estilos de vida y los procesos de construcción de la identidad, por lo que aparece relacionada en varias ocasiones con el estudio de mercados.

A pesar de que esta transformación se expresa de diferentes maneras, al parecer no logra impactar con contundencia los planes de estudio, pues no aparecen cursos o asignaturas que aborden con particularidad especial estos asuntos, que cuando aparecen lo hacen de forma pasiva o bajo la coordinación de departamentos académicos externos a los de diseño, relacionados la mayoría de las veces con la formación humanista.

Esta tendencia social en la fundamentación conceptual de los programas de diseño apunta principalmente al reconocimiento de las diversas necesidades físicas y simbólicas de la sociedad humana, pero podría decirse que deja de lado los asuntos relacionadas con la materialización de las soluciones a esas necesidades. Dicho de otro modo y en términos de Ezio Manzini (1992), la preocupación social del diseño se enfoca hasta ahora en la ubicación de lo deseable, entendiendo este término como aquello que una parte de la población podría llegar a necesitar, mas no aborda aún las cuestiones de lo posible, es decir, no se preocupa todavía por concretar el conjunto de posibilidades con las que una sociedad cuenta para la resolución de sus problemas.

El paso de lo técnico a lo social implica que para los próximos años, los programas de diseño se comprometan con la concepción e implementación de cursos, de diferentes modalidades, que concreten en el quehacer práctico de docentes y discentes, actividades de enseñanza y aprendizaje, que se preocupen por la definición no sólo de necesidades o carencias sociales, que planteen

necesidades o problemas de diseño, sino también de potenciales socioculturales, que puedan ser convertidos en oportunidades y soluciones de diseño; y que más allá de esto, sean capaces de articular de manera simbiótica las unas con las otras. Dicho de otro modo, y aludiendo de nuevo las palabras de Manzini, estamos ante un momento de la historia del diseño, en el que la articulación de lo deseable y lo posible aparece como una necesidad apremiante en la búsqueda de una ecología de lo artificial.

4. En la búsqueda del diseño colombiano

Como parte del compromiso social que al parecer han adquirido los diferentes programas de diseño del país, aparece un elevado interés por la participación del diseño en los procesos de construcción de la identidad colombiana.

Aunque en algunos programas se manifiesta con mayor fuerza que en otros, el tema de la identidad y de su construcción se eleva a la categoría de compromiso con la sociedad colombiana. La identidad a la que se alude es siempre de orden cultural, y se entiende como la proyección formal, visual o vestimental del conjunto de elementos que representan los valores y costumbres del país.

Desde un punto de vista productivo, algunos programas de diseño (en especial de Diseño Industrial) reconocen el potencial que presentan las técnicas artesanales para la materialización de los elementos representativos de la identidad del país; sin embargo, son conscientes de que el diseño debe apoyarse en sistemas de producción que le permitan competir comercialmente en contextos internacionales; de ahí que la identidad del diseño en Colombia no se vea restringida a las expresiones pre existentes dentro del folclor nacional, sino que es entendida como un proceso de y en construcción. De otro lado, desde la perspectiva del mercadeo, en el Diseño de Moda y Vestuario se hace alusión, de manera preponderante, a la creación de la Marca Colombia, como

un modo de proyectar la identidad colombiana a los mercados tanto locales como del mundo globalizado.

Vale la pena agregar que ese diseño que apellidamos como colombiano, se ha consolidado en muchos de sus elementos, por fuera de la institucionalidad de los programas de las universidades, algo que parece positivo si se piensa en la fuerza que ha adquirido la Revista Proyecto Diseño y el Premio Lápiz de Acero. Sin embargo, es necesario invitar a las Direcciones de los Programas, de las Facultades y las Escuelas, para que incluyan de manera más contundente, dentro de sus fundamentos, el compromiso con la construcción de un diseño propio del país; más que mercantilizar la cultura, desacralizar los rituales y hacer exótico lo folclórico, deben preocuparse por la formalización de productos y servicios nuevos e innovadores, acordes con las formas de vida de los colombianos a los que se dirigen.

5. El diseño post-industrial

Un elemento que llama la atención en los programas de diseño analizados, es la incorporación de sistemas de producción que podrían considerarse como semi-industriales, en tanto que recurren a estrategias constructivas que se alejan de la producción en serie y de las tecnologías de punta.

A pesar de que el diseño, en todas sus especificidades, es una disciplina relacionada directamente con la industria, hay una marcada tendencia, evidente en los perfiles profesionales, que apunta a formar diseñadores capaces de insertarse en empresas pequeñas y medianas, con el fin de ajustar la disciplina y sus posibilidades a las capacidades tecnológicas del país.

Otras manifestaciones de este diseño post-industrial las podemos encontrar en fenómenos que, como la miniaturización, la digitalización, o incluso la

autogestión, trascienden la materialidad física y serial del proceso de diseño y de sus resultados, con el fin de dar paso a nuevos modelos de desarrollo empresarial, nuevos procesos de producción y de comercialización.

En el futuro, muy seguramente esta tendencia facilitará no sólo la práctica del diseño, sino también los procesos relativos a su enseñanza y aprendizaje. Es decir, la era post-industrial, si se le puede llamar así a la revolución generada por el actual cúmulo de nuevas tecnologías, plantea además de una transformación en el quehacer práctico de la disciplina, un gran cambio respecto a los modos en que como conocimiento es transmitido y producido.

6. El diseño sustentable

En sus relaciones con el ambiente, la disciplina del diseño parece haber ampliado inmensamente sus fundamentos, con el fin de disminuir su impacto en diferentes niveles. En principio, la vocación industrial de la disciplina hizo que las preocupaciones ambientales del diseño radicarán en el impacto que sus productos generaban sobre el medio ambiente natural, pero además de esta preocupación, aparecen en los fundamentos del diseño compromisos con el ambiente social y cultural. Es decir, ha surgido un diseño sustentable en tanto que emerge, en términos de Tomas Maldonado y Bonsiepe Gui (2004), la preocupación por la sostenibilidad ambiental y sociocultural de los productos y servicios en el contexto.

La primer preocupación en este sentido se hace evidente en los programas de diseño a través de cursos en los que la producción, o el componente productivo, es abordada a través de conceptos que lo relacionan directamente con la sostenibilidad ambiental, como la producción sostenible y el eco diseño, cursos que muchas veces aparecen como énfasis o como módulos en los que los estudiantes tienen la oportunidad de ahondar en estas temáticas.

Desde otro punto de vista, la preocupación por el impacto social de los productos de diseño se evidencia, principalmente, en los programas de Diseño Gráfico, los cuales han manifestado su preocupación por las relaciones de sus productos con el ambiente comunicacional que generan; en este sentido, aparecen conceptos relacionados con la contaminación visual y con los problemas que ésta puede generar para la sociedad en general.

En relación con los programas de Diseño Industrial y Diseño de Espacios y Escenarios, la preocupación por la sostenibilidad social de los productos se manifiesta a través de un marcado interés por la resolución de los problemas sociales que enfrenta la población, y por el mejoramiento de su calidad de vida.

En los programas de Diseño de Moda y Vestuario el compromiso con el ambiente sociocultural radica en el hecho de ofrecer a la población, productos que se ajustan a sus estilos de vida y a los procesos de construcción de su identidad como individuos insertados en diferentes colectivos sociales.

En un futuro cercano, será necesario preocuparse por la articulación de los diferentes modos de abordar el entorno y los problemas ambientales, bajo un modelo conceptual en el que el diseño facilite la convivencia de lo natural con lo cultural, y el pasado con el presente, en un único ambiente donde todos los elementos tengan la misma importancia, y donde los productos y servicios de cada especificidad del diseño se comprometan con cada uno de ellos.

7. El diseño de las ciudades para las regiones y de Colombia para el mundo

En cuanto a la contextualización de los programas de diseño en relación con un entorno geográfico particular, las perspectivas son muy variables. Sin embargo, es importante destacar que de una u otra forma la mayoría de los programas

que hacen parte de la muestra analizada manifiesta un interés por mencionar temas relativos a sus relaciones con las ciudades, las regiones, el país y el mundo.

Mientras que algunos programas manifiestan un alto compromiso con la región a la que pertenecen, otros se interesan más por el desarrollo general del país; sin embargo, en ambas vertientes se evidencia un claro interés en abordar temas relativos a las dinámicas socioculturales, comerciales y tecnológicas que implican la globalización.

Este interés por los contextos geográficos del diseño coincide con otras tendencias en las que se expresa una intención por definir un diseño representativo del país, enfocado a la resolución de los problemas físicos y socioculturales de sus habitantes. Y a la vez, con un interés creciente por participar en los mercados del mundo con dichos productos.

En resumen, podría esperarse que en el futuro los programas de diseño incorporen en sus planes de estudio cursos que capaciten a los futuros profesionales en la gestión y el desarrollo de proyectos de diseño, cuyos procesos y alcances vayan desde lo local y lo regional, hasta lo internacional y lo global. Así, las ciudades se convierten en centros de desarrollo nacional y en nodos globales de intercambio intercultural y comercial.

250

8. Un profesional en expansión laboral

En términos generales se podría concluir hablando sobre la expansión de la disciplina del diseño, de sus procedimientos y sus alcances, a través de las tendencias que se hacen evidentes al analizar los puntos en común de los perfiles que proponen los programas que hacen parte de la muestra.

En primera instancia, es válido decir que hoy en día el diseñador es mucho más que un creador de formas, es decir, sus actividades van mucho más allá de

determinar las propiedades multifacéticas de los productos industriales, para convertirse en un profesional que participa activamente en diferentes roles laborales y académicos.

Entre los nuevos campos de desempeño laboral y profesional de los diseñadores y las diseñadoras, encontramos el de administrador y gestor de proyectos, algo que coincide con el perfil de *emprenderismo* empresarial de algunos programas. Desde otra perspectiva de la profesión del diseño, podría pensarse que el diseño está abriéndose campo en contextos académicos e institucionales, a través de profesionales con un alto nivel de competencias investigativas que les permite convertirse en conocedores del medio y de sus dinámicas, y por lo tanto, de las relaciones entre producto y sociedad.

De manera preocupante, un hecho que se destaca es el abandono de algunos elementos importantes para la disciplina, como lo son la ética y el humanismo, los cuales son muchas veces dejados de lado, o limitados a la repetición del discurso institucional de cada universidad. De uno u otro modo, se evidencia la existencia de una carencia a la hora de hacer entrar en relación el diseño con estos elementos.

Por último, vale la pena anotar que los fundamentos de los programas de diseño analizados en relación con los términos de referencia que sirvieron de variables de análisis, superan las expectativas, en el sentido de que su compromiso va más allá de cumplir con parámetros establecidos como oficiales. A pesar de esto, al analizar en detalle cada programa es evidente y salta a la vista la falta de unidad conceptual y metodológica que existe entre ellos y en cada una de sus especificidades. Esto, lejos de ser considerado como una falencia de la disciplina, nos muestra que el diseño colombiano, al igual que la nación colombiana, es un proyecto en formación y en constante proceso de consolidación.

Conclusiones

Las ocho perspectivas planteadas anteriormente dan cuenta del proceso de conformación que vive actualmente el diseño en Colombia. A través de ellas se puede observar la manera como la disciplina comienza a ser adaptada a la realidad nacional, tanto desde los fundamentos tradicionales de la disciplina, como desde sus prácticas académicas. Finalmente, a través de estas perspectivas podemos observar un diseño de carácter híbrido y ecléctico, que más que debatirse entre lo tradicional y lo moderno o entre lo artesanal y lo industrial, se nutre de todas las corrientes que lo rodean, y a partir de la articulación de ellas, configura su propia identidad.

Bibliografía

Documentos Institucionales de los Programas de Diseño que hicieron parte de la muestra del Proyecto Fundamentos del Diseño en la Universidad Colombiana (Fase 1).

MALDONADO, Tomas & GUI, Bonsiepe. (2004). 2 *Textos Recientes: Proyectar hoy, diseño: globalización, autonomía*. La Plata: Nodal.

MANZINI, Ezio. (1992). *Artefactos*. Madrid: Celeste y Experimenta Ediciones.

Normas editoriales

La revista KEPES recibe artículos originales en forma de artículos y reseñas. La naturaleza de los artículos puede ser de investigación, de reflexión o de revisión. Todos los artículos serán sometidos a evaluación anónima y los autores serán notificados de la decisión de los árbitros en los 60 días siguientes a la recepción de sus propuestas. Sólo se publicarán los artículos que superen satisfactoriamente el proceso de evaluación y cumplan con los requisitos aquí expuestos.

La revista KEPES se reserva los derechos de impresión, reproducción total o parcial del material, así como el derecho de aceptarlo o rechazarlo y el de hacer cualquier modificación editorial que estime conveniente. En tal caso, el autor recibirá por escrito recomendaciones de los evaluadores. Si las acepta, deberá entregar el artículo con los ajustes sugeridos dentro de las fechas fijadas por la revista, con el fin de garantizar su publicación dentro del número programado.

Un artículo sometido a consideración del Comité Editorial no se debe haber publicado previamente, ni debe estar sometido a otra publicación. Si el artículo es aceptado, no deberá publicarse en otra revista.

Los artículos de esta revista se pueden reproducir total o parcialmente, citando la fuente y el autor. Las colaboraciones que aparecen aquí no reflejan necesariamente el pensamiento de la revista. Se publican bajo responsabilidad de los autores.

El autor que desee enviar artículos para consideración por parte del Comité Editorial de nuestra publicación deberá:

1. Entregar original y copia del artículo en la secretaría del Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas: calle 65 No. 26-10, teléfono 8781500 ext. 12137, prefijos nacionales (68) e internacionales (57) (68), correo electrónico: @ucaldas.edu.co
2. Entregar el trabajo en soporte de papel y en CD-ROM, en formatos Word o RTF. Se debe incluir: título del artículo, autor o autores y dirección del contacto (correo electrónico y dirección postal). El texto debe estar digitado a espacio y medio, letra arial, tamaño 12.

3. Especificar en notas al pie: a) los datos centrales del curriculum vitae del autor o autores, el cual debe incluir los títulos universitarios, la filiación institucional y el correo electrónico; b) la naturaleza del artículo, es decir, si se trata de un artículo de investigación, de reflexión o de revisión, o si se trata de una reseña.
4. Escribir el artículo con una extensión máxima de 25 hojas (folios o cuartillas tamaño carta), el cual debe ir precedido de un breve resumen del trabajo en castellano y en inglés que no sobrepase las 250 palabras. Inmediatamente después de este resumen, se debe poner de cuatro a seis palabras clave para identificar las principales temáticas abordadas.
5. Redactar las críticas y reseñas de libros con una extensión máxima de 10 hojas (folios o cuartillas tamaño carta), la cual debe ir precedida de los nombres, apellidos y profesión de quien realiza la crítica o reseña, así como de los elementos bibliográficos completos: nombres y apellidos del autor, título completo del libro, número de edición, ciudad de publicación, editorial, año de publicación.
6. Entregar artículos inéditos, salvo que hayan sido publicados en el extranjero, en cuyo caso podrá considerarse su publicación. Si se trata de un artículo traducido se debe indicar con claridad las fuentes y procedencias del texto original.
7. Enviar los gráficos, mapas y fotografías en una resolución mínima de 300 dpi en formato jpg. Junto a los cuadros deben ir los anexos al artículo, indicando el lugar donde se pondrán dentro del texto. Todos estos recursos se deben enumerar consecutivamente e indicar con claridad la(s) fuente(s) correspondiente(s).
8. Citar las fuentes bibliográficas dentro del texto del siguiente modo: (autor, año: página). Ejemplo: (Maturana, 1997: 48).
9. Las notas al pie de página numeradas en orden consecutivo, se utilizarán para aclaraciones, comentarios, discusiones, envíos por parte del autor, y deben ir en su correspondiente página, con el fin de facilitar al lector el seguimiento de la lectura del texto.
10. Referenciar la bibliografía teniendo en cuenta las normas APA.

Libro:

Apellido, Nombre del autor. (Año). Título del libro. Lugar de publicación: Editorial.

Carballeda, Alfredo. (2005). La intervención en lo social. Exclusión e integración en los nuevos escenarios sociales. Buenos Aires: Paidós.

Capítulo de libro:

Apellido, Nombre del autor. (Año). "Título capítulo". En: Apellido, Nombre del editor o compilador. (Ed.) o (comp.). Título del libro. Lugar de publicación: Editorial.

Velásquez, Paula. (2001). "Territorialidades del y en el Quindío". En: Grupo de Investigación Territorialidades. Territorialidades reconstituidas a partir de un desastre natural Armenia-Quindío 1999-2001. Manizales: Universidad de Caldas.

Artículo revista:

Apellido, Nombre del autor. (Año). "Título artículo". En: Nombre de la revista, No., Vol./ Año. Lugar de publicación: Editorial o Centro editorial.

Velásquez, Paula. (2005). "Itinerarios sin cosmos. Construcción y vivencias de la categoría de desplazado" "Teoría sociológica, conflicto y terrorismo" . En: Revista Nova et Vetera. No. 54. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia.

Artículo de periódico:

Apellido, Nombre del autor. (Año, Fecha de circulación). "Título artículo". En: Nombre del periódico. Lugar de publicación. letra p. Número de la página consultada.

Martínez, Liliana. (2002, Diciembre 8). "Cuando el trópico llegó a Estocolmo". En: El Tiempo. Bogotá. p. 2-2.

Amaya, Leonidas. (2001, Mayo 6). "Vuelven los entierros" . En: La Patria. Manizales. p. 5A.

Tesis de grado o postgrado:

Apellido, Nombre del autor. (Año). Título Tesis. Tesis de grado para optar al título de... Escuela o Departamento, Universidad. Ciudad, país.

Álamos, F. (1992). Maltrato infantil en la familia: tratamiento y prevención. Tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Escuela de Psicología, Pontificia Universidad Católica de Chile. Santiago, Chile.

Venegas, P. (1993). Conflits socio cognitifs et changement de représentations en formation d'adultes: une étude de cas. Tesis de grado para optar al título de Doctor en Psicología. Faculté de Psychologie et des Sciences de L' Education, Université Catholique de Louvain. Louvain, Francia.

Internet:

Apellido, Nombre del autor. (Año –si lo tiene–). "Título artículo". En: dirección electrónica [Fecha de consulta].

Biglan, A. & Smolkowski, K. (2002, Enero 15). "The role of the community psychologist in the 21st century". En: <http://journals.apa.org/prevention/volu>

Author Guidelines

The KEPES Journal receives original articles and reviews. The nature of the articles can be of research, reflection or revision. All articles will undergo anonymous evaluation and the authors will be notified of the decision of the arbitrators within 60 days of receiving their proposals. Only the articles that successfully approve the evaluation process and comply with the requirements herein will be published.

The KEPES Journal reserves the right to print, a total or partial reproduction of the material, as well as the right to accept or reject it. In addition, it reserves the right to make any editorial changes it deems appropriate. In this case, the author will receive written recommendations of the evaluators. If the author decides to accept them, he/she must deliver the article with the suggested adjustments within the dates determined by the journal to ensure its publication within the scheduled issue.

An article submitted to the Editorial Committee should not have been published previously, nor should it be submitted to another publication. If the article is accepted, it should not be published in another journal.

The articles in this journal may be totally or partially reproduced, referencing the source and author. The collaborations that appear here do not necessarily reflect the thinking of the journal. They are published under the responsibility of the authors.

The authors wishing to submit articles for consideration by the Editorial Committee of our publication should:

1. Provide the original and a copy of the article in the secretariat of the Department of Visual Design the Faculty of Arts and Humanities Universidad de Caldas: Carrera 65 No. 26-10, tel 8781500 ext. 12137, area code (6) and international code (57) (6), e-mails:@ucaldas.edu.co
2. Hand—in the text in paper and on a CD-ROM, in Word or RTF formats. It should include: title of the article, author or authors and contact address (e-mail and postal address). The text should be 1.5 spaced and in Arial, font size 12.

3. Specify in footnotes: a) central data from the author's curriculum vitae, which should include academic qualifications, institutional affiliation and e-mail b) the nature of the article, that is, if it's a research, reflection or revision article, or if it's a review.
4. The article should not exceed the length of 25 pages (letter-sized), which must be preceded by a brief abstract of the work in Spanish and English, not exceeding 250 words. Immediately after this abstract, four to six key words should be included to identify the main themes addressed.
5. The criticisms and book reviews should have a maximum length of 10 pages (letter-sized), which must be preceded by the names and profession of whom writes the criticism or review, as well as the complete bibliographic elements: (Author's full name, book's full title, edition number, city of publication, publisher, year of publication).
6. Provide unpublished articles, unless they were published abroad, in which case they may be considered publication. If it is a translated article, the author should clearly state the source and origins of the original text.
7. Send graphs, maps and photographs at a minimum resolution of 300 dpi in jpg format. The tables must be attached to the article, indicating where they are located within the text. All these resources should be listed consecutively and the corresponding source(s) should be clearly indicated.
8. Cite bibliographical sources within the text as follows: (author, year: page). Example: (Maturana, 19976: 4830).
9. The footnotes numbered in sequential order, should be used for clarifications, comments, discussions, by the author and should go on the corresponding page, in order to facilitate the reader the flow of reading of the text.
10. Reference the Bibliography taking into account the APA rules.

Book:

Last name, Author's name. (Year). Book title. Place: Publisher.

Carballeda, Alfredo. (2005). The intervention in the social sphere. Exclusion and integration in the new social settings. Buenos Aires: Paidós.

Book Chapter:

Last name, Author's name. (Year). "Title of chapter" In: Last name, Publisher's or compiler's name. (Ed.) or (comp.). Book title. Place: Publisher.

Velásquez, Paula. (2001). "Territorialities of and in Quindío". In: Territorialidades Research Group. Territorialities reconstituted from a natural disaster-Armenia Quindío 1999-2001. Manizales: Universidad de Caldas.

Journal article:

Last name, Author's name. (Year). "Article Title." In: Journal name, No., Vol./Year. Place: Publisher or Editorial center.

Velasquez, Paula. (2005). "Itineraries without cosmos. Construction and experiences of the displaced person category" "Sociological theory, conflict and terrorism." In: Revista Nova et Vetera. No. 54. Bogota: Imprenta Nacional de Colombia.

Newspaper article:

Last name, Author's name. (Year, circulation date). "Article Title." In: Newspaper name. Place of publication. letter p. Number of the page consulted.

Martínez, Liliana. (2002, December 8). "When the Tropics came to Stockholm." In: El Tiempo. Bogota. P. 2-2.

Amaya, Leonidas. (2001, May 6). "The return of the burials." In: La Patria. Manizales. P. 5A.

Undergraduate or postgraduate thesis:

Last name, Author's name. (Year). Thesis title. Degree thesis to obtain the title of... School Department, University. City, country.

Álamos, F. (1992). Child abuse in the family: treatment and prevention. Degree thesis to obtain the title of psychologist. School of Psychology, Universidad Católica de Chile. Santiago, Chile.

Venegas, P. (1993). Conflits socio cognitifs et changement de représentations en formation d'adultes: une étude de cas. Graduate thesis to obtain the title of Doctor in Psychology. Faculté de Psychologie des Sciences et de L'Education, Université Catholique de Louvain. Louvain, France.

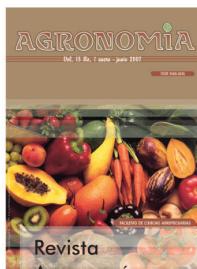
Internet:

Last name, Author's name. (Year-if available-). "Article Title." In: web domain. [Consultation Date].

Biglan, A. & Smolkowski, K. (2002, January 15). "The role of the community psychologist in the 21st century". In: <http://journals.apa.org/prevention/volume5/pre0050002a.html> [January 31, 2002].

EDITORIAL COMMITTEE

KEPES JOURNAL



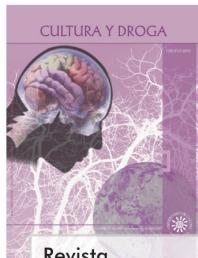
Revista
Agronomía



Revista
Biosalud
Indexada en:
Publindex Categoría B
Lilacs



Revista
Boletín Científico
Museo de Historia Natural
Indexada en:
Publindex Categoría B
Lilacs



Revista
Cultura y Droga



Revista
Discusiones Filosóficas
Indexada en:
Publindex Categoría B
Philosopher's Index



Revista
Hacia la promoción
de la Salud
Indexada en
Publindex Categoría B
Lilacs



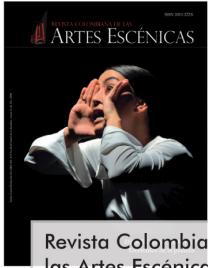
Revista Latinoamericana
de Estudios Educativos



Revista
Luna Azul (On Line)
<http://lunazul.ucaldas.edu.co>
Indexada en:
Publindex Categoría B
Index Copernicus, DOAJ



Revista
Universidad de Caldas



Revista Colombiana de las Artes Escénicas



Revista Veterinaria y Zootecnia



Revista Eleuthera
Indexada en:
Publindex Categoría C



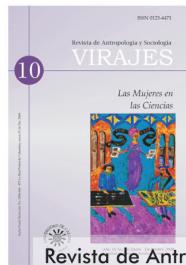
Revista JURÍDICAS
Indexada en:
Publindex Categoría C
DialNet



Revista KEPES
Indexada en:
Publindex Categoría C



Revista VECTOR



Revista de Antropología y Sociología (VIRAJES)
Indexada en:
Publindex Categoría C



Ventas, suscripciones y canjes
Vicerrectoría de Investigaciones y
Postgrados
Universidad de Caldas
Sede Central
Calle 65 No. 26 - 10
A.A. 275
Teléfonos: (+6) 8781500
ext. 12222
e-mail: revistakepes@ucaldas.edu.co
revistascientificas@ucaldas.edu.co
Manizales - Colombia



LA RED POSTAL DE COLOMBIA

w w w . 4 - 7 2 . c o m . c o

➤ Línea de Atención al Cliente Nacional 01 8000 111210 ◀

Esta revista se terminó de imprimir en el Centro Editorial de la Universidad de Caldas en enero de 2009. Se utilizó la fuente Palatino para el cuerpo de texto y la fuente Century Gothic regular para títulos. Papel propalcote de 115 gr.