



23 de febrero de 2018

**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

De acuerdo con lo establecido en los "Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos" numeral 3.6 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada, considerando suficientemente sustentada la solicitud de Terminación de Proyecto de Investigación, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar la terminación del Proyecto de Investigación con número de registro N-330 "**La imagen fotográfica digital desde un enfoque deconstructivo hermenéutico y su aplicación en el salón de clase como parte del proceso de diseño**" cuyo responsable es el Dr. Marco Antonio Marín Álvarez, adscrito al Área de Investigación "Nuevas Tecnologías", que presenta el Departamento de Procesos y Técnicas de Realización.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y Grupos de Investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de Investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente

Mtro. Ernesto Noriega Estrada

Mtra. María del Rocío Ordaz Berra

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Dra. Blanca Estéla López Pérez

Mtro. Juan Carlos Pedraza Vidal

Alumno Eleazar Enrique Chaparro Romo

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión

Cons. Div. CyAD
FEB 19 AM 11:00 UAM

Ciudad de México, a 19 de febrero de 2018

H. Comisión encargada de la revisión, registro y Seguimiento de los programas y Grupos de Investigación.

Apreciables miembros de la Comisión:

En atención a su oficio SACF/CYAD/109/18, me permito hacer las siguientes precisiones.

El proyecto N-330, el cual estamos dando por concluido, efectivamente tenía como objetivo la elaboración de un libro, se tenía originalmente la idea de realizar cuatro artículos y se hicieron seis, para complementar dicho material.

Sin embargo, las políticas derivadas de gestiones anteriores para los avances y prorrogas de investigación, someten a tiempos de culminación para un proyecto de dos años, prorrogables a otros dos, medida que a nuestro parecer es francamente ridícula, pues los tiempos de investigación de ninguna manera tienen un límite, provocando interrupciones en el desarrollo de dichas investigaciones.

Al concluir el tiempo estipulado por el reglamento para nuestro proyecto, se tienen los artículos para la elaboración del libro, no obstante, los tiempos de la División hacen improrrogable el proyecto, ya que la edición de dicho material llevaría al menos 6 meses, por lo que la decisión fue entregar dicho informe y la conclusión del mismo.

En la segunda apreciación respecto a la participación de la Mtra. Adriana Acero Gutiérrez, precisamos lo siguiente:

Efectivamente no se registró en su momento, sin embargo, al correr aproximadamente dos años de la investigación, la Mtra. Acero nos aportó ideas bastante puntuales e importantes para el desarrollo de los materiales, por lo que, sin considerar contravenir ninguna disposición en el reglamento de investigación, decidimos incluirla, pues estaba colaborando con nosotros y sería injusto no darle el crédito pertinente. Por tanto, la participación de la Mtra. Acero es colaborativa.

Esperando que las acotaciones realizadas sean lo suficientemente claras, me pongo a sus apreciables órdenes para cualquier duda o aclaración, y a su vez aprovecho la ocasión para enviarles un afectuoso saludo.

ATENTAMENTE



Dr. Marco Antonio Marín Álvarez
Profesor-investigador
Procesos y Técnicas de Realización



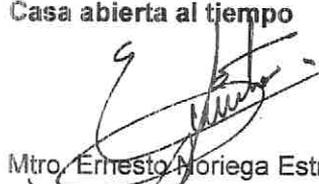
Dr. Marco Antonio Marín Álvarez
Prof. del Departamento de Procesos
y Técnicas de Realización
Presente

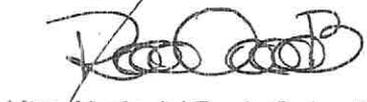
Asunto: Solicitud sobre terminación del Proyecto de Investigación N-330 "La imagen fotográfica digital desde un enfoque deconstructivo hermenéutico y su aplicación en el salón de clase como parte del proceso de diseño".

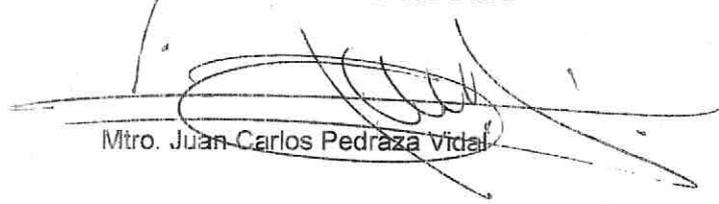
La Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y Grupos de Investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de las Áreas de Investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, le solicita lo siguiente respecto a la terminación del Proyecto de Investigación N-330 "La imagen fotográfica digital desde un enfoque deconstructivo hermenéutico y su aplicación en el salón de clase como parte del proceso de diseño":

- En el proyecto se incluye como meta "un libro". Explicar por qué esta meta no se alcanzó.
- En el informe se incluye el nombre de la Profesora Acero Gutiérrez, quien no está registrada. Aclarar la participación de ella.

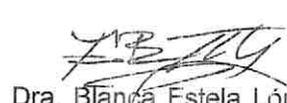
Atentamente
Casa abierta al tiempo

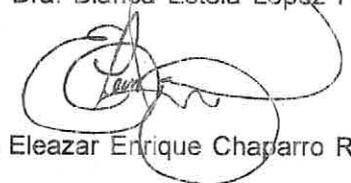

Mtro. Ernesto Noriega Estrada


Mtra. María del Rocío Ordaz Berra


Mtro. Juan Carlos Pedraza Vidal


Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux


Dra. Blanca Estela López Pérez


Alumno Eleazar Enrique Chaparro Romo

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión

29 de enero 2018.

PT/JEFATURA/CYAD/027/2018

Dr. Marco V. Ferruzca Navarro
Presidente H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente.

Cons. Div. CuAD
JAN 29 PM03:15 Lupita

Por este medio, solicito a usted tenga a bien presentar al H. Consejo Divisional de Ciencias y Artes para el Diseño que usted preside, el informe final y la conclusión del proyecto de investigación N-330 **“La imagen fotográfica digital desde un enfoque deconstructivo hermenéutico y su aplicación en el salón de clase como parte del proceso de diseño”** bajo responsabilidad del **Dr. Marco Antonio Marín Álvarez**, el cual fue aprobado en la sesión 457 del Consejo Divisional con fecha 13 de junio del 2013

Se anexa documentación del proyecto terminado.

Sin más por el momento, reciba usted un cordial saludo

Atentamente
Casa abierta al tiempo

Mtro. Ernesto Noriega Estrada
Jefe del Departamento de Procesos y
Técnicas de Realización

Solicitar:

- En el proyecto se incluye como meta "Un libro". Explicar por qué esta meta no se alcanzó en el informe.
- En el informe se incluye el nombre de la Profa. Acero Gutiérrez, quien no está registrada. Aclarar la participación de ella de lo que la profa. No está registrada como parte del proyecto.

México, D.F., a 25 de Enero de 2018

Oficio No. PYTR/AINT/005/2018

ASUNTO: Entrega de **informe Final**
de Investigación

Mtro. Ernesto Noriega Estrada.

Jefe de Departamento

Procesos y Técnicas de Realización

Presente:

Estimado Mtro. Noriega Estrada, por este medio me dirijo a usted en su calidad de Jefe de Departamento para solicitarle atentamente el turnar a quien corresponda, la documentación del informe Final de actividades del proyecto de investigación N-330 denominado **"La imagen fotográfica digital desde un enfoque deconstructivo y su aplicación en el salón de clase como parte del proceso de diseño"**, el cual fue registrado y aprobado en la sesión 457 del Consejo Divisional celebrada el día 13 de Junio de 2013; el cual es responsable. El Dr. Marco Antonio Marín Álvarez, y participaron con este trabajo, el Dr. Francisco Rojas Candelas y la Mtra. Adriana Acero Gutiérrez

Agradeciendo la atención a la presente. Reciba un cordial saludo.

Atte.

"Casa abierta al tiempo"



Mtro. Carlos Angulo Alvarez
Jefe del Área de Investigación
Nuevas Tecnologías.



21 de enero de 2018

Mtro. Carlos Angulo Álvarez
Jefe de Área Nuevas Tecnologías
Procesos y Técnicas de Realización

Apreciable Mtro. Angulo:

Por este conducto le hago entrega del documento final realizado con respecto al proyecto de investigación **N-330** intitulado **“La imagen fotográfica digital desde un enfoque deconstructivo hermenéutico y su aplicación en el salón de clase como parte del proceso de diseño”**, así como los resultados que emanaron de dicho proyecto.

Por lo que le solicito de la manera más atenta se de por concluida dicha investigación.

Sin más por el momento, me pongo a sus apreciables órdenes para cualquier duda o aclaración y aprovecho para enviarle un afectuoso saludo.

ATENTAMENTE

“CASA ABIERTA AL TIEMPO”



Dr. Marco Antonio Marín Álvarez
Integrante del Área de Nuevas Tecnologías
Procesos y Técnicas de Realización



“La imagen fotográfica digital desde un
enfoque deconstructivo hermenéutico y su
aplicación en el salón de clase como parte
del proceso de diseño”

(Proyecto de investigación N-330)

Dr. Marco Antonio Marín Álvarez

Dr. Francisco Rojas Caldelas

Mtra. Adriana Acero Gutiérrez



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO**

**DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
ÁREA DE INVESTIGACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
PROYECTO N- 330**

**“La imagen fotográfica digital desde un enfoque
deconstructivo hermenéutico y su aplicación en
el salón de clase como parte del proceso de
diseño”**

**DR. MARCO ANTONIO MARÍN ÁLVAREZ
RESPONSABLE**

**DR. FRANCISCO ROJAS CALDELAS
MTRA. ADRIANA ACERO GUTIERREZ
PARTICIPANTES**

Enero 2018

3.2.2.1 INFORME GLOBAL DEL PROYECTO N-330 ⁽¹⁾

- **RELACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES Y RESULTADOS DE CADA UNO DE LOS INTEGRANTES:**

2013

Marzo-abril

Actividad: Definición del protocolo de investigación.

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

2013

mayo

Avance o resultado: Protocolo definitivo de la investigación.

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

2013

Junio

Registro del proyecto de investigación ante el Consejo Divisional

Julio

Actividad: Recolección de datos para su posterior empleo en la fundamentación teórica y metodológica del proyecto.

¹ Conforme a lo estipulado en el apartado 3.2 de los Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (2010).

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

Avance o resultado: Sustento teórico- metodológico del proyecto (10%).

Actividad: Periodo vacacional.

Participantes: -----

Periodo: Del 17 de julio al 16 de agosto

Avance o resultado: -----

Agosto-diciembre

Actividad: Recolección de datos para su posterior empleo en la fundamentación teórica y metodológica del proyecto.

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

Avance o resultado: Sustento teórico- metodológico del proyecto (20%)

2014

enero-abril

Actividad: Recolección de datos para su posterior empleo en la fundamentación teórica y metodológica del proyecto.

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

Avance o resultado: Sustento teórico- metodológico del proyecto (30%).

mayo-julio

Actividad: Recolección de datos para su posterior empleo en la fundamentación teórica y metodológica del proyecto.

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

Avance o resultado: Sustento teórico- metodológico del proyecto (40%).

Participación en la exposición CyAD investiga con infografía la cual registra avances paulatinos del proyecto.

agosto

Actividad: Periodo vacacional.

Participantes: -----

Periodo: Del 8 al 31 de agosto.

Avance o resultado: -----

SEPTIEMBRE- DICIEMBRE

Actividad: Procesamiento y análisis de datos para su posterior empleo en la fundamentación teórica y metodológica del proyecto.

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

Avance o resultado: Sustento teórico- metodológico del proyecto (45%).

2015

enero - abril

Actividad: Procesamiento y análisis de datos para su posterior empleo en la fundamentación teórica y metodológica del proyecto.

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

Avance o resultado: Sustento teórico- metodológico del proyecto (50%).

Mayo - diciembre

Actividad: Procesamiento y análisis de datos para su posterior empleo en la fundamentación teórica y metodológica del proyecto.

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

Avance o resultado: Sustento teórico- metodológico del proyecto (70%).

Participación en la exposición CyAD investiga con infografía la cual registra avances paulatinos del proyecto.

2016

La investigación sufrió un proceso de reacomodo, pues al gozar de mi periodo sabático se aceleraron los procesos de realización de materiales y publicación de los mismos.

Actividad: Procesamiento y análisis de datos para su posterior empleo en la fundamentación teórica y metodológica del proyecto.

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

Avance o resultado: Sustento teórico- metodológico del proyecto (90%).

Primer artículo publicado: **“La genealogía de la imagen digital”**, como parte del texto culturas y tácticas estéticas, publicado por La Universidad de Cuenca, Ecuador y la Universidad de Málaga, España. De la página 197 a la 220. Y de la página 239 a la 243 se incluyen curriculum breve y fotografías de los autores. (Se anexa documento de la publicación completa).

El segundo de los artículos fue **“Hermenéutica, temporalidad y prospectiva”**, editado por la revista Estudios sobre arte actual, Universidad de la Laguna, Islas Canarias, España. El artículo se encuentra en línea en la siguiente dirección: <http://estudiosobrearteactual.com> (se anexa documento probatorio impreso).

El tercero de los artículos se intituló **“La fotografía en el arte”**, editado por la revista Tiempo de Diseño No. 4, de la U.A.M Azcapotzalco, de la página 19 a la 36. (Se anexa documento probatorio impreso).

El cuarto artículo se intitula **“Caso de estudio fotográfico aplicado a la deconstrucción “Hacia una enseñanza integral de la fotografía de estudio”**, se realizó en el Encuentro Iberoamericano de Innovación, Investigación y Buenas Prácticas Educativas, en la FES Zaragoza, U.N.A.M. en el 2015, sin embargo la promesa de publicación del artículo correspondiente fue a lo largo del 2016, y a la fecha la publicación no ha salido a la luz, se anexa constancia de participación, el artículo enviado a la U.N.A.M, así como los correos en el cual se pregunta para cuando saldrá la publicación y la respuesta de los responsables del evento.

2017

Enero - abril

Actividad: Recolección de datos para su posterior empleo en la fundamentación teórica y metodológica del proyecto.

Participantes: Dr. Marco Antonio Marín Álvarez. Dr. Francisco Rojas Caldelas. Mtra. Adriana Acero Gutiérrez.

Avance o resultado: Sustento teórico- metodológico del proyecto (95%).

Mayo – julio

Avance o resultado: Sustento teórico- metodológico del proyecto (100%)

Participación en la exposición CyAD investiga con infografía la cual registra avances paulatinos del proyecto.

El quinto artículo es una reedición del artículo **“Caso de estudio fotográfico aplicado a la deconstrucción “Hacia una enseñanza integral de la fotografía de estudio”, (REEDITADO)**, el cual saldrá publicado en la revista MM1 del departamento de Evaluación del diseño en el tiempo, el cual verá la luz en 2018.

Un sexto artículo es “**Evolución del retrato fotográfico como aproximación a un estilo personal**”, el cual está listo para su publicación, pero se está en búsqueda del espacio adecuado.

agosto

Preparación del informe final.

septiembre

Entrega del informe y materiales ante el Consejo Divisional.

3.2.2.2 RELACIÓN CON LA DOCENCIA, LA PRESERVACIÓN Y LA DIFUSIÓN DE LA CULTURA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

La presente investigación tiene relación directa tanto con los procesos de enseñanza-aprendizaje gestados en la UAM-A, particularmente en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, así como con algunos aspectos con relación a la preservación y difusión de la cultura derivados de ello.

La deconstrucción es un concepto con fuerte presencia en el diseño. Esta noción interesante ha transitado de la teoría lingüística a la literatura y después al diseño. Esta investigación presenta su abordaje desde distintos temas fundamentales para la comprensión de la teoría de la deconstrucción de Jaques Derrida, propuesta desde el año 1967 con base en la literatura del mismo autor, Gadamer, Adorno y otros.

Se describe, asimismo, el viaje reflexivo que realiza un sujeto (espectador, diseñador o artista) que instituye a la deconstrucción como un espacio epistémico-hermenéutico de carácter binario que interroga a lo bello y a lo extraño, en un sentido de irrupción, ruptura o transgresión en búsqueda de romper con el modelo canónico establecido por la academia y la tradición en favor de la expresión inédita. A su vez, se presentan algunas intersecciones del Diseño con la teoría de la deconstrucción aplicables didácticamente.

En el ámbito fotográfico se hace necesaria la exploración de nuevas técnicas fuertemente asociadas con propuestas teóricas. Se profundiza sobre el basamento teórico de la deconstrucción y se ponderan las herramientas semióticas que ofrece esta propuesta para el diseño. Se plantea un estudio sobre la imagen fotográfica que emerge de las clasificaciones usuales de la imagen contrastadas con las imágenes fotográficas que se asocian con las nuevas tecnologías. Por último, se plantea una metodología en la cual el alumno explore los procesos psicológicos técnicos y de diseño derivados del estudio planteado.

La deconstrucción es un término teórico que parece estar en todas partes. Con una edad poco mayor a los 50 años, hoy se toma en consideración, por el hecho de que esta temática incluso se despliega en campos que no tienen ninguna relación directa con la filosofía, no sólo en campos artísticos, como la arquitectura o la pintura, sino también en otros ajenos a las bellas artes o a la literatura.

Así, el Diseño en su voracidad de experimentación y aplicación rápida de nociones a todo lo que le rodea, se apropia de una teoría deconstructiva que pasa de la filosofía a la literatura y de allí, al mundo del arte y del diseño.

A lo largo de la investigación, se describen los orígenes de esta noción teórica. Del mismo modo, el viaje reflexivo que realiza un sujeto (espectador, diseñador o artista) que instituye a la deconstrucción como un espacio epistémico-hermenéutico que interroga a lo bello y a lo extraño, en un sentido de irrupción, ruptura o transgresión en búsqueda de romper con el modelo canónico establecido por la academia y la tradición en favor de la expresión inédita.

Paralelamente, se aborda de modo ligero la estética de lo extraño impuesta por el arte moderno. Entorno siempre cambiante que produce en el espectador extrañeza, vacío y malestar, que reta al sujeto a realizar una comprensión diferida. En esa multiplicidad de horizontes de sentido, la hermenéutica de Gadamer que aborda lo bello y lo extraño toma vida para trascender lo extraño y sublimar el arte.

Se expone, así mismo, la estrategia deconstructiva de Derrida como un mecanismo de interrogación binario que arroja luz sobre los procesos pictóricos y singulares de cada autor en cada obra. No como un método, sino que se conforma como una

estrategia reflexiva. Para finalizar se presentan algunas intersecciones del Diseño con la teoría de la deconstrucción que son aplicables didácticamente, como son la reflexión, la verbalización y sobre todo la interrogación; aspectos fundamentales tanto para la formación en investigación como para la adquisición de una experiencia artística en un ámbito académico.

Finalmente, el presente estudio, no sólo favorece el aprendizaje y la construcción del conocimiento sino también constituyen una vía a través de la cual se enriquece y se preserva la cultura, ya que no es solo para los alumnos o profesores que estudien el tema sino también para todos aquellos que no son universitarios y que se muestren interesados en ello.

3.2.2.3 APORTACIONES AL CAMPO DE CONOCIMIENTO:

La presente investigación pretende contribuir al campo del diseño de la comunicación gráfica y de las Nuevas Tecnologías, con la definición de una serie de principios básicos y avanzados —tecnológicos, didácticos y de diseño— con la finalidad de enriquecer la formación del estudiante de diseño y complementar la preparación del académico, además de acercar a todos aquellos interesados en el campo de la deconstrucción y de la imagen en sus posibles variantes y aplicaciones.

Así mismo, busca apoyar a la División de Ciencias y Artes para el Diseño (UAM-A) así como al Área de Investigación de Nuevas Tecnologías (UAM-A) en sus diversos proyectos de investigación y educación.

Finalmente, esta investigación tiene la intención de ser el inicio de trabajos posteriores, cuya difusión y comunicación de resultados permita abrir posibilidades interesantes y muy variadas alternativas de estudio acerca de los planteamientos que la deconstrucción y la imagen pueden generar en el área de la comunicación gráfica.

COHERENCIA ENTRE METAS, OBJETIVOS Y RESULTADOS FINALES:

El desarrollo de la investigación se fundamentó en los siguientes objetivos y metas planteadas para su obtención:

Objetivo General

Investigar, teorizar y llevar a la praxis fotográfica el modelo de preparación de la toma fotográfica desde el punto de vista de la deconstrucción de Jaques Derrida.

Objetivos Específicos

Realización de dos artículos en revistas internacionales sobre el concepto de deconstrucción aplicado al diseño dentro del análisis de la fotografía y la obra de arte.

El primer artículo propone el cuadro teórico de la deconstrucción dentro de un esquema post estructuralista hermenéutico. En este primer documento, se plantearán las líneas generales de la deconstrucción según la literatura derridiana, desde la propia reflexión conversacional del autor. Así como las aportaciones reflexivas de Gadamer.

El segundo artículo explicará 10 casos de fotografías desde el punto de vista de la deconstrucción, en los cuales se detallará como el elemento deconstructivo forma parte central de la obra de cada autor y cómo este elemento opera como una fuente de extrañeza atrayente y seductor para el receptor de la imagen.

Así mismo se busca Integrar el uso de Nuevas Tecnologías en la habilidad de desarrollo de la fotografía, transformándola y reubicándola con otros parámetros como nuevos objetos de comunicación gráfica (la deconstrucción)

Por otro lado, se propone renovar las aportaciones culturales que a lo largo de la historia de la fotografía se han realizado, propiciando una concientización de dichos acontecimientos.

Finalmente, la educación formativa universitaria, debe preparar al futuro diseñador gráfico, para resolver dichas tareas. La conciencia de tal necesidad nos lleva a pensar en un material específico de formación en deconstrucción y fotografía.

Metas

Las metas alcanzadas en la siguiente investigación fueron seis artículos, no obstante, el compromiso de realizar tan solo dos, pues la temática abordada fue muy amplia y permitió el alcance de dichos materiales.

El primer artículo llamado **“La genealogía de la imagen digital”**, fue aceptado para su publicación en libro Colectivo en la Universidad de Cuenca, Ecuador y conjuntamente con la Universidad de Valladolid, España. Impreso por la Editorial Eumed.net. y ha sido publicado en el 2014. (Se anexa documento)

El segundo Artículo llamado **“La deconstrucción un viaje estético reflexivo para comprender el arte y el diseño”**. Ha sido publicado en la revista I+Diseño de la Universidad de Málaga, España. (Se anexa documento)

El tercer artículo intitulado **“Hacia una enseñanza integral de la fotografía”**, ha sido aceptado para su publicación en las memorias del Congreso Iberoamericano de Buenas Prácticas Educativas, organizado por la FES Zaragoza, U.N.A.M. (Se anexa documento)

Un cuarto artículo se encuentra en revisión para su publicación en la revista MM1 del departamento de Evaluación del diseño en el tiempo para octubre de 2017, el título de este es **“Hacia una enseñanza integral de la fotografía, Reeditado”**. (Se anexa documento)

El quinto artículo lleva por nombre **“Hermenéutica, temporalidad, y prospectiva”**, publicado por la revista estudios sobre arte actual, de la Universidad de Cuenca, Ecuador. (Se anexa documento)

Se cuenta además con un sexto artículo intitulado “**La distancia hermenéutica un abordaje para la reflexión y ponderación de la imagen**”. El cual se encuentra en revisión para su futura publicación. (Se anexa documento)

3.2.2.4 TRASCENDENCIA SOCIAL:

Consideramos que la aplicación de los hologramas, sin lugar a dudas, va ganando cada vez más terreno en México. Sin embargo no basta con lograr la expansión de este recurso gráfico a nivel comercial e industrial, la tarea también se centra en promoverlo en niveles educativos universitarios.

Estamos seguros que el holograma puede ser considerado como un medio de educación universitario con trascendencia social en un proceso pedagógico que se lleva a cabo con exposiciones holográficas permanentes en museos e itinerantes en centros de estudio y diversas comunidades en México.

A continuación describimos las características propias del holograma como un medio de trascendencia social y educativa.

- Los hologramas pueden utilizarse en la enseñanza por contexto impresos de seguridad aplicados en diferentes quehaceres del diseño de la comunicación gráfica.
- Proporciona una imagen tridimensional exacta del objeto real con paralaje total y visualización de las zonas de luz y sombra, que puede sustituir satisfactoriamente al objeto real para múltiples aplicaciones.
- Se pueden visualizar efectos no apreciables a simple vista.
- Permite mostrar en el aula la imagen tridimensional de objetos imposibles de mostrar directamente por sus características, medidas excepcionales de seguridad y conservación.
- Proporciona imágenes tridimensionales de objetos con perspectiva invertida.
- Se puede implementar en la educación histórica, patriótica, cultural en sentido general y política de todo el pueblo mediante su uso como medio de educación social en museología.
- Permite obtener imágenes con ampliación o reducción del tamaño real del objeto (Hologramas de imagen enfocada).

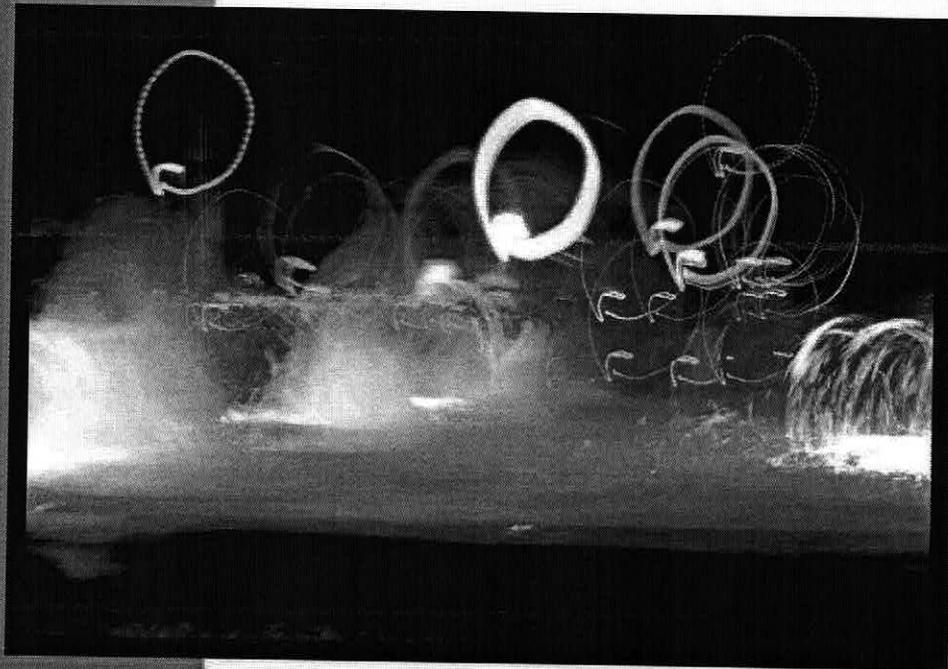
- Posibilidad de mostrar colecciones de objetos de alto valor patrimonial y cultural en cualquier parte.

En las propuestas de utilización del holograma como medio de enseñanza en la carrera de diseño de la comunicación gráfica y de su uso como medio educativo social están muy presentes las características peculiares del holograma de mostrar una imagen óptica exacta del objeto original y de que en su construcción se aplican leyes y conceptos del diseño. Si los objetos holografiados son de importancia patrimonial e histórica, son portadores de conocimientos físicos y de información cultural, estética, histórica que contribuye a la formación integral del diseñador y de una cultura general integral.

Para concluir, la trascendencia social de este proyecto se centra, en gran medida, en apoyar desde el diseño de hologramas dar respuesta a la necesidad de lograr códigos de seguridad e iconografías que redunden finalmente en la formación de ciudadanos con conocimientos más sólidos que les permitan insertarse en el mercado laboral, con un nivel más competitivo, imperante en las sociedades actuales.

José L. Crespo Fajardo (Coord.)

Cultura y tácticas estéticas



eumedonet

CULTURA Y TÁCTICAS ESTÉTICAS

VARIOS AUTORES

**CECILIA SUÁREZ / CAROLINA LARREA / DANIEL PABLO
TEJERO / M^a JOSÉ ZANÓN / LOURDES SANTAMARÍA / DIEGO
GONZÁLEZ OJEDA / JOSÉ LUIS CRESPO / EDURNE GONZÁLEZ
IBÁÑEZ / ANA CRISTINA MEDELLÍN / LUCERO DEL PILAR
MIRANDA / ALBERTO RUIZ COLMENAR / PAMELA S. JIMÉNEZ
/ JOSÉ LUIS MARAVALL / JOSÉ ALBERTO CONDERANA /
MARCO ANTONIO MARÍN / FRANCISCO ROBERTO ROJAS /
HÉCTOR FERNANDO GARCÍA**

COORDINADO POR JOSÉ LUIS CRESPO FAJARDO

Ilustración de portada: Dolores Schoch

ÍNDICE

Agradecimientos... 9

José Luis Crespo Fajardo

Pensar, escribir, resistir...11

Cecilia Suárez Moreno

1. El oficio del papel como contribución a la educación superior... 13

Carolina Larrea

1. El inicio

2. Aprender, practicar y transmitir el oficio

3. Conocimientos que adquirimos a través el oficio del papel:

4. El artista silencioso o el arte de trabajar en silencio -
Desafíos para la práctica del arte a través del papel hecho a mano:

5. Desafío 1- Conectarnos con nuestro trabajo

6. Desafío 2- Vivenciar todas las etapas del trabajo y crear el sentido de pertenencia a la comunidad.

7. Aplicando lo aprendido dentro y fuera de la universidad:

Notas

Referencias bibliográficas

Imágenes

2. Los lenguajes estéticos y conceptuales de las vanguardias y su influencia en el ámbito de las instalaciones contemporáneas... 31

Daniel Pablo Tejero Olivares

M^a José Zanón Cuenca

Lourdes Santamaría Blasco

1. Introducción: Una aproximación a los lenguajes artísticos y conceptuales de las vanguardias del siglo XX.
 2. De Rodin al Manifiesto: Nuevos lenguajes estéticos e innovaciones conceptuales y técnicas de las Vanguardias
 - 2.1. Hacia una nueva composición: Fragmentación del objeto y el espacio en el Cubismo
 - 2.2. Dinamismo espacial y composición en el Manifiesto Futurista
 2. 3. El azar como parte de las estrategias creativas en el Dadá y en el Surrealismo
 - 2.4 Los objetos industriales en el *Pop Art* y en el *Assemblage*
 3. La Instalación como escenografía. Orígenes y precursores.
 4. Conclusiones: La interdisciplinariedad del *Collage*, el *Assemblage* y la Instalación como deconstrucción, alteración y reconstrucción de la composición y el espacio
- Notas
Referencias Bibliográficas

3. Teoría y práctica artística. Interludio para los desconciertos... 67

Diego González Ojeda

1. Introducción
2. Inversión del platonismo

3. Práctica-teoría y dualismos sin oposición
 4. Conclusiones
- Notas
Referencias

4. Las ilustraciones de anatomía de Pietro da Cortona ... 83

José Luis Crespo Fajardo

1. Introducción
 2. Dibujos anatómicos
 3. Ediciones
- Notas
Bibliografía

5. Una aproximación a la connotación simbólica de lo subterráneo en la práctica artística contemporánea... 93

Edurne González Ibáñez

1. Una aproximación a la connotación simbólica de lo subterráneo en la práctica artística contemporánea
2. Génesis / Final. Ana Mendieta - Sophie Calle
3. Refugio / Trampa. Vito Acconci - Eduardo Chillida
4. Orden / Caos: Micha Ullman - Diego Perrone.
5. Movimiento / Reposo: Abraham Poincheval & Laurent Tixador - Martin Kippenberger.

Notas
Bibliografía

6. El arte escénico, la sublimación de lo psíquico... 125

Ana Cristina Medellín Gómez

Lucero del Pilar Miranda Diego

Notas
Bibliografía

7. La representación del Poder... 133

Alberto Ruiz Colmenar

1. La evolución del Poder. El emperador cercano
2. El Poder divino. Iconofobia
3. El Poder autoritario. La arquitectura como herramienta.
4. El Poder del artista. Una relación en dos direcciones
5. El Poder perdido
6. El Poder del dinero. El arte “averiado”

Notas

Bibliografía

8. La vigencia de la extracotidianidad escénica... 151

Pamela S. Jiménez Draguicevic

Proemio 1

Proemio 2

1. Planteamiento

2. El porqué del *training*

Nota bene

Notas

Referencias bibliográfica

9. Competencias digitales para la práctica pictórica contemporánea... 171

José Luis Maravall Llagaria

Referencias bibliográficas

10. Yves Klein. El *Théâtre du vide* y el espacio colectivo... 183

José Alberto Conderana Cerrillo

Notas

Bibliografía

11. Genealogía de la imagen digital... 197

Marco Antonio Marín Álvarez

Francisco Roberto Rojas Caldelas

1. Introducción
 2. Naturaleza de la fotografía digital
 3. Cualidades de la imagen digital
 4. Variantes de imágenes digitales, imágenes pintadas directamente con la computadora
 5. Imágenes creadas a partir de fractales (algoritmos)
 6. Imágenes fotográficas-digitales
 7. Conclusiones
- Bibliografía

12. El diseño innato en la construcción de habitáculos e instrumentos de los animales... 221

Héctor Fernando García Santibáñez Saucedo

1. Introducción
 2. Desarrollo
 3. A manera de conclusión
- Notas
- Bibliografía

Genealogía de la imagen digital

MARCO ANTONIO MARÍN ÁLVAREZ

FRANCISCO ROBERTO ROJAS CALDELAS

Resumen:

La fotografía digital irrumpió con un grito avasallante que reclama un nicho propio en el entorno del arte en cuya estética, la computadora y el autor se configuran de modo único para cada obra con nuevos materiales, procesos y herramientas. Este entorno virtual conceptualiza al arte como la génesis de una sinergia dinámica vertiginosa que promueve la visión de una realidad plena de píxeles acompañada de una post producción elevada cuasi al infinito. El objetivo de este artículo es aportar algunas evidencias que ilustran la naturaleza de la fotografía digital, sus cualidades, sus variantes de imágenes digitales como si fueran imágenes pintadas directamente con una computadora, se define y ejemplifica un tipo de imagen derivada de fractales así como también una ejemplificación de imágenes fotográficas-digitales en un visión conciliadora.

Palabras clave: Imagen, fotografía digital, Posmoderno, luz, computadora.

* * * * *

1. Introducción

Una situación que fungió como epicentro del debate que se ha dado entre la imagen fotográfica y digital ha sido el papel de la luz como generatriz de las imágenes obtenidas. Desde su

origen a la fecha, la luz como elemento que posibilita cualquier obtención de imagen ha sido objeto de discordia por la forma en la cual se ha utilizado en la fotografía: por medio físico-químico para el registro de la imagen o bien por un registro matemático-algorítmico. Esta génesis diferenciada de origen ha sido objeto de escrutinio, escarnio, desprecio, admiración y culto. Pese a que el siglo XX consolidó a la fotografía como una forma de arte que tuvo como ruta el Pictorialismo ¹, a los puristas ², a los formalistas ³, a los equivalentes ⁴ y el expresionismo abstracto,⁵ con la irrupción de la fotografía digital en los años ochentas se dieron signos para teorizar sobre la posible muerte de la fotografía.

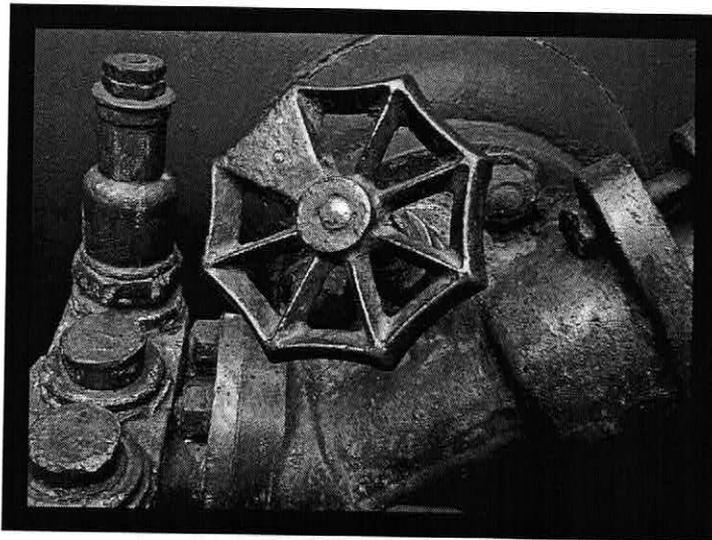


Imagen 1. *Llave*. Manipulada Digitalmente con Photoshop y con el plugin Topaz Labs Adjust, Es un conjunto de filtros que permiten jugar con las luces de las fotografías, con los cuales se consiguen efectos estilo HDR. (fotografía. Marco Antonio Marín)

Existen tres puntos álgidos en esta discusión como son: en primer término, la forma de registro de la imagen, en la cual la imagen fotográfica se destaca como el resultado de una expresión más humana que pone en contacto íntimo al fotógrafo con la naturaleza misma y el equipo fotográfico con el que cuenta, mientras que la imagen digital se estereotipa una relación fría entre el hombre y la computadora. En el mismo contexto de argumentos y contrargumentos, en segundo lugar, se manifiesta la aspiración en ambas posturas por la obtención de una mayor definición de la imagen. En tercer plano, se delinea una dimensión híbrida en la cual la fotografía digital por su capacidad de integrar múltiples dispositivos cosméticos lo cual podría acercar a la fotografía digital a conceptualizarse como un pseudo arte.

2. Naturaleza de la fotografía digital

Quizá el origen del debate y de la reflexión sobre la identidad de la fotografía, (que hoy en día se han visto enriquecidas, y multiplicadas por las tecnologías digitales), sea el libro publicado *La obra de arte en la era de su reproducción técnica*, por Walter Benjamín que en dicho escrito destaca un elemento fundamental de la fotografía: la luz.

La luz es un elemento que se constituye como una unidad generatriz que da forma a la fotografía. La luz funciona como elemento básico; es un motivo mágico de captación, de composición, de producción de la imagen en sus diversos niveles, tanto análogos como digitales. En otros términos, la luz es la materia prima de la fotografía, sin ella la fotografía no habría evolucionado y mucho menos habría sido inventada.

La manera en que se almacenan las imágenes fotográficas digitales, cómo se manipulan para transformarlas, ¿cuál es el proceso de registro? y ¿cuál es su mecanismo de transporte? es tal vez lo menos importante en este momento, pues en realidad, lo relevante de este punto es que las fotografías digitales son obtenidas por medio de la luz, y análogamente, cuando el hombre decide la configuración de la imagen final: son el ojo humano conjuntamente con el cerebro los recursos operativos que aplican los recursos cognitivos necesarios y deciden lo que se desea obtener y cómo se quiere obtener.

En aras de facilitar la comprensión sobre cómo se ha llegado a este punto, vale recordar retrospectivamente que a partir de 1824 con la invención de la fotografía por Niepce, y posteriormente con las aportaciones hechas por Daguerre y Fox Talbot, los avances tecnológicos, tanto en cámaras como en químicos, fueron realmente a cuentagotas. No fue sino hasta 1930 cuando Oskar Barnack inventa la cámara Leica ⁶ con sistemas ópticos muy precisos e intercambiables, y con el advenimiento de la fotografía en color desarrollada por Kodak en 1936, que la fotografía tuvo avances considerables como lo fue la aspiración de obtener una gran definición en la imagen.

Esto se refiere al hecho de la definición fotográfica Joan Fontcuberta (1990:68) quien la precisa de la siguiente forma: ...originariamente la fotografía queda definida por su constitución sobre una superficie fotosensible. No obstante, con frecuencia la fotografía no se difunde en este estado original, sino impresa, es decir, traducida a otro medio y transportada a otro soporte.

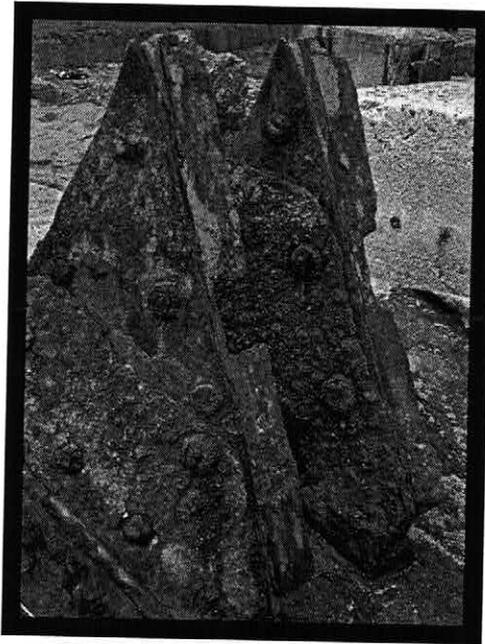


Imagen 2. *Óxido 1* (de la serie óxidos) Manipulada Digitalmente con Photoshop y con el plugin Topaz Labs Adjust. Fotografía. Marco Antonio Marín.

Analizando este comentario y si sustituimos una superficie fotosensible por un CCD ⁷ y tarjetas de memoria, la fotografía sigue fiel a sus principios físicos consistiendo básicamente en lo mismo, salvo por el concepto de captura de la imagen que ahora es digital; consiguiendo con esto reducción en tiempos de trabajo, ahorro en químicos y papeles, además de una mayor rentabilidad en espacios de laboratorios.

La búsqueda para la obtención de imágenes lo más exactas y nítidas posibles, se ha llevado a cabo desde el

surgimiento de la fotografía. Las investigaciones se encaminaron a tratar de duplicar la realidad de modo fiel, sobre la base de un modelo matemático.⁸

Con la irrupción de la tecnología digital, la anhelada copia de la realidad ha llegado a límites insospechados. Es así como la perfección de la copia de la realidad se ha obtenido bajo una perspectiva numérica, es decir, una reproducción binaria en lenguaje matemático, cero, uno, blanco y negro en su estado primigenio. En este sentido argumenta López Yépez (2000:7): *No es que la fotografía copie lo real, sino que lo traspone. Y esa transposición persiste un ámbito que desfigura al referente.*

Frecuentemente la fotografía digital se rechaza y se margina por los puristas de la fotografía análoga quienes manifiestan que ésta no es de ninguna manera una fotografía sino más bien una especie de pseudo-arte. Sin embargo, ha sido este pseudo- arte digital el que ha conseguido esa copia aparente fiel y matemática de la realidad que desde la antigüedad se había buscado con tanta asiduidad.

Este razonamiento se ha estudiado desde diferentes ópticas, tanto por las ciencias físicas como por las ciencias sociales. *Desde la semiótica, hasta la documentación y la organización del conocimiento.* (Ibíd:11) La fotografía por su propio carácter de documentar la realidad, intenta la obtención de una imagen casi exacta, y de hecho algunos teóricos argumentan que es un tipo de arte en el cual el ser humano no interviene en absoluto, ya que es la propia cámara la que elabora todo el proceso, dando como resultado el *documento*⁹ de la propia imagen.

Max Bense es un teórico que ha estudiado a profundidad las nuevas tecnologías en el arte. Desarrolla su proposición sobre la *estética generativa como la cumbre de todo el proceso de investigación de las formas producidas por el ordenador* (en Castanos 1998: 92). En su teoría, Bense explica la relación y los procesos que coexisten entre la computadora, el artista y su obra en una disposición única para cada autor.

Mientras que el tratamiento creativo de la obra se localiza en la mente del artista, la computadora o la cámara fotográfica son los medios que utiliza el artista para materializar el concepto. Para Benze (1973:84): *La relación creativa es una relación comunicativa entre un ser que expide y un ser que percibe o recibe*. Esta teoría explica por tanto, que en fotografía digital es imprescindible aislar la idea de la obra, así como la realización y la forma en la cual ésta quedará plasmada.

La teoría de la ambigüedad fotográfica formulada por Barthes (1995:124): arguye que la imagen fotográfica posee un mensaje complicado y difícil de descifrar. *La existencia de prejuicios que dan a la imagen un carácter de verdad acentúa la oscuridad del mensaje*.

De particular interés es el debate sobre las imágenes fotográficas obtenidas a partir de cámaras digitales o bien, que se obtuvieron de manera análoga pero que fueron escaneadas, manipuladas y alteradas en la computadora. Quienes no están en absoluto de acuerdo con estas posibilidades técnicas argumentan que los artistas no deberían utilizar estos métodos ya que son procesos que no pertenecen a sus áreas de expresión.

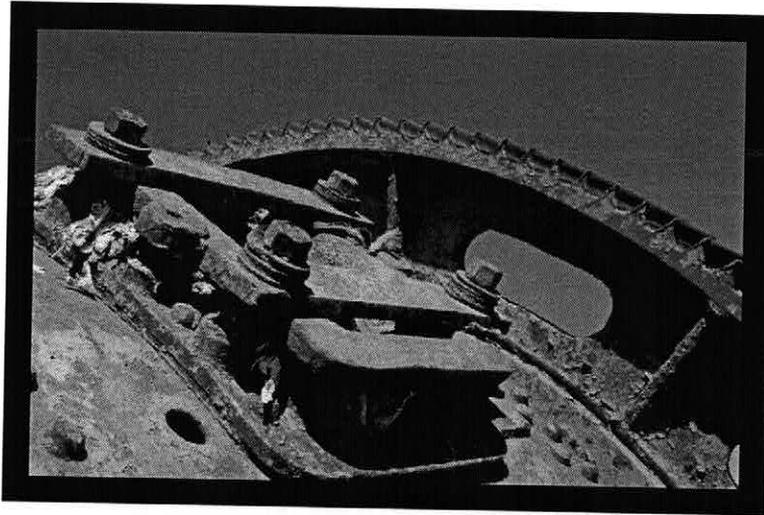


Imagen 3. *Hidrolavadora*. Manipulada Digitalmente con Photoshop y con el plugin Topaz Labs Adjust. Fotografía. Marco Antonio Marín.

Ante esta argumentación anquilosada y poco integradora diferimos completamente, pues si analizamos con detenimiento la historia del arte, ésta se encuentra plagada de herramientas y materiales que en su origen no fueron creadas por los artistas ni mucho menos para sus obras, como simples ejemplos encontramos las pinturas acrílicas, la música introducida en un disco compacto, el pincel de aire, etc.

Bajo esta misma discusión, los detractores de la fotografía digital alegan que es totalmente erróneo llamar obra de arte a lo que ha sido elaborado por una máquina que posee diferentes programas, y que a su vez éstos poseen herramientas y efectos que realizan lo que el artista debería crear con una paciencia al estilo del copista medieval.

Es innegable pues, que las herramientas y los avances tecnológicos que se han dado a través de la historia del arte han permitido la evolución de las técnicas y la facilidad para realizar sus obras a muchos artistas. Durante la etapa del Renacimiento lo fue el empleo del fisiotrazo ¹⁰ para dibujar fachadas y perspectivas de manera más eficiente y rápida, o bien el uso de la misma fotografía en sus preludios para ser un auxiliar de los retratistas. Así encontramos que uno de los pintores más destacados del siglo XIX, Delacroix declaró *su tristeza por la tardanza en que la fotografía había llegado a él*. (citado en Sontag 1997: 115).

A finales del siglo XIX y principios del XX se iniciaron muchos movimientos artísticos que dejaron de lado el debate acerca de si la fotografía podía ser considerada como una auténtica obra de arte. Lo que sí quedó claro durante esos años fue la capacidad de ésta como un medio de expresión artística. Fue así que se inició la exploración de un lenguaje propio de la fotografía, que fuera capaz de puntualizarla e identificarla.

Quienes han tratado de explicar el lenguaje de la fotografía, se han basado en los mismos elementos que se hallan en la pintura, pero están en ésta desde mucho tiempo antes de que la fotografía existiera como son: enfoques selectivos, contrastes tonales, detalles, efectos de grano, etc.

Es posible entonces, que las llamadas nuevas tecnologías rediman a la fotografía de sus ligaduras con la pintura, tal y como la fotografía redimió a la pintura de la imitación de la naturaleza a finales del siglo XIX y principios del XX. De ahí que todavía no se haya encontrado un lenguaje específicamente fotográfico, las nuevas tecnologías son, como el

término común afirma, *nuevas*, y por lo tanto en desarrollo, reflexión y búsqueda de su propia naturaleza, esencia y definición.

Ahora bien, las imágenes digitales poseen sus propias herramientas y cualidades, formando parte del lenguaje específico de las nuevas tecnologías. En ellas encontramos varias alternativas que en técnicas como la fotografía análoga estaban previamente impuestas. Nos referimos concretamente al empleo de determinados papeles para impresión, pues dependíamos únicamente del grado (contraste) del mismo, el acabado, si éste era brillante, mate o aperlado. Mientras que la fotografía digital puede elegir casi cualquier soporte según su propia conveniencia, además del sinnúmero de medios expresivos de manipulación con que cuenta el software digital, donde se pueden incrementar o disminuir elementos de la propia imagen. Esto es concebible como un nuevo arte que cuenta con su propia gama de recursos.

La estética hiperrealista es otro de los elementos que forma parte del lenguaje fotográfico, es decir, la imagen como documento. Para una gran cantidad de artistas de mediados del siglo XX este argumento les ha permitido manejar la imagen fotográfica tal y como se manejan los *mass media*. De esta forma lo sostiene Rio (2000:2)

...el diálogo con el mundo mediático constituye entonces un eje fundamental del arte contemporáneo [...], y no bajo la forma de una obviedad contextualizada en el título de cualquier reflexión en torno al arte y repetida hasta la náusea, sino como verdadera realidad de su lenguaje.



Imagen 4. Manipulación digital con Photoshop y con Topaz Labs Adjust de la fotografía *Columna egipcia*. Fotografía. Marco Antonio Marín.

La concepción fotográfica cambió radicalmente hacia la década de los veinte del siglo pasado gracias a los diferentes movimientos artísticos que para esos años estuvieron en boga. La técnica de la fotografía pasó de ser un sistema mecánico que no podía transmitir los sentimientos de un artista y por ende no ser el medio de expresión de éste, a ser la cumbre de la expresión y de la artisticidad ¹¹ con la Nueva Objetividad (*Neue Sachlichkeit*), a lo que también favoreció al surrealismo, que como movimiento artístico era una forma de arte de casualidad azarosa y futurismo, que buscaba adaptar el arte al dinamismo de los avances de la técnica.

Fue entonces cuando muchos críticos además de artistas, diferenciaron los términos de fotografía e imagen fotográfica. En este sentido comenta Marín Lister (1997:16)

...incluyendo en esta última todas aquellas imágenes que se han consumido a lo largo de la historia y que, aunque se tomaron con una cámara fotográfica, han sufrido múltiples copias y reproducciones en muy diferentes medios de la cultura de masas como periódicos, revistas, televisión, etc.

Sin embargo, estas ideas se fueron atenuando poco a poco y no fue sino hasta los años ochentas cuando surgen nuevamente con la llegada de las primeras imágenes digitales a los distintos medios de comunicación.

Así mismo agrega Martín Lister (ob cit., p.22)

...estamos en un cambio de era. Avanzamos pues hacia la era post-fotográfica. Es una transformación global en el mundo del arte, la comunicación, de las imágenes y de los *mass media*. Y el punto de inflexión es el nuevo modo de conocer el mundo, este nuevo orden o modo viene a su vez anunciado por las imágenes digitales, bien fijas o en movimiento, que se entrecruzan, relacionan, comparten y ayudan por el resto de las manifestaciones artísticas.

Este cambio de era anuncia la muerte de la fotografía de la que hablan algunos autores como Kevin Robins ¹², término tomado de los anteriores pensadores que habían hablado de la muerte del arte por lo conceptual. Este autor aportó una breve historia de la imagen que surge de la muerte de la fotografía, posteriormente pasa por la revolución de la imagen y finaliza en el nacimiento de la cultura visual posmoderna. ¹³

3. Cualidades de la imagen digital

A lo que comúnmente se le llama hoy en día fotografía digital en realidad parece que se compone de imágenes que pertenecen a otra naturaleza; no necesariamente de aquello que conocemos estrictamente como fotografía. Con anterioridad se ha mencionado que tanto la forma como el medio constituyen la fotografía digital. En contraste a los cristales de plata, los óxidos de hierro y soportes de acetato, la fotografía digital hace uso de una malla que contiene sensores de luz, los cuales modifican las frecuencias de ésta en impulsos eléctricos; por lo que el soporte de película tradicional es completamente diferente a lo que se emplea como un soporte digital.

Cuando uno observa en un microscopio los cristales de plata que se localizan en la película, se hace visible su conformación que son agrupamientos de tamaños irregulares y su disposición es sumamente inconsistente, mientras que en un soporte fotográfico digital se encuentra una pantalla totalmente regular en forma de cuadros.

La forma en que se almacena una imagen en la película fotográfica tradicional una vez que la luz ha penetrado hacia la película es como si dicha imagen se cristalizara en su superficie una imagen latente, la cual no se puede ver ni exponer a la luz hasta que se aplican ciertos productos químicos al revelarla y la convierten en una imagen real; mientras que cuando se utiliza un soporte digital la imagen se almacena en un dispositivo de manera eléctrica. En otros términos, puede decirse que en el soporte tradicional la información se almacena con valores continuos ¹⁴, el soporte digital se almacena con valores discretos algorítmicos, los cuales reducen la riqueza de la información obtenida.

Aunado a lo anterior, es conveniente señalar otros elementos que dificultan la visualización de la fotografía digital como son un sinnúmero de alternativas de retoque y manipulación que se pueden realizar con ellas, además de la diversidad de formatos y soportes en los que se le puede aplicar y apreciar mientras que en la fotografía análoga no hay la posibilidad de realizar todas estas alternativas de alteración.

Cuando se fotografía de manera digital, las imágenes obtenidas se guardan en alguno de los diversos sistemas de almacenamiento existentes. Estos sistemas están preparados para trabajar con imágenes tipo bitmap.¹⁵ Estas imágenes se almacenan en diferentes formatos de acuerdo con el tipo de imagen y el empleo posterior.

Estos formatos pueden ser JPEG, GIF, TIFF, PSD, RAW etc. En la vida diaria, las imágenes digitales cohabitan con otras imágenes cuyo origen puede ser muy diferente, pero que por razones de fácil almacenamiento el sistema informático las homogeniza, aunque no por ello tienen su origen en la misma naturaleza digital, únicamente comparten algunas características sin perder lo esencial que es el vínculo de gestación con el cual fueron creadas. En este contexto dual que obedece a una naturaleza de imagen distinta, se debe diferenciar cuáles son los tipos de imágenes digitales sobre una definición clara y objetiva sobre las potencialidades de cada formato con objeto de entender el lugar auténtico que ocupa la fotografía digital y desde luego establecer cuál es la relación de afinidad y contraste que guarda en comparación con otros tipos de imágenes.

4. Variantes de imágenes digitales, imágenes pintadas directamente con la computadora

La gran valía de la imagen digital que resulta más atractiva tanto para el fotógrafo profesional como para el fotógrafo aficionado recae en su oferta de una amplia manipulación cosmética. En este sentido, el creador de imágenes utiliza alguna de las posibles alternativas que tanto el ordenador como el programa en sí pueda ofrecer, como puede ser una pantalla digitalizadora o el mismo ratón. Este método de utilización de múltiples herramientas y dispositivos es similar a un artista que trabaja al dibujar con plumilla o lápiz, pero a diferencia de estos métodos tradicionales, el pintar con esta técnica permite hacer un sinnúmero de correcciones sin alterar el soporte en el cual se trabaja.

5. Imágenes creadas a partir de fractales (algoritmos)

La creación de este tipo de imágenes se lleva a cabo mediante fórmulas matemáticas complejas y automatizadas, las cuales se forman de manera abstracta. Quien hace uso de estos sistemas se concreta a decidir la fórmula y por ende la forma que en ese momento está apareciendo en pantalla, la correspondencia gráfica con formas y colores, y el rango de los valores que desea obtener.

6. Imágenes fotográficas-digitales

Esta clase de imágenes se obtienen por medio de cámaras digitales con objetivos específicos. El proceso de obtención de una imagen consiste en la conversión de la luz que penetra en ella en energía eléctrica a través de un sensor

reticular monumental perfectamente equidistante el cual otorga a la imagen digital esa identidad propia. Esta tecnología puede funcionar también de modo indirecto, pues existe la posibilidad de digitalizar fotografías obtenidas por medio de métodos análogos (revelado e impresión) con la finalidad de almacenarlas para optimizar espacios, o bien para ser susceptibles de manipulación. Sin embargo, en este caso es posible denominar a estas imágenes híbridas como un sistema de imágenes combinado, o mixto, ya que está formado por imagen digital y el sistema fotográfico análogo.



Imagen 5. *Aldabón*. Manipulada Digitalmente con Photoshop y con el plugin Topaz Labs Adjust. Fotografía. Marco Antonio Marín.

7. Conclusiones

Por lo que, si la obra artística es más conceptual que física, es decir, ha de estar en la imaginación del artista para poder salir a la luz, el procedimiento o instrumentos utilizados

en el proceso no deberían conllevar tantas críticas.

En la perspectiva de la digitalización de una imagen, hablar de una cámara digital, imprimir copias vía internet, realizar un efecto especial digital generado para un film o; de la resolución de la última tarjeta de gráficos implica la comprensión de un estigma colateral, un fraseo de orden procedimental que define a esta tecnología como un pecado original de nacimiento y a la vez traza una gran proyección de su horizonte meta: la obtención incesante de un nivel superior del desarrollo tecnológico y estético para conseguir la máxima calidad fotográfica.

El referente de la imagen fotográfica entendida como una copia fiel de la realidad se ha constituido como la *tabula rasa* que deberían alcanzar las tecnologías digitales de la imagen para ser aprobadas en una sociedad técnica y artística de alto nivel. La hegemonía de los procesos ópticos de captación y del soporte químico fotosensible marcan el rumbo por el que se debe de medir las nuevas imágenes. La denostada frialdad del píxel oculta y recuerda la extrañeza del paso difícil que también supuso en su momento el grano fotográfico y el proceso de evolución que tuvieron que sufrir las emulsiones en definición y rapidez para que fuera consolidándose un tipo de textura visual como un referente ideal de representación que gracias a la fotografía y el cine dominaron el siglo XX. Así, la aspiración de la calidad fotográfica desdeña a la estética digital y reaviva una vieja utopía que ha atravesado la pintura y la fotografía desde siglos: la idea del progreso técnico como único medio para conseguir una copia esencial de la realidad, siendo la conquista de la imagen tecnológica en los albores siglo XXI.

El incremento del número mega píxeles y puntos por pulgada no es sino una carrera sin fin tecnológica impulsada por esta vieja utopía. La sustitución de los soportes fotoquímicos en la fotografía tradicional es ya un hecho cotidiano y un nuevo triunfo de un sueño occidental antiguo. Se diría que lo digital repite el proceso que realizó la fotografía ante su autoridad visual del momento: la pintura. La fotografía quiso parecerse a la pintura para conseguir el estatus de artísticidad que su naturaleza tecnológica parecía negar.

La tecnología digital de la imagen no se limita al proceso óptico y mecánico tradicional. La imagen de síntesis (aquella que no necesita un referente real para ser producida) en un principio al no estar condicionada por la necesidad de una cámara oscura y de una lente y por ello pretender usurpar el lugar que hasta ahora había ocupado el film fotográfico, podría marcar un territorio nuevo donde todos estos condicionantes estuvieran abolidos. Sin embargo, esto no sucede así. La utopía hiperrealista ha contaminado también a la imagen de síntesis y abstracción que el fotógrafo efectuaba de modo tradicional, uniendo la copia con una exageración de la realidad en una disposición impactante, esto sucede del mismo modo en el entorno tecno fantástico: la creación de un mundo virtual indistinguible de la realidad cotidiana, de suerte que es la aspiración final de la imagen sintética, de las utopías de la realidad virtual, no sea otro que poder entrar en la complejidad de la imagen idílica que antes sólo podíamos contemplar ilusionados hasta que al acercarnos nos topábamos contra el muro bidimensional fotográfico.

La imagen destinada a su exhibición como fotografía fija o su hibridación con otras técnicas tradicionales (mezcla con

imágenes cinematográficas reales) caminan dócilmente bajo estas directrices. El conflicto nace de querer imponer un sistema de representación basado en una percepción, al fin y al cabo una experiencia vicaria que impone un registro superior, y su choque con otro sistema distinto donde el espectador es libre para organizar su percepción desde cualquier punto de vista y por tanto ya no está sujeto a una experiencia dada sino a una personal, directa e intransferible. Ante ella la imagen digital ocupa un nuevo lugar en este sistema: allí donde las imágenes análogas ofrecían el instante de la percepción de un espacio que dejaba fuera al espectador, la imagen digital hace que éste penetre en su interior y acceda a su análisis e interpretación mediante imágenes que construyen en un espacio y un tiempo directamente experimentable.

Con la aparición y constante desarrollo de la imagen digital se marca la decadencia del registro mediado por la química y la mecánica a favor del registro digital, por tanto la imagen digital mantiene la referencia. Cuando los dispositivos electrónicos codifican una serie de datos y lo traducen en una imagen, ésta abandona su carácter puramente deíctico y se libera del referente, para entrar en el campo del lenguaje y la visión, es así que el simulacro digital es la expresión sensible del lenguaje especializado de un pensamiento lógico y no el código que la engendra.

Por tanto una imagen digital ¹⁶ se parece más a una pintura que a una fotografía. Y de hecho, hablar de fotografía digital es una combinación en una misma estructura sintáctica de dos palabras o expresiones de significado opuesto, que originan un nuevo sentido, ya que nada queda *grabado* sino que es meramente *traducido*.

La imagen digital *realista* en su pretensión mimética, supone una copia fidedigna del original, y para lograr esa imagen *realista* se parte de la modelización y no del objeto mismo. Es decir, se parte de los desarrollos matemáticos e informáticos que permiten procesar los algoritmos necesarios para traducir la codificación que nos permite ver una imagen en pantalla. Esto admite prescindir del referente, el cual ya ha sido modelizado, matematizado y pixelizado.

Se trata entonces de un delirio derivado del realismo intelectual, una apuesta tecnologizante en el sentido de describir de manera más exacta y rigurosa la apariencia visible del mundo, inclusive en sus aspectos más resistentes a la formalización. La imagen digital posee un carácter neorrenacentista en la que el *realismo conceptual* pone en crisis el código fotográfico y supone el fin de una cámara. Si en la fotografía y en la pintura el punto de vista era determinante, en la imagen digital el punto de vista es el resultado del proceso. Así se pasa de la imagen como *reflejo* a la imagen como *actualización* provisoria del lenguaje. Con lo cual el sujeto pierde en centralidad de visión lo que gana en ubicuidad que se va a crear.

Notas

1. La producción fotográfica Pictorialista se componía básicamente de retratos, paisajes y alegorías utilizando técnicas para producir foco suave, retoque y una iluminación penumbrosa. Todo ello con la intención de que el resultado final fuera semejante a una pintura.
2. En contra del Pictorialismo fotográfico, nacen los “*Puristas*”, quienes pensaban que la foto debería ser usada de tal forma que permitiera afirmar sus propiedades únicas. Enfatizaban la fidelidad hacia el sujeto, visto por el fotógrafo con un lente de gran definición y con un proceso de mucha precisión. La foto se hacía sin ninguna manipulación y de preferencia por contacto.
3. Los “*Formalistas*” se preocupan por la apariencia, más que por la sustancia del sujeto. Los fotógrafos están preocupados única y exclusivamente en la explotación de las cualidades fotográficas. Sus imágenes se convierten en una afirmación de la fotografía más que en una interpretación del sujeto. Es decir, ellos reconocen a la fotografía como un medio con características propias, pero argumentan: “El retoque es válido en cualquier circunstancia para que la fotografía luzca”.
4. Con Alfred Stieglitz a la cabeza nacen los “*Equivalentes*”, quienes defienden la idea de observar a los sujetos como equivalentes de emociones, estados de ánimo y sentimientos al interior de una fotografía.
5. Caracterizado por su casi nula referencia hacia los sujetos del mundo real y sus situaciones, nace el “*Expresionismo Abstracto*”. Influenciado por el movimiento pictórico de los 50’s, el Expresionismo Abstracto considera el lienzo y la impresión fotográfica como un campo de acción para los movimientos y emociones del artista. Objetos inanimados y escenas comunes son su materia prima.
6. La cámara Leica, puesta en el mercado en 1930, fue la primera cámara de precisión de pequeño formato, y con su obturador de plano focal y arrastre de película acoplado, preparó el camino para la revolución en el sistema fotográfico de 35 mm. La soberbia Leica es considerada como la madre de todas las cámaras. BUSSELLE, M. “El libro guía de la fotografía.” Barcelona. 1977. p.36.
7. CCD. Dispositivo de Carga Acoplada. Fotocélula de pequeño tamaño, de sensibilidad extendida a la luz por el hecho de llevar una carga eléctrica antes de ser expuesta. Los CC, son utilizados en matrices de alta densidad, son el medio de registro en escáneres de resolución baja y media en cámaras

- digitales. FREEMAN, M. "Guía completa de fotografía digital." Barcelona, 2001. p. 217.
8. El nacimiento de la fotografía coincidió con el nacimiento del Positivismo, ya que fue en 1839 cuando Auguste Comte (1798-1857) estaba escribiendo su Cours de Philosophie Positive (1830-42). El Positivismo, según la RAE, es el *sistema filosófico que admite únicamente el método experimental y rechaza toda noción a priori y todo concepto universal y absoluto*. www.rae.es y en www.encyclopedia.com es definido como *philosophical doctrine that denies any validity to speculation or metaphysics. Sometimes associated with empiricism, positivism maintains that metaphysical questions are unanswerable and that the only knowledge is scientific knowledge*. Para los positivistas la fotografía era el medio más adecuado, más objetivo y más neutro de registrar la naturaleza y las cosas. La fotografía, gracias al conocimiento verdadero que ofrecía, era el mejor instrumento para avanzar en el conocimiento y control del mundo.
9. Documento es, la objetivación en un soporte físico de un mensaje transmisible en el espacio y en el tiempo con la finalidad de convertirse en fuente para la obtención de nueva información o para la toma de decisiones. Asimismo, [...] instrumento de cultura, de conocimiento y fijación de la realidad, de comunicación del mensaje en el proceso informativo-documental, como fuente de nuevo conocimiento científico [...] LÓPEZ YEPEZ, J. "Universidad y socialización del saber: ventajas y retos del formato electrónico." SCIRE, Representación y Organización del Conocimiento.. Vol.6, nº 1. p.15.
10. *El fisionotrazo se basaba en el principio del pantógrafo. Se trataba de un sistema de paralelogramos articulados susceptibles de desplazarse por un plano horizontal. Con ayuda de un estilete seco, el operador seguía los contornos de un dibujo. Un estilete entintado seguía los desplazamientos del primer estilete y reproducía los dibujos a una escala determinada por su posición relativa.* FREUND, G. "La fotografía como documento social." Barcelona. 2002. pp. 16-17.
11. Artisticidad, como atributo que concede la historia. FONTCUBERTA, J. "Estética Fotográfica. Una selección de textos". Barcelona. 1990. p. 29.
12. Robins afirma también que *las nuevas imágenes están, por supuesto, implicadas sustancialmente en aumentar los objetivos de lo que se ha dado en llamar capitalismo post-industrial o de la información.* (1997:49). Pero nosotros no estamos de acuerdo con esta visión marxista de la imagen fotográfica digital creativa, es decir, artística. Es importante señalar las diferencias entre la fotografía artística, documental, publicitaria, o científica

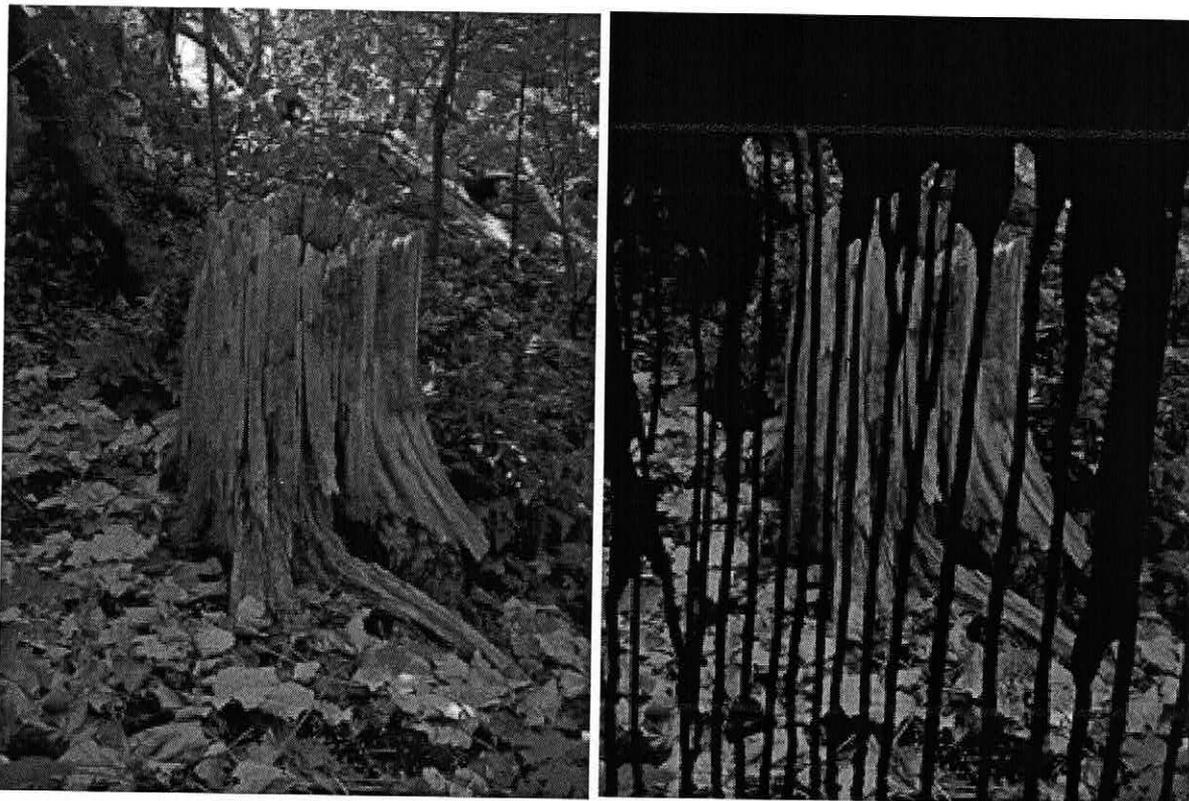
cuando se habla de la imagen. Lo cierto es que cada uno de los tipos de fotografía han llevado caminos diferentes marcados por sus objetivos propios. ROBINS, K. “¿Nos seguirá conmoviendo una fotografía? En “efecto real, debates posmodernos sobre fotografía”. RIBALTA, J. Barcelona. 1997. p.49.

13. Una posmodernidad surge por tanto como contrapráctica, no sólo de la cultura oficial de la modernidad sino también de la *falsa normatividad* de una posmodernidad ultra reaccionaria. En oposición (pero no solamente en oposición), una posmodernidad resistente se interesa por una reconstrucción crítica de la tradición, no por un pastiche instrumental de formas pseudos históricas o pop sino por una crítica de los orígenes, no por un retorno a éstos. En una palabra, trata de cuestionar más que de explorar los códigos culturales, explorarlos más que ocultar afiliaciones sociales y políticas. RIBALTA, J. “Efecto real, debates posmodernos sobre fotografía”. Barcelona. 2004. p.11.

14. Valor continuo. Distintas gamas de grises que van desde un gris muy intenso (90%) hasta un gris muy tenue (10%). (RIBALTA, J: ob. cit., p. 336)

15. Bitmap. Formato de archivo para imágenes en mapa de bits. Soporta RGB, color indexado, escala de grises y mapa de bits. FREEMAN, M. “Guía completa de fotografía digital.” Barcelona, 2001. p. 216.

16. La imagen digital es un producto del desarrollo de la informática que tiene como antecesor a la fotografía, (que toma como punto de partida un objeto del mundo real) y a la pintura, (donde la imagen ha sido creada por un artista). Y como el principio básico de los multimedios permite violar la tradicional estructura del medio en sí, en la imagen digital podemos ver incluidos los dos hechos, la originalidad de la imagen cuando es tomada por primera vez, y luego el resultado de compresiones, optimizaciones, filtrados y otros procesos que forman parte del arte digital contemporáneo. La imagen digital toma vida mediante un archivo de diferentes formatos, que puede ser almacenado en alguno de los dispositivos electrónicos creados para tal fin, enviado por correo electrónico e incluso ser impreso.



Bosque previo / Bosque deconstruido (Marco Antonio Marín). La fotografía original fue tomada en un bosque en cuyo proceso de deconstrucción se pretendió representar a modo de un lienzo de pintura el chorreo de la misma, con la intención de que el observador descubra por sí mismo los componentes de la primera imagen.

La deconstrucción un viaje estético reflexivo para comprender el arte y el diseño

Francisco Roberto Rojas Caldelas¹

Marco Antonio Marín Álvarez²

Universidad Autónoma Metropolitana de México. Azcapotzalco México DF

¹ Licenciatura en Diseño Industrial por la U.A.M. Azcapotzalco. Maestría en Lingüística Aplicada por la U.N.A.M. Doctor en Educación por la U. La Salle. Profesor-investigador de tiempo completo en la U.A.M. Azcapotzalco, México.

² Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica por la U.A.M. Azcapotzalco. Maestría en Administración por la U.V.M. Doctor en Diseño por la U.A.M. Azcapotzalco. Profesor-Investigador de tiempo completo en la UAM Azcapotzalco, México.

Resumen

La deconstrucción es un concepto con fuerte presencia en el diseño. Esta noción interesante ha transitado de la teoría lingüística a la literatura y después al diseño. Este documento presenta su abordaje desde distintos temas fundamentales para la comprensión de la teoría de la deconstrucción de Jacques Derrida, propuesta desde el año 1967 con base en la literatura del mismo autor, Gadamer, Adorno y otros.

Se describe, asimismo, el viaje reflexivo que realiza un sujeto (espectador, diseñador o artista) que instituye a la deconstrucción como un espacio epistémico-hermenéutico de carácter binario que interroga a lo bello y a lo extraño, en un sentido de irrupción, ruptura o transgresión en búsqueda de romper con el modelo canónico establecido por la academia y la tradición en favor de la expresión inédita. Finalmente, se presentan algunas intersecciones del Diseño con la teoría de la deconstrucción aplicables didácticamente.

Palabras clave: deconstrucción, estética, binarismo, fotografía, Derrida.

Deconstructing a reflective aesthetic journey to understand art and design

Abstract

Deconstruction is a concept with a strong presence in design. This appealing notion has gone, firstly, from linguistic theory to literature and then to design. This paper presents different approaches to this notion from various fundamental issues, which are considered essential for understanding the deconstruction theory proposed by Jacques Derrida, since 1967 based on the literature of the same author, Gadamer, Adorno and others.

It is also described a reflective journey made by a subject (viewer, designer or artist) that institutes deconstruction as an epistemological-hermeneutical space with a binary character, who interrogates the beautiful and the strange, in a sense of invasion, rupture or transgression seeking to break up with the canonical model established by the academy and tradition, in favor of an unprecedented form of expression. Finally, we present some intersections of design with the theory of deconstruction, which are didactically applicable.

Key words: deconstruction, aesthetics, binarism, photography, Derrida.

Introducción

La deconstrucción es un término teórico que parece estar en todas partes. Con una edad poco mayor a 50 años, hoy se toma en consideración, por el hecho de que esta temática incluso se despliega en campos que no tienen ninguna relación directa con la filosofía, no sólo en campos artísticos, como la arquitectura o la pintura, sino también en otros ajenos a las bellas artes o a la literatura.

Así, el Diseño en su voracidad de experimentación y aplicación rápida de nociones a todo lo que le rodea, se apropia de una teoría deconstructiva que pasa de la filosofía a la literatura y de allí, al mundo del arte y del diseño. En este artículo se abordan distintos temas fundamentales para la comprensión de la teoría de la deconstrucción de Jacques Derrida, propuesta desde el año 1967 con base en la literatura del mismo autor, Gadamer, Adorno y otros.

Se describen los orígenes de esta noción teórica³. Del mismo modo, el viaje reflexivo que realiza un sujeto (espectador, diseñador o artista) que instituye a la deconstrucción como un espacio epistémico-hermenéutico que interroga a lo bello y a lo extraño, en un

³ Sólo en algunas tesis de maestría y doctorado, se hace mención sea como un subtema o como una definición parcializada.

sentido de irrupción, ruptura o transgresión en búsqueda de romper con el modelo canónico establecido por la academia y la tradición en favor de la expresión inédita.

En otro subtema, se aborda de modo ligero la estética de lo extraño impuesta por el arte moderno. Entorno siempre cambiante que produce en el espectador extrañeza, vacío y malestar, que reta al sujeto a realizar una comprensión diferida. En esa multiplicidad de horizontes de sentido, la hermenéutica de Gadamer que aborda lo bello y lo extraño toma vida para trascender lo extraño y sublimar el arte.

Se expone, así mismo, la estrategia deconstructiva de Derrida como un mecanismo de interrogación binario que arroja luz sobre los procesos pictóricos y singulares de cada autor en cada obra. No como un método, sino que se conforma como una estrategia reflexiva. Para finalizar se presentan algunas intersecciones del Diseño con la teoría de la deconstrucción que son aplicables didácticamente, como son la reflexión, la verbalización y sobre todo la interrogación; aspectos fundamentales tanto para la formación en investigación como para la adquisición de una experiencia artística en un ámbito académico.

Orígenes de la teoría de deconstrucción

La deconstrucción es un término conceptual que acuñó el filósofo francés Jacques Derrida en su obra *De la gramatología*⁴ en el año 1967⁵. Aquella década se caracterizó por culminar los embates teóricos de distintas disciplinas como la lingüística, la psicología y la filosofía que pusieron fin al dominio del estructuralismo⁶. Como el mismo autor afirma⁷, el término deconstrucción no tiene que ver con la destrucción absoluta para crear algo nuevo, sino más bien con la idea de des-estructurarse, para entender y destacar algunas partes del sistema de estructuras que conforman aquello que es sometido a un examen.

Con base en lo anterior, según este filósofo, el acto de deconstruir era, por una parte, un gesto estructuralista, pues asumía una cierta necesidad con respecto al

⁴ *Gramatología*: "Tratado de las letras, del alfabeto, de la silabación, de la lectura y de la escritura", Littré. Citado por DERRIDA, Jacques, *De la gramatología*, Siglo XXI, México 1998. http://www.aamanzanas.es/TEXTOS_MATERIALES_DIVERSOS_II_files/DERRIDA%20DE%20LA%20GRAMATILOGIA.pdf (20.02.2013)

⁵ Obra impresa en México por Editorial Siglo XXI en 1998.

⁶ El estructuralismo plantea que existe una tipología de estructuras ideal como un conjunto completo y cerrado en cuyo corpus es posible realizar un análisis formal. El objeto de estudio a examinar se estudia bajo este enfoque sistémico en un estado permanente de equilibrio en el cual el código y las categorías, no cambian. De esta forma, la existencia de cualquier estructura con sus elementos se estudia dentro de una serie de rangos jerarquizados ya que cada elemento está determinado por sus combinaciones en la cual el signo en su expresión mínima está encadenado a su significado y significante y las leyes que caracterizan al sistema. DUBOIS, Jean *et al.* *Diccionario de lingüística*, Alianza, Madrid 2000, pp. 255-257.

⁷ DERRIDA, Jacques, *Psyché: inventions of the other*, Stanford University Press, Stanford 1987, California. USA. (edición 2007).

estructuralismo. Sin embargo, al mismo tiempo era un gesto antiestructuralista, por lo cual su éxito se debe, en parte, a esta ambigüedad⁸.

Para ilustrar este 'doble gesto' Derrida recurre a un ejemplo que toma del sistema lengua en francés sobre la palabra '*différence*' (diferencia) contrastada con un término acuñado por él o sea deconstruido '*différance*'. Como se sabe el significado de la palabra diferencia enuncia una cualidad de ser distinto en forma, tamaño u otra característica, del mismo modo, es un elemento que distingue situaciones contrarias, es una forma de ser que marca nuestras preferencias y también es una fuente de desacuerdos.

Derrida deconstruye el término '*différence*' substituyendo el fonema [e] por el [a] '*différance*' y explica: "(...) esta diferencia gráfica (la *a* en el lugar de la *e*), entre aparentemente vocales, es puramente gráfica; pronunciada es muda, veremos también en qué sentido sobrepasa el orden del entendimiento. (...) El orden que resiste a esta oposición, y la resiste porque la lleva (en sí), se anuncia en un movimiento de *différance* (con una *a*) entre dos diferencias o entre dos letras, no pertenece ni a la voz ni a la escritura en el sentido ordinario y que se tiende, como el espacio extraño (...) la *différance*, que no es ni un palabra ni un concepto, me ha parecido estratégicamente lo más propio para ser pensado, (...) «diferir» (verbo latino *differre*) tiene dos sentidos muy distintos (...) la acción de dejar para más tarde, de tener en cuenta el tiempo y las fuerzas en una operación que implica un cálculo económico, un desvío, una demora, un retraso, en esta cadena: la temporización [*temporisation*] y [por otro lado] no ser idéntico, ser otro (...)". La terminación en *-ancia* permanece indecisa *entre* lo activo y lo pasivo. Y veremos por qué lo que se deja designar como '*différance*' no es simplemente activo ni simplemente pasivo, y anuncia una operación que no es una operación, que no se deja pensar ni como pasión ni como acción de un sujeto sobre un objeto, ni a partir de un agente ni a partir de un paciente, ni a partir ni a la vista de cualquiera de estos términos⁹.

El doble gesto deconstructivo se evidencia; por la parte estructuralista, se admite tanto la lengua francesa (un sistema estructural) como su fonología (admite sus reglas de pronunciación), pero por otra parte, a nivel semántico, la palabra *différance* adquiere un significado distinto, extraño; con funciones dentro del sistema que pertenecen y otras que no pertenecen. El término y sus funciones se tornan diferentes en cuanto a significado y significante por lo cual se torna en un gesto antiestructuralista. Todo ello derivado de la incorporación del fonema [a] por [e] en un acto de deconstrucción. Respecto al sujeto, según las obras de Derrida se constituye como un individuo que está en constante diferencia y que no puede estar enclaustrado en un sistema.

En este trayecto, es posible rastrear cómo el pensamiento filosófico de Derrida partió de la filosofía como una propuesta que buscaba finalizar con el paradigma estructuralista, tomando como objeto de estudio el lenguaje y de esta forma, la propuesta se traslada a la lingüística y a la teoría literaria. Ahora bien, el Diseño como una disciplina de reciente

⁸ A esta ambigüedad se le conoce como el doble gesto de la deconstrucción. *Ibidem*, p. 389.

⁹ DERRIDA, Jacques, *La différence* [Conferencia pronunciada en la Sociedad Francesa de Filosofía, el 27 de enero de 1968]; en DERRIDA, Jacques, *Márgenes de la filosofía*, Cátedra, Madrid 1998. <http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/la_difference.htm> (15.01.2013)

creación también del siglo XX, se nutre de enfoques de otras disciplinas para poder explicar su propio lenguaje, teorías y métodos.

En este marco, el diseñador o el artista¹⁰ en un contexto académico debería ser capaz de racionalizar tanto su trabajo como el de otros de un modo más profundo. Bien se sabe que la praxis del arte o del diseño se asienta sobre un ejercicio creativo del oficio sin una reflexión final en extenso del objeto de diseño o artístico. En contraposición, la investigación en el Diseño o en el Arte intenta transformar la especulación intuitiva del arte o del diseño hacia una teoría inteligible y casi siempre imperfecta del objeto.

Así, la deconstrucción instituye a la reflexión como condición primordial; dado que no se plantea una deconstrucción mediante un método o una meramente mecánica, sino una íntima. En esta esfera de introspección, el diseñador o artista se da cuenta que él se encuentra preso de la significación y valor que le otorga a lo bello y a lo extraño, por medio de un modelo canónico que él ha construido con el cual califica tanto su labor creativa como la del otro y que tiene la obligación de des-estructurarse.

La deconstrucción un viaje reflexivo desde lo bello a lo extraño

La deconstrucción propone un individuo activo, capaz de realizar una reflexión profunda ante una obra de arte u objeto de diseño en el cual busca, por un lado, desarticular el entramado de elementos simbólicos que pertenecen a un sistema y, por otro, explicar cómo funciona en especial uno que atrae subjetivamente su atención y que otorga una particularidad¹¹ de la obra misma.

Para entender mejor el juicio de valor que realiza un diseñador ante una obra de arte u objeto de diseño será necesario describir el *continuum* que existe entre los opuestos entre lo bello y lo extraño, teniendo como caso extremo lo grotesco el cual no se abordará pues dado que éste nivel no aporta mucho al ámbito del diseño, pero sí al ámbito del arte.

En los albores de la teoría estética¹², los griegos asumían lo bello como algo natural, luminoso y resplandeciente —Homero—, otros se enfocaban en lo simétrico y proporcionado -Aristóteles- o bien derivado de una función matemática¹³ —Pitágoras—. Se descartaba que cualquier producto de la actividad humana pudiera tener belleza plena; surge entonces la perspectiva platónica del arte como mera copia de la naturaleza: copia imperfecta¹⁴ de la belleza cósmica. No basta este espacio para describir siglos de estética filosófica griega con todos sus detalles.

¹⁰ Se hace referencia a la palabra artista como un nivel potencial al cual aspira un diseñador en el cual él sea capaz de realizar una obra de arte en el ejercicio de su práctica académica, profesional o de recreación.

¹¹ Derrida lo califica como una firma.

¹² FOSTER GAGE, Mark, *Aesthetic Theory for Architecture and Design*, Mark Foster Gage, New York 2011.

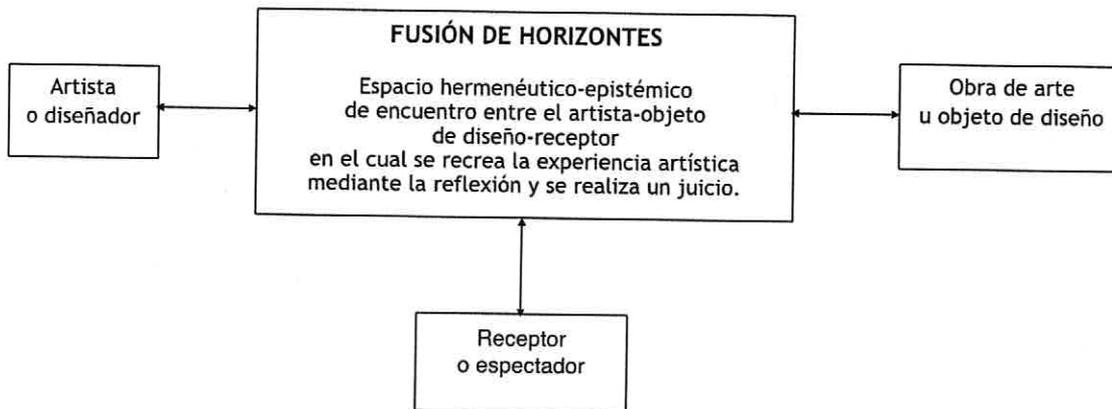
¹³ Para los pitagóricos la belleza se entendía más bien como armonía. Armonía significaba conformidad, unión, uniformidad de los componentes.

¹⁴ A las copias de la naturaleza en su esencia inigualable los griegos las nombraban *mimesis*.

En otro momento, Kant nos refiere a lo bello como una representación emotiva y *desinteresada*, no en el sentido de entender al objeto para conocerlo o segmentarlo, sino como un vehículo hacia la imaginación con respecto al sentimiento de placer o dolor que éste proporciona¹⁵. Se trata de establecer un juicio estético, sobre un basamento subjetivo-emotivo. En otros términos, la representación del objeto deberá estar unida a una sensación de satisfacción, en lo cual lo bello se asocia con alguna exacerbación emocional, no con la voluntad de posesión sino, más bien, como un ámbito que fomenta la contemplación¹⁶. En este caso, la visión de Kant sobre lo bello se asemeja más a la búsqueda de temas y emociones universales con los que comulga el ser humano.

Por otra parte, Kant introduce la noción de lo *agradable* como aquello que place a los sentidos y que despierta un interés por el sujeto¹⁷. Reduciendo estos conceptos en la lógica kantiana: lo bello es bello patéticamente y lo agradable es un placer interesado, por lo cual es posible decir que en el gusto no está la belleza porque ésta es desinteresada. Sin embargo, algunos confunden el gusto con lo bello.

En la perspectiva de fines del siglo XX al momento actual, lo bello se observa desde un punto de encuentro hermenéutico-epistémico en el cual la relación del objeto de arte o de diseño y el diseñador se ve articulada por un proceso de fusión de horizontes¹⁸ en el cual existe una reflexión profunda que conduce a una interpretación (subjetiva o educada) tanto de la ejecución del autor como de la lectura y comprensión de la obra por parte del receptor. Como se ilustra en el siguiente esquema:



Esquema 1. Fusión de horizontes como espacio hermenéutico-epistémico.

¹⁵ KANT, Immanuel, *Crítica del Juicio*, Librerías de Francisco Iruveda-Antonio Novo, Madrid 1876, p. 254.

¹⁶ MARCHÁN FIZ, Simón, *La estética en la cultura moderna*, Alianza, Madrid 2000.

¹⁷ KANT, Immanuel, *op. cit.* p. 254.

¹⁸ Gadamer define un horizonte: "tener un horizonte" significa no estar limitado a lo que está cerca, pero para ser capaz de ver más allá de ella... Trabajando fuera de la situación hermenéutica significa la obtención de este horizonte como un derecho de investigación de las cuestiones evocadas por el encuentro con la tradición. (1997: 302)

En esta aproximación hermenéutica de la experiencia estética, Gadamer propone un ámbito ideal de libertad del artista o diseñador sobre un modelo lúdico¹⁹, que establece una continuidad entre lo antiguo y lo moderno con base en la tradición. El arte, según Gadamer se enmarca como juego, símbolo y fiesta²⁰.

Es juego puesto que el juego es universal. El diseñador juega en sus primeros trazos y alternativas. El juego²¹ es, de igual forma, una actividad regida por reglas tanto para los participantes como para los espectadores. En el juego siempre existe el movimiento, el vaivén. El sujeto del juego no son los jugadores, sino el juego mismo. El jugar siempre implica la relación con un *alter* (un otro) siempre “se juega con”²², es por ello un acto comunicativo²³ en la cual se juega con un espectador o usuario del diseño activo que participa en la interpretación de la obra artística.

Lo bello es símbolo en Gadamer, entendido etimológicamente como el símbolo griego (o *tessera hospitalis*) que era una tablilla con diversas formas que se partía en dos y se compartía entre el anfitrión y el huésped, de modo tal que si pasado un tiempo volvía a la casa un descendiente del huésped, ambas partes pudiesen reconocerse.

Mediante la noción de símbolo Gadamer sugiere de modo parcial la posibilidad de agotar la obra de arte en su interpretación: “(...) lo simbólico²⁴ del arte descansa sobre un insoluble juego de contrarios, de mostración y ocultación (...) el sentido de la obra estriba en que ella está allí”²⁵. Es decir, en el símbolo se encuentra lo oculto, lo visible, la *différance*, derridiana que invita a la deconstrucción. Esta es la ruptura del horizonte de sentido que el espectador deberá deconstruir para la interpretación de la obra.

En lo bello definido como fiesta²⁶, se trata de la puesta en escena de la obra de arte o exposición de diseño, es un tiempo de celebración, allí se perpetúa el arte o diseño como una continuidad entre lo antiguo y lo moderno, se manifiesta el vaivén simbólico; punto de encuentro entre el artista y el espectador, se establece el acto comunicativo, se anula el aislamiento y todos se comunican con todos.

En la fiesta artística, el tiempo se desborda, existe un encuentro con lo pasado, se acaricia el presente y se puede atisbar la dirección del arte futuro, la fiesta es el

¹⁹ GADAMER, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, Paidós Ibérica, Barcelona 1991.

²⁰ *ibidem*.

²¹ El juego existe no solo para los jugadores sino también para aquél que participa siquiera como espectador.

²² GADAMER, Hans-Georg, *La actualidad... op. cit.* p. 66.

²³ *ibidem* pp. 68-69.

²⁴ Ámbito en el cual se encuentra la mente conceptual del espectador con el objeto de arte o diseño en ese destello enigmático que es el símbolo.

²⁵ GADAMER, Hans-Georg, *Verdad y Método*, vol. I, Sígueme, Salamanca 1997, pp. 87, 100-107 y 127-128.

²⁶ En esta fiesta gadameriana se manifiestan y entran en contacto múltiples signos y símbolos en distintos niveles entre obras, espectadores y espectadores de los espectadores.

siempre retorno. En este jubileo, el arte nace y muere al mismo tiempo de modo constante. Si uno entiende lo bello como fiesta, la expresión y la experiencia del arte simplemente no tienen fin²⁷.

Una vez definido lo bello, es posible abordar el otro sector del *continuum* que propone Gadamer, lo extraño: “Lo extraño es cuando una obra artística [fotografía, pintura, escultura o diseño] nos deja sin habla, stupefactos. (...) El esfuerzo de la comprensión empieza así cuando alguien encuentra algo que le resulta extraño, provocador, desorientador. (...) los griegos tenían una palabra *atopón*. Significa algo ilocalizado, algo que no encaja en los esquemas y que por eso desconcierta, (...) algo que no es compatible con nuestras estructuras pre-esquemáticas (...) Tal desconcierto hace referencia a un saber y una penetración más profunda de las cosas. Todo este desconcierto en la comprensión invita a avanzar en lo más profundo²⁸.

El hermeneuta alemán destaca que en el arte nos encontramos con un mundo, no con el mundo extraño de la bohemia sino en uno que aprendemos a conocernos a nosotros mismos²⁹. El arte es un desafío de integración que implica entender que existe una doble extrañeza. Por un lado, existen mis juicios previos que me resultan familiares y por otro, nos encontramos con una extrañeza que excede nuestro psicológico, social o pictórico, es decir, que excede a mi expectativa de sentido³⁰. Ante ello, la actitud debe ser abierta en una obra buena o mala, poderosa o débil y llevar la comprensión artística a una trascendencia fuera de todo historicismo y en reconocer en lo extraño lo propio y hacerlo familiar³¹.

ELEMENTOS DEL CANON ARTÍSTICO															
PRIMARIOS	PUNTOS			LÍNEAS			PLANOS			VOLUMEN			COLOR		
	Aislados	S	N	Direc- cionales	S	N	Bidimen- sional	S	N	Sección aurea	S	N	Tono	S	N
	Direc- cionales	S	N	Separa- ción	S	N	Redes	S	N	Matemática / algorítmica	S	N	Satura- ción	S	N
	Agrupa- mientos	S	N	Trazos	S	N		S	N	Redes	S	N	Brillo	S	N
SECUNDARIOS	Formas			Figuras			Composición								
COMUNICATIVOS PRIMARIOS	Miméticos			Ornamentales			Expresivos			Emblemáticos					
COMUNICATIVOS SECUNDARIOS	Miméticos			Ornamentales			Expresivos			Emblemáticos			Inventados		

²⁷ GADAMER, Hans-Georg, *Verdad y Método op. cit.* pp. 100-107.

²⁸ *Ibidem*, pp. 100-101.

²⁹ *Ibidem*, pp. 127-128.

³⁰ GADAMER, Hans-Georg, *La estética y la hermenéutica op. cit.* p. 101.

³¹ *Ibidem*, pp. 367-368.

ORGANIZACIONALES	RITMO	SIMETRÍAS Bilateral Radial Asimetría	PROPORCIONES	OPOSICIONES	DIRECCIONES
TEMÁTICA	Religioso	Vida diaria	Política	Creados	
ESTÉTICOS	Belleza-fealdad	Drama cómico	Sublime Trivial	Típico -Nuevo	
PICTÓRICOS	Tendencia	Innovación			

El gran canon

En este horizonte de sentido que abarca lo bello y lo extraño, es fácil entender a Derrida cuando afirma que él no está en contra del canon, sino en contra de lo que él considera el gran canon³². Para una mejor comprensión, la palabra canon proviene del griego tardío *kanōn* y se entiende como un modelo. Igualmente, el vocablo nos remite a un principio o regla. En el marco emisor-receptor de una obra alude a una serie de estándares para emitir juicios con base en reglas y categorías ya preestablecidas³³.

Derrida alude a un objeto ideal el cuál no basta por sí mismo en su capacidad comunicante, sino que debe también ser acompañado del lenguaje apalabrado para constituirse como un todo. Derrida ofrece el ejemplo de las matemáticas en las cuales el procedimiento y resolución de grandes teoremas debe acompañarse de una narrativa que refuerce lo dicho en dígitos y de un carácter mayor a la obra. De modo que si queremos conceptualizar el gran canon en el arte o el diseño deberíamos saber a qué categorías nos refiere y definir en palabras su contenido conceptual:

Derrida apunta sabiamente a no ceñir ni categorizar un canon específico³⁴. Sin embargo, cada individuo categoriza un gran canon del arte o del diseño. Estos modelos o esquemas que cada cual crea en su sistema de pensamiento sirven como anclajes, prejuicios o estereotipos con lo cual damos sentido al mundo y son pilares de nuestros juicios cotidianos. Así, este filósofo nos invita, por un lado, a deconstruir al artista como figura sublime y, por otro, a desmantelar el entramado de su obra en la intimidad de la reflexión en la cual lo evidente y lo oculto se debaten en la arena de la deconstrucción para otorgarle un sentido a una obra.

La estética de lo extraño

A partir del Modernismo a finales del siglo XIX, el arte inició una tendencia; sustituir radicalmente lo bello por lo extraño, por lo nuevo y chocante en búsqueda de ampliar la percepción y conciencia así como su amplitud de acción. Como si fuese un culto, con la pretensión de difundir lo extraño, el arte como una maquinaria de expresión infinita

³² CAPUTO, John D. *Deconstruction in a Nutshell: A Conversation With Jacques Derrida*, Fordham University Press 1996, p. 11.

³³ *Merriam-Webster Dictionary*, Springfield, Massachusetts 2012.
<<http://www.merriam-webster.com/>> (03.02.2013)

³⁴ Este llamado a la razón es muestra de la mente de un pensador que posee un observatorio mayor de las ideas, conductas e historias humanas.

originó en distintas comunidades artísticas una sucesión de movimientos *avantgarde*, cada uno tratando de ser más audaz que el anterior. Cada grupo exploró la experiencia artística con una mirada particular: la luminosidad, la naturaleza, el inconsciente, la geometrización, la fusión del plano, distintos usos del color, la abstracción, etc.

Como Pablo Picasso apuntó: “El mundo de hoy no tiene sentido, así que ¿por qué debería pintar cuadros que lo tuvieran?”. El mundo de principios del siglo XX no ofrecía más esperanzas, había sufrido depresiones y guerras en un panorama de desencanto existencial que parece no tener fin. La esfera del arte rompió, así, con toda norma expuesta, la convención rígida de la academia, el uso de materiales, el uso color, la inserción de metales, yesos o desperdicios por citar algunos. El arte se gesta en la extrañeza contemporánea como un espejo de los sentires, desencantos y frivolidades del mundo actual.

En este orden de ideas, se cumple la sentencia de Adorno: “Ha llegado a ser evidente que nada referente al arte es evidente: ni en él mismo, ni en su relación con la totalidad, ni siquiera en su derecho a la existencia. En el arte todo se ha hecho posible, se ha franqueado la puerta a la infinitud y la reflexión tiene que enfrentarse con ello”³⁵.

Traspasar las paredes de cualquier museo, hoy en día, resulta un reto a la intelectualidad, implica expandir las fronteras de nuestra comprensión, tolerar una serie de objetos extraños, formatos raros, técnicas fuera de lo común, moverse de un modo extraño; todo en favor de la singularidad de la obra. Inclusive si uno posee un marco referencial del autor o del movimiento artístico, no es posible percibir la totalidad de sentido que nos proyecta tal o cual obra y, en algunos casos, ni el mismo artista es capaz, pues la obra excede realmente su capacidad de dilucidar mentalmente aquello que está presente.

Para Adorno las obras de arte se salen del mundo empírico y crean otro mundo con esencia propia y contrapuesto al primero, como si este nuevo mundo tuviera consistencia ontológica. En la experiencia estética de lo extraño, en contraste con lo bello, ninguna comprensión es inmediata. El espectador siente un vacío de propósito y caos en lo exhibido que lo aliena y le produce malestar. No obstante, el reto surge como una vía de superar lo extraño y trascender en nuestra comprensión.

Sin ser un hermeneuta, las palabras de Gadamer toman vida y palpitan en un museo o en una galería de arte. En ese entorno, existe una serie de objetos extraños que aluden a distintos mundos³⁶ y estados emocionales, con distintas expectativas de sentido³⁷, que desafían la comprensión. La estimulación circundante desborda nuestros sentidos, demanda a un espectador activo, reflexivo, capaz de poner en tela de juicio sus juicios previos y dejarse llevar por estas nuevas expectativas de sentido en búsqueda de una integración amplia, extraña, enriquecedora y seductora que algunos denotan como experiencia estética sublimada.

³⁵ ADORNO, Theodor W. *op. cit.*

³⁶ Y que forman parte de la tradición artística del mundo.

³⁷ Reto de ampliar el horizonte hermenéutico.

La estrategia deconstructiva

En la claridad de una entrevista³⁸, Derrida admite la inclusión del estudio de la deconstrucción en un ambiente académico, sobre una actitud no de reproducir, sino de abrirse a lo nuevo y original, a algo que no se ha hecho. A asumir el riesgo sin garantías, ni responsabilidades, a enfrentar la ruptura violenta, dado que la innovación no obedece a reglas previas. En palabras del autor: “(...) sin esta inauguración, esto es un absoluto rompimiento. Esto constituye la deconstrucción: no proviene de la combinación, sino de la tensión entre la memoria, la fidelidad, la preservación de lo dado, y al mismo tiempo de la heterogeneidad, de algo absolutamente nuevo, y de un rompimiento. La condición de este desempeño exitoso, nunca está garantizado, es la alianza de estos factores a la novedad”³⁹.

Para este filósofo galo, el contacto creativo íntimo se puede caracterizar como fiel o por lo contrario transgresor, pero de alguna manera oscila entre estos dos polos⁴⁰. Los componentes de una intervención deconstructiva residen en *elementos ignorados de un sistema que ya existe y que tiene una cierta estructuración*⁴¹. Este ámbito de tensión entre elementos sucede en lo que se entiende como opuestos binarios. No es posible concebir este proceso deconstructivo como algo simple, no se trata tan sólo de tomar por método la postura binaria opuesta, para reemplazar lo central con lo marginal ya que de este modo la propuesta de diseño se encierra en cualquier extremo de la oposición binaria⁴².

¿Qué es lo que propone, Derrida y cómo lo entiende? Él se opone absolutamente a instituir un método, ya que el objeto de un método es dar una serie de pautas protocolizadas para obtener una replicación mecánica de una obra sin límite. Para el francés, en la deconstrucción esto es una premisa imposible, pues cada obra de arte o de diseño merece un sistema de interrogación distinto y único. Si se atisba la infinitud del arte esta conceptualización sería algo ridículo; sería la contención de todos los sistemas artísticos en un solo sistema. El ubica su propuesta, más bien, como una estrategia, entendida como un pensamiento estético-semiótico paulatino que un individuo va construyendo a lo largo de un camino de reflexión sobre la obra de arte en cuestión.

El componente estratégico más importante de la deconstrucción es la detección de los opuestos binarios dentro de un orden jerárquico e interrogarlos. Para Derrida, desde la edad clásica, un modo de trabajo occidental se ha constituido por: “(...) pensar en oposiciones. Presencia se opone a ausencia, el discurso hablado se opone a la escritura, lo literal se opone a lo figurativo, lo central se opone a lo marginal, la vida se opone a la muerte, lo real se opone a lo imaginario, lo normal se opone a lo patológico, etc.” El filósofo indica que un opuesto domina en absoluto al otro, no se trata de una

³⁸ CAPUTO, John *op. cit.* p. 6.

³⁹ Jacques Derrida *ibidem*.

⁴⁰ DERRIDA, Jacques, *Monolingualism of the Other or the Prosthesis of Origin*, Stanford University Press, Stanford 1996, p. 52.

⁴¹ DERRIDA, Jacques, *Memoires... op. cit.*

⁴² DERRIDA, Jacques, *Positions... op. cit.*

coexistencia pacífica sino de una jerarquía violenta en la cual uno de los dos gobierna al otro o tiene la posición de privilegio⁴³.

Lo que hay que investigar, reflexionar y analizar es la 'ruptura' que sucede en este proceso de confrontar los opuestos binarios⁴⁴. Gadamer apunta sobre la deconstrucción: "[se] debe disolver la unidad de sentido y llevarse a cabo una ruptura (...) En el ámbito de esta tensión se producen los más peculiares cambios de acento"⁴⁵.

En este momento, la oposición se encuentra inconexa, la reflexión se dirige a dismantelar todas las estructuras de composición así como las estructuras retóricas que están trabajando en un papel definido del objeto (fotografía o pintura), no para desecharlas o descartarlas sino para reinscribirlas de otra manera. En síntesis, la estructura binaria regida por opuestos queda inestable y se desenreda una trama infinita de relaciones semióticas en las cuales es difícil llegar a un juicio final.

Derrida no invita⁴⁶ como algunos lectores ignorantes dicen a una anarquía relativista (todo es válido e igual de meritorio). Es un llamado a la acción, al análisis minucioso, a atisbar la ruptura y observar las huellas del signo y descubrir y observar la *différance*. Por esta razón, esta teoría se utiliza bastante tanto en la crítica literaria así como en la del arte.

Si observamos un cuadro cubista de Pablo Picasso tiene una actitud de 'ruptura' académica del gran canon, se plantea una perspectiva múltiple, se anula el detalle, se utiliza el color de modo distinto, se incorporan texturas, se usan figuras geométricas, se desvanece la profundidad, por citar algunas cosas. No obstante, existe composición, espacialidad en el contraste figura-fondo, la texturización del fondo tiene un punto central sugerido. Es decir, existen irrupciones, violaciones del sistema clásico, pero también existen partes que obedecen a un orden estético racional. En esta 'tensión' provocada intencionalmente existen también factores casuales e inconscientes. En todos ellos estamos atisbando y coqueteando con la deconstrucción. Observemos en dos diferentes momentos históricos la irrupción derridiana expresada con el mismo concepto con dos técnicas distintas.

El cubista español nos ilustra con dos preguntas: "En mi obra, un cuadro es una suma de destrucciones.", y por otro lado, ¿Qué queremos pintar, lo que hay en la cara, lo que hay dentro de la cara, o lo que hay detrás de ella? Por ello, la interrogación de los opuestos revelada por el artista, y el análisis de la obra se dan en forma de una comprensión diferida, espacio de adquisición cognoscitiva, con objeto de allegarse argumentos, entender el horizonte de sentido de la obra, comprender todos los componentes presentes y dilucidar los elementos del sistema innovadores y aquellos que siguen las normas.

⁴³ *Ibidem*, p. 41.

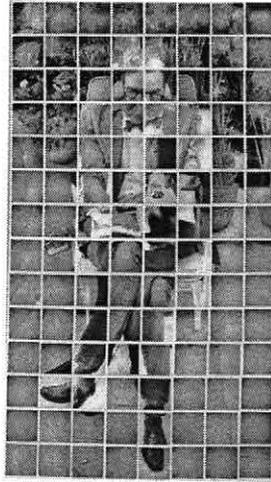
⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ GADAMER, Hans-Georg, *Antología op. cit.* p. 355.

⁴⁶ CAPUTO, John *op. cit.* p. 37



Aplicación del concepto cubista puro
Pablo Picasso 1932 (detalle).



Aplicación del mismo concepto cubista
David Hockney 1982 (foto montaje).

Esta nueva conformación de sentido se descubre a través de la *différance*. Derrida nos invita o bien nos desafía a “inventar en tu propio lenguaje si tú quieres o puedes entender el mío; inventa si tú puedes o quieres aquello para dar a mi lenguaje un entendimiento”⁴⁷. Es decir, en esta línea de pensamiento derridiana, a la obra de arte o diseño es posible sumar, por un lado, el trabajo innovador realizado y, por otro, a verbalizar lo hecho en este sentido de actitud de ruptura o irrupción. Si no es posible por mí, entonces será por tí.

Deconstrucción y Diseño

Hasta este punto de este documento, la teoría de deconstrucción de Derrida se ha descrito detalladamente en tres niveles: 1) como una postura reflexiva-analítica, que interroga a lo bello y lo extraño en búsqueda de la irrupción y la reelaboración del signo; 2) como una temática reflexiva que aporta muchos elementos al ámbito de la investigación en Diseño de un objeto (artístico, gráfico, industrial, arquitectónico) para ser deconstruido y como una condición de posibilidad para mejorar; 3) como un estado del ser que no puede existir enclaustrado en un sistema, una actitud de sospecha inquisitiva que mira a distintos horizontes: en búsqueda de lo nuevo o en la observación de la tradición artística sin asombro.

Cualquiera de estos niveles es un acceso al mundo del diseño como investigador más que como alumno. La deconstrucción, no puede ser un método mecánico que se enseñe simplemente en las escuelas. Esto quedó claro en el subtema anterior. Sin embargo, Derrida reconoce “algo de la deconstrucción se puede enseñar, formalizar hasta cierto punto. Y he tratado de hacerlo, de formalizar tipos de análisis: por ejemplo, que es necesario invertir las jerarquías, luego reelaborar el concepto”⁴⁸.

⁴⁷ DERRIDA, Jacques, *Monolingualism op. cit.* p. 57.

⁴⁸ John Derrida en: GONZÁLEZ-MARÍN, Carmen, “Jacques Derrida: leer lo ilegible”, entrevista en *Revista de Occidente*, núms. 62-63, Madrid 1986, pp. 160-182.

Ahora bien, si la postura derridiana es como la escultura *El pensador*, de Rodin, que se ocupa más del pensar que del hacer, se hace necesario llevarla a la didáctica para el aprendizaje del diseño, hacerla accesible y fomentarla; habrá entonces que aprender a pensar y a verbalizar. Con tal fin se observan ciertos paralelismos en los que se tocan Derrida y el Diseño.

La deconstrucción se da como un proceso reflexivo, intencionado y difícil que deconstruye algo y mejora para caer en otra deconstrucción. Este proceso sucede naturalmente en el diseño durante la fase del bocetaje cuando se auto examina a profundidad el carácter innovador u lo original del diseño propuesto y se reconfigura.

En tal sentido, es necesario deconstruir la 'creatividad', mucha creatividad en la escuela es mera copia y variaciones; no sabemos bien cómo analizar lo novedoso, ni sabemos interrogar a lo extraño, el ámbito reflexivo no se discute, se debate sólo el agrado y lo funcional, la pertinencia del objeto diseñado respecto a una hoja de cotejo⁴⁹, bajo la mirada orwelliana del 'big brother' y su esquema del gran canon, sea el maestro inoperante, el maestro jefe de despacho, o los alumnos lacayos que siguen la opinión del juez en búsqueda del puntito que los pase, o bien para sacar un presumible diez. En síntesis, en el salón se construye una opinión, parcializada e instrumental sin pasar por la reflexión.

Por situaciones similares, Derrida ve difícil la inserción deconstructiva en el salón. Esta actitud de irrupción, ruptura, transgresión y análisis sólo es posible en un ambiente abierto, de libertad y de crítica analítica. Ello acerca al diseñador a olvidar su postura de trabajo por encargo, y acercarse más hacia la postura de un artista que se place en su libertad de trabajo sin importar que el fruto de su trabajo sea aceptado o no. Esta actitud vivifica la praxis diseño. El diseñador, en la escuela, puede bien tener una experiencia artística y vislumbrarse como tal, así como los artistas se tornan en diseñadores cuando tienen que ganar el pan de su casa. Sin desestimar que el arte es un nivel de aspiración superior de cualquier diseñador.

Más allá de la experiencia estética, el diseñador debe obtener herramientas conceptuales y ejercitarlas para transformarse en un investigador simbólico de su objeto de diseño (gráfico, industrial o arquitectónico) y generar una aproximación para analizar el acto creador sea suyo o de otros, ya sea en su entorno así como aquél que pertenece al mundo gráfico, industrial o arquitectónico. No se trata más de tener un archivo de imágenes en la mente o en la computadora y de allí partir intuitivamente para estimular la percepción del usuario sin distinción, por medio de imágenes y cuyo mensaje gráfico se acompañe de otros elementos como vasos comunicantes para inducir al usuario a esto o aquello.

Sólo con la esperanza de contar con aproximaciones pedagógicas más racionales, el diseñador podrá cumplir con mayor fortaleza y ética su objetivo social que es el mejoramiento de la vida del hombre y de su entorno por medio de los mensajes, objetos o espacios que diseña.

⁴⁹ Un listado que se evalúa favorablemente con los requerimientos de diseño.

Conclusiones

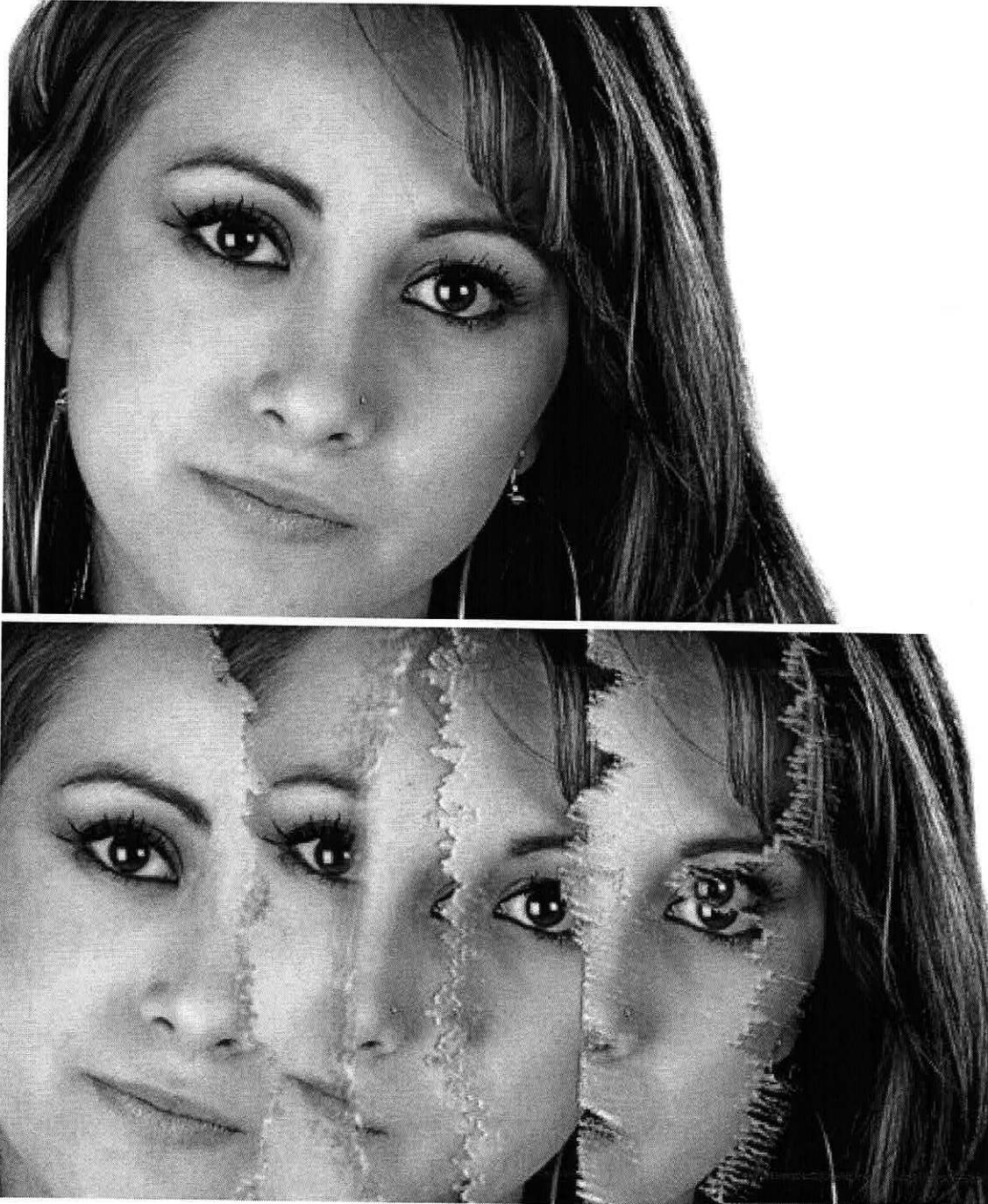
En este trabajo se propuso una visión general de los componentes teóricos esenciales para comprender la teoría de la deconstrucción de Derrida. Se describió el origen lingüístico de la propuesta así como la *differance* derridiana, llave de la reflexión y doble gesto de la deconstrucción. Se planteó, igualmente, un abordaje formativo estético con base en la comprensión del *continuum* que va desde lo bello a lo extraño, en una postura hermenéutica-epistémica, con la voluntad de mitigar el juicio tóxico de valor del diseñador o artista pedestre y enfocarlo, más bien, hacia la formación de una opinión más ascética, reflexiva y fundamentada.

Se describió, además, el gran canon derridiano y sus elementos con los cuales cada espectador pondera su visión estética, el cual debe desestructurarse de modo continuo para entender la ruptura o irrupción derridiana. Se amplió la comprensión sobre la experiencia estética de lo extraño que sucede a diario en los museos a partir del modernismo como una experiencia gadameriana.

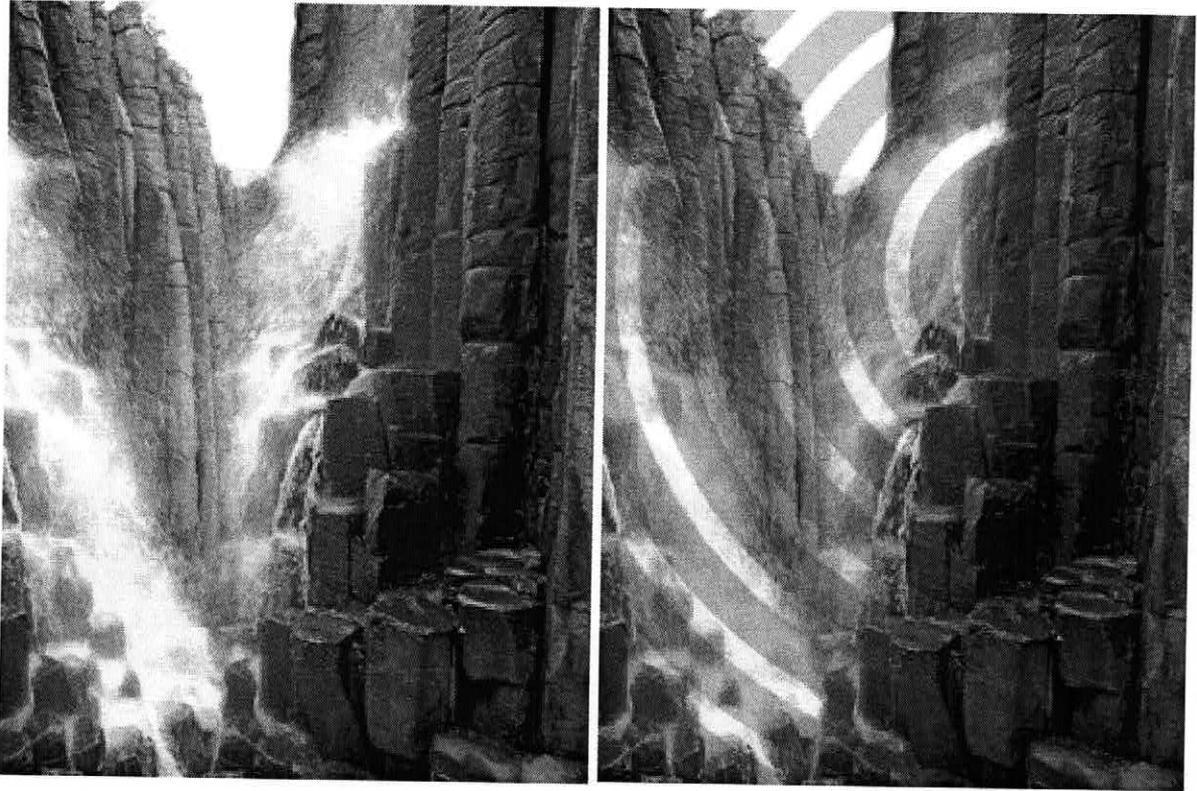
En el mismo sentido, se expuso la estrategia deconstructiva de Derrida con base a la interrogación de los opuestos binarios y la importancia que tienen los elementos ignorados de un sistema en un ámbito de tensión significativa. Se ejemplificó la irrupción conceptual de una pintura de Picasso y la irrupción técnica de una foto de Hockney con el mismo tema. Como último punto se expuso la importancia que ofrece esta teoría para la teoría del diseño y el arte en un ámbito de investigación y formación.

Para finalizar, tanto el diseño como el arte como formas de pensamiento y acción se mueven a gran velocidad; tras una construcción sigue una deconstrucción continua. Ante esta fenomenología revitalizante es importante trascender la estética intuitiva, psicoanalítica en la cual el arte es inalcanzable y el artista se erige como una figura sublime. Se trata de dismantelar en lo profundo el momento de extrañeza que sucede de inmediato en la recepción y viajar dentro de cada obra hasta nuevos horizontes dentro de nuestra racionalidad y de la experiencia artística.

ANEXO FOTOGRÁFICO



Fotografías 3 y 4. (Marco Antonio Marín) Se ilustra el proceso de deconstrucción más simple que consiste en la ruptura de una foto, para que el observador parta del signo visual descompuesto, para integrarlo nuevamente en una nueva percepción segmentaria e integral al mismo tiempo.



En la fotografías 5 y 6. (Francisco R. Rojas) Se trata de una fotografía de unas cascadas. Se cambió el color del agua para dar un efecto de contaminación y contraste. Posteriormente, se traslapó una serie de círculos transparentes para romper los planos en distintas direcciones, como si se tratara de una diana de tiro.

*Todas las fotografías se elaboraron con manipulación digital mediante el programa Photoshop CS6.

Presentación

En el año 2017 la revista **ESTUDIOS SOBRE ARTE ACTUAL** atravesó por una jornada de cambios destinados a mejorar la imagen y visualización de contenidos. Por tal razón su publicación en aquel año se ha visto descontinuada. Sin embargo, en el 2018 nos hemos trazado nuevos objetivos encaminados a hacer de la revista una de las mejores a nivel mundial en las líneas de conocimiento de su competencia.

Estudios sobre Arte Actual (ISSN: 2340-6062) es una publicación electrónica **cuatrimestral** de carácter científico, dedicada a temas de arte y arquitectura, implementada por el **Grupo de Investigación *TAC*** (Taller de Acciones Creativas) de la Universidad de La Laguna (Islas Canarias, España)

www.estudiosobrearteactual.com



Hermenéutica, temporalidad y prospectiva

Autores: Francisco Roberto Rojas Caldelas, Marco Marín Álvarez

Localización: Estudios sobre Arte Actual, ISSN 2340-6062, N.º. 4, 2016

Idioma: español

Enlaces

Texto completo

Resumen

español

Este documento explora la temporalidad según Gadamer en la apreciación artística y del diseño. Examina el pasado como eje de la tradición y se expone lo difícil que es crear un pasado reciente sujeto a subjetividades y deformaciones. Respecto al presente explora la intemporalidad del arte como un nuevo presente constante y la resonancia del pasado que envía sus ecos al presente. Además, se expone el futuro como una serie de condiciones de posibilidad y que al mismo tiempo se plantea como un presente proyectivo. Finalmente, se incluye la visión prospectiva del futuro con tres ámbitos: deseable, probable y tendencial.

English

This paper explores temporality according to Gadamer in art and design appreciation. Examines the past as the axis of tradition and exposes how difficult is to create a recent past, plain of subjectivities and deformations. Respect to the present, the document explores the timelessness of art as a constant and the resonance of the past that sends its echoes to the present. The future is exposed as a series of conditions of possibility and at the same time arises as a projective present. Finally, a prospective vision of the future with three areas: probable, desirable and tendency is included.

Hermenéutica, temporalidad, y prospectiva

Hermeneutics, temporality, and prospective

Dr. FRANCISCO ROJAS CALDELAS

Dr. MARCO MARÍN ÁLVAREZ

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco – México

FRANCISCO ROBERTO ROJAS CALDELAS es Licenciado en Diseño Industrial por la Universidad Autónoma Metropolitana, Maestro en Lingüística Aplicada por la Universidad Autónoma de México y Doctor en Educación por la Universidad La Salle. Es profesor-investigador adscrito al Departamento de Humanidades de la UAM-Azcapotzalco de la División de Ciencias Sociales y Humanidades. Áreas de interés en Semiótica, Hermenéutica, Enseñanza, Lingüística y Lingüística Aplicada. Correo electrónico: grandisco@yahoo.com Área de Nuevas tecnologías. Línea de investigación: Imagen digital

MARCO ANTONIO MARÍN ÁLVAREZ es Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana, Maestro en Administración con especialidad en comercialización estratégica por la Universidad del Valle de México y Doctor en Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana. Es profesor-investigador adscrito al Departamento de Procesos de la UAM-Azcapotzalco de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Áreas de interés en Semiótica, Hermenéutica e imagen fotográfica. Correo electrónico: marma@correo.azc.uam.mx

RESUMEN

Este documento explora la temporalidad según Gadamer en la apreciación artística y del diseño. Examina el pasado como eje de la tradición y se expone lo difícil que es crear un pasado reciente sujeto a subjetividades y deformaciones. Respecto al presente explora la intemporalidad del arte como un nuevo presente constante y la resonancia del pasado que envía sus ecos al presente. Además, se expone el futuro como una serie de condiciones de posibilidad y que al mismo tiempo se plantea como un presente proyectivo. Finalmente, se incluye la visión prospectiva del futuro con tres ámbitos: deseable, probable y tendencial.

PALABRAS CLAVE: Temporalidad, intemporalidad del arte, apreciación del arte, diseño, prospectiva.

ABSTRACT

This paper explores temporality according to Gadamer in art and design appreciation. Examines the past as the axis of tradition and exposes how difficult is to create a recent past, plain of subjectivities and deformations. Respect to the present, the document explores the timelessness of art as a constant and the resonance of the past that sends its echoes to the present. The future is exposed as a series of conditions of possibility and at the same time arises as a projective present. Finally, a prospective vision of the future with three areas: probable, desirable and tendency is included.

KEY WORDS: Temporality, art timelessness, art appreciation, design, prospective.

1. Introducción

El desafío de vida que cada individuo establece para conceptuar el tiempo con sus vertientes pasado, presente y futuro sobre el encuentro y la observación del arte de acuerdo con lo que plantea la hermenéutica no es tarea fácil. Demanda la construcción mental de una historia de las cosas y del mundo de modo caótico. Este flujo se mueve en un pasaje bidireccional. La vía central de este pasaje para la hermenéutica es la tradición, concepto que permea al flujo del tiempo en todas direcciones, en realidad casi todo surge mediante las incidencias de experiencia, vida y educación que acontecen dentro del andamiaje del pasado.

Este documento nos transporta a través del pasaje hermenéutico del pasado, la memoria como fuente de creación, lo que implica la experiencia de visita a un museo con su monumentalidad y su hipótesis cronológica, metódica y clasificatoria absolutamente legitimado que demanda la construcción de una historia y sus efectos para cada cual. Del mismo modo, este texto nos habla sobre una controversia que se da entre la finitud del hombre y una adquisición aproximada, no fiel del pasado, pues gracias la tradición se posee un pasado enorme que supera a cualquier ser vivo, mientras que el hombre en su accidentado tránsito por la vida se ve inmerso en la recuperación de un pasado constante lleno de contradicciones, imperfecto y algunas veces deforme mediado siempre por la criba de la memoria.

En la misma línea de tiempo como segunda parte se aborda una descripción gadameriana del presente, acompañada por una reflexión sobre el mismo y sus condicionantes, aquí se conceptualiza el presente como la fusión de horizontes en la cual el hombre que encuentra con el arte, ya sea como creador o espectador, o bien, desarrolla un objeto como un diseñador. Sin olvidar que la presencialidad del presente se encuentra siempre ya marcada por el pasado, y que al mismo tiempo ya se atisba el futuro.

Como última parte de este documento se realiza una aproximación al tiempo futuro visto desde la hermenéutica. En esta parcela de pensamiento el futuro se ve como una apertura a las condiciones de posibilidad relacionada con el hombre entendido como proyecto y se complementa esta postura con tres alternativas que ofrece la prospectiva sobre la temática del futuro.

2. Consideraciones previas

La hermenéutica se presenta en este documento, no sólo como una aproximación de abordaje textual, sino como una forma amplia e incluyente de la existencia cuya enorme tarea de interpretación forma parte nuclear del horizonte de la comprensión del mundo, de la alteridad, del lenguaje, del arte y del tiempo, se ha presentado extrañamente, como un arte (*techné*) de interpretación, orientado a la comprensión del sentido. El filósofo Jorge Reyes¹ abunda sobre este aspecto para explicar mejor en qué consiste este acto de interpretación:

“para Gadamer la interpretación es más bien una forma de *praxis* que se contrapone precisamente a la *techné*; mientras esta última consiste de un conjunto de principios y procedimientos que se mantienen estables, la *praxis* es la creación de nuevas relaciones de sentido. No nos ubica en la esfera mental del sujeto. De hecho la hermenéutica critica la idea de una “esfera mental; su punto de partida no es el sujeto, sino el movimiento del diálogo entre unos y otros”... (Reyes, 2016)

En otros términos, es un acto dialógico que se dirige a la comprensión, del mundo, de la alteridad, del lenguaje, del arte, del diseño², de su tiempo, y de su finitud. Por ello, la hermenéutica es una *praxis* ardua en la cual el mundo revela al individuo su sentido.]

Esto significa que la “hermenéutica crea un sentido nuevo mediante un acto interpretativo profundo de aquello que, dicho por otro [escrito, hablado o de una imagen], nos sale al encuentro por la tradición, siempre que no sea comprensible de un modo inmediato (Castro, 2003: 591). Requiere de un gran esfuerzo de integración comprometido no sólo con la elaboración de múltiples significados referenciados al mundo, sino con aspectos prácticos activos y formativos de este saber. Como *praxis* tiene un carácter más aplicado que la especulación teórica, este abordaje del intelecto supone una apertura a todos los aspectos implicados en la interpretación en la vida del hombre que incluye también la experiencia del arte.

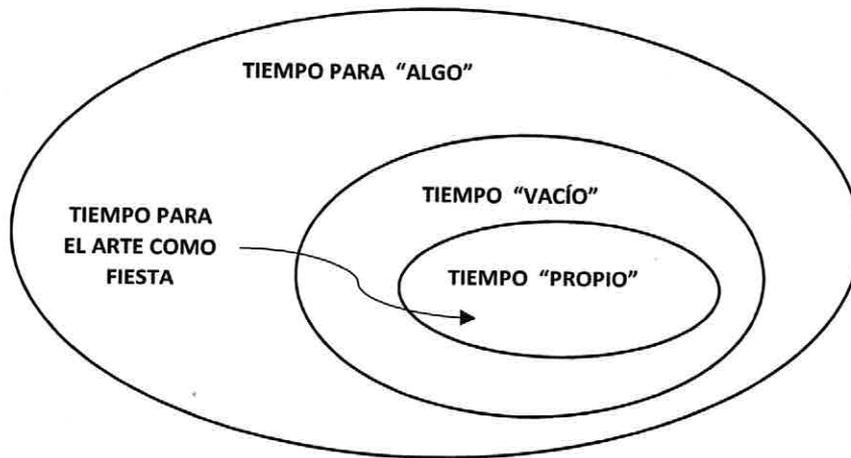
Si la hermenéutica en este enfoque particular que estamos demarcando se ocupa por una tríada entre el ser, el tiempo y el arte; debemos reconocer que el arte, en palabras de David Bowie (1998) “[la cultura] es algo accesorio para la vida del hombre, más vale el subsistir, la cultura³ [y en ella el arte] es gratis”. En el momento en que el hombre se rinde ante la presencia de la contemplación del arte y, se vivifica espiritualmente hechizado mediante alguna de sus formas de diálogo de la obra con su ser íntimo con un enunciado que hablará sin cesar (Gadamer, 2001: 242). En este sentido Gadamer abunda: “No es un encantamiento en el sentido de un hechizo que espere a la palabra a que lo deshaga, sino se trata de la redención misma y de la vuelta al ser verdadero (ibíd., 1984: 157). A partir de entonces cada individuo se cuestionará fuertemente que deberá existir un tiempo para el arte.

¹ Profesor investigador titular de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, estudioso profundo de la hermenéutica.

² Se aclara que se incluye el diseño en general dado que pese a que Gadamer demerita el diseño como perteneciente al mundo del arte, no obstante, en otras partes de sus escritos, reconoce que sus productos en el más alto nivel pertenecen al mundo del arte (cfr. “*Palabra e imagen...*”). Es nuestra opinión como diseñadores el arte y el diseño en sus más altos niveles pueden ser catalogados como arte.

³ En las formas que uno puede apreciar incluyendo la artística, pues se trata de una entrevista en la cual habla de la música, el arte, la personalidad y la formación de un artista.

En este marco, Gadamer en su obra “El arte como fiesta” nos habla de la experiencia del hombre con respecto al tiempo. Primeramente, existe un tiempo para cualquier cosa que se destina para “hacer algo”, o sea el tiempo disponible que se puede poseer o no, a esto lo llama *Zeit für etwas* (tiempo para algo). De la totalidad de ese “algo” se deriva un tiempo vacío el cual se puede perder en las peores nimiedades o simplemente en el lado más terrible pero seductor del ocio (*il dolce far niente* –el dulce no hacer nada) a eso el germano le llama el “tiempo vacío” *leere Zeit*. Inmerso en esta vacuidad el hombre encuentra el “tiempo propio” *eigenzeit* el cual lo puede utilizar orientado hacia la explosión artística de la fiesta, entendida por Gadamer como un arte preformativo es decir la danza y la música por su vínculo directo con la tradición, el retorno, el juego y por extensión al arte. (ibíd., 1991b: 48) como se muestra en el siguiente esquema⁴:



Esquema 1. Uso del tiempo del hombre según Gadamer.

En este sentido el tiempo que se dedica a la experiencia artística es un tiempo que nos dirige hacia lo sublime, a lo no mundano, es una exploración íntima mediante nuestros sentidos gozosa y magna, es algo que faltan palabras para expresarlo; es una experiencia que origina un efecto de asombro, de perturbación que no puede representarse de modo sensible más que mediante el contacto con el arte en el cual según el filósofo germano: “se recoge y llega la luz lo que de otro modo está oculto y sustraído” (Ibíd., 1984: 157).

Dentro de la experiencia de la indagación del arte llama la atención su pervivencia y proliferación, todas las culturas han producido formas artísticas y ello nos habla del fuerte lazo óntico entre el arte y el ser. En este vínculo, algo que nos asombra y nos inquieta súbitamente es la intemporalidad del arte. La intemporalidad se define como aquello que está fuera del tiempo o lo trasciende (Diccionario de la Real Academia Española, 2016). Aquí nace la tarea hermenéutica; pensar juntas la intemporalidad y la temporalidad, ya que ambas están esencialmente vinculadas (Gadamer.1984:166). Esta percatación explica claramente que el arte, que “no es nunca sólo pasado, sino que de algún modo logra superar la distancia del tiempo en virtud de la presencia de su propio sentido” (Ibíd., 1984: 218; Ibíd., 1991a: 111).

⁴ Bien vale aclarar que para los creadores artísticos o diseñadores que han alcanzado el grado de artistas este esquema se torna distinto pues su labor es el arte *per se*.

En tal caso iniciemos nuestro recorrido gadameriano a través de estas tres dimensiones del tiempo.

3. El pasado

En la concepción hermenéutica del pasado, el pretérito es el pilar del vaivén hermenéutico que se mueve de modo incesante entre el presente y el pasado, a lo largo de la vida de cada uno. Este pasaje bidireccional cimienta profundamente la tradición de cada individuo y de ella surge una interpretación del mundo. Para el artista o diseñador el pasado es fundamental como lo destacó Akira Kurosawa⁵ quien expresaba que la creación viene de la memoria (Kaja Negra, 2015). En el caso de sus películas, de la memoria literaria. Puede venir, así mismo, de la memoria visual que nutre fuertemente la semilla de algún anhelo artístico. La tradición acentúa de modo importante lo heredado, sus funciones comunicativas, sociales y estéticas. Por esta razón diseñadores y artistas visitan numerosos museos de todo tipo, devoran cualquier tipo de revistas con abundantes fotos y en la actualidad muchos de ellos son cinéfilos empedernidos. El cerebro creativo tiene que nutrirse de imágenes, experiencias, viajes, discursos estéticos y cuentos fantásticos con los cuales, sin importar de donde venga el soplo imperceptible de una idea que, al ser almacenada en la memoria, sus distintas capacidades creadoras podrán asignarle un sentido formal, estético o funcional.

¿Qué acontece cuándo se visita un museo? Un museo es una edificación monumental dotada de distintos recintos, plena de objetos y representaciones artísticas que exhiben el recorrido temporal evolutivo de múltiples culturas que habitaron nuestro mundo desde una base cronológica. En sus espacios para Hartog⁶ a lo largo de su historia, se construye una versión del conocimiento y de la historia del mundo que los ordena instrumentalmente (2005: 4).

Por medio de un museo, la intelectualidad según Ames⁷ aplica al mundo en su devenir una forma y una metodología en que éste ha de estudiarse con sus propias clasificaciones, que luego se defenderán con energía en las diferentes materias curriculares que se imparten en todas las instituciones (2004: 39). Esta institucionalidad y la longitud de la historia con sus distintos contextos del arte, nos conducen a toda una galería de museos: de la estampa, del arte moderno, del virreinato, del siglo XIX, de antropología etc.

No obstante, de esta cronología clasificatoria del arte surge una controversia, debido al gran pasado histórico acumulado por un lado, y la finitud temprana del hombre por otro. Esta discrepancia de línea de vida crea un doble reto reflexivo para una adquisición correcta del pasado, ya que gracias la tradición se tiene un pasado enorme que supera a cualquier ser vivo, mientras que el hombre en su accidentado tránsito por la vida se ve inmerso en la recuperación de un pasado constante, de carácter reciente, que poco a poco se construye y que se da por otras fuentes, como son la escuela, la televisión, los juegos de video, la literatura, las películas y no tanto mediante estas grandes memorias museográficas.

⁵ Célebre director de cine japonés, en una entrevista con el periodista japonés Chiyoda Shinmizu.

⁶ François Hartog, historiador, es profesor en la École des hautes études en sciences sociales en París (Francia). Su investigación se basa en la historiografía antigua y moderna. Entre sus publicaciones cabe mencionar: Régimes d'Historicité: présentisme et expérience du temps [Regímenes de Historicidad: presentismo y experiencia del tiempo] (2003).

⁷ Michael Ames es profesor emérito y antiguo director del Museo de Antropología de la Universidad de Columbia Británica, Vancouver (Canadá).

Principalmente, la construcción de este pasado reciente o cercano emerge por un rasgo de coetaneidad⁸ (Franco y Levín, 2006: 2) que es una condición a través de la cual dos o más sujetos u objetos tienen la misma edad o que, cumpliendo o no la premisa anterior, coinciden en una misma época. En otros términos, es un proceso generacional de una serie de personas que difieren unas de otras con quince años y que construyen un pasado reciente de sus vidas. Esta mirada cercana del pasado, se nutre de una valoración subjetiva de las personas de ese período en particular, quienes dan fe de una “historia reciente” sobre ciertos eventos (triviales o importantes) situados en un mismo tiempo sin que guarden una relación directa con el presente, pero que para la vida de esos actores tuvieron algún sentido importante en relación con el tiempo actual que robustece tal vínculo (Visacovsky, 2006). Así, los individuos construyen una linealidad temporal cíclica. Es decir, la memoria del pasado reciente se proyecta en el presente que construye y reconstruye el pasado. Ello muestra que el pasado no es lineal y se reestructura de acuerdo con los problemas o vivencias del momento y ejemplifica cómo el vaivén gadameriano del pasado resuena en el presente y regresa su origen.

Desde este punto de vista, gran parte del pasado reciente se constituye de imperfecciones, deformaciones y subjetividades, no se puede explicar a partir de una sola variable sino que es preciso considerar un amplio conjunto de procesos mentales diversos e interrelacionados de distintas variables que operan de forma única en cada individuo y que confluyen en la creación de esta temporalidad.

No obstante, será importante recordar un rasgo de la conceptualización del pasado en la hermenéutica gadameriana conforme Reyes quien nos recuerda que: “desde una perspectiva gadameriana, ¿dónde queda el diálogo con la tradición? Es decir, el que la tradición —como la que se encuentra representada en un museo— dialogue con nosotros quiere decir, ante todo, que nos interpela⁹, que plantea una interrogante a la comprensión inicial que tenemos de un asunto” (Reyes, 2016).

Este acto significativo de cuestionar a la tradición en sentido amplio acerca de quién soy yo en la historia de mi país, en la tradición que sigue mi familia, en mi escuela, en mi círculo de amigos, en mi línea de vida; nos lleva a rumiar la savia del pasado en aras de crear ámbitos de sentido y encontrar una serie de hechos tal vez no exactos pero sí aproximativos en torno a experiencias acerca del cómo llegamos a estar en el acto de crear cada uno su propio pasado como artista o diseñador.

Es posible decir que el pasado reciente de un diseñador o artista se crea desde la infancia o bien desde una experiencia artística significativa mediante una gama de experiencias visuales en múltiples formas que se dan desde el hogar, la calle, la escuela, los libros, los comics, las caricaturas y experiencias con lápices, crayones, lodo, colores, plumines, marcadores, dados etc. Esta memoria constructiva de procedimientos o de índole artística alude a la capacidad de conservar o retener formas, colores y composiciones previamente adquiridas en una organización que a pesar de ser caótica y disfuncional al principio, paulatinamente cimentará anhelos y aspiraciones mayores de creación en campos del arte, la arquitectura y el diseño.

⁸ Estas autoras definen coetaneidad como la supervivencia de actores y protagonistas del pasado para dar su testimonio y la experiencia de una memoria vivida al historiador en un momento dado que se sustenta en un régimen de historicidad hacia una aproximación al pasado reciente con distintas instancias de observación.

⁹ Es a lo que Gadamer en *Verdad y método* se refiere como “la dialéctica de pregunta y respuesta”).

En este sentido se observa que la memoria vista desde la hermenéutica no es una mera repetición de cosas sin sentido, sino que es el resultado de una re-interpretación de lo recibido desde la acción reflexiva. Se trata de una recepción constante de una realidad compleja en múltiples sentidos y que al mismo tiempo, como una proyección de sí misma, ofrece posibilidades de transformación que al ser tratadas por un artista o diseñador se traducen en una propuesta estética o en un producto de diseño. En palabras de Gadamer “toda memoria se apropia lo que le sale al encuentro, para moverse ella misma hacia adelante en el constante enriquecimiento del acervo transmitido. Y, sin embargo, no debe olvidarse que la apropiación no significa saber, sino ser” (2001: 228).

No obstante, aparte del encuentro y del pasado reciente existe lo que se hereda, el ser humano se percata que ha heredado un pasado en su presente que recibe, recuerda y reconoce, pero que al mismo tiempo la memoria recolecta y selecciona las partes nucleares de la tradición y con ellas crea un nuevo mundo dentro de esa misma línea de tradición, es decir, a cada generación le corresponde enriquecer y dar un nuevo sentido a la tradición y con ella transformar el mundo y, al mismo tiempo su modo de ser (Duch, 1997).

Para Gadamer el hombre es un ser en la tradición, y que ésta se habrá de comprender con cierto cuidado puesto que las propuestas formales¹⁰ canónicas del pasado, es decir la tradición, se ramifican, pues es un hecho que cada momento histórico plantea una relación introspectiva del hombre y su proyección a las cosas que creó, no puede ser totalmente explicada desde un historicismo como integración de los factores humanos, anímicos y sociales. No obstante el discurso histórico es una clave más para entender los distintos hitos de un proceso que sucede en una historia en particular. Valdría bien recordar respecto a una valoración significativa del pasado distante una observación gadameriana que sugiere: “Tengo también presente el hechizo como imagen que poseen las antiguas pinturas rupestres.... como un crepúsculo en la lejanía” (Gadamer, 2001: 225).

En otros términos, si resulta difícil entender en un día nuestro propio mundo después de una catástrofe. Civilizaciones tan distantes y disímiles que contienen una multiplicidad de informaciones que convergen en una sala hacen casi imposible determinar su procedencia, detalles, organizaciones sociales y su significación de manera exacta. Ello indica que de cierta manera la comprensión racional de ese mundo tan lejano tiende a desvanecerse.

Más en el caso de la obra de arte esa lejanía permite un goce muy especial. A diferencia de lo “clásico” que se yergue incólume ante el juicio del escrutinio histórico. El arte es algo que persiste intemporalmente y que forma ya parte de nuestra conciencia. Es por medio de ese modo lejano, misterioso, incomprendido, extraño, exótico o clásico que el arte del pasado envía sus raíces al presente.

4. El presente

Pese a que el presente (del latín *praesens, entis*) siempre coexiste con el hombre, este término parece tener en su seno una condición tripartita. Según el Diccionario de la Real Academia Española (2016), el presente posee la condición de tiempo, de acción y de persona. Dentro de este marco de interpretación, la condición de tiempo se ubica en un parámetro que va desde el instante efímero en un proceso continuo, en lo particular, hasta la época actual en una dimensión general. En la perspectiva de la acción se habla de un proceso que incluye la

¹⁰ En el sentido del diseño, las propuestas de la forma, del espacio, de la composición.

palabra, el pensamiento y algún tipo de acción mental o del sujeto en el entorno. Por último al mismo tiempo que el individuo se manifiesta en los dos procesos anteriores, el ser como persona tiene que manifestar su existencia corporal; el estar en algo o bien estar como presencia ante algo en ese momento.

Para Ruyer la presencialidad refiere a un tipo de información que no puede reducirse a la transmisión de señales, sino que la presencia en sí proporciona una información por su mero estar presente como ocurre con una obra de arte cuyo cúmulo de información está constituida por su presencia misma y la aprehensión de la presencia que la contempla (1962: 197-99). Esta doble presencia; tanto del espectador como de la obra de arte o de diseño que comunica información en múltiples sentidos, se da en un momento cuyo encuentro Gadamer denomina fusión de horizontes. En tal situación, cada individuo enfrentará la fusión con un bagaje cultural, social, económico e histórico proveniente de su vida en el mundo, el cual afectará su manera de aprehender el conocimiento y sentimiento obtenido de esta fusión de horizontes y formará parte de su experiencia con el arte o bien con el diseño.

Para Gadamer “el presente tiene su propio estado vital... [es la tradición como espíritu epocal], y marca el sello en sus formas de vida, costumbres y usanzas en todas las instituciones” (2001: 227). Esta perspectiva contemporánea se apoya en la premisa de que la forma en que cada persona ha interpretado el pasado determina la comprensión de las posibilidades del presente. En otros términos, la presencialidad del presente se encuentra siempre ya marcada por el pasado. Se insiste en la hermenéutica que toda nuestra comprensión se desarrolla en el tiempo presente, ahí se realiza toda nuestra existencia.

En el arte conforma un nuevo presente, no entre el artista y el espectador, sino en términos de la obra y la sensibilidad receptora del espectador, es “aquello que sale”, que el arte comunica de alguna forma visual, sensorial, emotiva o de extrañeza, es decir, la experiencia de sentido que la obra transmite (Gadamer, 1996: 69). Dicha transmisión nunca se da con palabras a nivel consciente o inconsciente sino que es algo que impacta la mente y lo hace participar en la extraordinaria intemporalidad del arte (Ibíd.: 56), siempre desde el presente que parece rozar suavemente lo perenne.

El presente representa el epicentro vivo del pasado y del futuro. Así las propuestas canónicas estéticas que dictaron la producción artística del pasado cuya génesis parte de la tradición se ramifican hacia el presente con hipótesis formales futuristas, estáticas, imaginativas, incompletas, extrañas, conceptuales y en torno a ella se superan dinámicamente, sus envoltorios, colores, conceptos, mecanismos, modas hasta volverse parte de una línea dinámica no acabada en ese horizonte de sentido que llamamos presente. Es decir, del pasado se hereda una multiplicidad de preguntas que en el presente se les asigna un sentido al poder visualizar una serie de posibilidades a futuro.

¿Cuál es la trayectoria que se observa desde el presente? el “presente” indica que ya el futuro se juega en él, lo que nos espera y nosotros esperamos. Pero toda expectativa se basa en tal experiencia. Con el presente no sólo se abre un horizonte hacia el futuro sino que también entra en juego el horizonte del pasado. Sin embargo, no es una memoria sino más bien una experiencia presente (Gadamer, 2001: 226).

El presente es el ámbito de la fusión de horizontes y de la experiencia hermenéutica gadameriana que privilegia un diálogo interpretativo¹¹ con la imagen, con el arte, con el texto, con la historia, con la sociedad y con la cultura. Por ello, el arte se sitúa como un presente propio. No es necesario saber de arte, pues de alguna manera cada uno será preso de su

¹¹ La linguisticidad.

atracción en su debido tiempo del presente, ni ceñir la obra de arte a sólo aquello que existe en los museos.

El arte en todas sus formas es un vínculo de experiencias asociativas comparativas a partir de ciertas pautas estéticas que cada persona construye bien o mal en su intelecto en un proceso instantáneo sensible y valorativo del presente. A diario nos tropezamos con alguna forma de arte: naturaleza, arquitectura, escultura, música, danza, pintura, literatura, cine, fotografía y quizá muchas otras disciplinas como lo es el diseño.

En el mundo moderno construido, los objetos que diseña el hombre poseen una cualidad de proyecto no terminado, que se realiza en el presente determinado por múltiples: fuerzas, potencialidades, mecanismos psicológicos, capacidad de trabajo, capacidad económica, habilidades y entorno que se conjugan dinámicamente en una sinergia de producción.

Por ello, el futuro de los objetos de arte o de diseño que un individuo es capaz de observar, que alguna vez se planteó y que formará parte del universo artístico o del diseño; es parte de un presente parcializado, fragmentario, que no se ajusta sincrónicamente bien con la realidad. La elaboración de tales objetos u obras es muy lenta con respecto a la imaginación creativa la cual tiene mayores alcances. Por ello, dichos objetos futuristas simplemente fueron un presente proyectivo. Después de cierto tiempo si uno los valora se muestran: maravillosos, extraños, paradójicos, imprecisos, erráticos, y algunos verdaderamente ridículos.

5. El futuro

En la visión actual de Reyes (2016) no existe un futuro hermenéutico. Más bien, la hermenéutica critica la idea de que hay un presente estático. Todo lo que nosotros entendemos por “presente” es la interacción del sentido pasado y de las expectativas que se tienen respecto al futuro. En esa medida el futuro es la proyección de nuevas posibilidades de sentido que se abren a partir de la manera en la cual respondo a la interpelación de la tradición.

En tal contexto, el ámbito de las posibilidades todavía no existe; se edifica con la acción humana como una “cualidad de proyecto no terminado”. Ese ámbito de posibilidad es en parte similar a un proyecto arquitectónico que Gadamer en su hermenéutica propone el término germano de *Bild* en *Verdad y Método* cuando habla sobre la hermenéutica de la imagen que ostenta según el contexto varios significados: forma, imagen¹² y cuadro¹³ entre otros (1984: 182-92).

Pese a que una imagen no nos remite a la noción de construcción, sino más bien a la creación, cuando Gadamer habla sobre arquitectura en su texto “Imagen y Palabra”, nos remite no sólo a lo imaginativo sino material del mismo, pues de la imaginación surge una imagen que con esfuerzo se transfiere y se ajusta a planos arquitectónicos en dos o tres dimensiones y que cuando se construye, los efectos estéticos del lugar y del espacio ciertas veces no pueden ser explicados con palabras y se supera una conciencia estética de catalogación o historicismo y la obra se muestra, palpita y se vive dentro de la misma al resplandecer de belleza ¹⁴ (Ibíd., 2001: 252).

¹² Imagen original, no copia ni reproducción.

¹³ Una obra terminada que se muestra y, que va más allá de la conciencia estética y se supera así misma proponiendo un mundo interpretativo que no necesariamente tiene que ser académico.

¹⁴ Tómese como ejemplo la Catedral de la Santa familia de Roberto Gaudí, la obra en planos dista muchísimo de las sensaciones emocionales, estéticas y espaciales que no son transmisibles en palabras.

En este sentido proyectivo amplio el futuro hermenéutico es parte de un: “Da-sein¹⁵ en el cual el mundo se abre como una resolución [explícita del hombre] por la cual él <el estar siendo él ahí> tiene que hacer sobre la base de los posibles [camino] que él mismo ha abierto y en los que por ese proyecto él se encuentra arrojado” (Duque, 2001: 39). En otros términos, el hombre es un proyecto, un destino al que se entrega en ese tiempo (Duque, 2001: 40), y en ese tiempo, es proyecto, como condición de la existencia humana la trascendencia es, para él, superación¹⁶: “El hombre está siempre trascendiendo. A todo ente y a sí mismo” (Heidegger, 1951: 39).

Es importante hacer un paréntesis en este horizonte hermenéutico sobre el futuro que busca la trascendencia relacionado con los artistas o diseñadores, pues en esta época actual en la cual el modelo de ciencia permea a todas las disciplinas da como resultado una condición de posibilidad de este horizonte acerca del futuro que tiene como base el concepto llamado prospectiva. Consiste en atraer y concentrar la atención sobre el futuro, imaginándolo a partir de éste y no del presente. La prospectiva o investigación de futuros es el estudio metódico de posibles condiciones del futuro. Es una toma de conciencia y reflexión sobre el futuro, es una nueva “manera de abordar el futuro” cuya premisa principal se basa en que el futuro no sucede ciegamente, sino que depende de la acción del hombre (Milkos y Tello, 2007: 16).

La prospectiva tiene una visión sistémica y constructiva¹⁷ del contexto futuro, con una actitud creativa, innovadora, dinámica y adaptativa. Gastón Berger señalaba que la prospectiva nos permite “observar lejos, ampliamente y profundamente el futuro para comprenderlo y poder influir en él” (1959: 45). Es decir, hace un análisis amplio del entorno. De hecho tanto el diseñador como el artista saben que las propuestas formales o de algún producto se desgastan, saben que tiene que ir cambiando sus propuestas, productos u obras de arte, por ello, el realizador deberá determinar a partir de su quehacer: variables clave, actores fundamentales y medios de que disponen para concretar sus proyectos.

Antes que todo, recordemos que el futuro es una condición de posibilidades, y dentro de esta galería de posibilidades la prospectiva se constituye por un acto de planeación. Se inicia con una caracterización de los futuros posibles para después seleccionar el más deseable. No obstante, en otro abordaje, en la planeación prospectiva primero se determina el futuro deseado, y se le diseña creativa y dinámicamente, sin considerar el pasado y el presente como trabas insalvables; estos escenarios no deseables se incorporan en un segundo paso, al confrontarse con el futurible (el futuro deseable), para desde ahí explorar los futuros factibles (posibles) y seleccionar el más conveniente (Milkos y Tello 2001: 56-68).

No se abundará sobre este tema ya que el objetivo es expresar una visión general orientadora sobre esta temática. Entonces, la primer categoría de ponderación sobre el futuro es el *futuro deseable* se trata de un futuro “ideal”, situado en un escenario utópico que refleja el conjunto de expectativas de un consenso de quienes participan en la configuración futura, sin considerar los obstáculos de la confrontación con la realidad, en el que todas las condiciones son favorables y los recursos aparentemente ilimitados. Representa una utopía o un sueño irrealizable, supone individuos que actúan en situaciones sin conflicto y la ausencia de errores humanos en el proceso de diseño o de una obra artística o sin estimar el surgimiento de contingencias de índole financieras (Godet, 2000).

¹⁵ Concepto Heideggeriano.

¹⁶ Es decir ir más allá de los límites establecidos.

¹⁷ Para la prospectiva el futuro “se construye”.

Este horizonte ideal de posibilidad entre artistas, diseñadores y clientes es la excepción. Ocurre cuando se encarga una obra de arte o proyecto sin restricciones en la cual la autoría, la fama o la obra misma exceden a lo que en realidad vale el producto. Podría decirse que es el lado más positivo del deber ser. Por el lado negativo es fácil pensar en las mejores condiciones ofrecidas tanto por el contratante para el diseñador o artista, pero que por errores humanos, imprevistos, fallas tecnológicas, desgaste de la relación entre los actores contractuales el desarrollo del proyecto se torna en una pesadilla laboral y surgen demandas por cualquiera de las partes.

En segunda instancia tenemos el *futuro probable*, este ámbito del futuro asume una estabilidad en los procesos o sistemas, se puede afirmar que es un escenario que corresponde a lo que pasará en el futuro, conociendo la actividad de los actores. Corresponde al ser, a las cosas como están. Es un futuro que tiene mayor posibilidad de ocurrir y al que se llegará lógicamente si no ocurre una alteración o cambio de rumbo o posición a cambios estructurales por temor a lo desconocido, o por la comodidad que da el seguir actuando con lo establecido por las normas y la tradición, en síntesis, es el hacer más de lo mismo. Se trata de un futuro congruente y coherente de desarrollo institucional y que da lugar al establecimiento de mecanismos que lo sustenten y lo mantengan siempre renovado (Blanco, 2006).

Este horizonte de posibilidad del futuro se orienta hacia un tipo de zona de confort situada tanto individual como institucional, se apuesta por la estabilidad del sistema. En lo individual un artista o un artesano que sólo se dedica a repetir o copiar obras de otros u realizar arte para colgar en oficina u hoteles en un trabajo tedioso pero repetitivo con un salario que le alcanza para subsistir. Alude así mismo a los artistas o diseñadores que se integran organizacionalmente a la administración o relaciones públicas de los museos, gerentes de galerías, o simplemente a los que escogen una carrera docente y se vuelven profesores o investigadores sobre el arte o bien que trabajan en revistas como críticos de arte.

Derivado del desarrollo de conocimientos de los sistemas, organizaciones, procedimientos y actores es posible hablar de un *futuro tendencial*: son los escenarios cuya ocurrencia es factible. Escenarios basados en series temporales de datos cuyo análisis y extrapolación nos permite proyectarlos en el futuro. Escenarios que indican matemáticamente un futuro libre de sorpresas, aquel en que las cosas cambian en la misma dirección y al mismo ritmo que en el presente. Determinado en el pronóstico de lo ya ocurrido en el pasado y en lo que ocurre en el presente y en sus combinaciones y “probable dinámica futura” deducida por proyección o pronóstico para los tiempos por venir. Es, sin dudas, un proceso intelectual muy sólido, racional, que intenta ser objetivo (o en realidad, lo menos subjetivo posible) y que a través de un fuerte apoyo en herramientas formales como la matemática (en sus diversos campos) y la lógica, avanzan conclusivamente realizando –como ya fue mencionado- proyecciones y pronósticos acerca de cómo serán (en realidad, o cómo podrían ser) los sucesos, las situaciones, los escenarios en el mañana. En síntesis, es un futuro realizable (Godet, 2000).

Aunque este ruta de posibilidad de futuro de tendencias, matemático y lógico no es fácil de orientar en el arte o el diseño. Bien se podría decir que actualmente la posibilidad que abre el arte digital que tiene que ver con la tecnología, la programación, los algoritmos para producir líneas, planos y colores, o bien el diseño para programar secuencias de imágenes, animación, elaboración de planos, simulaciones nos abre una ruta futura que gradualmente se facilitará y será cada vez más realizable.

Finalmente, cuando se habla de un futuro posible, en la prospectiva, es aquél que aglutina elementos y alcances que surgen del futuro deseable que se pueden realizar de acuerdo con

las proyecciones, capacidades y recursos de lo probable. En otros términos, existen una diversidad de futuros posibles, y dentro de ellos se encuentran algunos que tienen más probabilidades de ocurrir que otros. En cuanto a la estimación del arte, lo analizable es la segmentación de esas propuestas futuristas en cuanto a su posibilidad y observar cómo el supuesto futuro planteado en ciertas épocas de algunas obras de arte o de diseño se nutrió del pasado y de ciertas innovaciones o visiones de largo plazo de algunos selectos autores.

6. Conclusiones

Es grande la invitación que hace la hermenéutica cuando examina el tiempo, dado que el tiempo del arte no se agota, no es barrera, ni abismo, ni línea, simplemente es un pasaje intemporal en el cual indaga el ser, tiene sus proyecciones, sus altos y sus regresiones pero siempre se está moviendo. La lejanía del arte nos brinda un viaje a través de las raíces que nos dirigen a la gran indagación reflexiva del arte. Este recorrido de tiempo nos lleva a la ponderación del valor simbólico de los lenguajes artísticos y sus contenidos de esa “gran historia” que conforma el símbolo en su simultaneidad cuando se nos presenta con su intemporalidad absoluta.

En cuanto al ser, la hermenéutica nos habla del potencial de crecimiento que se da con la experiencia del encuentro y apreciación del arte; nos remite a la búsqueda del “tiempo propio” para gozar de la gran fiesta artística plenamente como algo único que se presenta y nos ofrece una posibilidad de evolución del ser hacia lo sublime, mediante una gran tarea intelectual, no sólo de entender la historia sino de nuestra sensibilidad. En esta dimensión nos habla del desarrollo de las capacidades intelectuales para conseguir una representación plena y sin embargo fugaz, para desmenuzarla y atraparla fuertemente con la memoria en el significado que ostenta en sí mismo y poderla extrapolar tanto al entorno del arte o bien del diseño para ser un integrante más de esa gran fiesta.

Por último, este breve artículo nos habla de la finitud del hombre y su temporalidad, de cómo conectar el pasado que nos forma pues es muchas veces difícil de construir y conjugar el pasado reciente con lo distante que nos nutre mediante la tradición con el presente en el cual todo se juega y el futuro como una apertura de las condiciones de posibilidad. Esperamos que la añadidura de la prospectiva se tome a bien pues, aunque no está ligada con la hermenéutica, cuando menos marca un sentido con tres ámbitos de posibilidad que nos puede ubicar en este difícil entramado multicultural que llamamos mundo.

Bibliografía

- AMES, MICHAEL (2005), *Museología: la interrupción*. En la serie *MUSEUM Internacional Diversidad Cultural y Patrimonio*. Ed. UNESCO. No. 227 Septiembre. Pp. 39-45.
- BERGER, GASTON (1959), « L'attitude prospective », En *L'Encyclopédie française*, tome XX, Société nouvelle de l'Encyclopédie française.
- BLANCO, J. L. (2006). *Escenarios de competitividad*. University of Texas: CIATEC.
- BOWIE, DAVID (1998), “to be an artist is to be "dysfunctional" *Entrevista realizada en TV* el día 31 de marzo de 1998 con Charlie Rose. Disponible en www.youtube.com/watch?v=t8CNhakfB7c consultado el 21 de noviembre de 2015.

- CASTRO, SIXTO J. (2003) La temporalidad de la obra de arte. En *Anuario Filosófico*. Volumen XXXVI Número 3. Ed. Universidad de Navarra. Pamplona, España. Pp. 587-599.
- DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2016) versión en línea disponible en: <http://dle.rae.es/> consultado del 15 de enero de 2015 al 20 de enero de 2016.
- DUCH, Lluís. (1997). *La educación y la crisis de la modernidad*. México: Ed. Paidós.
- DUQUE, FÉLIX (2002) *En torno al humanismo Heidegger Gadamer Sloterdijk*. Ed. Tecnos. Colección Filosofía y Ensayo. Madrid, España.
- FERRATER, MORA JOSÉ, (1990) *Diccionario de filosofía*. Ed. Sudamericana. Buenos Aires, Argentina.
- FRANCO, MARINA Y LEVÍN, FLORENCIA (2006) El pasado cercano en clave historiográfica. En *Historia reciente. Perspectivas y desafíos para un campo en construcción*. Ed. Paidós, Buenos Aires, Argentina. Pp. 31-66.
- GADAMER, HANS GEORG (1964), *Estética y Hermenéutica*. Conferencia, pronunciada en el 5º Congreso Mundial de Estética en Amsterdam, 1964. Traducción de José Francisco Zúñiga García. Disponible en <http://revistas.um.es/daimon/article/viewFile/8311/8081>
- _____ (1984), *Verdad y Método* Ed. Sígueme. Salamanca, España.
- _____ (1991a), *La actualidad de lo bello*. Ediciones Paidós. Barcelona, España.
- _____ (1991b), El arte como juego, símbolo y fiesta. En *La actualidad de lo bello*. Ediciones Paidós. Barcelona, España.
- _____ (1996), *Estética y Hermenéutica*. Ed. Tecnos. Madrid, España.
- _____ (2001), Palabra e imagen: así de verdadero así de óntico. En *Antología*. Ed. Sígueme. Salamanca, España. 1ª edición en 1992. Pp. 223-258.
- GODET, MICHEL (2000), La caja de herramientas de la prospectiva estratégica. Consultado el 9 de Octubre de 2008 de: <http://www.prospektiker.es/documentos/caja2000.pdf>
- HEIDEGGER, MARTIN. 1951. *El ser y el tiempo*. Trad. de José Gaos, México, Editorial FCE.
- HARTOG, FRANCOISE (2005) Presente y patrimonio. En la serie *MUSEUM Internacional. Diversidad Cultural y Patrimonio*. No. 227 Septiembre. Ed. UNESCO. Pp. 4-15.
- KAJA NEGRA PERIODISMO QUE QUEREMOS (2015), AKIRA KUROSAWA O LA FUENTE DE LAS IMÁGENES. Artículo publicado el 9 de septiembre de 2015. Disponible en <http://kajanegra.com/akira-kurosawa-o-la-fuente-de-las-imagenes/> y consultado el 26 de agosto de 2015.
- MIKLOS, TOMÁS Y MARÍA ELENA TELLO (2001) *Planeación prospectiva y estratégica. Una estrategia para el diseño del futuro*. Editoriales Limusa y Centro de Estudios Prospectivos Fundación Javier Barrios A.C. México.

- MURPHY, BERNICE (2005), Memoria, Historia y Museos. En la serie *MUSEUM Internacional. Diversidad Cultural y Patrimonio*. No. 227 Septiembre. Ed. UNESCO. Pp. 66-74.
- REYES, ESCOBAR JORGE ARMANDO (2016) comunicación personal vía correo electrónico.
- ROOKSANA, OMAR (2005) Hacer Frente a los Desafíos que Plantea la Diversidad en los Museos de Sudáfrica. En la serie *MUSEUM Internacional. Diversidad Cultural y Patrimonio*. No. 227 Septiembre. Ed. UNESCO. Pp. 46-53.
- RUYER, RAYMOND (1962) Les informations du presence. *En Revue Philosophique de la France et de le Etranger*. Vol LXXXVIII. Ed. Press Universitaires de France PUF: Pp. 197-218.
- VISACOVSKY, SERGIO (2006), “Historias próximas, historias lejanas. Usos sociales de las distancias temporales en la organización de las experiencias sobre el pasado”, En Franco, M. y Levín, F. (comp.). *Historia reciente. Perspectivas y desafíos para un campo en construcción*. Buenos Aires, ED. Paidós, (2006).

DR. MARCO A. MARÍN ÁLVAREZ¹

DR. FRANCISCO R. ROJAS CALDELAS²

MTRA. NANCY ALEJANDRA NORIEGA TOVILLA³

HACIA UNA ENSEÑANZA INTEGRAL DE LA FOTOGRAFÍA (REEDICIÓN)

RESUMEN

En el presente artículo se presenta el resultado de las reflexiones y valoraciones que, durante más de veinticinco años en la enseñanza de la fotografía hemos recuperado, y en algunos casos experimentado al interior del aula-taller-laboratorio en dicha práctica.

El trabajo de investigación nos arrojó la construcción del modelo de registro de la imagen fotográfica y de la verbalización de la misma, trabajo por demás oportuno el cual debe ser en los alumnos una práctica común en su quehacer profesional, con la finalidad de preservar no sólo la imagen, sino además la manera en la que se planificó y en la que se llevó a cabo la toma, a modo de un archivo fotográfico.

¹ Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica por la U.A.M. Azcapotzalco. Maestría en Administración y Mercadotecnia por la U.V.M. Doctor en Diseño por la U.A.M. Azcapotzalco. Profesor-Investigador de tiempo completo en la UAM Azcapotzalco, México.

² Licenciatura en Diseño Industrial por la U.A.M. Azcapotzalco. Maestría en Lingüística Aplicada por la U.N.A.M. Doctor en Educación por la U. La Salle. Profesor-investigador de tiempo completo en la U.A.M. Azcapotzalco, México.

³ Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica por la U.A.M. Azcapotzalco. Maestría en Mercadotecnia, UPAEP. Profesor-Investigador de tiempo completo en la BUAP. México

A su vez, la idea de verbalizar constantemente, se debe a la escasa preparación que los alumnos de diseño de la comunicación gráfica tienen para argumentar sus proyectos no sólo de fotografía, sino en general en el amplio campo del diseño.

PALABRAS CLAVE:

Rejilla de registro, Evaluación fotográfica, técnica, imágenes, enseñanza.

INTRODUCCIÓN

En la historia del diseño gráfico y de la fotografía se han dado diversos momentos que plantean cambios sobre la base de avances tecnológicos. Este documento describe de modo sucinto dos momentos históricos fundamentales en la historia del diseño gráfico: la invención de la imprenta y la creación de la fotografía vistos como una irrupción tecnológica. Ellos han sentado las bases para la enseñanza de la fotografía y por ende el diseño. Cada momento ha sido visto como un nacimiento, imposición, regencia y fin de un paradigma visual que se substituye por otro. En la era de la computadora y del teléfono celular, la fotografía casual anecdótica e ignorante se desborda en todo el mundo desplazando muchos de los cánones de la fotografía.

En este documento ya ubicados en un contexto académico, se sientan las bases para abordar una evaluación sistemática orientada definitivamente hacia el proceso, que deja de lado el juicio de valor intuitivo e irracional que se emite en la perspectiva tradicional de la evaluación del producto que existe y pervive en las escuelas de diseño. Se propone una metodología de enseñanza de la fotografía mediante utilización de la rejilla de registro que hace visible la planeación, la composición, y el “saber cómo” se realizó la acción fotográfica, eliminando del cuadro de enseñanza la evaluación simplista de una imagen. Del mismo modo, la rejilla sienta las bases para el desarrollo discursivo del diseñador quien puede ser capaz de dar cuenta de

una manera profesional y organizada su quehacer y de comunicación entre los pares.

DOS MOMENTOS DE IRRUPCIÓN TECNOLÓGICA Y LA CREACIÓN DE IMÁGENES VISUALES

El universo tecnológico ha impuesto en nuestra particular historia una vorágine de cambios constantes, cada cual se puede conceptualizar como una irrupción, una amenaza, o un periodo de revolución y acomodamiento del paradigma visual al cual se asocia. Desde una perspectiva histórica, se cuestiona constantemente la llegada de un medio tecnológico nuevo que reemplaza a otro y las nuevas funciones que serán efectuadas con otros aparatos. Con respecto a la fotografía, en el año 1928, Lazlo Moholy Nagy escribió: “Los analfabetos del futuro ignorarán por igual el uso de la cámara y de la pluma” han transcurrido casi noventa años de distancia y no le faltó el conocimiento para argumentar dicha frase.

Del mismo modo, en su texto “mecanismo y expresión: esencia y valor de la fotografía”⁴ el historiador, crítico de arte y fotógrafo alemán Franz Roh⁵ retoma dicha frase y sostiene:

“Se ha dicho con razón que la gente que no sepa manejar la cámara pronto será considerada analfabeta. Creo incluso que dicha enseñanza se impartirá en breve en la enseñanza media, en la asignatura de dibujo [...] Pues la pedagogía incluye (necesariamente con una demora) en sus planes de estudio aquellas técnicas que en la capa de población adulta comienzan a generalizarse”.

Si bien Roh se atrevió a enunciar tal aseveración alrededor de 1929, parece ser que su palabra nos ha alcanzado; en pleno siglo XXI, dentro de un ambiente académico, la inclusión de planes y programas para el estudio de la fotografía como una forma masificada, mercadotécnica artística y totalitaria alcanza tan solo algunas escuelas

⁴ Fontcuberta, J. (2003) “*Estética fotográfica*” Barcelona. Gustavo Gili. p. 149

⁵ Cuyo periodo de vida fue de 1890-1965.

de diseño, artes y comunicación, por lo tanto cabe preguntarse ¿Aquellos analfabetas del futuro a los cuales se refería Moholy-Nagy están entre nosotros?

Para responder a tal cuestionamiento, vale la pena hacer un poco de historia sobre la irrupción tecnológica. Bien valdría pensar en algunos momentos que marcaron un hito tecnológico para cambiar el mundo. En primera instancia, hacia 1450 con la invención de la imprenta se multiplicó la fabricación de los libros y su difusión a lo largo de Europa y posteriormente a todo el mundo, teniendo como consecuencia principal (muy lenta, desde luego) en primer lugar, la expansión de las lenguas escritas y de la difusión de la ciencia y en consecuencia, la democratización de la lectura hacia las clases más humildes y por ende menos instruidas.

En el orden de la cultura visual, otro gran sismo cultural de orden tecnológico-instrumental se dio con el nacimiento de la fotografía casi 400 años después (1824), y de este modo empezó la masificación de la imagen, y con ella el empleo de sus propios códigos. A este respecto en su libro "Hacia una filosofía de la fotografía" apunta Vilem Flusser (2004:11):

Las imágenes son superficies significativas. En la mayoría de los casos, éstas significan algo "exterior", y tienen la finalidad de hacer que ese "algo" se vuelva imaginable para nosotros, al abstraerlo, reduciendo sus cuatro dimensiones de espacio y tiempo a las dos dimensiones de un plano. A la capacidad específica de abstraer formas planas del espacio-tiempo "exterior", y de re-proyectar esta abstracción del exterior, se le puede llamar imaginación. Esta es la capacidad de producir y descifrar imágenes, de codificar fenómenos en símbolos bidimensionales y decodificarlos posteriormente.

Hoy en día, el empleo de las imágenes se ha extendido indiscriminadamente tanto por las computadoras como por el uso de equipos celulares de telefonía a tal grado que en un sinnúmero de casos ha llegado a desplazar a los textos, por tanto, no se debe dejar de lado el hecho que las imágenes son una forma de mediación entre la realidad del mundo y el hombre. En palabras del propio Flusser (2004:12): el hombre *ek-siste*; significa que [el ser humano] no tiene acceso inmediato al mundo. Bajo este concepto, las imágenes tienen el objeto de hacer que el mundo sea accesible e imaginable para el hombre [y aquellos que le rodean].

El siglo XXI se ha caracterizado por proporcionarnos un bombardeo impresionante de imágenes de todo tipo. En el universo del diseño globalizado, nos movemos entre diferentes códigos culturales, éticos y psicológicos que socialmente somos capaces de asimilar. Por lo tanto el conocimiento de estos códigos conjugados con el empleo de las imágenes son primordiales para sobrevivir en el mundo actual, es en este sentido que claramente lo expresa el mismo Vilem Flusser: (2004:42):

Al reducir la intensión del fotógrafo a su esencia, descubrimos lo siguiente. En primer lugar, la intensión es codificar el concepto que el fotógrafo tiene del mundo, transformando ese concepto en imágenes. En segundo lugar, su intensión es utilizar la cámara para este fin. Tercero, su intensión es mostrar otras imágenes así producidas, para que las imágenes lleguen a ser modelo de las experiencias, del conocimiento, de los valores y de las acciones de otras personas. Cuarto, su intensión es preservar esos modelos lo más posible.

Actualmente, casi todo mundo posee una cámara fotográfica, desde aquellas que se conforman en su estructura tradicional como son las viejas cámaras de película, las llamadas *pocket* o de bolsillo, las integradas en teléfonos celulares e incluso en tabletas digitales que la gran mayoría de las personas emplean. Haciendo una analogía, es como si la mayoría de las personas hubieran aprendido a utilizar un bolígrafo y de esta manera produjeran textos excelsos de alguna u otra manera. Empero, el saber tomar fotografías no implica necesariamente saber analizarlas y desentrañarlas. A este respecto señala Beaumont Newhall: “Hoy en día casi todo el mundo sabe escribir, pero hay muy pocos escritores. Casi todos toman fotografías, pero hay muy pocos fotógrafos”⁶. De esta manera, un sujeto que maneja una cámara puede lograr excelentes imágenes fotográficas sin ser consciente de todo un proceso complejo que implica el apretar el disparador.

Ya ubicados en una perspectiva académica, a lo largo del proceso de la enseñanza fotográfica, debemos considerar como académicos fomentar fuertemente en nuestros estudiantes algo más que simplemente la técnica del funcionamiento de una cámara, un flash o un exposímetro alterno. Se les debe inculcar desde niveles muy tempranos que una imagen fotográfica no se “escribe” con luz como suponían

⁶ La máquina del tiempo. 1980.[episodio de serie de televisión]. Ciencia y Desarrollo. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. Unidad de cine, radio y televisión. México.

los griegos, sino que la imagen se transfiere como un acto racional, planeado y aplicado con ciertos parámetros y, que una fotografía tampoco se “lee”, ya que ésta se percibe; se registra a través de la cámara y es la vista en conjunción con el cerebro, que operan de un modo preconcebido e íntimo con base en miles de imágenes que se registran en cada persona quien la integran en un marco compositivo. A este respecto señala Joan Costa (1991:41)

Toda imagen transmite informaciones icónicas, ya que la imagen es isomórfica⁷ por naturaleza, es decir, lo que ella representa se parece perceptivamente a lo real representado. La percepción es directa e inmediata, y el significado emerge con el mismo acto de percibir, ya que hay una redundancia visual entre la imagen y su modelo. En cambio el proceso de lectura de un texto es mucho más intelectual, por que la escritura no procede por analogía formal, sino por convención.

Por último, si es un objetivo primordial el aportar a nuestros estudiantes una enseñanza integral en el campo de la fotografía, se debe considerar no sólo los aspectos técnicos en el empleo de la imagen fotográfica, sino además un estudio vasto del tema y a la vez intenso en la percepción y significación de las imágenes, no solo fotográficas, si no también de las artes plásticas en sus diferentes niveles. Implicando en estas reflexiones icónicas muy particulares de cada uno, los momentos estéticos, éticos, históricos y culturales que propiciaron la obtención de dicha imagen.

LA PERCEPCIÓN DE LA IMAGEN

A lo largo de la historia, la imagen ha tenido el encargo de transmitir el conocimiento desde una estructura cognoscitiva. Forma parte de un fenómeno de recepción y transmisión de conocimientos que se manifiesta como forma de pensamiento íntegro y autónomo.

En las diferentes variantes de la imagen que a través del tiempo han proliferado (tanto la imagen fija como la imagen en movimiento), la dificultad para comprenderlos mensajes va aumentando y mientras mayor sea su presencia, la interpretación de los significados reales de ésta también se ven incrementados. Por

⁷ Según la RAE isomorfo es la correspondencia biunívoca entre dos estructuras.

lo que conocer su gramática y su sintaxis, descubrir sus diferentes significaciones, interpretar sus mensajes evidentes y ocultos, es una tarea compleja.

Acerca del lenguaje de las imágenes cometa Gerardo F. Kurtz (1994:2) Las imágenes nos hablan de cosas representadas, sometidas a una compleja estructura iconográfica no siempre evidente y fácil de interpretar y entender.

No obstante, las distintas funciones perceptivas y cognoscitivas que caracterizan el pensamiento humano responden a la estructura del pensamiento codificado en conceptos desarrollados por la información visual.

Los diferentes pasos para el desarrollo de conceptos gráficos, elaborados de una forma clara (perdurable, codificable, repetible, distribuible), se llevan a cabo desde una serie de funciones complejas que están cargadas de características que provienen de la forma concreta en que las personas que las realizan, piensan, viven y perciben.

Este contenido de imágenes gráficas es poco evidente a simple vista ya que cada persona verá cualquier imagen partiendo de su propia codificación aprendida durante su desarrollo muy particular, como un ser perteneciente a un grupo social y momento específico.

Por lo tanto, para descubrir una determinada información gráfica se requiere de entendimiento del campo de la percepción, que es común en el ser humano, además de la interpretación correcta de los contenidos a través de aquellas pistas específicas de quien elaboró las imágenes.

Realizar esto es factible si se es capaz de entender las características y los procesos perceptivos en que se desarrolla la imagen y se plasma de modo particular. Así mismo es necesario tomar en cuenta las diferentes características gráficas que resultan de los individuos tan variados que pueden producir la imagen.

Las imágenes se construyen generalmente desde una sintaxis determinada por un grupo social, por un momento histórico determinado y por características

geográficas específicas, estableciéndose un lenguaje común, y donde es meramente casual el accionar de la persona.

Si se considera aquello de que *una imagen vale más que mil palabras*, en un ámbito exclusivamente gráfico, dicha representación puede ser considerada totalmente falsa, pues cada imagen puede valer por mil palabras distintas de mil combinaciones diferentes. Por lo que el proverbio equivalente a mil palabras en un determinante carente de fundamento.

No porque pueda haber mil palabras sustituidas por una imagen gráfica se puede decir que solo esas palabras son las substituidas. Según muchos factores esas palabras pueden ser unas u otras, con lo que de hecho ocurre todo lo contrario a lo que quiere decirnos el famoso axioma, a este argumento expone Kurtz (1994:3) la imagen gráfica no determina una equivalencia con mil palabras, sino que determina una ambigüedad por ser tantas las combinaciones de palabras que pudiera substituir.

Desde esta perspectiva, se puede interpretar que las imágenes tienen datos o referencias ocultas, que dependiendo de las pistas situacionales que el observador posea serán susceptibles de entendimiento por parte de éste.

El entendimiento y reconocimiento correcto de las claves con que ha sido construida una imagen, se deriva principalmente del conocimiento de los procesos técnicos con que se realiza, de la realidad histórica del momento en que ha sido producida y del comportamiento general en la producción gráfica correspondiente a un momento temporal o local concreto, y desde luego del juicio de todas aquellas relaciones que tenga establecida una imagen en particular con su contexto general y específico.

De esta manera podemos deducir que tanto los factores que intervienen en la creación de una imagen como los que precisan para una buena interpretación de la misma, son múltiples y variados, y en muchos casos hasta ambiguos, lo que conlleva a que su descripción resulte una tarea complicada.

Quien nos lleva más allá en la interpretación de las imágenes es Abraham Moles quien afirma (1991:27) La imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico o universo perceptivo, susceptible de subsistir a través de la duración del tiempo.

Moles introduce ya conceptos como soporte y comunicación en el axioma donde considera debe encuadrarse el término imagen. De esta manera se introduce un campo de conocimiento para los estudiantes de la fotografía de estudio que rara vez es explorado, bien sea por desconocimiento académico o por una mala interpretación del estudio requerido por la misma.

En este contexto, el profesor enfrenta un nuevo rol, no será más el ingeniero-arquitecto-jefe-capataz de un aprendiz de diseño al que exige, reclama, amenaza o se desentiende de modo abierto o sutil, sino un formador comprometido de un investigador visual que cuestiona la imagen, no sólo desde parámetros técnicos, sino desde parámetros mercadológicos, artísticos y culturales entre otros. Paralelamente, el alumno se compromete a un desafío mayor que lo llama a profundizar más con su objeto de estudio, no sólo a nivel textual sino a niveles vivenciales y productivos estéticos con un modo de trabajo más sistemático sobre la mirada crítica positiva de los pares y de sus profesores.

LA EVALUACIÓN TRADICIONAL ACADÉMICA DE LA FOTOGRAFÍA

La evaluación académica del proceso fotográfico trasciende la simple aportación de indicadores pertinentes, puesto que cada etapa cumplida ofrece un marco conceptual para la propia concepción de la evaluación y el lugar que ésta ocupa en la enseñanza, como componente sustancial de ella.

Desde la perspectiva de la enseñanza Teórica que precede al acto realizativo de una toma fotográfica, se destaca la importancia de la comprensión de la actividad a realizar, su significado y sentido, su plenitud y la forma en que se accede a dicha comprensión, como contenido de la necesaria orientación previa que marca calidades diferentes en el aprendizaje.

De esta forma, se establecen las líneas directrices del acto fotográfico que se construyen desde el aprendizaje de los conceptos y su pretendida formación de las habilidades: desde una acción compartida entre los binomios maestro-alumno y alumno-alumno como una acción independiente en cierto sentido y compartida en otro; desde la ejecución desplegada como un equipo de colaboración de fotografía hasta la contribución personal resumida; es decir, se trata de un actuar estratégico colaborativo.

Así las acciones que se realizan en un estudio fotográfico trazan los pasos de una etapa a otra en el proceso de aprendizaje, y la adecuación de las acciones realizadas y su contenido respecto a los objetivos de formación, son todos, información de inestimable valor para la evaluación del proceso de aprendizaje de la fotografía.

El "patrón" primario de evaluación de un objeto de diseño en este caso una fotografía debería ser el propio estudiante: pues sólo él sabe cuánto avanza, en qué avanza, cómo avanza, en su desarrollo académico personal.

No obstante, cuando se emite un juicio evaluativo, y la fotografía se exhibe ante diversas audiencias en el resultado de la evaluación aparecen dos fenómenos importantes, que tienen que ver con las características "gestálticas" de las percepciones humanas.

Uno es el "efecto de halo"⁸ que se da cuando la emisión del juicio de evaluación se ve "contaminado" por la intervención de dimensiones del objeto que no entran en la valoración, pero tienen el efecto de interferencia en la apreciación de las cualidades o características que se evalúan.

⁸ El efecto halo puede decirse que es lo que coloquialmente se llama "juzgar un libro por la portada", es decir, a partir de unas pocas características conocidas presuponemos tipologías que no están necesariamente relacionadas con dicho estudiante [...] El efecto halo es algo a tener en cuenta a la hora de pensar en como juzgamos a los estudiantes, porque hemos generalizado vacuamente las buenas características que encontramos al comienzo de él. Así, hemos de estar atentos al efecto halo y no caer en sus consecuencias, prejuizar sólo por una primera impresión. <http://temasdeciencia.blogspot.mx/2010/01/el-efecto-halo.html> accesado el 31 de octubre de 2013.

Otro, es la ponderación (sobreevaluación o desestimación) del producto en cuanto a su significado, derivado del aspecto de diseño correspondiente, esto sucede cuando una fotografía se evalúa por distintas audiencias.

El conocimiento de éstos fenómenos y otros inherentes a la evaluación, permite trabajar racionalmente en su control.

Sin embargo, la mayor parte de los profesores carecen de formación en técnicas de evaluación y elaboración de instrumentos de evaluación y son incapaces de desarrollar indicadores pertinentes y rúbricas que cubran las necesidades de evaluación del objeto desarrollado.

Quizá sea más trascendente el que, incluso dichos instrumentos de evaluación sean diseñados para diagnosticar las dificultades de aprendizaje y para suministrar información precisa sobre la competencia de los estudiantes.

HACIA UNA EVALUACIÓN PEDAGÓGICA DE LA FOTOGRAFÍA DESDE EL PROCESO

La determinación acerca de qué factores son posibles evaluar durante el proceso fotográfico, están en estrecha relación con el conocimiento de los mecanismos del aprendizaje pleno de la teoría, es decir, es necesario explicitar la forma en que las nociones vistas en los textos o clases se vierten en una imagen, cuáles son sus regularidades técnicas, sus atributos logrados, y sus condiciones pedagógicas en el contexto de la enseñanza.

Tradicionalmente, en las escuelas de diseño, la evaluación del objeto de diseño (en este caso una foto) se realiza durante el proceso continuo y se formula tradicionalmente como una serie de evaluaciones "sumativas" de índole casuístico

(aquello que se infiere sobre una percepción personal) en la cual cada profesor aleja a la enseñanza de la fotografía de las funciones previstas para ella.

No obstante, existe un caudal significativo de información que apunta a una identificación progresiva de aquellos aspectos que deben ser objeto de la evaluación a los efectos de ir valorando y regulando el proceso de enseñanza-aprendizaje desde su comienzo y durante su transcurso, a través de diversos momentos o etapas (en Joan Costa: 1991:81-82 bajo nuestra interpretación). Este pensador visual hispano propone las siguientes categorías:

Objetividad: reproducción exacta y literal del proyecto fotográfico desde lo artístico o mercadológico de la imagen planeada, la cual forma un espejismo intrínseco ineludible en la toma fotográfica que siempre representa aquello que no es en realidad. Esta categoría nos refiere, en términos más accesibles a la fotografía publicitaria por excelencia, en la cual se representa una imagen que no corresponde a la realidad, pero que seduce poderosamente al cliente y a los usuarios meta.

Mímesis: es la superposición de estilos de otras imágenes que preceden a la imagen fotográfica proyectada. Estos estilos provienen de la influencia de las artes visuales y de otras formas de arte sobre aquellas fotografías de las cuales se nutren abiertamente u ocultamente. Esta categoría nos refiere a la evidencia observable de uno o varios estilos presentes en una fotografía que debe ser comentada y debatida en los salones de clase.

Subjetivación estética: es el potencial creativo con el cual el fotógrafo transmite sus vivencias. Aquí la imagen producida refiere a factores casuales, empíricos, sociológicos y psicológicos conscientes o inconscientes vistos desde de la mente del fotógrafo y, no como los niveles precedentes en que el fotógrafo se refiere a las cosas reales a través de la imagen. Este categoría nos refiere a la dimensión introspectiva de cada autor debe desarrollar para con la toma fotográfica.

Semantización: superposición de significados sobre las cosas representadas en una fotografía y que ellas mismas no poseen en realidad. En forma de expresión de la imagen y retórica visual por medio de esos significados superpuestos. Esta categoría depende del relativismo cultural de cada persona así como de los factores emocionales con los cuales cada persona le asigna al signo visual su desnudez⁹ o bien una carga simbólica.

Manipulación física del modelo: es un modelo de simulación previo, mediante el cual se prepara al modelo u objeto a fotografiar en distintas dimensiones antes de la toma fotográfica. Esta categoría nos remite al aspecto de diseño-planeación de los elementos físicos que compondrá la imagen proyectada.

Manipulación de lo real en la imagen: En este aspecto se realiza, paralelamente a la manipulación física del modelo, una transformación física del lugar y de la iluminación que transforma las apariencias. Esta categoría nos remite al aspecto de diseño-planeación de los elementos del entorno que compondrá la imagen proyectada.

Manipulación material de la imagen: Se representa por la manipulación digital en posproducción. Esta categoría nos remite al aspecto de diseño-postproducción de todos los elementos físicos o del entorno que se verterán en la imagen final.

Las fases o etapas en las que se va sucediendo el aprendizaje, se ciñen desde una dimensión temporal y por supuesto por las características de su contenido, constituyen a su vez objeto de evaluación y aportan índices relevantes para orientar el aprendizaje.

REJILLA DE REGISTRO FOTOGRÁFICO

Con el firme propósito de evitar la subjetividad, azar y falta de sistematización por parte de los alumnos, estos investigadores proponen y presentan una rejilla para el

⁹ Se trata de relacionar el referente semántico real, en el cual una cruz sea una cruz, no un signo matemático o un símbolo del cristianismo.

registro de los elementos constitutivos de una fotografía. De esta manera, por medio del registro sistemático del trabajo el alumno, el aprendiente puede realizar un trabajo más profesional de fotografía y analizar también fotografías de importantes autores que vuelve a los estudiantes además de realizadores de imágenes fotográficas en investigadores de la semiótica visual mediante parámetros profesionales.

La rejilla que a continuación se presenta esta constituida, por seis variables fundamentales, cada cual presenta un sector de aprendizaje del oficio primordial que cada fotógrafo crea en su práctica cotidiana. Estas variables se explicitan a continuación:

Tema fotográfico. Esta variable determina la superestructura de la fotografía y determina el tratamiento de las demás incógnitas o variables que cada autor va resolviendo de acuerdo con su experiencia, preparación y disponibilidad de recursos.

Datos técnicos. Esta variable se desglosa en cuatro categorías que son las más comunes entre los profesionales que designan los parámetros de control más básicos en un toma fotográfico: 1) ASA refiere a la sensibilidad o cantidad de luz que registrará el CCD¹⁰ (antiguamente película)

Tipo de luz. Esta variable remite a las diversas variantes lumínicas como puede ser: luz continua, luz de destello, luz natural, elección de la fuente lumínica mejor conocida como temperatura de color para que en el caso de que la fotografía requiera un tipo de filtraje sea posible realizar la corrección de color, o bien generar vía lumínica diversos efectos de luz.

Plano de encuadre. Esta variable consiste en la manera estética de recortar una imagen desde el punto de vista del lenguaje cinematográfico o bien desde el terreno

¹⁰ CCD por sus siglas en inglés *Charge-Coupled Device* (Dispositivo de carga acoplada). Es una fotocélula de tamaño pequeño, de sensibilidad extendida a la luz, por el hecho de llevar una carga eléctrica. Antes de la exposición a la luz, los CCDs utilizados en matrices de alta densidad, son el medio de registro en escáneres de baja y media resolución en las cámaras digitales.

de la semiótica la imagen puede ser recortada con diferentes variantes que no necesariamente corresponden al plano cinematográfico¹¹.

Recursos. Esta variable registra los materiales necesarios para la puesta en escena como pueden ser: características física de el o la modelo, indumentaria, maquillaje, escenografía o las que el proyecto requiera.

Esquema de iluminación. Esta variable refiere a la disposición lumínica del arreglo fotográfico del estudio, para que en caso similitud, o bien de replicación de la imagen, el autor o el estudiante cuente con un acervo confiable que le permita recurrir a dicha creación lumínica de una forma más expedita.

Posproducción. Esta variable se desprende de las propias necesidades de la toma fotográfica o bien de aquellas sugeridas por el cliente (dado que es factible que una foto excepcional no requiera de estas técnicas) las cuales permiten enriquecer gráfica y visualmente a la imagen. Éstas son: 1) *Retoque cosmético.* Consiste en la eliminación de las imperfecciones de la piel, el ajuste de la temperatura de color, re encuadrar la imagen, el adelgazamiento de la imagen o el aerografiado de la imagen entre otras. 2) *Montaje escénico.* Nos remite a la añadidura de objetos o paisajes que por su misma constitución no fue posible realizarlas en el estudio. 3) *Rango dinámico.* Esta variable permite al autor la ampliación de las gamas tonales (la técnica digital registra tan solo cinco gamas lumínicas, por lo que en ocasiones es necesario aplicar el rango dinámico, ampliando la cobertura visual ya sea a las altas luces o las bajas luces.). 4) *Revelado.* Esta variable permite al autor aplicar diferentes variables que permiten la corrección de la imagen una vez producida con el denominado "*light room*". Dichas correcciones van desde diafragmados, temperaturas de color, ruido, luminancias, saturación de color entre muchas otras.

¹¹ Uno de los elementos más importantes en el lenguaje cinematográfico son los movimientos de cámara, mucho dependerá de como se realizan las tomas de una escena para transmitir mediante este lenguaje de manera sutil, en ocasiones de forma abrupta, una categoría estética específica.



Imagen 1. Brianda Suárez González, Mario Alberto Rosales Zavala. 2015, deconstrucción en comic. Temas selectos de fotografía. Prof. Marco Antonio Marín Álvarez. U.A.M. Azcapotzalco.

Visualmente la rejilla se presenta de la siguiente forma:

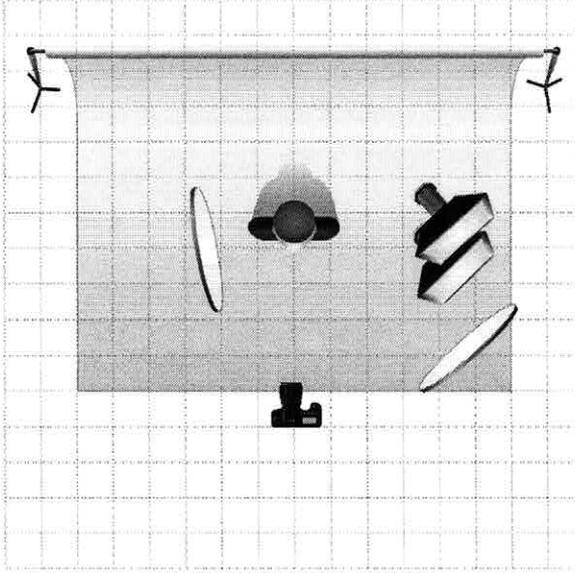
FICHA TÉCNICA		FECHA 22 de octubre de 2015	
INTEGRANTES		Brianda Suárez González / Mario Alberto Rosales Zavala / Karen Ivette Muñoz Gutiérrez / Daniel Antonio García.	
TEMA FOTOGRÁFICO: Fotografía deconstructiva con personaje de comic			
DATOS TÉCNICOS		RECURSOS	
ASA / ISO	200	Escenografía	Fondo Negro
VELOCIDAD	1/60	Maquillaje	Cuerpo maquillado con personaje de Spiderman
DIAPHRAGMA	f/5.6	Modelo	Mujer
OBJETIVO	85 mm	Pose	Frontal, la caracterización del personaje es con el maquillaje
ÁNGULO DE TOMA	180 ^a (frontal)		
TIPO DE LUZ		ESQUEMA DE ILUMINACIÓN	
 Flash electrónico	X		
 Tungsteno			
 Fluorescente			
 Luz de día			
 Predeterminar balance de blancos	X		
POSPRODUCCIÓN			
RETOQUE COSMÉTICO	X		
MONTAJE ESCÉNICO			
RANGO DINÁMICO	X		
REVELADO	X		
PLANO DE ENCUADRE			
Plano medio			

Tabla 1. Rejilla de registro fotográfico propuesta por estos autores.

Esta rejilla representa un esfuerzo por hacer visible el proceso fotográfico tanto para su realización autoral como para su lectura por parte de la comunidad de

investigadores visuales para enriquecer la interpretación y dejar de lado la casualidad subjetiva e irreplicable que para los profesionales de la foto no existe.

Llevado a la verbalización de la fotografía, la rejilla en cada uno de sus sectores evidencia la plenitud del proceso fotográfico desde este enfoque pedagógico. La rejilla describe una tarea fotográfica sobre el tema de deconstrucción en comic, elaborada por los alumnos de la materia de fotografía de temas selectos de fotografía del trimestre 15-O de la UAM- A. Dicha fotografía esta conformada por una iluminación de 3/4 con dos flashes electrónicos (dirigiendo la luz de modo invertida con respecto a la modelo y dos rebotes, ambos en blanco para rellenar la imagen), por otro lado, la cámara fotográfica se encuentra de modo frontal al modelo realizando un plano medio de la modelo. Se trabajó con el asa más baja que la cámara poseía, asa 200 por el exceso de luz que el flash vertía (2 cabezas de flash de 500w cada una) La elección del diafragma fue de $f/ 5.6$ con el objeto de sobreexponer ligeramente la fotografía y a la vez sacar el fondo de enfoque (enfoque selectivo y profundidad de campo). Asimismo, el ajuste del balance de blancos se calibró electrónicamente mediante el dispositivo que posee la cámara para hacer el ajuste de blancos como medida correctiva en automático.

En cuanto a los recursos se utilizaron un ciclorama negro como telón de fondo, una modelo femenina maquillada con la efigie del hombre araña con un rictus de dolor. En cuanto a la posproducción, la imagen digital se reveló en *light room* de Photoshop CS6; una vez revelada se manipuló con el fin de fragmentar la imagen, entre otros elementos dando como resultado la imagen anteriormente expuesta.

CONCLUSIONES

Es así que debemos entender que la historia de la fotografía y del diseño tiene momentos y que cada momento refleja una metodología, un concepto de trabajo y que será remplazado por el siguiente, en el cual el espíritu del diseño pugna por la innovación y reconfiguración constante del signo visual y de la tecnología.

El presente artículo es una propuesta teórica metodológica sencilla tanto para profesores como alumnos involucrados en la enseñanza aprendizaje de la fotografía , pero también dicha propuesta, no deja del lado al profesional de la imagen quien puede actualizarse sobre las temáticas aquí expuestas. Por el lado del alumno, la rejilla le permite registrar técnicamente las condiciones en que fue realizada la imagen y posteriormente, a una verbalización de orden descriptivo completamente profesional que acerca a la fotografía a la ejecución experta basada en parámetros bien determinados donde lo casual e intuitivo pasa a un segundo término.

Agradecemos a los alumnos Brianda Suárez González, Mario Alberto Rosales Zavala, Karen Ivette Muñoz Gutiérrez, Daniel Antonio García por su esfuerzo realizado y facilitarnos su trabajo para la ilustración del presente artículo.

BIBLIOGRAFIA

- CAVERNI, J.P. (1987) Knowledge acquisition assessment by experts: effects and models of the cognitive functioning of evaluators. *European Journal of Psychology of Education*. 2, 119-131.
- Costa, J. (1991) La fotografía entre sumisión y subversión. México. Trillas.
- El efecto halo (2010) recuperado de <http://temasdeciencia.blogspot.mx/2010/01/el-efecto-halo.html>
- Flusser, V. (2004) *Hacia una filosofía de la fotografía*. México. Trillas.
- Fontcuberta, J. (2003) *Estética fotográfica*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Hodson, D. (1986) The role of assessment in the «curriculum cycle»): a survey of science department practice. *Research in Science and Technological Education*. 4, 7- 17.

- Kurtz, G. (1994) *La fotografía como instrumento para la historia*. Conserjería de Educación en la Embajada de España en el Principado de Andorra. Ministerio de educación y ciencia. Cuadernos de Ciencias Sociales de Andorra.
- Moles, A. (1991) *La imagen, comunicación funcional*. México, D.F. Editorial Trillas.
- *La máquina del tiempo*.(1980)[episodio de serie de televisión]. Ciencia y Desarrollo. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. Unidad de Cine, Radio y Televisión. México.