DOCTORADO EN
CIENCIAS
SOCIALES

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Xochimilco

División de Ciencias Sociales y Humanidades

Doctorado en Ciencias Sociales

Título

La Interpelación de los Con-textos y las Prácticas Profesionales del Diseño

Tesis para optar al grado de doctora en Ciencias Sociales
con especialidad en Sociedad y Educación

Presenta

Claudia Mosqueda Gómez

Directores

Dr. Francisco Pérez Cortés
Dr. Javier Ortiz Cárdenas

México D.F a 8 de mayo del 2013

AGRADECIMIENTOS

Gracias infinitas a mis padres, a Rafa y a mi pequeña Metztli. Aprecio mucho su ayuda, apoyo y amor.

A mis queridos tutores a quienes admiro y respeto Dr. Francisco Pérez Cortés y Dr. Javier Ortiz, les tengo un profundo agradecimiento por su paciencia, dedicación, ya que con su gran sapiencia y sensibilidad me han dejado conducirme por este viaje que decidí emprender.

Gracias, también, al Dr. Romualdo López Zarate, Dr. Andrés de Luna, Dr. Raymundo Mier, Dr. Rogelio Martínez Flores, que ya han puesto sus hermas en mi camino con corazón.

Agradezco mucho el trabajo del ilustrador Luís Salazar que con su pluma alada dio vida a un Hermes tan mitológico como intelectual.

Abstract

¿Cuáles son las condiciones de los con-textos históricos que se interpelan con las prácticas profesionales del diseño gráfico que sirven de base para configurar un pensamiento del límite y del diseño del límite? Es la pregunta de investigación que da estructura y sentido a esta investigación. La intención de esta investigación tiene sentido en el develamiento de la interpelación de los con-textos y prácticas del diseño. La interpelación es el concepto estructurador de la investigación. Hermes, figura metafórica de la interpelación, orienta y guía este viaje. La interpelación como *modo de acontecimiento* (Con-texto), como *modo de singularidad* (prácticas del diseño) y como *modo de relación* (los efectos del cruce de la interpelación) son formas distintas en que opera Hermes dentro del viaje de esta investigación.

En el primer capítulo Hermes, en tanto fuerza interpeladora, expresa lo que se dice de lo que se presenta tal como se dice en los con-textos: Modernidad, Posmodernidad, Sociedad Global. Se trata de de presentar lo ocurrido en los diferentes con-textos que revele las condiciones contextuales que han de interpelarse. De esta manera lo que se dice de lo que se presenta tal como se dice, varía en uno y otro porque la constitución y naturaleza de cada con-texto es disímbola en la Modernidad, Posmodernidad y S. Global. Lo que mostrará Hermes es la interpretación que contempla el significado de las condiciones de los con-textos.

En el segundo capítulo se exalta la singularidad de las prácticas del diseño en la Modernidad, la Posmodernidad y la Sociedad Global sin que exista una regla de orden. Sin el afán y con el cuidado de no caer en una narración cronológica se atiende a mostrar los modos en que se ha ordenado, objetivado y especificado el *saber hacer* del diseño profesional en estos contextos. Hermes con su habilidad interpretativa identifica identificar todos aquellos lenguajes que hacen singulares a las regularidades y formación discursiva de las prácticas de diseño.

En el tercer capítulo, la interpelación como un *modo de relación* es una imbricación de los con-textos con sus respectivas condiciones materiales, procesos o prácticas, que pueden ser desmanteladas, diluidas de su solidez, para mostrar cómo se configuran mutuamente uno respecto del otro. La interpelación es el continente que emerge en el instante que los contextos y las prácticas se cruzan. El trabajo de Hermes aquí es el de modular las realidades que son el efecto de la interpelación.

En la segunda parte del tercer capítulo, Hermes emprende la noble tarea de *ser más que un mensajero de las categorías del límite, su alto destino está en ser la encarnación de la eterna reflexión del ser que se hace haciéndose así mismo desde el despliegue de su propia vida y pensamiento*. La experiencia interconectora es siempre productiva, es el SER propicio para vincular crítica y productivamente las categorías del límite del diseño: representaciones matriciales, mundo con-textual, saberes categoriales del diseño, mundo representacional proyectivo, ordenamiento del diseño, sujeto-diseñador y diseño del límite.

Abstract

What are the conditions of the historic con-texts which interpellate with the professional practices of graphic design, which at the same time serve as a basis to form a thought of the limit and of the design of the limit?

This is the research question that structures and gives sense to this research paper. This research becomes relevant trough the disclosure of the interpellation of the con-texts and practices of design. Interpellation is the structuring concept of this thesis. Hermes, the metaphoric figure of interpellation, was who guided and oriented this journey. Interpellation has different forms in which Hermes operates into the journey of this research: as a mode of event (con-text), as a mode of singularity (practices of design), and as a mode of relation (the effects of the crossing of the interpellation).

In the first chapter Hermes, as an interpellant, expresses what is said about what is presented exactly in the same way it is said in the con-texts: Modernity, Postmodernity, Global Society. It's about presenting what occurred in the different con-texts to reveal the contextual conditions that are to be interpellated. In this way what is said about what is presented exactly in the same way it is said, varies between one and another due to the fact that nature and constitution of each context are dissimilar in Modernity, Postmodernity, and Global Society. Hermes will show an interpellation that contemplates the meaning of the conditions of the con-texts.

The second chapter extols the singularity of the practices of design in Modernity, Postmodernity, and Global Society without any specific order among them. By being careful about making a chronological narrative the focus is on showing the ways how the *know-how* of professional design has been ordered, objectified, and specified in these contexts. What is important to Hermes is his own interpretative skill for identifying all those languages that make regularities and discursive formation singular to the regularities and discursive formation of the practices of design.

Regarding the third chapter, interpellation as a *mode of relation* is an intertwine of the con-texts with their respective material conditions, processes, or practices which can be dismantled to show how they configure one each other mutually. Interpellation is the continent that emerges at the very moment when the contexts and practices come across. Hermes' job is to tune up the realities that come out from interpellation.

In the second part of the third chapter Hermes takes up the noble task of being more than a messenger of the *limit categories. His high destiny is that of being the incarnation of an eternal reflection of the self that forms by forming itself from the unfolding of its own life and mind.* The interconnecting experience is always productive; it is the appropriate being to put together the categories of the limit of design critically and productively: matrix representations, con-textual world, categorical knowledge of design, representational projective world, ordering of design, designing-subject, and design of the limit.

ÍNDICE

	INTRODUCCIÓN	
I	Planteamiento de problema	8
II	Preguntas de investigación	14
III	Interpelación	15
IV	La fuerza interpeladora de Hermes en el viaje de la investigación	17
V	Hermes como concepto	22
VI	Hermes como estructura	24
	CAPÍTULO 1: EL CONTEXTO	
1	Hermes como estructura del con-texto	29
2	Hermes como concepto radicante: La Interpelación como acontecimiento	31
3	La definición de con-texto	34
3.1	Primero el contexto	35
3.2	Definiciones de Texto	39
4	Las categorías comprensivas del con-texto	42
4.1	El problema del ambiente espacio-temporal de los Con-textos	46
4.2	Primer ambiente espacio temporal: la Modernidad	51
4.3	Segundo ambiente espacio temporal: la Posmodernidad	57
4.4	Tercer ambiente espacio temporal: la Sociedad Global	63
4.5	Las condiciones emergentes de los Con-textos	67
4.5.1	Las condiciones industrializadas de la Modernidad	68
4.5.2	Las condiciones industriales de la Posmodernidad	76
4.5.3	Las condiciones industrializadas en la sociedad Global	82
4.5.4	Las condiciones socioculturales en la Modernidad	87
4.5.5	Las condiciones socioculturales en la sociedad Posmoderna	98
4.5.6	Las condiciones socioculturales en la sociedad Global	109
4.6	Síntesis de capítulo	118
	CAPÍTULO 2: LA SINGULARIDAD DE LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES	
1	Hermes como estructura y concepto	123
2	Hermes como concepto radicante: la interpelación como modo de singularidad	125
3	La práctica profesional	127
3.1	Los estratos categoriales de la práctica profesional	129
3.2	El carácter del *saber hacer* en la práctica profesional	130
3.3	El ordenamiento del *saber que* del diseño: el origen del diseño	133
4	Del *saber que* al *saber hacer*: hacia la institucionalización del diseño	140
4.1	La reforma de Inglaterra	142
4.2	La reforma en Francia	144
4.3	La reforma en Estados Unidos	145
4.4	La reforma en Alemania	147

4.5	Nombrar y ordenar: el origen del diseño en la Modernidad	151
4.6	Las acciones del *saber hacer* del diseño gráfico en la Posmodernidad	162
4.7	Acción y práctica del diseño en el contexto de la Sociedad Global	176
4.8	Las condiciones del aparecer de una práctica	184
4.8.1	El concepto de racionalidad en el contexto Modernidad	188
4.8.2	El concepto de multiculturalismo en el contexto de la Posmodernidad	197
4.8.3	El concepto de virtualidad en el contexto de la Globalización	212
4.9	Síntesis de capítulo	224

CAPÍTULO 3: HACIA UNA PRÁCTICA DEL DISEÑO DEL LÍMITE

1	Hermes como estructura y concepto	226
2	Hermes en la Modernidad o la revelación de la interpelación en la Modernidad	233
3	La interpelación del diseño en la sociedad Posmoderna	243
4	La interpelación en la Sociedad Global	254
5	De la interpelación al pensamiento del límite del diseño	262
6	La filosofía del límite	267
7	Hacia el pensamiento del límite del Diseño Gráfico	272
7.1	El cerco hermético y sus categorías de pensamiento	274
7.1.1	Categoría de las representaciones matriciales u originarias	276
7.1.2	Mundo representacional proyectivo	280
7.2	El cerco del aparecer y sus categorías	283
7.2.1	Mundo Con-textual	283
7.2.2	Saberes categoriales del diseño	286
7.2.3	El ordenamiento discursivo de las prácticas del Diseño Gráfico	292
7.3	El cerco fronterizo o el pensamiento de límite del diseño	297
7.3.1	El Sujeto-diseñador del límite	301

CONCLUSIONES	308
BIBLIOGRAFÍA	313

Tratad mi libro como un par de lentes dirigidos hacia el exterior,
y bien, si no os sirve tomad otros,
encontrad vosotros mismos vuestro aparato
que es necesariamente un aparato de combate.
Proust.

La escritura y la palabra que le acompaña,
constituye el medio material en el cual la filosofía se encarna;
Allí es donde puede mostrar sus virtudes ensayísticas
y sus valencias literarias.
Pero esa tensión hacia el conocimiento que le es propia
está siempre en liza la elaboración de conceptos.

E. Trias

INTRODUCCIÓN

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Del cruce histórico de los con-textos sociales y las prácticas de diseño gráfico se han producido distintos efectos en momentos históricos distintos que revelan las condiciones en que ha emergido el saber del diseño y consolidado su formación como práctica profesional. El diseño moderno con la Bauhaus, la institucionalización del diseño gráfico en la Posmodernidad y la expansión tecnológica de las prácticas del diseño en la sociedad global son algunos de los momentos críticos de la formación epistémica de las prácticas profesionales del diseño gráfico.

El diseño Moderno consolidado en la Bauhaus situó su origen en la República de Weimar en Alemania en 1919, su consolidación en Dessau en 1923 y su clausura en Berlín 1928-1933. La égida del diseño Moderno Bauhausiano en torno al estudio teórico y práctico del concepto de funcionalidad. Se privilegió fuertemente una orientación social, esto es: "las condiciones de vida y de trabajo y la toma de conciencia de las necesidades de las masas" (Moholy Nagy, 1925). El emergente ejercicio de diseño empezó en función de la producción industrial, puesto que la funcionalidad debía garantizar diseños apropiados a las exigencias sociales. La producción de objetos y la perspectiva que la escuela tenía sobre la sociedad alemana del periodo entre guerras le hicieron considerar que la producción de objetos no está al margen de las necesidades sociales o de un con-texto específico sino que también modifican la vida cotidiana. La madurez de la Bauhaus para saber leer los acontecimientos de su con-texto histórico le hicieron reflexionar que la relación, necesidades sociales, industria y las cualidades estéticas de los objetos podían transformar los entornos sociales.

La práctica institucional está enmarcada por una serie de procesos sociales, culturales, económicos, tecnológicos, artísticos y de diseño que incidieron de manera decisiva para la organización y sistematización y formalización del acto de diseñar. Tal institucionalización está dada en el con-texto de la sociedad de consumo y de la era de la

comunicación visual. El origen profesional el diseño gráfico no podía pensarse como una práctica escindida en su propio ejercicio institucional del diseño asiste a una simultaneidad de eventos y condiciones que reflejan la emergencia de un saber objetivado, integrado y sintetizado en correlato con el con-texto social y cultural. El resultado es un diseño integral fundado en el re-ordenamiento de sus conocimientos contextuales, formales y subjetivos en capas epistémicas correlacionadas: 1) las ideas generales de la época, 2) las características particulares del diseño y 3) la visión del diseñador.

El diseño en la sociedad global se vuelve una práctica fuertemente influenciada por el desarrollo tecnológico resultado de la nueva era científica e informacional a la que asiste este con-texto. La era digitalizada ha renovado las prácticas de consumo, interacción social, la producción del conocimiento, de las artes y del diseño, las relaciones sociales, la producción y difusión de la información.

Con estos ejemplos históricos se trata de poner en relieve la relación histórica existente entre el **con-texto social y cultural con las prácticas profesionales del diseño**. Algunos argumentos que pueden ilustrar la interpelación entre con-texto-diseño pueden ser las experiencias profesionales y de investigación de los diseñadores norteamericanos (EE.UU, Canadá). El diseño gráfico en los estados unidos de América y Canadá es una práctica que se fortalece al plantear problemas identificados desde el con-texto sociocultural y resuelto vía la investigación formalizada en un proceso metodológico de diseño. El empleo de métodos cualitativos y cuantitativos, etnografía e improvisación del diseño, tendencias de investigación, diversidad cultural, prácticas de investigación formal y estructural, discusiones tácticas en los procesos de producción del diseño son técnicas y herramientas para la construcción de diseños sostenidos en el propio discurso de su con-texto sociocultural.

En primera instancias la interpelación puede ser vista como una forma de cruce histórico entre con-textos sociales y las prácticas del diseño gráfico. Desde este movimiento de pensamiento, la interpelación se puede asumir como una lectura del presente, como una lectura que interpreta el constante devenir de una práctica profesional en distintos momentos históricos.

Es posible ver que lo que hay aquí es una relación con-texto –diseño en donde las partes que constituyen la relación no son estáticas, más aún más son dinámicas porque una y otra, más que contenerse a sí mismas, están siempre perforándose, desgarrándose, trascendiéndose, actualizándose desde las convergencias y divergencias que provocan su confrontación. Esto no implica una relación violenta porque cuando se dice perforar o desgarrar en realidad se trata de un proceso de reflexión compartida. Todo esto es cercano a una relación productiva en donde la reflexión de lo uno con lo otro hace que se despliegue una nueva forma de existencia, o como diría Foucault: la emergencia de una nueva subjetividad; o en palabras de Castoriadis una subjetividad autónoma. Desde esta mirada crítica hacia las Desde esta mirada crítica hacia las prácticas de diseño es preciso preguntar: ***¿Cuáles son las condiciones de los con-textos históricos que se interpelan con las prácticas profesionales del diseño gráfico que sirven de base para configurar un pensamiento del diseño del límite?***

Pensar de este modo al diseño es confrontarlo consigo mismo y con las condiciones precisas de un con-texto social. Se dice Se dice esto porque *pensar*, dice Foucault, se hace entre dos, justo en el intersticio donde los dos habitan: pensar es inventar cada vez el entrelazamiento, lanzar cada vez una flecha. (Foucault citado por Deleuze; 1989: 152-153)

La **interpelación entre el con-texto y las prácticas del diseño** posibilita la extracción de los objetos y visibilidades de los que yacen ahí pero ocultos y sólo con ponerlos en relación se revelan. Este juego interpretativo puede sacar a la luz aquello que es explícito e implícito, visible e invisible de los enunciados de la pareja relacionada.

Se trata de un proceso de develamiento que se detona a través de la interpelación los elementos, enunciados o condiciones que constituyen al con-texto social y al diseño están siempre imbricadas por las relaciones de fuerza que hacen que se interpelen. De modo que lo que interesa revelar es la manifestación la interpelación en contextos históricos significativos del devenir del diseño gráfico en la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global. Así las convergencias y divergencias son parte del proceso de la operatividad de la interpelación que conlleva a la reflexión de una práctica profesional y un pensamiento del diseño del límite.

Es evidente que no se trata de una relación cronológica lineal, porque de otra manera no se podría argumentar que la interpelación de los con-textos sociales y del diseño es multilineal y compleja, porque no se trata sólo de pensar al diseño o la sociedad *per se* sino a través de una serie de relaciones de fuerzas que los vuelven interpelables.

El ***con-texto sociocultural y del diseño se interpelan*** porque al ponerlos en confrontación sus límites se fisuran, entran en una relación de fuerzas que sólo saldrá a la luz al momento que se desplieguen los pliegues de la naturaleza de sus propias singularidades. Deleuze argumenta que el pliegue es la afectación que encamina a la transformación y trascendencia productiva del desciframiento de los enunciados con singularidades confrontadas. Es donde se afecta el adentro y el afuera de cada parte. Desde esta mirada no se podría pensar en la relación de lo social y el diseño de manera lineal o pasiva sino desde una interpelación mutua y posibilitadora de un nuevo pensamiento en el diseño.

Quizá la interpelación tiene en el concepto de dispositivo una noción referencial. La interpelación se muestra como una trayectoria, como un movimiento de pensamiento que cruza condiciones y prácticas, y es precisamente la intersección de ese cruce en que tiene lugar la interpelación. La interpelación no es un concepto que intente ser planteado de manera arbitraria o sin un referente teórico que mínimamente lo sustente. Tal concepto tiene su referente teórico en la idea teórica que Foucault denominó dispositivo. Este concepto hace referencia a un conjunto de prácticas que direccionan el conjunto de fuerzas de poder y saber. Los dispositivos dice Agamben (2011) se caracterizan por tener cualidades, a saber: 1) se trata de un conjunto heterogéneo que opera como una red que se tiende entre diversos elementos (discursos, instituciones, edificios, leyes, medidas policíacas, proposiciones filosóficas); 2) El dispositivo siempre tiene una función estratégica concreta, que siempre está inscrita en una relación de poder, y 3) Como tal, el dispositivo resulta del cruzamiento de relaciones de poder y de saber.

Aquello sobre lo que trato de reparar con este nombre es […] un conjunto resueltamente heterogéneo que compone los discursos, las instituciones, las habilitaciones arquitectónicas, las decisiones reglamentarias, las leyes, las medidas administrativas, los enunciados científicos, las proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas. En fin, entre lo dicho y lo no dicho, he aquí los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red

que tendemos entre estos elementos. […] Por dispositivo entiendo una suerte, diríamos, de formación que, en un momento dado, ha tenido por función mayoritaria responder a una urgencia. De este modo, el dispositivo tiene una función estratégica dominante […]. He dicho que el dispositivo tendría una naturaleza esencialmente estratégica; esto supone que allí se efectúa una cierta manipulación de relaciones de fuerza, ya sea para desarrollarlas en tal o cual dirección, ya sea para bloquearlas, o para estabilizarlas, utilizarlas. Así, el dispositivo siempre está inscrito en un juego de poder, pero también ligado a un límite o a los límites del saber, que le dan nacimiento pero, ante todo, lo condicionan. Esto es el dispositivo: estrategias de relaciones de fuerza sosteniendo tipos de saber, y [son] sostenidas por ellos (Foucault, *Dits et écrits*, vol. III, pp. 229 y ss). (Foucault, citado por Agamben; 2011)

Un dispositivo es una forma de interconexión compleja que entrama líneas que con su propia fuerza orientan su despliegue y repliegue al entretejimiento de acciones. Cuándo Deleuze se pregunta qué es dispositivo se refiere a este como "un conjunto multilineal. Está compuesto de líneas diferente naturaleza y esas líneas del dispositivo no abarcan ni rodean sistemas cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta (el objeto, el sujeto, el lenguaje), sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio y esas líneas tanto se acercan unas a otras como se alejan unas de otras. Cada línea está quebrada y sometida a variaciones de dirección (bifurcada, ahorquillada), sometida a derivaciones". (Deleuze; 1989: 155)

Los dispositivos son aparatos con los que se puede ver y hacer hablar procesos, instituciones o sujetos. Son mecanismos que con su fuerza trazan líneas que en ciertas direcciones para penetra en los procesos y hacerlos hablar. Deleuze dice que el dispositivo Foucaultiano "implica líneas de fuerzas. Parecería que éstas fueran de un punto singular a otro situado en las líneas precedentes; de alguna manera "rectifican" las curvas anteriores, trazan tan-gentes, envuelven los trayectos de una línea con otra, operan idas y venidas, desde el ver al decir e inversamente, actuando como flechas que no cesan de penetrar las cosas y las palabras, que no cesan de librar una batalla. La línea de fuerzas se produce "en toda relación de un punto con otro" y pasa por todos los lugares de un dispositivo. Invisible e indecible, esa línea está estrechamente mezclada con las otras y sin embargo no se la puede distinguir" (Deleuze; 1989: 155)

De tal modo que la interpelación tiene referente en este concepto del dispositivo de Foucault. La interpelación se parece a esta traza de líneas, de fuerza de procesos,

instituciones o sujetos. La interpelación es una intervención de categorías, procesos o prácticas que intervienen en la relación son capaces de reflexionar y exponer lo que hacen y no hacen para obrar en consecuencia. La finalidad del despliegue de fuerzas es modificar la relación dada, mostrar que se puede rebasar, fisurar y perforar al otro para trascenderlo. La interpelación contempla la idea que uno y otro elemento se contengan en sí mismos, hay un acto crítico, reflexivo de cómo se contienen. Se preguntan entre sí para hacer converger respuestas con un sentido nuevo. Efectivamente importa que se contengan, que sean alteros, pero importa más que se autorebasen por medio de la confrontación para la emergencia de un pensamiento nuevo.

La interpelación trata de mostrar cómo las condiciones, prácticas, procesos o con-textos son iluminados con un rayo de luz que no dejaba ver las fisuras, las ausencias, las excesivas presencias, que estaban ahí pero que pasaban desapercibidas y de no ser por la luz que ilumina que se vuelven asibles e interpretables ante los ojos de quien las mira e interpreta. De esto se deriva una relación que en todo momento se actualiza. La interpelación también es la potencialidad de una relación que no cesa de moverse en el continuo de su pliegue

Desplegar la relación de los con-textos y las prácticas del diseño implica encontrar las fuerzas que permiten develar las fisuras para siempre actualizar la relación. Se trata de comprender las prácticas del diseño gráfico desde la interpretación de su permanente reflexión. Un instante perpetuo que no está acabado, cerrado o clausurado sino que es continuo y permanente porque nunca deja de haber relación entre lo social y el diseño. El instante del diseño sólo existe en la idea de lo permanente de la reflexión inacabada del pensamiento. Pero este es a la vez el pasado, el presente y el futuro vuelto instante porque su despliegue es un movimiento progresivo, un instante que no cesa de re-originarse, es el producto de toda reflexión.

La escritura de la interpelación del diseño, no es una historia o una mera caracterización social del diseño, es la puesta en escena de condiciones que permiten revelar el proceso de interpelación entre los con-textos y las prácticas del diseño en diferentes momentos históricos: Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global. La

existencia del diseño se revela a partir de un proceso en que operan las fuerzas de la interpelación. Cuando los con-textos se confrontan en su adentro y su afuera se origina la emergencia de algo nuevo; a esto Foucault lo llamaría una nueva subjetividad. El interés de esta investigación busca lanzar una luz hacia la edificación de un pensamiento del diseño gráfico que permita la reflexión de la propia práctica y susceptible de reflexionar permanentemente desde sí mismo para sí mismo.

Para explicar los modos en que operan las fuerzas de la interpelación es prudente recurrir al dios Hermes[1] como una figura metafórica que ejemplifique las maneras en que se desatan los procesos de la interpelación en la Modernidad, Posmodernidad y sociedad Global.

II. PREGUNTAS ESPECÍFICAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son las condiciones de los con-textos históricos que se interpelan con las prácticas profesionales del diseño gráfico que sirven de base para configurar un pensamiento del límite y del presente de la práctica profesional?,

¿Cuáles son las condiciones que configuran las prácticas profesionales del diseño que se interpelan con los con-textos históricos que sirven de base para configurar un pensamiento del límite y del presente de la práctica profesional?,

A partir de la presente coyuntura ¿Cuál es la síntesis los elementos o categorías conceptuales que servirían de base para configurar un nuevo pensamiento de la práctica profesional del diseño?

[1]"El nombre de Hermes (Ἑρμῆς) parece estar relacionado con ἕρμα (montón de piedras). En efecto, con el término ἕρμαί se designaban los mojones que jalonaban los caminos y que indican los límites de las tierras […] La juventud, la frescura, la precocidad, la astucia, la inteligencia, la elocuencia, y el pintoresquismo son los principales características de este dios rústico y popular a quien los humanos consideran un verdadero amigo divino […] Hermes es el creador de la lira, que construyó utilizando como caja de resonancia y caparazón el de una tortuga, y el inventor de la flauta o siringa, que cambió a Apolo por el cayado de oro. A Hermes se le atribuye también la invención de la música, del alfabeto, de la astronomía, de la gimnasia, de los pesos y medidas. En consecuencia a él se le venera como dios de la palestra y del estadio; como dios de los viajeros, a lo que hacen referencia algunos epítetos, como dios de la elocuencia, de los comerciantes y de los ladrones. (Falcón; 2004: 311)

La propuesta de la presente investigación versa en proponer un pensamiento crítico del diseño gráfico que surja de la revelación del sentido posibilitada por la comprensión de la interpelación entre los con-textos y las prácticas del diseño gráfico en los contextos históricos: Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global. *Esta investigación parte del supuesto que de acuerdo al modo en que aparezca la interpelación en cada con-texto se gestan las bases para edificar un pensamiento productivo del límite por medio del cual las prácticas profesionales del diseño susciten una reflexión permanente que aspire al pensamiento del límite*.

III. INTERPELACIÓN

La interpelación es una fuerza que cruza de modos distintos a los con-textos y las prácticas del diseño y es precisamente en el efecto de este cruce que la interpelación tiene lugar. La interpelación es un Hermes que viaja al interior de todo cuanto le acontece al diseño para revelar la constitución de su propia configuración. Hermes en tanto ser polimórfico, que aparece y desaparece con funciones humanas y divinas distintas, puede emularse con la interpelación porque esta también se conduce de modos distintos, es acontecimiento, singularidad y relación.

Cuando se dice que Hermes un ser que interpela es porque en su aparecer en los con-textos y prácticas pone en relieve, quita, pone, muestra o construye. Pero Hermes en sí mismo no es un sujeto interpelante sino la potencialidad de una fuerza conectora de con-textos y condiciones.

Hermes, el dios polimórfico posee atributos divinos que lo hacen volar, romper, transgredir y radicar en todos los terrenos para abrir caminos a la comprensión de las prácticas del diseño. Así como Hermes fue dotado con una espada que luego regala a Heracles, las sandalias y el casco que regala a Perseo, la lira que regala a Antifón, y, con su varita de oro con la que duerme o despierta a los mortales; la interpelación está dotada para hacerse presente como fuerza operante o como *modo de acontecimiento,* como *modo de singularidad* y como *modo de relación* tales fuerzas o categorías metodológicas equivalen a las divinas cualidades y dotes de Hermes.

Hermes: ser que *interpela* mundos, que con su breve infancia roba el ganado de Apolo, roba muertos, roba el cuerpo muerto de Héctor para entregárselo a Príamo. En su andar mientras conecta mundos se abre paso transgrediendo terrenos y revelando otras formas de existencia, de muerte de vida, de ser y estar en el mundo: Hermes que infunde vida porque es también fecundidad. Hermes que conecta y conduce almas. Hermes mensajero de divina estirpe. Hermes que con múltiples modos de ser aparecer en el mundo se revela así mismo como un ser que habita en los resquicios de todo cuanto conduce, guía, conecta y comunica: interpela. Hermes con modos de ser distintos se aparece y reaparece con una misma y otra función. Hermes aquí no es figura o sujeto interpelante sino una fuerza interpeladora, una lógica operante de la interpelación.

La interpelación es el proceso por el cual se da el cruce de los con-textos y prácticas del diseño y revela el modo en que ésta se aparece en la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global. La interpelación no es ajena al modo en que Hermes conduce su existencia porque metafóricamente la interpelación es también conectora de mundos. La interpelación en tanto Hermes sólo se entiende en el cruce, en la abertura, en la raja que conduce, conecta y comunica mundos en el espacio efímero de las fuerzas operantes. La interpelación sólo existe en el cruce, en el espacio intermedio al que no pertenece pero transita porque es un radicante perpetuo: el Hermes interpelador de fuerzas.

La interpelación, se entiende aquí, más allá de su definición coloquial, se trataría de comprender que la interpelación es un concepto complejo de fuerzas en tanto que se trata de una confrontación de un algo con otro algo. Desde esta lógica se revelan las capas constitutivas que dan sentido al concepto de *interpelación,* a partir de ellas se estructura la definición ampliada de este concepto. Un primer momento define a la interpelación como *modo de acontecimiento;* el segundo momento la define como *modo de singularidad;* el tercer momento como *modo de relación*. Es decir que si hay dos o más elementos que intervienen parece que se trata de un *modo de relación*. Si este modo de relación implica una explicación obligada a hablar algo sobre algo es una relación que establece diálogos, entonces se habla de un modo de relación que permite la emergencia de algo nuevo, de algo no sabido no pensado hasta antes de confrontar fuerzas. Es a partir de la cualidad

reflexiva de la interpelación que se que se ponen en relación y se interrogan las condiciones materiales, prácticas o procesos.

Este Hermes que interpela nunca está afuera de todo cuanto acontece en esta investigación porque trayectoria de su andar atraviesa el eje de este viaje epistemológico. El Hermes que interpela se abre senderos por los contextos y prácticas del diseño para dejar ver lo que sucede al interior del proceso intercomunicativo. Hermes que interpela reúne en la raja de un mundo nuevo y del límite a los contextos y a las prácticas para hacer emerger un pensamiento del límite.

Este Hermes no radica en un único espacio porque su lugar es un no lugar, se presenta en todos lados y no pertenece a ninguno, su función es metodológica porque facilita la mirada para la comprensión de los procesos, condiciones y prácticas del diseño nunca son ni serán los mismos. Transita abre los caminos necesarios, "por ejemplo con la vara aurea que adormece o despierta, según casos y lleva de un espacio a otro, de un tiempo a otro, de una realidad a otra, desvela para la vida, adormece para la muerte y el sueño, que le pertenece por igual". (Verjat; 1997: 290)

La interpelación es la fuerza medio de la cual se narra el devenir del diseño. En tanto que los contextos del diseño y las prácticas poseen naturalezas distintas en cada momento histórico, la interpelación presenta de manera distinta lo que acontece en el cruce de estos. La interpelación deja que el diseño se mantenga en la proximidad de aquellas condiciones con las que la práctica se hace así misma en el devenir de un perpetuo instante.

IV. LA FUERZA INTERPELADORA DE HERMES EN EL VIAJE DE LA INVESTIGACIÓN

La fuerza interpeladora de Hermes[2] se desplaza por los con-textos de las prácticas del diseño conducen siempre a la *comprensión de algo que se dice*. Hermes figura análoga de

[2]La aparición de Hermes en la Ilíada y en la Odisea es distinta. Kerényi dice que Hermes aparece de modo distinto en las dos epopeyas, pero Walther. F, Otto dice que Hermes sólo se hace presente en la Odisea. Para efectos de los modos distintos del aparecer de Hermes en esta tesis, se recupera la idea de Kerényi.la lectura que se hace de Hermes en Kerényi y en Otto tiene fines ilustrativos por lo que no se recupera el pensamiento de estos teóricos como sustento epistemológico de la investigación.

"Hermes el más humanitario entre los dioses, es un genuino olímpico. Su modo de ser posee la libertad. La amplitud y el brillo por los cuales reconocemos el reino de Zeus, pero tiene también cualidades que lo aíslan del círculo de los hijos. Como mensajero de los dioses, aparece sólo en la *Odisea*, no en la Ilíada. Pero sentimos que este papel corresponde

la interpelación tiene una doble función en la investigación, es concepto interpelador y estructura metodológica.

Hermes aparece siempre de distintos modos y con funciones distintas en su mundo mitológico. Kerényi (2010) dice que Hermes nunca aparece igual en la Ilíada y Odisea, el aparecer de su andar esta están siempre en relación con sus divinos atributos y con la intención y efecto que quiere lograr en cada momento en que se aparece.

Hermes conecta cuerpos y almas, hombres y dioses, vivos y muertos. En su tarea de mensajero interconecta mundos en los que aparece y reaparece de distintos modos. Hermes es la metáfora de la interpelación; de tal suerte que este dios griego se vuelve la fuerza de la mirada radicante de esta investigación. Una mirada que pone en relieve a la interpelación como *modo de acontecimiento, como modo de singularidad y como modo de relación*.

---

enteramente a su modo de ser. Su valor es la habilidad. Sus trabajos denotan menos fuerza o sabiduría que agilidad y toda clase de clandestinidad. La viva imagen que nos presenta Homero de la figura de Hermes resulta más significativa que todas las indicaciones aisladas. Allí reconocemos al maestro de la oportunidad, de mirada alegre, nunca desconcentrado, al que le importan poco las normas del orgullo y de la dignidad y que, a pesar de todo, resulta amable" (Otto; 2003: 114)

"Lo principal de Hermes se ve ya por su nombre, que indica una forma antiquísima de culto. De entre el montón de piedras donde se eleva su columna junto al camino, alguien pasó y tiró piadosamente una sobre él. De allí viene su nombre, porque no cabe duda de que Hermes significa "el del montón de piedras". Todo aquel que encuentra algo precioso en el camino o hereda una fortuna da las gracias a Hermes; como es sabido, todo lo que se llama "encontrado". Se considera regalo de Hermes, y la palabra alada de la codicia dice: Hermes común. Es el amigo de los rebaños y donador de la fertilidad, pero de ninguna manera como los otros dioses. Mirándolo con más detalle fácilmente se manifiesta el mismo que ya conocemos. ¿En qué consiste el favor que el pastor anhela de él? ¿Cómo cuida el rebaño? No hay duda, es un conductor, se manifiesta enteramente en los versos de Euménides de Esquilo. El conductor también puede despistar, el cuidador consigue hacer desaparecer y perderse en la posición preciosa. No es, en la acepción exacta, dios de la procreación y de la fertilidad. Su bendición tiene el mismo resultado, aunque su esencia resulte muy distinta. Hermes tampoco es un extraño en el reino del amor. Encontramos de nuevo al mismo pícaro que hemos conocido en otros momentos. Sería un error fundamental equiparar el carácter erótico de Hermes al de los genuinos dioses del amor. El reino del amor participa también de la suerte, puede absorberse en el favor del momento, en el atrapar afortunado, en la travesura, y ahí está el campo el Hermes. Otra faceta de este dios lo muestra como acompañante de los muertos. Condujo a Heracles al Hades cuando este éste debía estar agarrar al Cerbero, acompañaba a las ninfas en las imágenes; procese en el último canto de la odisea con las almas de los pretendientes muertos llamándolas del palacio para conducirlas al lugar de su destino. Éste Hermes psicopompo, el conductor de almas del cual oímos tanto en épocas posteriores. Pero sería un error pensar que Hermes pertenencia más al mundo de los muertos que al de los vivos. Su carácter se singulariza precisamente por no ser de ningún dominio y no tener un lugar fijo, sino caminar de aquí para allá, uniéndose repentinamente al hombre solitario. En esta actividad se manifiestas el genio de la noche que frecuentemente muestra a veces, cuando los griegos hablan de la noche, pensamos espontáneamente en Hermes. Pertenece a los bienaventurados, dice Hesiodo, y el caminante debe ser irreverente". (Otto; 2003: 115-127)

Hermes protege a los asaltantes y ladrones, aunque concede al caminante piadoso, su carácter y corazón parecen simpatizar justamente con aquellos. Es decir su esfera de actividad, su extensión ya no se determina por deseos humanos, sino por una forma singular de toda la existencia. El resultado es que la misma comprende lo bueno y lo malo, el deseo y el engaño, lo elevado y lo ordinario. Prodiga el favor de sortear con felicidad los peligros, y fue el primero que limpio los caminos". (Otto; 2003:130-31)

En la Ilíada Hermes no despliega su habilidad como mensajero, pero si como guía y conductor, conectando polos de mundos que parecen inconexos y que sólo con su presencia divina cobra sentido tal conexión. “Y no actúa como mensajero de los dioses, cargo que normalmente desempeña, cualquier alusión al mismo es soslayada” (Kerényi; 2010:17). Hermes aparece como guía que ayuda a Príamo a recuperar el cuerpo de su hijo Héctor, pero en tal hazaña dice Kerényi (2010) que Hermes se conduce como un ladrón, su presencia pasa inadvertida para conducir al viejo Príamo para robar el cadáver de su hijo. En la Ilíada su habilidad es aquella que sólo demanda la solución menos heroica.

En la Odisea, Hermes se presenta en el polo de la vida impregnada de muerte. Su presencia es mucho más prolífica que en la Ilíada. Lo que expresa Kerényi (2010) sobre esto es que Hermes se muestra como un convocador y mensajero de almas. Hermes conduce a las almas de los finados a mundos generosamente paradisiacos. “La naturalidad con la que aparece como mensajero de los dioses y en el último canto como conductor de almas, se aprecia en otro lugar característico de la Odisea, en la isla de Circe, donde actúa como experto mago salvador del héroe”. (Kerényi; 2010:24).

Tanto Kerényi como Walter F. Otto destacan el papel diferenciado de Hermes en la Ilíada y en la Odisea, pero tales diferencias no hacen más que reafirmar el carácter polimórfico y multimodal de su ser. Es quizá en esta manera de hacer aparecer a Hermes de uno y otro modo que se identifica y reconoce la importancia de un dios *sui generis*. Cuando Hermes aparece en los con-textos de la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global revela las condiciones de los acontecimientos, es decir que revela la fuerza a interpelar de los con-textos. Pero cuando Hermes aparece como práctica profesional revela la singularidad de las prácticas de diseño en la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global.

En estos dos apareceres Hermes es revelador de los elementos que habrán de interpelarse en el tercer momento. La función de Hermes en su tercer aparecer ha dejado de ser revelador de condiciones, procesos, o singularidades de prácticas, ahora su función es la interpelar las fuerzas antes reveladas. Pero es en el espacio, en el entre o intersticio de los cruces entre las condiciones de los contextos y las singularidades de las prácticas

que se revela la interpelación. Hermes devana los hilos del ovillo de la interpelación, pliega y despliega las formas que revelan cómo es el entre o la interioridad de la rejilla, qué hay y cómo aparece la interpelación de los contextos y de las prácticas en cada uno de los contextos: Modernidad, posmodernidad y Sociedad Global.

Del modo en que aparezca Hermes siempre establece relaciones, siempre actúa como un vínculo vivo. Si Hermes aparece como mensajero tiene el cometido de ser él el medio para llevar el mensaje. Si Hermes aparece como conductor siempre transmite o lleva algo o a alguien de un punto a otro. Pero si Hermes aparece como guía entonces dirige el recorrido de caminos de alguien hacia algo. Si Hermes aparece como fuerza interpeladora entonces pone en relación dialógica las condiciones, contextos, prácticas profesionales, su función es revelar la interpelación como efecto del cruce. Siempre es un medio que conecta mundos para abrir otro, un mundo singular, ya sea conduciendo almas, llevando a trayendo mensajes, convocando muertos, guiando vivos.

Hermes siempre tiene un cometido, siempre es radicante porque nunca está en un único lugar, la enorme tarea de ser el medio de alguien, de algo para alguien o para algo lo obliga a radicar permanentemente. A cada paso que da abre la posibilidad de crear mundos. En todos los casos Hermes siempre señala una dirección, un camino, siempre es un medio con el cometido de crear un mundo nuevo a partir de las múltiples conexiones que entreveren su recorrido. Un Hermes que sabe interpelar.

Hermes se conducirá sigilosamente en las condiciones de los con-textos históricos: Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global y entre las categorías de las prácticas profesionales del diseño para revelar cómo es que se suscita su interpelación. La interpelación como concepto radicante cobra más vida y dinamismo cuando encarna su fuerza en Hermes. El viajero se siente como si estuviera en casa cuando está en movimiento, su hogar es el propio camino. “Hermes es el dios de aquellos que en este mundo de senderos se mueve con confianza y es aquí cuando describe el aspecto más visible de su mundo”. (Kerényi; 2010: 22-23)

Hermes en tanto *interpelación* se presenta de dos modos en la estructura de esta investigación. El primer aparece de Hermes es como presentador de las condiciones de

los con-textos y de las prácticas para luego mostrar lo que surge toda vez que de interpelan. En su aparecer segundo aparecer se manifiesta en un carácter puramente epistemológico-metodológico al guiar el sendero hacia la comprensión. La interpelación entre el con-texto y las prácticas profesionales del diseño. En otras palabras la función de Hermes es conceptual y metodológica.

Se dice que es método porque da estructura epistemológica a la investigación y es concepto porque su recorrido hacia la comprensión al interior de la estructura se presenta como concepto radicante, es decir se aparece en forma de concepto que viaja al interior de la estructura para revelar las condiciones en que acaece la comprensión de una interpelación.

El recorrido que emprende Hermes a través de los con-textos y las prácticas del diseño siempre es disímbolo porque las partes puestas en relación nunca poseen las mismas condiciones. Los contextos en que se desencadenan las prácticas del diseño son únicos porque las condiciones en que estas ocurren siempre suceden en circunstancias únicas, poseen una naturaleza singular.

Esta investigación está pensada como un trabajo teórico de frontera que reúne y configura conceptos que dan sentido a la estructura epistemológica de la investigación. Se trata de construir un pensamiento original que pueda dar cuenta un presente a partir de conceptos radicantes, móviles y dinámicos que expresen la posible realidad de las prácticas del diseño. El planteamiento fenomenológico y epistemológico de este problema de investigación no es reductible a una sola noción teórica específica. La filosofía, sociología, hermenéutica-deconstrucción, la antropología, historia, arte o desde el diseño son referentes teóricos importantes a partir de los cuales se propone la configuración de conceptos ordenadores que atraviesen y radiquen por todos los resquicios, texturas, umbrales, planos y superficies de la estructura de la investigación. Se trata de una mirada teórica intersticial que vincule el pensamiento de diferentes saberes; de buscar aquellos recovecos y hendiduras en donde se hallan los conceptos que den la posibilidad de establecer relaciones complejas de pensamiento.

Esta forma de asir las realidades de una práctica como lo es el diseño desencadena en la necesidad de preguntar sobre cómo definir la postura epistemológica y fenomenológica de un problema de investigación de esta naturaleza. La respuesta, aparentemente, simple de este planteamiento es considerar que está en el investigador edificar un pensamiento propio acorde con la posibilidad de dar cuenta de los modos en que se presenta la realidad. De esta manera Hermes, *la figura metafórica que da cuenta de la trayectoria de la interpelación*, se presenta de dos maneras en esta investigación como concepto (planteamiento epistemológico) y como estructura metodología (planteamiento metodológico).

V. HERMES COMO CONCEPTO

El planteamiento epistemológico y metodológico de esta investigación se construye con base en el pensamiento filosófico de Guilles Deleuze y la teórica crítica del arte de Nicolás Borriaud. Pero volcarse a estos pensadores no implica establecer relaciones que encadenen o anquilosen la propuesta de la investigación de frontera, por el contrario se trata de establecer una lectura-re-escritura conceptual que guíe la estructura metodológica del Hermes interpelador de caminos a partir de lo que Deleuze define como concepto y lo que Bourriaud define como lo radicante. Esto con la intención de proponer un artefacto conceptual que funcione como un gran mecano. La interpelación como un concepto móvil y dinámico con el que se pueda armar, mover, poner, quitar o ensamblar las categorías (piezas móviles) de la comprensión de las prácticas del diseño.

En tanto que los con-textos y las prácticas del diseño no acaecen en condiciones iguales u homogéneas porque cada uno posee su propia naturaleza: Modernidad, Bauhaus, Sociedad Global es preciso mirar con el artefacto conceptual sus condiciones con-textuales, sabiendo distinguir que este artefacto-concepto-estructurador tiene los mecanismos precisos para enfocar la mirada comprensiva que distinga las condiciones propias de las prácticas en cada contexto.

Cada concepto atiende a un periodo a cada con-texto, aunque el concepto parece uno, en realidad no es así, porque el concepto se hace así mismo respecto del contextos, por eso antes ya se aludía al concepto como radicante como un Hermes que parece

siempre de distintos modos. La interpelación en tanto concepto radicante: Hermes siempre aparece de maneras disímbolas. Las condiciones contextuales en que acaece la Modernidad. Posmodernidad y Sociedad Global son un *modo de acontecimiento*, las prácticas profesionales son un *modo de singularidad* y la interpelación como *modo de relación* entre las condiciones contextuales y las prácticas del diseño son modos de relación.

En esta investigación se propone construir definiciones para los conceptos de *interpelación, con-textos* y *prácticas profesionales*. Se trata de llevar a cabo la tarea de una construcción teórica singular mediante un trabajo de pensamiento teórico-reflexivo que exprese la comprensión del problema. La elaboración propia de conceptos no es nunca una tarea simple porque su edificación siempre acarrea problemas epistemológicos de cualquier envergadura. Se trata de un trabajo de alto nivel de complejidad porque debe aproximarse a la comprensión de las realidades de la práctica del diseño, lo que no implica encallar en la resolución de lo que no es posible comprender. Se quiere indagar en el devenir de las condiciones que hoy hacen posible la práctica del diseño. El devenir de su presente como el modo en que permanentemente puede *reflexionar sobre sí mismo* sin que por ello tenga que arraigarse y permanecer en la nostalgia de un pasado que no le es productivo a menos que lo vuelva presente, siempre del instante que lo vuelque a la experiencia del acontecer de su práctica contemporánea, que se haga cargo de su presente como torrente de vida, de actualización y pensamiento permanente.

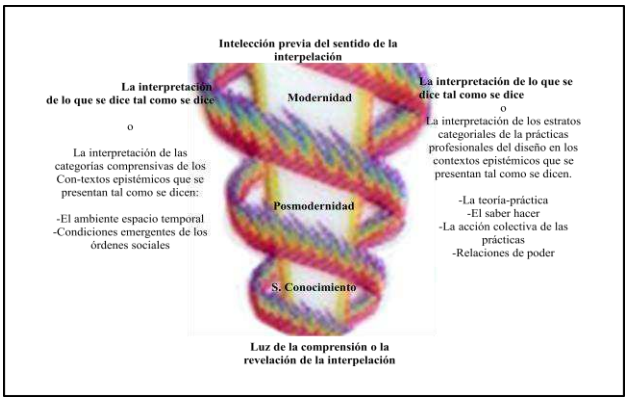
La interpelación de los contextos con las prácticas del diseño es el problema al que alude la construcción de los conceptos radicantes. En términos de Deleuze (1993) y Bourriaud (2009), los conceptos radicantes expresan acontecimiento que ordenan la estructura epistemológica de la investigación. Intenta revelar el estado en que se suscita la interpelación del diseño en distintos momentos históricos. Estos tienen la cualidad de ser móviles y dinámicos porque al referirse a un problema se encarnan como Hermes para aparecer de distinto modo, siempre constituyéndose a sí mismos.

La cualidad radicante de los conceptos permite que el éxodo histórico del diseño pueda reconocer sus raíces para luego desprenderse de ellas. Como dice Bourriaud (2009)

no existe un origen único, sino arraigamientos sucesivos, simultáneos o cruzados. El diseño radicante precisa volver a sus contextos originarios para explicar lo contemporáneo de su presente. Contextos que son originarios pero que no por ello lo arraigan a un estar ahí de manera perpetua. Los contextos son no lugares, son espacios y tiempos que representan un origen pero de ninguna manera una raíz a la cual deba arraigarse. "La *radicantidad* altermoderna no tiene nada que ver con las tales figuras de disolución: su movimiento espontáneo consistiría más bien en transplantar el arte a territorios heterogéneos, en confrontarlo a todos los formatos disponibles. Nada le es más ajeno que un pensamiento disciplinario, que un pensamiento de la *médium specifity* –idea por lo demás sedentaria, que se reduce a cultivar su campo". (Bourriaud; 2009:60)

VI. HERMES COMO ESTRUCTURA

De este modo la estructura de la investigación es doble. Hermes se presenta como método estructurante. Este dios polimórfico interpela atraviesa todos los pasajes de la estructura de la investigación. En su incesante andar atisba las condiciones en que surge la interpelación. El siguiente esquema es un intento de ilustrar los dos modos en que se aparece Hermes en toda la investigación.



Hermes como estructura y concepto nunca estático, rígido o conformista. Hermes en tanto ser radicante que interpela se sabe conducir para *buscar la comprensión de algo que se dice sobre algo.* Tal comprensión implica caminar, mirar y escuchar la voz soterrada

por los monolitos de las voces hegemónicas. Hermes es método, es conducción con comprensión.

La interpelación en tanto Hermes es un método de comprensión hermenéutico, es la mirada metodológica para describir las condiciones socio-culturales y profesionales en que se produce el diseño gráfico. Esas condiciones pueden describirse, dialogar y reflexionarse como con-textos con sentido. Hermes se conduce reflexivamente por los caminos de la comprensión de maneras distintas. La tarea que realiza Hermes aquí se parece al recogimiento de la literacidad hermenéutica, es decir a la sólo revelación del significado sin excedente de interpretación.

Desde esta estrategia de metodología el primer y segundo capítulos describen los ambientes espacio temporales y las condiciones de los con-textos de la Modernidad, Posmodernidad y sociedad Global y el modo en que aparecen las prácticas del diseño en cada uno de estos con-textos. Describir en este sentido implica decir simplemente recoger lo que se dice. Sin interpretación de por medio simplemente se trata de enunciar lo que se dice tal como se dice sin la mediación de algo. Primero se requiere intelegir *lo que se dice tal como es* para luego contemplar el modo en que se desencadena las posibilidades de la comprensión. Los con-textos y prácticas del diseño se presentan tal y como son en el con-texto. Hermes expone las condiciones, que hacen a la interpelación, sin hacer aún cualquier clase se intelección de sentido de lo que se dice. El investigador se pone a un lado y abre el texto para que diga cómo es tal como es. Peñalver (2005) diría que se debe poner a un lado para sólo describir, para escucharlo decir todo lo que dice que es.

Los capítulos primero y segundo se caracterizan porque Hermes aparece como método en tanto que presenta la revelación de la comprensión del significado de lo significado. En otras palabras, se empieza a hacer un acercamiento hacia la contemplación del sentido de lo que se dice tal como se presenta. Esto es que, Hermes no sólo expone la cosecha de los frutos semánticos sino que interpreta el carácter semántico de lo cosechado de las condiciones contextuales de los contextos epistémicos del (primer capítulo) y de las prácticas profesionales del diseño en sus respectivos con-textos epistémicos (segundo capítulo).

La aparición de Hermes como figura conceptual radicante se presenta como artefacto que conduce a la comprensión de la interpelación de los contextos epistémicos -como modo de acontecimiento- y a la interpelación en las prácticas profesionales del diseño -como modo de singularidad-. Hermes reconoce que la intención de interpelar es una sola en todos los con-.textos de manera que sabe que su recorrido por cada uno de estos no puede, de ninguna manera, ser igual. Porque las condiciones de las de uno y otro son naturalezas disímbolas, por ello es que su primer acercamiento en tanto método es decir cómo se presentan para luego interpretar con una mirada conceptual particular en cada una de ellas. El punto de inflexión por el que surge la Modernidad, Posmodernidad o Sociedad Global son todos diversos porque se asisten a cambios significativos de las estructuras sociales. De ahí que la interpelación de Hermes en cada uno de estos con-textos epistémicos y prácticas profesionales siempre se ponga en relieve las condiciones que caracterizan a las prácticas profesionales del diseño dentro de con-texto que les corresponda.

En el capítulo primero Hermes es la interpelación que aparece como *modo de acontecimiento* (con-texto) y en el segundo es *modo de singularidad* de las prácticas profesionales en ambos casos se trata de la literacidad. Cada concepto es una personalidad de este Hermes, por lo que el concepto de con-texto y de las prácticas profesionales enuncia las herramientas con las que se abrirá paso en el terreno epistemológico.

Seguido de encontrar los elementos relacionales, en el tercer capítulo Hermes se revela como ser de la comprensión. La interpelación pone en relación crítica a los con-textos y las prácticas profesionales del diseño. La interpelación se expresa como la emergencia y comprensión de sentido los tres con-textos (Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global) epistémicos y como la posibilidad de la singularidad de la interpelación para la configuración de una práctica profesional en perpetua reflexión: el diseño como una práctica profesional del límite.

El tercer capítulo es el momento de la reflexión en donde se comprende el sentido de cómo se interpelan los con-textos de la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global. Es

la emergencia y aprehensión del sentido lo que constituirá el tercer momento de esta investigación: la revelación del sentido de la interpelación. Y que este sentido revelado conlleva el de la propia investigación aquí ejercida. Como diría Ricoeur: “Yo me comprendo mejor cuando comprendo al otro” (Ricoeur citado por Peñalver; 2005), es decir que cuando se comprenden los con-textos frente a las prácticas del diseño y viceversa comprende la interpelación como relación. Cuando la comprensión termina el investigador sale preñado, este es el momento de la emergencia de los nuevos textos, o la revelación del sentido de la interpelación como fuerza productora de sentido.

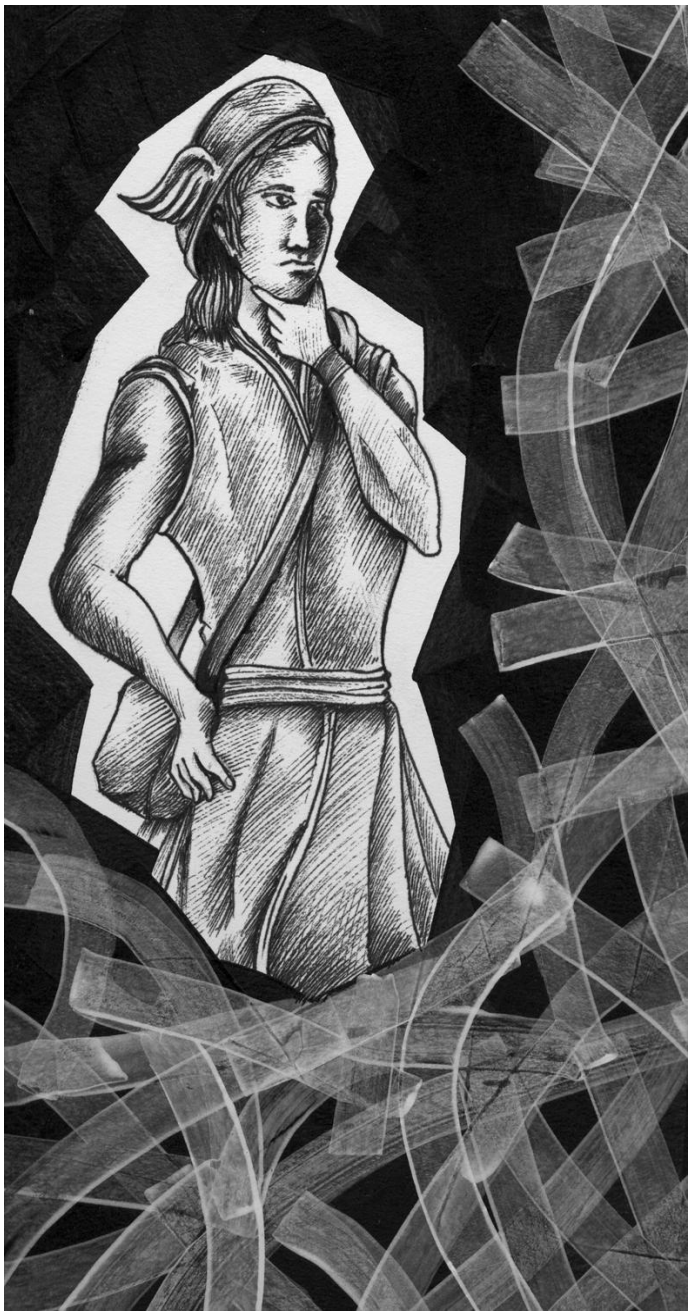
En el capítulo tercero, Hermes se revela más que nunca como ser interpelador, ahí revela el modo en que se condujo en los capítulos anteriores a la vez que revela cómo es la interpelación. Toda vez que Hermes ha transitado por los con-textos y prácticas del diseño y ha puesto en relación crítica sus apareceres deja abierta la emergencia de las condiciones en que emerge el pensamiento del límite.

En el tercer capítulo, la interpelación es que se dice de lo que se presenta tal y como se dice en forma de diálogo, la confrontación de los contextos y de las prácticas profesionales del diseño, que hasta antes de este momento, sólo se encontraban en una fase puramente descriptiva. La interpelación como modo de relación es una visión articuladora que integra los elementos discursivos. Esta etapa rebasa a la lectura inicial puesta en dos momentos porque se trata de asir el significado de lo significante.

La tarea de la interpelación no se concluye únicamente con la puesta en relación de los con-textos y prácticas del diseño, la tarea termina cuando la comprensión de la interpelación se pliega a sí misma y hace aparecer una nueva forma de pensarse a sí misma. Emerge entonces el pensamiento del diseño del límite como fuerza incesante y productora que nutre de vida la posibilidad de reflexionar al diseño como un instante perpetuo, que aprenda de sí, por sí misma y para sí misma. Que se recree en cada uno de sus saberes categoriales y vaya siempre más allá de su práctica misma. En este capítulo Hermes se revela como interpelador allana el terreno en que se edifica una propuesta para la configuración de una práctica profesional del diseño del límite.

CAPÍTULO 1

EL CON-TEXTO



1. HERMES COMO ESTRUCTURA DEL CON-TEXTO

Hermes que interpela se aventura en todo aquel torrente de condiciones para discernir todo cuanto ocurre en un contexto que le es preciso al diseño en su configuración como práctica profesional. Hermes es la figura metafórica que encarna el carácter metodológico de esta investigación, pero también es quién revela las condiciones en que opera la interpelación. Hermes aparece como estructurador y como concepto interpelador. En la sustancia de su andar por los senderos de los con-textos, Hermes entiende que su recorrido por la Modernidad, Posmodernidad o la Sociedad Global no pueden ser el mismo porque cada uno posee condiciones distintas.

Aquí el recorrido de Hermes tiene una doble labor por un lado mostrarse como estructura metodológica y como concepto radicante: ¿Cuáles son las condiciones de los con-textos históricos que se interpelan con las prácticas profesionales del diseño gráfico que sirven de base para configurar un pensamiento del límite y del presente de la práctica profesional? La pregunta de investigación que estructura este capítulo.

La presencia de Hermes como método se reconoce por la manera en que da estructura al capítulo. Hermes vertebrador pone en relieve el significado de lo que los con-textos dicen de sí mismos: Modernidad, Posmodernidad, Sociedad de Global. De lo que se trata es de expresar lo que se dice de lo que se presenta tal como se dice. Es decir que hay que presentar lo ocurrido en el contexto que revele la interpretación de las condiciones de los contextos del diseño que se interpelarían con las prácticas del diseño. Hasta este momento no se puede hablar de una tarea de comprensión del sentido de los con-textos porque aún no se han desvelado las condiciones de la interpelación, más bien se trata de empezar a ponerlas en relieve y decir *cómo es que se presentan*.

Hermes como estructura indica el modo en que conduce su trayecto de la interpelación de los contextos. De esta manera lo que se dice de lo que se presenta tal como se dice, varía en uno y otro porque la constitución y naturaleza de cada con-texto es disímbola en la Modernidad, Posmodernidad y S. Global.

Pero Hermes también interpelación en tanto concepto radicante porque al reconocer las naturalezas distintas de cada uno de los con-textos y así presentarlos se manifiestan los caracteres móviles, dinámicos y radicantes del con-texto. Hermes conecta ideas y condiciones para forjar un pensamiento siempre del instante.

Hermes como estructura hermenéutica es el eje que vertebra la estructura de esta investigación. Antes se advirtió que los conceptos radicantes tienen características dinámicas porque poseen piezas –categorías teóricas- móviles como las de un mecano. Hermes interpelador a su paso por los con-textos y las prácticas mueve las piezas tratando de intelegir el modo en que cada una de ellas son interpelables y reveladoras de sentido. Por ello es que la mirada epistemológica del radicante no tiene una ruta o itinerario trazado con rigor porque el camino de Hermes dentro de los Con-textos es incierto. Su viaje se emprende con la única certeza de encontrar los modos en que se interpela el con-texto con las prácticas profesionales del diseño dentro de los distintos con-textos históricos específicos.

Hermes reconoce que el espacio y el tiempo en que viaja no es el mismo, su viaje siempre está marcado por las propias condiciones del espacio que pisa. Las imágenes primigenias que muestra Kerényi (2010) de un Hermes, como figura máxima de la realidad existencial por la que resplandece el mundo. El aparecer de Hermes siempre polimórfico se manifiesta como un *modo de ser* específico bajo condiciones diversas porque mucho depende de la intención con que se presenta: acercar, conducir, guiar, alcanzar, revelar o en el caso de esta investigación *interpelar*.

Dentro de estos contextos Hermes siempre viaja con artefactos necesarios que le permitan mirar las condiciones propias de cada uno para dar cuenta de la interpelación. De este modo el concepto de con-texto no es un elemento puramente abstracto, es un concepto que se hace así mismo respecto a las necesidades de su transitar porque está en la naturaleza del concepto ser radicante, un Hermes que radica diferenciadamente en cada uno de los planos de los con-textos. El problema de la temporalidad de cada contexto se relaciona con las condiciones epistemológicas del problema de investigación de ahí que *lo que se dice de lo que se presenta tal* como se dice sea una revelación de las condiciones

históricas con-textuales que se interpelarán con las prácticas profesionales del diseño gráfico.

La estructura del capítulo: Hermes atraviesa tres contextos epistémicos. La modernidad, la Posmodernidad y la S. Global. Hermes es tanto estructura aparece de distintas formas en el andar de este capítulo. Primero se pone en claro la manera en que se define como concepto radicante, luego se presentan las categorías interpretativas que sirven para que el concepto de contexto ponga a la luz las categorías compresivas precisas de cada con-texto, el ambiente espacio temporal con sus puntos de inflexión, y las condiciones emergentes: las condiciones económico-políticas y socioculturales.

2. HERMES COMO CONCEPTO RADICANTE: LA INTERPELACIÓN COMO ACONTECIMIENTO

La estrategia metodológica de este acápite muestra a la interpelación acontecimiento como una cualidad reflexiva de las condiciones materiales en que acaecen las prácticas del diseño. La interpelación del acontecimiento en tanto contexto revela el des-ocultamiento de aquello que no estaba dicho y que es posible hacerlo emerger toda vez que se iluminan las condiciones materiales de los con-textos.

Se dice que la **interpelación** se ubica como un acontecimiento[3] con-textual con movimientos que vinculan rasgos, categorías o elementos para el análisis histórico de

[3] Pero esta definición coloquial ha sido llevada a un nivel de complejidad mayor por el pensamiento filosófico. En términos filosóficos-conceptuales no parece haber una única definición de acontecimiento, esto no es motivo de sorpresa en tanto que cada filósofo esboza, prefigura y presenta sus propias definiciones de acontecimiento de acuerdo a sus necesidades explicativas. Algunos filósofos que han definido el acontecimiento son M. Heidegger (2000), M. Foucault (2003), B. Waldenfelds (2004), M. Trebitsche (1998).

La noción de acontecimiento de Heidegger (2000) es uno de los más interesantes en el pensamiento filosófico. Heidegger centra al acontecimiento-apropiador como una mirada del presente que se retrotrae al pasado para hacer resonar (experiencia metafísica) aquello que estaba olvidado u oculto. El acontecimiento-apropiador es el constante orientador del retroceso al que se encuentra abocado el pensar, pues es lo pensado que hay que pensar, el asunto propio del pensar. Éste es el camino de la búsqueda de lo impensado en la metafísica. El proceso del retroceso concerniente al movimiento del pensar, tras su búsqueda de lo impensado es llamado por Heidegger paso-atrás (*Schritt züruck*). (Heidegger citado por Másmela; 2000)

El acontecimiento-apropiador recupera aquello que no era pensado pero que adquiere la posibilidad de ser pensado. Lo impensado puede ser pensado desde el presente que se retrotrae para poder aflorar del olvido en el que yacía. Heidegger (2000) dice que el acontecimiento-apropiador es un paso porque es sólo desde ese movimiento que se puede entender la posibilidad de aquello que se vislumbre como posible, pero que es desde la lectura paso atrás que se promueve una interpretación actualizada del Ser.

El paso atrás puede ser visto como un movimiento de pensamiento que revela la verdad del Ser, pero el alumbramiento de la verdad del ser es una transición de sí mismo porque tal movimiento asiste al desarrollo de categorías ontológicas de la experiencia del Ser.

El tiempo es fundamental en el acontecimiento heideggeriano. El retrotraimiento es un movimiento al pasado y el devenir en tanto acontecimiento-apropiador es un presente que no para de actualizar y revelar la verdad del Ser, lo cual

ruptura. En este andar Hermes que interpela en los con-textos se le asocia con sucesos que parecen tener especial relevancia porque es surgido de una ruptura que se da en lo lineal o convencional. Un acontecimiento con-textual es excepcional porque se aparta de lo ordinario.

Las categorías que hace a los acontecimientos es la regla del rompimiento del orden. En este sentido el orden se violenta cuando aparece algo inesperado, algo que rompe la lógica lineal o general de la historia. La regla del orden sólo se hace efectiva como acto trascendente e irruptivo si lo que acontece no se asume como un mero caso regulatorio, sino como evento irruptivo fuera del orden legitimado, que se nota como algo desigual o lo igual u ordenado.

---

supone que la verdad del Ser está ligada inevitablemente al tiempo. El pasado en el cual se haya su verdad que permanecía oculta y el presente, devenir, como el acto ontológico que permite la permanente trascendencia del des-ocultamiento de su verdad.

La noción de acontecimiento de Michael Foucault (2003) parece estar sustentada desde emergencia y constitución del discurso en tanto que el acontecimiento es una unidad constitutiva del discurso. Para Foucault el acontecimiento se asocia a la noción de irrupción en el sentido de un quiebre de la comunidad y en un todo opuesta a ésta. El acontecimiento como emergencia de lo singular se opone a la regularidad discursiva construida por los operadores de la continuidad. El acontecimiento es siempre la expresión de un proceso silencioso del cual emerge en un momento determinado; su rasgo fundamental es la singularidad, su carácter irrepetible. La emergencia de un acontecimiento depende de las condiciones materiales del discurso, del estado de sus agrupamientos, sus vecindades. (Foucault citado por Albano; 2007)

La perspectiva de Trebitsch (1998) de acontecimiento se centra fundamentalmente en una perspectiva histórica. Más concretamente en una historia del tiempo presente. Desde aquí intenta resinificar la noción de acontecimiento como una deconstrucción y reconstrucción constitutiva de la operación histórica. El acontecimiento adquiere sentido porque es una acción que se construye en el tiempo y desde el presente.

Trebitsch (1998) dice que un acontecimiento es humano por la naturaleza y se retrotrae en el tiempo para encontrar otras formas de análisis narrativo de la historia, lo cual implica un movimiento al pasado problematizando desde el presente.

La sustancia del acontecimiento esta en el retorno no de una narrativa histórica bruta o general sino una lectura analítica que haga emerger o resonar enunciados ocultos, olvidados o desapercibidos de una estructura posible. Lo que retorna es el análisis de los personajes, de los roles, de los <actantes>, no es la historia política.

El acontecimiento como construcción humana es posible por la mirada crítica de quien problematiza su tiempo, de quien pone en tela de juicio el tiempo en el que vive; una especie de presente que puede explicarse en el retrotraimiento al pasado, pero el retrotraimiento no es un simple regresar y traer, se trata de una observación provocada de desde el presente porque pone atención en la lectura-escritura de la constitución de procesos o prácticas o de las condiciones materiales o de la actuación o comportamiento de los sujetos pero no como pasado sino como posibilidad de reconstruir el sentido singular del presente.

Waldenfelds (2004) repiensa el concepto de acontecimiento desde los nexos filosóficos entre Husserl, Dilthey, Bergson y James con la intención de resaltar una idea filosófica que procure organizar o estructurar la experiencia de sí misma.

Su concepto de acontecimiento no reconoce la legitimidad de los datos porque estos se interponen en el surgimiento del acontecimiento, la legitimidad de los datos fomenta la regularidad de lo que acaece en vez de exaltar la importancia de su validez. Waldenfelds (2004) busca la radicalización de la experiencia de lo que puede producir la emergencia del acontecimiento.

El tiempo y espacio adquieren sentido desde el propio acontecimiento. Waldenfelds (2004) dice que sólo la existencia del acontecimiento es la condición de posibilidad para someterle a este en un esquema espacio-temporal. Pero esto cobra sentido porque el acontecimiento es un acontecer de sí mismo. Él mismo es su propio origen y existencia por lo que el tiempo y el espacio habitan en el acontecimiento mismo.

El con-texto que es también acontecimiento se despliega en un espacio y un tiempo se desdobla o proyecta un devenir, una singularidad. El acontecimiento con-textual puede ubicarse en un espacio tiempo sin pertenecer o ceñirse a él de manera definitiva. El permanecer en constante movimiento para procurar una existencia distinta de sí mismo. Este nunca es el mismo porque su constitución epistemológica apunta a una develación de su singularidad distinta, a una singularidad emergida en donde el presente es una propiedad transicional del acontecimiento mismo, pues es en el paso de lo que precede y en el paso ulterior que se constituye la interpelación como modo de acontecimiento con-textual.

Las nociones de acontecimiento coinciden en que el acontecimiento es una ruptura de la continuidad, de lo lineal o de lo que parece tener un orden estable o igual. Es un retrotraimiento o paso atrás porque implica hacer una re-escritura del pasado desde preguntas singulares del presente. Está ligado al tiempo presente porque es desde del acontecimiento tiene lugar en el pasado, lo cual significa que el acontecimiento se forma como un movimiento de pensamiento que sólo tiene sentido en la dinámica del tiempo espacio.

Si antes se dijo que la interpelación es un modo de acontecimiento es porque intenta ubicarse como una categoría interpretativa que rompe la linealidad, generalidad o legitimidad de las condiciones materiales, procesos, con-textos o prácticas del presente y que no pueden tener explicación más que desde un paso-atrás.

Si se concede que la interpelación es un modo de acontecimiento contextual es porque pone en relación todas aquellas condiciones materiales en que se da la emergencia de lo oculto que sólo ocurre en un tiempo y en un espacio delimitado por la existencia de una problemática concreta. Se puede argumentar que la interpelación existe porque hay un

problema que evoca su existencia, que provoca su desvelamiento o que la des-oculta. Es una forma de hacer emerger aquello que sólo es posible por la interpretación pues en esta se hallan los efectos del des-ocultamiento.

La interpelación sólo existe en el momento que las categorías se confrontan, porque es en la reunión de estas que la interpelación se revela. Es una apertura que acontece a la interpelación. La interpelación existe como un ocultamiento y es sólo en el entrecruzamiento de las categorías de análisis que la singularidad de su existencia se hace presente, se manifiesta como.

El acontecimiento sólo se produce por la relación de las condiciones materiales que tienen ligar en un con-texto histórico específico, por ello es que la interpelación. Es una pregunta del presente, es una pregunta de su tiempo que para poder resolver la interrogación que la hace existir precisa de un retrotraimiento productivo capaz de configurar los acontecimientos que dan sentido a su problemática.

3. LA DEFINICIÓN DE CON-TEXTO

La construcción del concepto de con-texto supone asumirse en la lógica de Hermes como concepto radicante, es decir la interpelación aparece ya como el acontecimiento contextual. No hay que perder de vista que se trata de acuñar conceptos radicantes que atisben las posibles rutas del viaje epistemológico que aquí se emprende. De esta manera no se trataría de proponer un concepto de con-texto único o definitivo sino de conceptos con cualidades dinámicas, movibles, o intercambiables como las piezas de un mecano, que den los elementos precisos para explicar problemas o preguntas de investigación de cualquier campo disciplinar.

La construcción de un nuevo sentido del concepto de **contexto** parte primero de dar una definición coloquial con la intención de, primero hacer estallar la estructura semántica y llevarla a un nivel alto de complejidad. Por lo que la separación de con-texto en dos partículas gramaticales representa el primer intento de hacer hablar la estructura semántica del significado de su definición para luego poner en relieve la emergencia de un

nuevo sentido el alumbramiento de un nuevo concepto que defina las categorías del análisis histórico interpretativo que constituyen al concepto de con-texto.

3.1 PRIMERO EL CONTEXTO

Una propuesta para desatar la estructura semántica de con-texto es separarla, es decir poner un guión entre con y texto: **con-texto**. Contexto es una palabra de raíz latina y no es una palabra compuesta, es decir ***con*** no está funciona gramaticalmente como un prefijo, ni como conjunción. En este sentido **con-texto** tiene una definición arbitraria[4] de la lengua y por lo tanto posee una definición enciclopédica. Si **con-texto** es separado y se motiva su estructura sintáctica cambia el significado de la palabra. Ya no se trataría de un **con-texto** desde la definición de su raíz latina, sino de la detonación precisamente de ese significado enciclopédico y en todo momento motivado por el uso práctico-académico que tendría en esta investigación y que no es contemplado de manera amplia y profunda en el diccionario. Desde esta lógica argumentativa no hay que pasar de largo la advertencia de F. Saussure, (2001) cuando afirma que la lengua es dinámica y se modifica constantemente en el ejercicio cotidiano del habla (que no es otra cosa sino el uso cotidiano de las palabras) de modo que las definiciones canónicas explicitadas en los diccionarios de las lenguas o en los diccionarios académicos se volverían susceptibles de modificar su estructura semántica. Las palabras constituyen su significado en el uso práctico de la lengua.

Con en la palabra **con-texto** no funciona como una preposición, como tampoco ***con*** tiene estrictamente la función gramatical de prefijo. Lo que se propone al separar con el guión con y texto es suscitar la reflexión del sentido de esta palabra. Es una suerte de reflexión crítica de su significado revelada por el juego semántico del guión que la separa. ***Con*** se podría asumir como una partícula gramatical que designa reunión, de modo que

[4] Saussure postula que hay que pensar al sistema de la lengua como parte de la ciencia general que estudia los signos. *La **lengua** es un sistema de signos que expresan ideas, y por tanto, comparable a la escritura, al alfabeto de urbanidad, a las señales militares, etc. Sólo que es el más importante de esos sistemas. Puede por tanto que concebirse una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida de la sociedad: formaría una parte de la psicología social, y por consiguiente, de a psicología general: la denominaremos semiología.* Existen una serie de antinomias metodológicas aptas para investigar la estructura del lenguaje. Se trata de distinciones a modo de dualidades en relación dialéctica, cuya función consiste en dar razón de la realidad compleja: Significado-Significante, Arbitrario-Motivado, Denotación – Connotación, Sintagma – paradigma, Sincronía – diacronía. (Zecchetto; 1999: 20)

una primera lectura puede ser la reunión de textos. La reunión de los entramados textuales que dan sentido a algo y dicen algo acerca de algo.

Con y **texto** tienen una relación indisociable porque **con** representa la reunión de textos, mientras que texto es un entretejido de ideas implícito y explícito puesto en una superficie espacio temporal que sólo adquiere singularidad en la evocación de su pertinencia analítica. El **con-texto** es un conjunto complejo de textos que se enmarcan en un espacio y en un tiempo histórico específico. En esta primera intelección de sentido de con-texto se puede argüir que **con** es el portador de los textos y los textos son la realidad vivible del **con-texto**.

Generalmente contexto es definido como entorno físico o de situación, ya sea político, histórico, cultural o de cualquier otra índole, en el cual se considera un hecho. Comúnmente al con-texto se le emplea como un ambiente o entorno en el que acontecen situaciones de cualquier orden: político, social, cultural, educativo, artístico, económico, lingüístico o histórico. Pero esta definición tan general deja claro que el con-texto es un mero ambiente, un marco en el cual se dan situaciones. La palabra con-texto en esta definición podría ser cualquier enmarcado en el que acontece toda clase de eventos.

La generalidad de tal definición no deja claro que clase de eventos, hechos, situaciones o circunstancias entramadas por el con-texto. La constitución gramatical de este término ofrece la posibilidad de reflexionar la función de la sílaba **con** como la partícula gramatical que sitúa los ambientes o circunstancias que en se expresan los textos que dicen algo acerca de algo.

La idea enciclopédica de con-texto como enmarcado pierde el detalle de considerar la carga compleja que es un con-texto, porque la idea de marco da la impresión de ceñir las ideas sin poner mucha atención en la complejidad de relaciones que se entretejen en su interior. El con-texto como marcado de cosas que ocurren y pueden interpretarse como un delineado, como contorno que ciñe, encaja o constriñe el espacio en que acontecen determinados eventos. Este es el uso coloquial de contexto que se quiere desmantelar en esta investigación.

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (DRAE) define al con-texto como entorno lingüístico del cual depende el sentido y el valor de una palabra, frases o fragmentos considerados. Esta definición es de un orden distinto a la anterior porque define al con-texto como un espacio en el que se ordenan discursos. Es lo que se puede interpretar como una definición lingüística en donde el con-texto es el espacio en el que sólo tiene sentido un discurso.

Beristáin (2008) dice que el con-texto es un contorno que enmarca a una unidad lingüística en el sitio concreto de su actualización y que condiciona su función. "El con-texto no es solamente el contorno lingüístico intratextual sino que también recibe este nombre el contorno discursivo de producción […] la relación entre texto y con-texto ofrece dos aspectos: el con-texto de alguna manera condiciona al texto, este produce sobre aquel ciertos efectos que también hay que identificar y definir" (Beristáin; 2008:108). Desde el punto de vista lingüístico se asume que en el contexto se hallan los hechos conocidos del momento en que se suscita un acto de significación.

En la definición filosófica de Abbagnano (2000) el con-texto es considerado un "conjunto de elementos que condicionan el significado de un enunciado […] un contexto es el conjunto de entidades correlacionadas de una determinada manera, cada una de estas entidades tiene un carácter tal que otros conjuntos de entidades pueden tener los mismos caracteres y ser conectadas por la misma relación". (Abagnano; 2000: 232)

El vértice que une estas definiciones es considerar al con-texto como espacio en que acaecen discursivas, lingüísticas o históricas. De estas definiciones hay que reflexionar sobre los elementos que están presentes, implícita o explícitamente, y que se vuelven reiterativos. El con-texto es un contorno, entorno o enmarcado de cualquier índole, actualización de sentido, condiciones de significado, conjunto de entidades relacionadas, composición, tejido.

Este argumento deja ver que el marco es mucho más que una aparente línea delimitadora. Si bien el con-texto implica un marcado este no es precisamente una línea llana, sino una compleja delimitación que se hace así misma, pues el con-texto está

marcado por condiciones que emerge en un tiempo y espacio específico para expresar algo sobre algo.

Lo que no advierten estas definiciones es que el con-texto es también una delimitación geográfica y temporal. El con-texto no figura como una situación provocada por condiciones, no parece ser una serie de encadenamientos de condiciones, procesos o prácticas.

Es claro que el con-texto mismo es un modo de espacio al que no es posible ubicarlo geográficamente a menos que se establezca su imbricación con el tiempo. El con-texto precisa una estricta delimitación espacio-temporal si es que se requiere analizar las condiciones, estructuras procesos, eventos o fenómenos en momentos históricamente específicos.

Ante tal complejidad es preciso, cómo re-escribir el significado de con-texto un concepto que sea singular, radicante, movible *ad hoc* a las condiciones de momentos históricos específicos. Derrida diría que la noción de contexto ¿no da cobijo, tras una cierta confusión, a presunciones filosóficas muy determinadas? Para decirlo, desde ahora, de la forma más escueta, querría demostrar por qué un contexto no es nunca absolutamente determinable, o más bien en que no está nunca asegurada o saturada su determinación. (Derrida citado por Peretti; 2001)

Desde el pensamiento hermenéutico de Bauman (2007) se afirma que el con-texto es un texto histórico porque permite la lectura del sentido de la realidad. De lo que se trata es de asir al texto en una lectura reflexiva porque busca la comprensión y los significados que se nos presentan como vivibles. No se trata de ver al texto como un una cosa impresa que cosifica ideas, sino asirlo como el continente u objeto en que yacen las condiciones que significan al mundo, como un modo en que se nos presenta la realidad susceptible de ser interpretada vía la interpelación como modo de acontecimiento.

Sólo pueden ser significativos aquellos objetos, que en principio, están abiertos a la comprensión y el contexto histórico es uno de esos objetos. “La comprensión y el descubrimiento de la significación, o el valor, son una misma cosa. Pero la comprensión es,

así mismo, la victoria sobre interpretaciones formales. Es posible pensar seriamente en una comprensión como una actividad planteada y deliberada frente a una resistencia que se nos oponga, puesto que la significación de un objeto no es dada por la realidad a primera vista" (Bauman; 2007).

Más allá de ser un mero entorno o contorno, el con-texto es un entramado espacio-temporal en que se entretejen las condiciones contextuales susceptibles de ser comprendidas por medio de la interpelación. Como modo de acontecimiento el con-texto se revela como una unidad espacio temporal específico en que acaecen condiciones o condiciones de cualquier naturaleza capaces de revelar su verdadero sentido a través de la re-escritura de sí mismos. De tal manera que la interpelación como modo de acontecimiento es un movimiento de pensamiento despliega el interior y exterior del adentro de los contextos en que se circunscriben las prácticas del diseño.

Ahora es prudente detenerse a definir texto para luego recuperar esta discusión y precisar la reunir los elementos teóricos precisos que conduzcan a una definición mucho más radicante y movible de con-texto.

3.2 DEFINICIONES DE TEXTO

Sin duda la definición de texto es tan compleja como la de con-texto. Proveniente de la raíz latina *textus* se define simple y llanamente como un conjunto de enunciados ordenados y sistematizados que transmiten un mensaje y que pueden ser orales o escritos. La palabra texto casi siempre evoca a un libro o un escrito producido con la intención de decir algo para alguien. Un texto interconecta palabras, enunciados, oraciones, párrafos, ideas, discursos.

Lingüísticamente, texto es definido como un sistema de relaciones intratextuales en su vinculación con la realidad. "Texto: sistema de relaciones intratextuales en su vinculación con la realidad extratextual […] el texto esta visto como enunciado de conjuntos de enunciados, como opuesto a discurso. El texto es un organismo, cada uno de cuyos elementos condiciona a otros y se confronta con ellos produciendo así su coherencia en

cada nivel. Todo texto, además contiene **explícitas o no** las marcas necesarias para su comprensión" (Beristáin: 2001; 1490-492).

El texto como entramado intertextual y extratextual se refiere a una complejidad de relaciones que dan significado interno y externo al discurso textual. La intertextualidad delinea la conexión de las unidades internas del texto, es el grado de coherencia estructural de los elementos que constituyen el significado del texto de lo que el autor dice sobre eso. La categoría de lo extratextual puede verse como la interpretación inferida de aquellos elementos discursivos implícitos en el texto. Es una interpretación del significado que un lector hace de lo que quiso decir el autor o de eso que se dice de manera reiterada o de aquello que no está presente explícitamente.

Esta perspectiva estructural del texto no da toda la posibilidad de la comprensión del texto como tejido histórico. El texto que se quiere comprender es el texto histórico que se comprende como interpelación como modo de acontecimiento. Los textos deberían ser leídos como objetos, como monumentos indicativos o determinados de una realidad históricamente pertinente.

Pensar de esta manera al texto es elevarlo al nivel de comprensión teórica mucho más compleja de lo que lo hace la lingüística o la semiótica. La hermenéutica aproxima a una interpretación comprensiva del texto, en tanto que asume a éste como un objeto de comprensión.

Es cierto que desde la perspectiva hermenéutica se pueden encontrar definiciones interesantes para el texto, pero tal definición es incomprensible sin la noción de con-texto, pues texto y con-texto en la hermenéutica son elementos inmanentes, pues uno y otro se contienen a sí mismos. La verdadera comprensión de un texto no es tal sin la existencia del con-texto.

El texto para Gadamer (1998) es la lectura comprensiva de un texto literario. Es el proceso de comprensión que se suscita del diálogo para revelar el verdadero sentido del texto. Se trata de una lectura de la interioridad del texto. El sentido de la interpretación del texto, dice Gadamer, se desarrolla en el dialogo comprensivo.

En este sentido la labor de interpretación y comprensión son distintas. En la lingüística se asume que la interpretación extralingüística del texto está en lo que el autor quiso decir, en otras palabras se trata de una lectura del texto que procura la realización de la interiorización del texto, la función interpretativa de la lingüística se supera con la comprensión del verdadero sentido del texto porque no se busca lo que el texto dice o lo que el autor dice que dice de su texto, sino el texto es un texto que en la propia lectura se va constituyendo a sí mismo, en la lectura-escritura-comprensión el texto va revelando lo que ha de ser comprendido, porque es durante la lectura que se abren los secretos de la estructura textual.

La operación de la interpretación parece ser lector-texto-autor-comprensión. El texto ya no es lo que al inicio de la lectura era porque se ha retornado a sí mismo para revelar los secretos que yacen escondidos en la obscuridad de su estructura, y es con la luz de la comprensión que sus estructuras se vuelven cristalinas, se hacen visibles a la luz de quien detenta la comprensión.

El texto para Paul Ricoeur (1995) es aquello que apunta a lo que ya no es sólo texto sino mundo vivible. El texto filosófico es ofrecido como objeto significativo que *se da a leer* no para *dejarse ver* sino para *dejar ver* a través de sí mismo lo que es él mismo, es decir, aquello que está más allá de su propia textura.

El mundo es un texto que se puede leer y por tanto comprender. El texto no es sólo lo que está escrito en un libro. Un texto puede ser también las condiciones o realidades que acaecen en un mundo susceptible de delimitarse en un tiempo y espacio específico. Lo que se interpreta en un texto no es lo que el autor trata de decir, sino lo que el texto dice cuando el lector-autor lo hace hablar. Peñalver diría (2005) que se trata de una comprensión hermenéutica que apunta a restituir la intención del autor detrás del texto.

La opacidad del texto es removida al tiempo que la luz de la comprensión lo ilumina. Se renueva la mirada del que comprende porque se da cuenta que hay dentro del texto elementos implícitos, cosas ocultas que dicen más que lo que está explícitamente. “El texto puede ser un cristal en la medida que como cristal es aquel que desea agotarse en *ser*

mediación y perspectiva de ese más allá al que se accede a través de su transparente textura". (Peñalver; 2005)

Ya lo había advertido Ricoeur (1995) que los textos deben tomarse como síntomas de pensamientos inquietos, como un entretejido con interioridad opaca propia que esconde secretos, que trata de decir cosas que sólo salen por la luz de la comprensión. Un texto no es de ninguna manera un encadenamiento de signos clausurados, por el contrario es una encadenamiento de signos siempre abiertos a la comprensión.

Por eso es que la idea de texto en Ricoeur (1995) se dirige al texto como un objeto vivible, porque en él habitan múltiples posibilidades de existencia y experiencia. El texto es ofrecido como objeto significativo que *se da a leer* no para *dejarse ver* sino para *dejar ver* a través de sí mismo lo que es él mismo. Es comprensible que el texto enmudezca porque no quiere poner obstáculos. El silencio del texto es signo de la apertura de su interioridad, es decir que muestra el sendero hacia lo que está más allá de su propia textura.

4. LAS CATEGORÍAS COMPRENSIVAS DEL CON-TEXTO

El concepto de con-texto que se precisa en esta investigación requiere ser tratado desde una posición puramente histórica que procura alcanzar la comprensión de las condiciones en que se producen las prácticas del diseño. La interpretación del con-texto en los momentos históricos (Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global) en que operan las prácticas del diseño se refiere a la comprensión de una realidad específica; porque alude a problemas que evocan realidad concreta y específica. La comprensión del con-texto es un proceso de comprensión que penetra las capas de las condiciones sociohistóricas de la realidad que da sentido a las prácticas del diseño.

La opacidad del contexto se desvanece cuando el investigador escucha la voz que resuena del con-texto histórico emergen, entonces, las condiciones que constituyen al con-texto. Tal emergencia sólo es posible por el paso de Hermes que interpela y se abre paso hurgando el camino del con-texto que lo lleve a aflorar todas aquellas condiciones que sirven para la comprensión de la interpelación entre con-texto y prácticas del diseño.

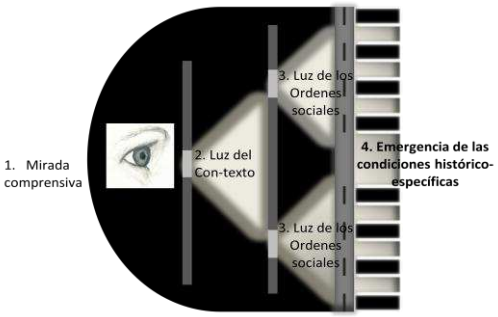
La tesitura de la voz que hablar y se deja escuchar revela las condiciones para instaurar categorías reflexivas para asir al con-texto en tanto objeto. Se trata de hacer resonar lo que estaba olvidado u oculto en las interpretaciones hegemónicas puramente lineales que no revelan el verdadero sentido de los condiciones de las prácticas del diseño.

Esta labor requiere del reconocimiento de la caracterización con-textual de las condiciones históricas que se dirigen a la búsqueda de la interpelación como la mirada reflexiva que pregunta al pasado formulando su pregunta desde el presente. Se trata de intentar diagnosticar el diseño del presente a partir de lo acontecido en el pasado, hay que intentar decir porque hoy lo que *es*, en tanto *ser*, se presenta ante el mundo de esa manera y no de otra.

La tare a de la interpelación como modo de acontecimiento identifica las condiciones contextuales en que acaecen las prácticas del diseño, pero lo hacen formulando una pregunta desde el presente que sólo puede ser respondida desde el pasado. En Nietzsche, Heidegger, Foucault esto puede denominarse como un pensamiento ontológico del presente. Esta mirada reflexiva que se retrotrae es un movimiento al pasado, al devenir en tanto acontecimiento-apropiador de un instante que no para de actualizar y revelar existencia y experiencia del diseño, lo cual supone que su existencia este ligada inevitablemente al tiempo. El pasado en el cual se haya su existencia y experiencia que permanecía oculta y el presente, devenir, como el acto ontológico que permite la permanente trascendencia del des-ocultamiento de su existencia que lo conduce al instante eterno.

De un modo más modesto y no falto de rigor, esta investigación trata configurar un pensamiento del límite que considere y asuma que la interpelación no es precisamente una forma o modo de genealogía. Tampoco se trata de una interpretación teleológica porque no indaga sobre las causas finales, no hay un fin último que explicar en las prácticas del diseño. Se quiere un concepto que dé cuenta del diseño como una práctica del límite. La interpelación como modo de acontecimiento recurre a las condiciones emergidas por la comprensión de los con-textos y las prácticas para enunciar cómo se revela el sentido de un diseño cómo práctica del límite.

La mirada de todo aquel que intenta comprender las condiciones con-textuales del diseño se enfrenta con un muro opaco, quizá translucido que no deja ver con detalle las cualidades de las condiciones que yacen al interior de los contextos históricos. Para descomponer está opacidad es menester perforar el muro y hacer filtrar la luz por la dureza de capas para dejar ver cómo es que se presentan y hallan interna y externamente sus partículas compositivas.



Luces y sombras proyectadas de una luz que se difracta. El con-texto es iluminado por la mirada comprensiva con tal fuerza que las condiciones históricas de la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global se filtra a través de las mirillas o rejillas de la luz de la comprensión. El claro obscuro de las condiciones. Luz reflejada a través de rendijas del contexto muestra el modo en que se presenta una realidad acontecida. Lo que resulta es un efecto de millones de claro obscuros degradados, en ese instante de espacio y tiempo la mirada de quien comprende –el investigador- puede contemplar y comprender las condiciones históricas, nuevas, originales, que antes no se podían ver.

La luz inicial ya no es la misma porque debido a que permanece viajando no emite nunca las mismas partículas de luz aunque estas tengan en las mismas características fotónicas. Esto ocurre así porque la mirada comprensiva que ilumina al con-texto de la Modernidad, Posmodernidad, Sociedad Global revela sus propias condiciones históricas.

La comprensión del con-texto histórico es la lectura de las condiciones de un tiempo y de un espacio que no precisa únicamente de elementos textuales explícitos, porque la mirada comprensiva sabe leer aquello que está implícito, lo que no se veía, lo oculto, lo

que siempre había estado pero que in día emerge porque la mirada comprensiva investigadora de alguien lo hace aflorar.

El verdadero sentido de la interpretación de las condiciones históricas del con-texto se revela por la iluminación de las ideas implícitas y explícitas. *Un con-texto es una unidad espacio-temporal sociohistórica en que convergen las condiciones textuales que circunscriben a las condiciones históricas que dan sentido a las prácticas profesionales del diseño gráfico*.

Desde esta mirada, el con-texto devela por la luz de la comprensión aquellos rasgos que caracterizan, definen a las condiciones que contextualizan las prácticas del diseño. Estas condiciones contextuales son producciones históricas discursivas estructuradas en un espacio y tiempo específico y emergen de diverso modo dadas las condiciones específicas de los contextos históricos de la Modernidad, Posmodernidad, Sociedad Global.

La luz de la comprensión nunca hace visibles las mismas condiciones porque en los con-textos yacen condiciones de distinto orden, carácter o naturaleza. Los sujetos actantes, los procesos, condiciones, circunstancias o estructuras nunca son las mismas, siempre hay una manifestación orientada por condiciones particulares. La particularidad de las condiciones contextuales deviene como singularidad al tiempo que descubren su carácter único como tales.

Sin duda las condiciones de los contextos son manifestaciones sociales de órdenes y niveles diversos. En tales condiciones se hallan las huellas que significan al devenir de las prácticas del diseño.

Al ser las condiciones de los contextos históricos manifestaciones de distintos órdenes se propone definir categorías metodológicas o categorías comprensivas del sentido. Es un modo de proceder para acercarse-desordenar-leer- escuchar-reordenar y comprender todo cuanto acontece en el con-texto. Dos son las categorías comprensivas del con-texto, a saber: 1) el ambiente espacio temporal; y 2) las condiciones emergentes de los órdenes sociales.

4.1 EL PROBLEMA DEL AMBIENTE ESPACIO-TEMPORAL DE LOS CON-TEXTOS

La temporalidad de los contextos históricos en que se circunscriben las prácticas del diseño está sostenida en rupturas que van más allá de una continuidad histórica. Antes ya se ha dicho que está investigación no pretende hacer una revisión lineal de las condiciones en que se han desarrollado históricamente las prácticas del diseño, de lo que se trata es de marcar los puntos de inflexión, rupturas, o acontecimientos que significan al diseño como una práctica profesional. Cada contexto histórico es un paisaje por el que Hermes interpela el camino reconociendo las condiciones que contribuyen a la comprensión de las prácticas del diseño. El Con-texto histórico de la Modernidad, Posmodernidad y S. Global está marcado por acontecimientos que caracterizan su ruptura dentro de una linealidad del discurso historiográfico.

Los con-textos pueden ser entendidos como formas de ruptura de la linealidad si se considera que cada uno de ellos contiene las condiciones singulares, de emergencia y constitución del discurso de una práctica profesional. Esta idea de con-texto puede asemejarse a la definición que Foucault hace de epistéme. Este pensador Francés sostiene que:

Ha llamado epistéme a la estructura subyacente que delimita el campo del conocimiento, los modos en que los objetos son percibidos, agrupados, definidos.

> La epistéme no es una creación humana; es más bien el lugar, en el cual el hombre queda instalado y desde el cual conoce y actúa de acuerdo con las reglas estructurantes de la epistéme […] no puede hablarse de una continuidad entre epistéme y por ello no puede hablarse tampoco de una historia de epistéme […] a la vez, una epistéme es discontinua con respecto a otras […] importa sobre todo las discontinuidades, las rupturas, la ausencia total de un centro como una dispersión. (Mora Ferrater; 1956:958-959)

Para el caso de esta investigación, el con-texto es un ambiente espacio temporal con condiciones para comprender las prácticas del diseño. La modernidad, la Posmodernidad y la S. Global son ambientes espacio temporales en que se hallan las huellas de las condiciones que dan sentido a las prácticas profesionales del diseño.

Semejante a la definición que Foucault ofrece de epistéme, cada unos de los con-textos no implica reglas de continuidad histórica en las prácticas de diseño porque se trata de interpretar cómo yacen y emergen los silencios y omisiones de las condiciones de los con-textos en tanto ambientes temporalmente vigentes.

La característica sustancial de la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global está en el retorno no de una narrativa histórica gruesa o general sino una lectura comprensiva que haga emerger o resonar enunciados ocultos, olvidados o desapercibidos de las estructuras internas de las condiciones contextuales. Se retorna porque se trata de una comprensión del presente desde el pasado de los personajes, los roles, de los <actantes>, no es la historia política, ni económica, es la historia de las condiciones en que se posibilita la configuración de las prácticas del diseño circunscritas en un tiempo y espacio. Esto que en términos foucaultianos de definido como epistéme.

> Por *epistéme* se entiende, de hecho, el conjunto de las relaciones que pueden unir, en una época determinada, las prácticas discursivas que dan lugar a unas ciencias; eventualmente a unos sistemas formalizados; el modo según el cual en cada una de esas formaciones discursivas se sitúan y se operan los pasos a la epistemologización, a la cientificidad, a la formalización; la repartición deseos umbrales, que pueden entrar en coincidencia, estar subordinados los unos a los otros, o estar desafanados en el tiempo; las relaciones laterales que pueden existir entre unas figuras epistemológicas o unas ciencias en la medida en que dependen en prácticas discursivas contiguas pero distintas. (Foucault; 2003)

La Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global se reconocen como con-textos en que se circunscriben las prácticas del diseño, por lo que de alguna manera es preciso hacer una analogía con el concepto de epistéme de Foucault[5]. “Una epistéme es la red

[5] El primer Foucault distingue tres epistéme: La epistéme en el Renacimiento, la epistéme clásica; la epistéme moderna. En el Renacimiento las palabras y las cosas estaban unidas por su semejanza. El hombre renacentista pensaba en términos de similitudes: el teatro de la vida, el espejo de la naturaleza. El mundo del Renacimiento es un mundo mágico y analógico en el que reina el orden de la semejanza y donde la sabiduría consiste en encontrar y descifrar semejanzas entre órdenes diversos, en hallar signos –signaturas- que permitan reconocer similitudes. (Quevedo;2001:50) […] La ruptura de la epistéme de la semejanza está simbolizado por Don quijote que abandona los libros para dirigirse a las cosas. Pero estas cosas, la realidad, ya no se asemeja a los libros de caballería, la semejanza se colapsa: semejanza siempre frustrada que transforma la prueba buscada en burla y deja independientemente vacía la palabra de los libros. El Quijote simboliza la crisis renacentista porque con sus aventuras se propone verificar si las palabras – escritas en los libros de caballería – encuentran una adecuada correspondencia en las dos cosas. (Quevedo;2001:52)

La epistéme clásica. Es la era de la Razón, que va de descartes hasta finales del siglo XVIII. La semejanza cede su lugar al orden, que es el nuevo espacio epistemológico. (Quevedo;2001:52) […] En la epistéme clásico, cuyo programa

base o el tejido que permite al pensamiento organizarse a sí mismo. Cada periodo histórico tiene su propia epistéme que limita la totalidad de la experiencia, el conocimiento y la verdad, y gobierna toda la ciencia de ese periodo. La epistéme, anónima e inconsciente, está en la base de los conocimientos de una época histórica". (Quevedo, 2001: 48).

Los con-textos a diferencia de los paradigmas no tienen una regularidad discursiva en la práctica del diseño, no es propósito de esta tesis revisar las revoluciones científicas por las que han atravesado los paradigmas del diseño. Lo que se quiere es comprender las condiciones de los con-textos históricos que se interpelan con las prácticas profesionales del diseño. En palabras foucaultianas se trata de comprender las reglas de os orígenes de la formación de las prácticas profesionales que dan cuenta de un diseño de época.

Históricamente hay una continuidad innegable en cada unos de los contextos. Parece que a la Modernidad le procede la Posmodernidad y a esta el desarrollo de la Sociedad Global sin embrago esta aparente consecución no obedece a una estricta continuidad histórica porque entre cada una hay rupturas, acontecimientos, revoluciones o coyunturas que rompen la aparente lógica lineal de la continuidad histórica.

Según Foucault, una epistéme sucede a la anterior o se superpone a ella sin ninguna lógica interna. Hay continuidades enigmáticas, la sucesión es ateológica (Quevedo; 2001: 49). Lo que importa es poner en relieve que estos contextos en tanto

---

está expresado en las *regulare ad directionem ingenii* de Descartes, el cosmos renacentista y pre científico de la semejanza es suplantado por el mundo científico del orden, en el que una cosa es conocida cuando se han establecido las relaciones entre su presentación y de las otras cosas. De ahí el ideas *mathesis universalis*, basado en la ordenabilidad del mundo a través del sistema de la identidad y la diferencia. (Quevedo;2001:52) […] La epistéme clásica tiene aún confianza en la verdad de la representación en cuanto sistema ordenado de signos interconectados. La pérdida de esta confianza marcará el inicio de una nueva era. La moderna. El emblema de este cambio será el marqués de Sade. En síntesis, la epistéme clásica bien puede definirse como la articulación de una mathesis, de una taxonomía y de un análisis genético. Quevedo 54.

La epistéme moderna: Comienza con la crítica Kantiana. La epistéme moderna pasa asimismo del plano superficial al profundo, reconduce lo visible a un principio invisible. La cultura europea descubre una profundidad en la que ya no cuentan las identidades. Los caracteres y raíces posibles, lo que importa ahora son grandes fuerzas ocultas que se desarrollan en la base de su primitivo e inaccesible núcleo de origen, causalidad e historia. (Quevedo;2001:56) […] En el siglo XIX se constituye la historia como objeto del saber, como condición de posibilidad de nuevos ámbitos empíricos. La gramática general cede así el lugar a la moderna lingüística o filología, cuyo objeto es el lenguaje, la historia natural es sustituida por la biología, que tiene por objeto la vida, el análisis de las riquezas es desplazado por la economía política, que versa sobre el trabajo. Representantes del nuevo campo epistemológico son en la filología Bopp, en la biología Cuvier y en la economía Ricardo. (Quevedo; 2001: 57).

ambientes espacios temporales que enmarcan condiciones que configuran estratos discursivos de las prácticas de diseño son en realidad una lógica ateleológica.

Los con-textos en tanto ambientes sociohistóricos que *circunscriben condiciones para la comprensión de algo que se dice tal como se presenta* suponen un tratamiento epistemológico y metodológico distinto de la epistéme foucaultina porque cada uno posee problemas de naturalezas diferentes. Tal diferencia no implica menos rigor metodológico.

Los contextos de Modernidad, Posmodernidad, Sociedad Global son rupturas que nunca van a ser iguales, no pueden ser iguales porque se ha insistido mucho en que la naturaleza sociohistórica de cada una de ellas es disímbola porque cada una de estas son temporalidades históricas que responden a algo, dicen algo acerca de algo.

El ambiente espacio-temporal de la Modernidad, la posmodernidad y la S. Global, en tanto categoría comprensiva del con-texto, se refiere a la delimitación de un periodo de tiempo que en aparecen las condiciones que dan sentido a las prácticas del diseño. No es condición que uno y otro ambiente espacio temporal se continúen como si se tratase de una continuidad histórica. Lo que trae de suyo esta categoría con-textual es la una ruptura con la continuidad, porque se contrapone con todas aquellas versiones lineales, generales, hegemónicas y autoritarias de la historia del diseño. Se dice que en los ambientes espacio-temporal no se continúa una con otra porque lo que importa no es la descripción de la sucesión o continuidad sino comprensión de las reglas de regularidad que dan sentido a las prácticas del diseño. La sustancia esta en las discontinuidades, las rupturas, las ausencias dispersas que se hallan en los ambientes espacio-temporales.

Esta categoría comprensiva del con-texto implica asumir que hay un ambiente que sitúa un tiempo y al espacio específicos en que estas acaecen. El ambiente espacial se refiere a las condiciones territoriales en que se ubica físicamente la producción de las prácticas profesionales del diseño. El ambiente temporal es el periodo de tiempo en que se suscitan las prácticas profesionales del diseño.

Cada uno de estos ambientes son formas de discontinuidad histórica de la práctica discursiva de una disciplina que son leídos desde un presente hacia un pasado. Pero no se trata de cualquier pasado sino de los momentos que habitan de las respuestas de las

preguntas del presente. Se trata de formulaciones contemporáneas que encuentran su comprensión en el desvelamiento de determinados ambientes históricos dentro de los cuales las condiciones manifiestan los modos en que emergen las condiciones y reglas de regularidad de una práctica discursiva.

El viaje que emprende Hermes a través de los ambientes de los con-textos Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global y las prácticas del diseño siempre es disímbolo porque las partes puestas en relación nunca poseen las mismas condiciones.

Los contextos en que se desencadenan las prácticas del diseño son únicos porque las condiciones en que estas ocurren siempre suceden en circunstancias únicas, poseen una naturaleza singular. Tales con-textos exaltan la singularidad de los acontecimientos y las condiciones más no la legitimidad de los datos porque estos que se interponen en el surgimiento del acontecimiento, la legitimidad de los datos fomenta la regularidad de lo que acaece en vez de exaltar la importancia de su validez. La regla del orden sólo es efectiva como regularidad, pero cuando esta es rota o fracturada porque pone en relieve las existencias de un acontecimiento relevante dentro de ese contexto entonces aparece la irregularidad. Los casos regulatorios no participan como eventos irruptivos porque aquellos aparecen como parte un orden legitimado. Lo que importa en la mira de Hermes es su habilidad interpretativa para identificar todas aquellas condiciones que rompen y fracturan la lógica de lo lineal y continuo porque ahí están las verdaderas intenciones de sentido de la interpelación en tanto modo de acontecimiento en el contexto en que sucintan las prácticas del diseño.

Cada uno de los con-textos se caracteriza porque generan rupturas que conllevan la modificación profunda de las estructuras sociales. La modernidad rompe con el orden de la sociedad tradicional; la Posmodernidad rompe con la Modernidad y la Sociedad Global marca diferencias cualitativas fundamentales con la Posmodernidad dado el desarrollo científico y tecnológico que la caracteriza.

Los cambios en los órdenes sociales efectuados por las rupturas reconfiguran la estructura y dinámica del movimiento de las características de cada con-texto haciendo emerger otras formas de regulación: formas de gobierno, modos y procesos de producción,

relaciones laborales, condiciones económicas, laborales y consumo cultural, artístico o educativo.

4.2 PRIMER AMBIENTE ESPACIO TEMPORAL: LA MODERNIDAD

La modernidad se separa de la tradición predominante. Modernidad proviene de la idea de lo moderno como lo nuevo, lo que siempre se presenta como lo actual, como un torrente incesante de novedades que hace perecer a lo antiguo como supuesto. Lo moderno de la Modernidad parece mirar siempre a lo nuevo. Se trata siempre de una novedad porque siempre distingue lo anterior de lo posterior. Moderno en latino significa sencillamente "ahora" o "el tiempo del ahora". "La palabra modernización y modernidad han sido degradadas hasta convertirlas en conceptos de moda con los cuales es posible pensar cualquier cosa. El concepto de modernidad queda limitado a condiciones puramente económicas y técnicas". (Jameson: 2004: 19)

Roa (1995) dice que la palabra moderno, como se sabe, deriva de la voz modo, y modo o nada es lo que está de paso, a la espera de la aparición de algo todavía más nuevo y así hasta el infinito. "Pudiéramos decir, recordando a Heidegger, que el hombre moderno vive devorado por el afán de novedades" (Roa; 1995: 23). La modernidad se origina por un proceso de diferenciación y delimitación frente al pasado, frente aquello que se denominaba sociedad tradicional. Puesto que una de las dimensiones ineludibles del concepto de la modernidad fue la modernización (posterior a la segunda Guerra mundial). "La modernidad siempre tuvo que ver algo con la tecnología y por eso en definitiva con el progreso. Pero la primera Guerra Mundial aplicó un golpe muy severo a las ideologías del progreso, en especial a las relacionadas con la tecnología". (Jameson: 2004: 18)

La modernidad deviene de la *demolición* del orden de la sociedad tradicional ya insostenible frente al inminente desarrollo industrializado de la modernidad. Durante el siglo XIX la modernización ha creó la imagen de una sociedad industrial disolviendo a la sociedad estamental agraria. En las sociedades tradicionales Dios era el observador mientras que en la moderna es la razón del hombre. La modernidad es un proyecto

civilizador de occidente que funda su existencia en el dominio de la racionalidad y la democracia.

El tránsito de la sociedad tradicional a la moderna es un proceso revolucionario complejo que pasa por los cambios de pensamiento científico, los procesos industriales de producción y los cambios ideológicos propiciados por las revoluciones de independencia políticas de los primeras Estados nación. La sociedad tradicional está asociada al periodo medieval. Mientras que la Modernidad tiene su advenimiento en la razón ilustrada. La Ilustración se caracterizó por ser una tendencia de pensamiento y literatura de Europa del siglo XVIII. Este periodo histórico fue denominado Ilustración debido a que la nueva era debía ser iluminada por la razón, la ciencia. El nuevo pensamiento devenido del oscurantismo representa una nueva de edad de la razón, en términos de Kuhn este periodo histórico puede ser visto como un cambio de paradigma del pensamiento humano. La revolución científica dice Kuhn es un episodio de desarrollo no acumulativo en que un antiguo paradigma es reemplazado, completamente o en parte, por otro nuevo e incompatible. Los esquemas de pensamiento dentro de la Ilustración representa la evolución del conocimiento. Los pensadores que anteceden a este periodo (siglo XVII) marcan precedentes en el devenir del pensamiento científico.

A finales del siglo XVIII E: Kant definió la Ilustración como la emancipación de la conciencia humana del estado de ignorancia y error por medio del conocimiento. El sedimentado de la Modernidad desmantela la posibilidad de conservar el orden de la Sociedad Tradicional que más que nunca se mostró obsoleto e ineficaz frente a los nuevos cambios. De este modo la Modernidad se entrona como un proyecto civilizatorio frente al viejo orden de la sociedad tradicional. La consolidación de la modernidad se manifiesta por acontecimientos que marcan su ruptura con la sociedad tradicional: la revolución científica del siglo XVII, la Revolución industrial del siglo XVIII, la revoluciones de independencia de los Estados Unidos de Norte América y la Revolución Francesa en el siglo XVIII.

Un momento clave en el apogeo del proyecto de la Modernidad fue el término de la Edad Media; en el Renacimiento se dan grandes cambios técnicos, científicos y políticos que suponían al mismo tiempo, un juego de signos, de costumbres y de cultura que va

sedimentando una nueva estructura social […] habría que añadir a esto la célebre querella entre "*ancient et modernes*" que recorre toda esta época, originando una ley del progreso del espíritu humano hasta llegar a mediados del siglo XVIII y XIX […] Un hecho trascendental será la Revolución Francesa de 1789 que pone en pié al estado moderno, centralizado y democrático […] el continuo e inseparable progreso de las ciencias y de las técnicas que se hace den grandes cambios en el campo de la producción. (Urdanibia; 1999: 45).

La sociedad tradicional es un tipo de sociedad con un modo de producción primordialmente agrario con una división del trabajo en la que la diferenciación social es baja. La sociedad tradicional a diferencia de la moderna reduce las posibilidades de diferenciación social porque el linaje se hereda. El orden de la sociedad tradicional se caracteriza por tener una enorme brecha en la diferenciación social, lo que imposibilita a los esclavos a ascender en la escala social: El orden tradicional es una estructura social rígida, sin posibilidad de movilidad social. El régimen típico de este periodo se caracteriza por relaciones de vasallaje: la nobleza, el clero y el ejército. Giddens numera estructurales acarreados por los efectos de la modernidad.

Cada uno de estos acontecimientos desata cambios de orden en las estructuras de la sociedad tradicional. La Razón es el triunfo y máximo valor de la Modernidad. Bajo la égida industrial se observan cambios en la división social del trabajo. "La sociedad tradicional no tiene sentido, ni apoyo en sí misma, se sobrepasa a sí misma (se autoexcede). Ha perdido toda referencia con el viejo orden y no ha encontrado uno nuevo. El nuevo orden significa, no sólo que la sociedad se diferencia del pasado, sino que se diferencia a sí misma en subsistemas". (Giddens: 2005: 11)

El máximo desarrollo de la Modernidad se refleja en el reconocimiento de la burguesía como clase hegemónica, las democracias como el gobierno ideal que procura la libertad e igualdad de los ciudadanos que han consensuado y delegado su representación a los gobiernos parlamentarios, el mercado capitalista, la razón aplicada a la constitución de los estados Nación los valores máximos de la Modernidad la conducen a la autoliquidación a la que también se refería Adorno y Horkheimer.

La vida común en la sociedad se normativiza y estandariza en torno a la familia nuclear […] se trata de una sociedad centrada en el trabajo; […] la ciencia en la sociedad industrial de la modernidad se enfrenta a una *duda metódica*. Por una parte en relación a los fundamentos, aplicaciones y consecuencias de las aplicaciones y consecuencias de las aplicaciones científicas que generan efectos no deseados en el juego entre posibilidades y riesgos. La ciencia ha perdido su inocencia. […] La sociedad se ha institucionalizado en formas de democracia parlamentaria. (Giddens; 1996: 14-15).

Con el advenimiento de la modernidad se fraguan una serie de cambios en la estructura económica, social, política o educativa que desarticulan los modos en que se daban las relaciones en el orden de la estructura tradicional. El reacomodo del orden social moderno dejó ver que la producción económica de ser agraria pasó a industrial, lo que provocó que la división del trabajo se hiciera más compleja y especializada. La estratificación social se dinamizó al diversificarse las clases y abolir los linajes como posición socia estable, rígida y única. Debido a estas transformaciones la vida política transitó a gobiernos democráticos, burocracias y el ejército como monopolio del nuevo Estado. La educación adquirió tendencias a la formalización, se democratizó la vida escolar a la vez que se hizo más compleja al configurarse en diferentes niveles y especialidades en la formación.

En términos de Antony Giddens (1996), la Modernidad debe ser entendida desde su naturaleza institucional. Se trata de un orden post-tradicional. “La modernidad se sustenta sobre una infraestructura imaginaria, la expansión ilimitada del dominio racional que funge como racionalización de la voluntad de dominio” (Beriain; 1995: 12). Por otra parte Wagner piensa que para revisar la transición de la sociedad tradicional a la Moderna se pueden ubicar elementos específicos: la revolución científica, industrial y Burguesa.

Foucault, Koselleck, Habermas y Lepeniees señalan que el paso de la modernidad se inicia en el curso del siglo XIX. El proyecto de la modernidad representa una ruptura discursiva que estableció las ideas modernas como significados imaginarios para los individuos y las sociedades e instituyó así nuevos temas y de conflictos sociales y políticos.

La modernidad significa la autorrealización de cada sujeto concreto. Los valores de la modernidad se alcanzan por medio de acuerdos colectivos. El proyecto de la

modernidad conecta y vincula la autonomía individual al resultado social. Es decir se trata de identificar y diferenciar las racionalidades de los actores, se trata de conciliar la autonomía individual con sus otros. La modernidad representa el triunfo de la racionalidad.

El surgimiento de la Modernidad encarna antinomias que desenmascaran los límites de su lógica, en otras palabras la paradoja de la Modernidad consiste en que es ella misma quien entraña las condiciones de su autodestrucción. Wagner (1997) piensa que la modernidad está fundada en un doble discurso, en paradojas que son irresolubles que a la postre reflejan el ocaso de la Modernidad: la *libertad* y el *sometimiento*: El *discurso de libertad*: es una reclamación de independencia, autodeterminación emancipación del conocimiento, de las actividades económicas, de las revoluciones políticas. Aquí ya no hay una supeditación a un estado absolutista. El derecho humano se vuelve fundamental así como la fundamentación para su ejercicio. El *discurso de sometimiento*: no ha dejado una vía enteramente libre a una hegemonía nueva e imperturbada del discurso de libertad. Frente a la ambigüedad y ambivalencia prevalecen las ganancias de la libertad frente a las pérdidas por adaptación.

La ambivalencia está asociada con lo que Habermas (1981) argumentaba la capacidad de rendimiento de las instituciones modernas y la aceptación de su irreversibilidad histórica al mismo tiempo que se reconocen que reconoce los efectos represores de la libertad. La libertad y sujeción que opera en la Modernidad está dada por una conciliación de todos estos elementos frente a las instituciones. “Las instituciones sociales en de la Modernidad se entienden como conjuntos relativamente permanentes de reglas y de recursos que los hombres pueden tomar como punto de referencia de sus acciones. Las instituciones forman y transforman a los individuos “determinan formas de instrucción y modificación de las personas, y no sólo en el evidente sentido de que adquieren unas determinadas habilidades o capacidades, sino también en cuanto que asimilan actitudes” (Foucault citado por Wagner; 1997). Por esta razón, las instituciones actúan abriendo posibilidades y, a la vez, limitándolas.

Estos planteamientos críticos también se ilustran desde la perspectiva teórica del concepto de racionalidad de la modernidad respecto a fines de Max Weber (1993) presente

en el pensamiento de Adorno y Horkheimer (2005). El diagnóstico weberiano sobre el desencantamiento del mundo fue aceptado por aquellos pensadores que concedieron que la Ilustración era un proceso progresivo e irreversible de la racionalización moderna en todas las esferas de la vida social, proceso que comporta, a la vez, la progresiva funcionalización e instrumentalización de la Razón como fuerzas disímbolas que desequilibran su sustancia y la encaminan a la pérdida de sentido y libertad.

Weber (1993) dice que la racionalidad es determinada por expectativas en el comportamiento tanto de objetos del mundo exterior como de otros hombres, y utilizando esas expectativas "como condiciones o Medios" para el logro de fines propios racionalmente sopesados y perseguidos. "Este tipo de racionalidad está sustentada en la manera en que los sujetos sociales adecuan los medios para el logro de los fines" (Weber; 1993). Se trata de una acción que se orienta de manera equilibrada entre los medios, los fines y las consecuencias e implicaciones que estos conlleven.

La racionalidad weberiana se explica como una racionalidad equilibrada en la que se tiene que sopesar y ponderar el empleo de los medios y los fines. Esta acción social implica un sentido de responsabilidad, pues dependerá del equilibrio o no del sentido humano la adecuación de los medios al fin. A partir del planteamiento weberiano, Horkheimer argumenta que la racionalidad de la Modernidad se ha escindido, desequilibrado y pervertido, la razón se ha vuelto instrumental. Horkheimer a diferencia de Weber reconoce que el progreso racional es irrefrenable pero que no por ello hay que caer en la resignación, el hecho de que no haya marcha atrás es parte de su acontecimiento. Horkheimer no acepta la resignación del destino de occidente, tal y como Weber lo hizo asumiendo su desencantamiento del mundo.

La adecuación de los medios al fin y el pensamiento como función economizadora de trabajo es el instrumento que sustenta la existencia de la Razón, de ahí que la instrumentalización de la Razón de la Modernidad se desustancialize; se aleje, degrade y pervierta de sus propósitos originales, que olvide la existencia de su sustancia y se torne en destrucción y desesperanza en la Modernidad**.** La crítica de la Razón Instrumental de Horkheimer (2002) es la denuncia de la lógica de la dominación que conlleva a la

perversión de la misma. Dicha lógica existe en la medida que la Razón se desustancializa porque se reduce a las leyes de la dominación, en tanto que procura establecer los mecanismos para garantizar su auto-conservación y es en esa condición que adquiere su propia autoliquidación.

El ocaso de la Modernidad es más evidente en "las contradicciones denunciadas por los críticos (Marx, Freud, Simmel) de este proceso de civilización y su plasmación en la sociedad real a través de la injusticia social, la opresión económica, las guerras y la corrupción reflejan el fracaso de los valores, normas, formas organizativas e ideas que habían alimentado la cultura occidental". (Picó; 1999:15). En un sentido más propositivo Vattimo (1999) diría que para acabar con estos sentimientos y la tiranía que conlleva la Modernidad hay que abandonar el pensamiento de la objetividad, el fundamento y el pensamiento objetivamente y en su lugar fortalecer la presencia del sujeto. "Hay que someter a una cura de adelgazamiento al sujeto, a fin de que pueda brotar un pensamiento auroral, de la mañana (Nietzsche), que lleve consigo la fruición, el goce de lo permanentemente nuevo, inaugural, que nos desvela la riqueza inagotable de la profundidad de la vida (Vattimo citado por Mardones; 1999: 26).

En un orden distinto será la Posmodernidad que se proponga como una lectura terapéutica de la Modernidad. Por lo que no se trataría de hacer tabla rasa de la historia. Lo que propondrá la posmodernidad es pensar de otro modo el decurso de la historia atravesando productivamente lo que ya se ha dicho en la Modernidad.

4.3 SEGUNDO AMBIENTE ESPACIO TEMPORAL: LA POSMODERNIDAD

Con el proyecto de la Modernidad en tela de juicio se fraguan las condiciones para la emergencia de dos formas de sociedad con reordenamientos sociales singulares: la posmodernidad (1969) y la Sociedad Global (1980). Se dice que la crisis de la Modernidad lleva a repensar las formas en que se había conducido el orden social en occidente. De esta crisis devendrán la Posmodernidad y Sociedad Global como proyectos de sociedad que intenten restaurar con sus propias condiciones muy particulares otras formas de estructurar nuevos órdenes.

La posmodernidad lo hará desde su carácter sociocultural y artístico, mientras que la sociedad global tendrá su máxima expresión en el reordenamiento geopolítico y tecnológico de las economías nacionales que decantará en las estructuras sociales más profundas.

La Posmodernidad[6] ha sido definida por Lyotard como la liquidación de la Modernidad, Derrida dice que de la deconstrucción de la Modernidad, Habermas dice que es un proyecto inexistente puesto que la Modernidad no ha concluido. Para tomar una postura propia sobre Posmodernidad es preciso antes ofrecer algunas de las definiciones ya expresadas por los teóricos[7], no sin antes explicitar los acontecimientos que suponen el punto de inflexión histórica del surgimiento de la Posmodernidad.

La sociedad Posmoderna devenida de los acontecimientos de la segunda posguerra es el síntoma de una sociedad que se convulsionaba por los errores de la irracionalidad moderna. Lo Posmoderno se edifica como lo que sigue a lo moderno y va después de él o como diría Lyotard (1994) lo Posmoderno será comprender según la paradoja del futuro (post) anterior (modo). La postmodernidad se erige contra los discursos y prácticas de la modernidad, que se consideran agotados u opresores, y entraña cambios profundos en el pensamiento, la historia, la sociedad, la cultura. (Quevedo; 2001: 16).

[6] Amalia Quevedo aclara cronológicamente el uso que se le ha otorgado a lo postmoderno. • 1870: «postmodern» es empleado por primera vez por el artista británico John Watkins Chapman. • 1917: el término aparece en el libro de Rudolf Pannwitz: Die Krisis der europáischen Kultur (La crisis de la cultura europea), sobre nihilismo y colapso de valores en la Europa de la I Guerra Mundial. Siguiendo a Nietzsche, Pannwitz habla del nuevo «hombre postmoderno» : nacionalista, militarista, elitista. • Después de la II Guerra Mundial: D. C. Somervell, en un sumario de A Study of History de Arnold Toynbee, habla de un rompimiento « postmoderno» con la modernidad. Toynbee adopta el término en posteriores volúmenes de esa misma obra, cuando se refiere a cuatro eras distintas en la historia de Occidente: La Edad Oscura (675-1075), la Edad Media (1075-1475), la Edad Moderna (1475-1875), la Edad Post-Moderna (1875-). Caracterizan la Edad Moderna la estabilidad social, el racionalismo, el progreso y la clase media burguesa. Características de la Edad Post-Moderna son en cambio la ruptura con la moderna, las guerras, la turbulencia social, la revolución, la anarquía, el relativismo y, en general, el colapso del racionalismo y del éthos de la Ilustración. (Para Toynbee, post-moderno es un concepto negativo: regresión deplorable, pérdida de valores tradicionales, de certezas y estabilidades). • 1957: Peter Drucker, en su obra Landmarks of Tomorrow. A report on the New Post-Modern World, llama «sociedad postmoderna» a lo que hoy se llama «sociedad postindustrial». Con el optimismo propio de los teóricos de la sociedad postindustrial, Drucker creía entonces que el «mundo post-moderno» vería la eliminación de la pobreza y la ignorancia, el final de la ideología y de la nación-estado, y una modernización universal. • Años sesenta y setenta: Reciben el calificativo « postmoderno» nuevas formas de arte anti- o post-modernas como el arte pop, la cultura del cine, los happenings, los conciertos de rock. Quevedo 16

[7] La nada fácil empresa de explicar qué sea esa cosa llamada posmodernidad no sólo se debe al embrollo que en torno a dicho término se ha creado […] no es que la palabra provoque unanimidades, sino que, al contrario, las posturas con respecto a ella son bien dispares: así se puede ver a los que afirman la existencia de dicho fenómeno, junto a aquellos que lo circunscriben al marco de la modernidad, a otros a los que afirman su pertinencia a algunas parcelas del saber o aquellos otros que niegan lisa y llanamente la existencia de tal cosa. (Urdanibia; 1999:42).

La instauración de la Posmodernidad como esquema epistemológico y socio-cultural produce cambios que reorganizan varios niveles del viejo orden social, lo político, económico, cultural y artístico. Lo valores sólidos de la modernidad parecen desvanecerse ante la presencia de un continente que emerge y trastoca las estructuras aparentemente inamovibles de una sociedad cada vez más rebasada la Modernidad. La posmodernidad enarbola una serie de valores siempre opuestos a la modernidad.

La Posmodernidad se caracteriza[8] por rechazar la Ilustración y todos aquellos valores asumidos como universales y absolutos: el triunfo de la Razón se vislumbra como la fuente del progreso y da sentido al orden social moderno: la ciencia, la política, la economía, el arte, la industrialización, la tecnología, la educación y la cultura.

El discurso sin centro de la Posmodernidad ve las diferencias y no la unidad, ve la multiplicidad y no la totalidad. Con su discurso multicultural hace reverberar las voces negadas por figura hegemónica de la modernidad. Por eso es que ya no pueden operar más las viejas pretensiones universales, hay que rechazar a la Ilustración y a sus conceptos; hay que renunciar a la idea de sujeto unificado para reconocer que el sujeto de la posmodernidad está fragmentado. Este discurso de multicultural y pluralidad se abre las posibilidades de romper con las verdades apodícticas, de discursos racionales que en realidad encarnan la irracionalidad, para transitar a un discurso de verdad sin pretensión alguna de caer en el logocentrismo. Ya no hay cabida para el pensamiento macroteórico sino para micro teorías que edifican su discurso en las verdades de la pluralidad cultural.

---

[8] Quevedo propone algunos rasgos que caracterizan a la Posmodernidad: • Surge en Francia, en los años sesenta. (Francia se arroga ser la cuna de Descartes, de la Ilustración y de la postmodernidad). • Conexión con la revolución estudiantil de mayo del 68. • Principales pensadores: Foucault, Derrida, Deleuze-Guattari, Lyotard, Baudrillard, Rorty, Vattimo. • Rechazo de la Ilustración y de los conceptos ilustrados: lo espontáneo, el sujeto autónomo, lo racional. • No identidad ni unidad, sino diferencias. • Multiplicidad, diferencia, alteridad, repetición. Nuevos tipos de información y conocimiento. • Nuevas tecnologías. • Fragmentación cultural. • Nuevos modos de experiencia, de subjetividad y de cultura. Modificación de la experiencia de espacio y tiempo. • Crítica de la representación: la teoría no refleja especularmente la realidad; todo conocimiento está lingüística e históricamente mediado. Perspectivismo. Política: crítica a los discursos y a las formas institucionalizadas de poder. • Micro teorías, micro políticas. • Niega la coherencia social de la modernidad. • Niega la causalidad en favor de la multiplicidad, la pluralidad, la fragmentación y la indeterminación. • Abandona el sujeto racional y unificado de la modernidad en favor de un sujeto fragmentado, social y lingüísticamente descentrado. • Debate en los campos de la arquitectura, la estética y la cultura. • Arte: ruptura con la modernidad. Pluralidad de estilos y juegos, eclecticismo. Algunos ejemplos: arquitectura: Robert Venturi, Philip Johnson; música: John Cage; literatura: Pynchon, Ballard; artes figurativas: Warhol, Rauschenberg; cine: Blade Runner, Blue Velvet. • «Antiliteratura», «literatura del silencio». No lineal, lúdica, a parches, citas, ironía, cinismo, juego con formas del pasado. • Arquitectura: eclecticismo y populismo versus pureza y formalismo modernos. (Quevedo; 2001: 19-20)

Al romper y rechazar la grandielocuencias de las teorías modernas, la Posmodernidad también manifiesta reticencia a las vanguardias artísticas. No se puede hablar de una arte vanguardista más porque el arte producido en el esquema posmoderno se presenta con un discurso descentrado sin un único estilo. La producción artística posmoderna posee con múltiples estilos, siempre incorpora elementos nuevos que hacen hablar, gritar a la obra de arte de otro modo. En la posmodernidad sería impensable obras de arte con estilos puros, no hay más eso, porque antes ya se ha insistido en el carácter de ruptura con la modernidad, por eso es que la obra de arte de la posmodernidad se coloca como una producción auténticamente de lo efímero, del concepto, de los no estilos y alinealidad.

El rechazo y crítica a la Modernidad no es pura destrucción, antagonismos o paradojas, tal crítica tiene un sentido productivo y propositivo. La Posmodernidad estriba en la importancia de volver al pasado hacer hablar y gritar lo edificado por la Modernidad. Se trata de un retorno productivo que siempre encuentra una salida propositiva a los planteamientos epistemológicos, o de cualquier otra naturaleza, que se formulan en un presente pero que requiere del pasado de la modernidad para explicar las condiciones que dan sentido a su existencia. En este sentido parece que la posmodernidad puede interpretarse también como un proyecto emancipatorio de la Razón y la libertad de la Modernidad.

Estas ideas conectan con lo que Lyotard (1991) antes había enunciado sobre que es a través de la anamnesis que se pueden revelar todas aquellas condiciones reprimidos, ocultas, negadas o no dichas de la modernidad. El sentido de la anámnesis filosófica es buscar aquello que el hombre no conoce, pues su intención no es preguntar sobre lo conocido, es más profundo porque trata recorrer los recuerdos para aprender sobre lo que parecía olvidado, sobre lo vivido pero con un sentido productivo. No es un simple examen o diagnóstico de la memoria de la Modernidad sino una necesidad de volver a traer lo no dicho del pasado, lo no expresado o acallado por la Modernidad. La posmodernidad trata de esto, de recuperar la memoria de algo que parecía olvidado, no se pueden hacer interpretaciones o lecturas de la modernidad si antes no se han atravesado su estructura.

La posmodernidad puede entenderse como una interpretación, “es la interpretación del mundo como conflicto de interpretaciones libres; este proceso de liberación de las diferentes interpretaciones no es necesariamente el abandono de toda regla, la manifestación irracional de la espontaneidad.” (Roa: 1995)

El rasgo central de la posmodernidad es visitar el pasado de la modernidad para configurar encrucijadas de nuevos caminos, de formas nuevas de pensamiento, de otras formas que expresen lo que antes no estaba dicho, hay que rasgar las estructuras de la modernidad para hacerla hablar de otra manera. “La respuesta posmoderna a lo moderno es volver a visitarlo, con ironía, sin ingenuidad. Su tarea no es la destrucción total, sino un cierto socavar y horadar para generar un espacio vacío y “crearse libertad para un nuevo crear” (Hernández y Espinosa; 1999: 10)

Lo que es preciso enfatizar sobre la posmodernidad es que se trata de un cambio epistemológico, artístico-cultural. La esencia del giro posmoderno se registra en un cambio en el pensamiento filosófico porque “ataca férreamente la univocidad de la Razón ilustrada, su soberbia de creerse el fundamento y la clave de Bóveda de los sentidos, la vanidad del etnocentrismo” (Hernández y Espinosa; 1999: 14). Esto pasar por alto la desacralización de los grandes principios y valores absolutos de la Modernidad: Razón, verdad, igualdad, libertad, democracia, progreso, civilización, grandielocuencia, univocidad del pensamiento y los valores hegemónicos de la burguesía. Más que generar un sentimiento de desconfianza hacia el proyecto de la modernidad, la posmodernidad cimbra las bases de una estructura que parecía sólida.

El efecto de la Posmodernidad en la cultura se refleja en los modos en que el hedonismo y la individualización se apoderan de los individuos. Cultura posmoderna se caracteriza por una expansión sin precedentes del capital, en una sociedad en la que los medios de comunicación de masas juegan un papel fundamental en la construcción de la realidad, donde el soporte figurativo de la imagen ha desplazado al discursivo de la palabra. “La globalización de la economía y la comunicación ha venido acompañada de la integración en la cultura de muchos estratos de la población que se han considerado como

nuevas clases medias, cuyo sustrato común es el consumo como forma de identidad y expresión". (Picó; 17: 1999)

Es un discurso anti-hegemónico, de muchos centros y discursos. La posmodernidad se erige como un elenco de términos epocales (particularidad, coyunturalidad, irreversibilidad, fragmentación, deconstrucción, interpretación diferencia, discontinuidad) (Roa; 1999:10). No hay unidad en la posmodernidad, no hay más piezas monolíticas porque se adoptan modos fragmentarios, discontinuos e incluso débiles, no hace sino negar su supuesta existencia unitaria, sustancia. No hay posmodernidad sino una multiplicidad de estrategias parciales que carecen de propósito común. "No hay cadena de sucesión ni paradigma de sustitución. Los contenidos son múltiples en los que se dispersa la temática posmoderna". (Lanceros; 1999: 142). El discurso posmoderno se erigirá como descentrado, aleatorio, rizomático, heterogéneo y múltiple.

Arriba se dijo que la Posmodernidad y la Sociedad Global tienen un punto de irrupción común en los acontecimientos devenidos después de la segunda Guerra Mundial. El desarrollo de la Posmodernidad inicia en la década irruptiva de los sesenta, mientras que la Sociedad Global tiene opera desde los inicios de 1980.

Aún no se habla de un fin de la posmodernidad cuando se desata el inicio de la sociedad Global. Ya incluso en la Posmodernidad hay proclividad a la tendencia y desarrollo de nuevas tecnologías. "El interés incluso por la ciencia que es algo preponderante en lo posmoderno se justifica cuando dan origen a bienes que facilitan una vida placentera y trascendente. (Roa; 1995:51)

Se dice que los acontecimientos suscitados en la posguerra son un punto de inflexión para el surgimiento de la Globalización porque es con este proyecto de sociedad que se manifiesta la apoteosis del desarrollo científico y tecnológico que modifica las relaciones sociales tangibles y las lleva a un nivel más abstracto, intangible: virtual e interactivo. A diferencia de la Posmodernidad, en la Sociedad Global se trastocan a profundidad las estructuras del orden social.

La sociedad Global es quizá de los tres con-textos el que se presenta un esquema de pensamiento menos filosófico, porque su sistema de pensamiento está más bien centrado en un discurso político económico, científico y tecnológico y es desde estos ámbitos que se replantea el decurso de las relaciones económicas planetarias. Si bien la globalización inicia su gestación con el desarrollo de la ciencia y tecnología de la segunda posguerra, será hasta la caída del bloque socialista y del muro de Berlín que se inaugure un nuevo orden social global.

4.4 TERCER AMBIENTE ESPACIO TEMPORAL: LA SOCIEDAD GLOBAL

El nuevo orden político de la sociedad global es el efecto del ocaso de los países comunistas, también denominados segundo bloque, por la caída de la Unión Soviética representa la crisis del modelo económico del estado Benefactor. Ya no hay posibilidades para sostener una economía paternalista. "El término globalización fue acuñado en la década de los ochenta para intentar recoger el avance en la internalización e integración de los mercados. La globalización se puede entender como el proceso mediante el cual los bienes y servicios, el capital, el trabajo, la información y la tecnología o de forma más genérica, las ideas pueden moverse libremente a través de las fronteras. (Barberá: 2006:65)

El desarrollo económico y político de los países capitalistas asiste a una transición de un Estado benefactor a un Estado neoliberal operado por el modelo globalizador. El término globalización fue empleado por primera en 1980 para definir el proceso de internacionalización de la economía y la gestación de una sociedad mundial de espacios abiertos. "No hay ningún país ni grupo que pueda vivir al margen de los demás. […] Así la sociedad mundial, significa la totalidad de las relaciones sociales que no están integradas en la política del Estado nacional no están determinadas (no son determinables) a través de ésta". (Beck: 33)

En la expresión de la sociedad mundial, mundial significa según esto diferencia, pluralidad y sociedad, significa estado de no-integración, de manera que la sociedad mundial se puede comprender como una *pluralidad sin unidad*. (Beck: 34). La Sociedad

Global es una comunidad planetaria que reordena los procesos económicos del capital mundial, estableciendo una nueva división del trabajo a nivel planetario. Ahora la estratificación de los países ya no es sólo por su grado de desarrollo sino por la posición que ocupan dentro de la división del trabajo internacional. La nueva lógica internacional del trabajo es dinámica y opera como un flujo de relaciones complejas.

La configuración económica de los Estados Nación asiste a un reordenamiento planetario. En sentido Globalización significa a "los procesos en virtud de los cuales los Estados nacionales soberanos se entre mezclan e imbrican mediante actores transnacionales y sus respectivas probabilidades de poder, orientaciones, identidades y entramados varios". (Beck; 2002: 34). La globalización establece una red de relaciones horizontales a nivel planetario que revaloriza la cultura local y permite la emergencia de una cultura global.

La globalización significa también la ausencia de Estado mundial; más concretamente: sociedad mundial sin estado mundial y sin gobierno mundial. Estamos asistiendo a la difusión de un capitalismo globalmente desorganizado, donde no existe ningún poder hegemónico ni ningún régimen internacional, ya de tipo económico ya político (Beck; 2002:38). La Globalización es un modelo que reordena geopolíticamente los procesos económicos planetarios, establece vínculos económicos de espacios transnacionales, reconfigurando las relaciones obrero patronales de los países, fomenta el desarrollo y expansión de la ciencia y tecnología aplicada a la industria, a la industria de la guerra y vida cotidiana.

El politólogo alemán J. Hirsch (1996) dice que se trata de un concepto económico con implicaciones en todas las esferas de la vida humana porque determinan la vida del hombre en todas sus dimensiones. La globalización encarna también esperanzas en un mundo unido, seguro, pacífico; hasta se considera la posibilidad de un "gobierno democrático mundial". Es también bastante amplia la red de conceptos ideológicos relacionados con la globalización: se habla del mundo como de una "aldea global", de una "sociedad mundial" o aun de una "sociedad popular".

El modelo operativo de la globalización reorganiza la estructura de los ordenes sociales haciéndolos más complejos, planetarios y desiguales. La globalización opera como una red de relaciones sin centro por la que fluye el capital económico que da vida y movimiento a este proceso. La compleja división del trabajo a nivel planetario creada por la globalización estratificó a los países a partir de su capacidad económica de producción.

La globalización es un fenómeno planetario que trama relaciones complejas entre condiciones políticas económicas, tecnológicas, culturales, educativas, incluso artísticas. Hirsch (1996) piensa que la Globalización puede ser analizada desde el factor *político, técnico, económico o ideológico cultural*. Para comprender mejor el concepto de la globalización Hirsch (1996) identifica cuatro dimensiones que le permiten mostrar carácter operativo de la globalización.

i) El factor *técnico* está vinculado con el desarrollo de las nuevas tecnologías. La sociedad global se caracteriza potencializar la tecnología de la información que viaja vertiginosamente conectando on-line a los sujetos de cualquier parte del planeta.

ii) El factor *político* pone en relación a la globalización con la finalización de la "guerra fría" y de la división del mundo en dos bloques enemigos derivada de la misma. (Hisrch;1996:85) El mundo ya no está dividido por bloques económico-políticos. Las barreras políticas se adelgazan ante el nuevo orden emergente, que propicia el cese de hostilidades frente a nuevas formas de establecer relaciones entre los Estados Nación.

iii) El factor ideológico-cultural se puede entender como la expansión cultural del nuevo capitalismo. Hirsch (1996) dice que el carácter ideológico-cultural de la globalización es también la universalización de valores: humanos o democráticos. Pero este factor se vincula con formas tecnológicas fomentando el crecimiento de los medios de comunicación y expandir la cultura de masas.

iv) En lo *económico,* el concepto hace referencia a la liberación del tráfico de mercancías, servicios, dinero y capitales; a la internacionalización de la producción y también a la posición cada vez más dominante de las empresas (Hirsch; 1996). La liberación de fronteras arancelarias es uno de los factores más significativos de la globalización porque abre brecha para establecer relaciones de libre mercado entre países. El factor económico de la globalización se pone en marcha con el libre tránsito del capital

más allá de las fronteras de los Estados, las mercancías fluyen porque el poder de las empresas multinacionales se extienden por todo el mundo, la división planetaria del trabajo se diversifica produciendo una distinción significativa entre los países hegemónicos, dominantes y desarrollados frente aquellos que no poseen un alto desarrollo y entran a esta lógica económica como países maquiladores de mercancías. La globalización implica una nueva forma de ordenar la lógica del capital. “El proceso de globalización es una estrategia impulsada por el reordenamiento del capital internacional” (Hirsch; 1996: 87).

La Globalización nace como un efector de la crisis económica mundial de los años setenta. Significa que las reservas de productividad acumuladas por el modo de producción taylorista y fordista estaban en una franca crisis que arrastró la prosperidad del ya desgastado Estado de Bienestar. La compatibilidad de la ganancia del capital y el bienestar colectivo llegó a su fin, y con esto se desvanecieron también las bases para los compromisos entre las clases sociales, que era una de las características del fordismo.

La transformación de planetaria del capitalismo transforma de manera radical la producción, regulación y acumulación del capital. El modo capitalista de regulación y acumulación presupuso una reforma radical de estructuras sociales y políticas. La primera modificación sustancial fue el desmantelamiento del estado benefactor y con ello la abolición de políticas proteccionistas y los intereses sociales institucionalizados por las políticas benefactoras.

El Hermes que transita por estos con-textos empieza a identificar que la esencia de paisajes en uno y otro lugar son diversos. La Modernidad se erige como un proyecto de sociedad fundada en el progreso industrial y tecnológico racionalista. La posmodernidad se entrona como un proyecto filosófico y cultural que se derrama en las manifestaciones artísticas y culturales de la vida cotidiana, mientras que la globalización se presenta como un cambio sustancial en la política económica planetaria y un prominente desarrollo tecnológico.

4.5 LAS CONDICIONES EMERGENTES DE LOS CON-TEXTOS

1) *Las condiciones emergentes de los con-textos:* las condiciones político, social, cultural, económico, educativo o artístico son aquellas que aportan o contienen los textos históricos que dan sentido a las prácticas discursivas de cualquier naturaleza.

Cuando se expresa la importancia de las condiciones de los con-textos se tiene que considerar que no es del interés de esta investigación hacer una reconstrucción general y exhaustiva de la estructura del orden social de la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global. No es una descripción de la historia, sino de la comprensión de fragmentos de realidad, de tiempos concretos, de espacios específicos de los condiciones, de tal modo que es una contextualización que rompe la lógica de lo continuo y de la regularidad del pensamiento histórico lineal.

La lectura comprensiva de esta categoría narra las condiciones de emergencia y la formación exterior en un espacio y tiempo específico de la práctica del diseño. *Estas condiciones son formaciones discursivas de los textos históricos que constituyen el exterior de las prácticas profesionales. Son las relaciones que los objetos o prácticas profesionales establecen consigo mismas respecto de los otros objetos contextuales que los configuran.*

De lo que se trata este acápite es de hacer una *narración interpelativa* de la comprensión contextual de la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global. Se trata de narrar aquello que aflora cuando un rayo ilumina de luz, proyecta lo que parecía olvidado, oculto, inmerso en las sombras, que yacía bajo la imperante voz de una narración hegemónica, grandilocuente y pretenciosa de lo absoluto.

Los contextos en que se circunscribe el advenimiento de las prácticas profesionales del diseño imbrican condiciones que parecen obvias. La idea que aquí se tiene es que no siempre lo que parece evidente es lo que condiciona, sino también aquello que no parece tener importancia es lo que también está presente en las prácticas del diseño. La comprensión es más específica en tanto que pone la mirada y la escucha en las condiciones, que emergen, que se manifiestan por la luz reveladora de lo nuevo. No se trata de las grandes caracterizaciones históricas de los órdenes sociales, sino de la búsqueda fina y singular que descubre condiciones constitutivas de las prácticas

profesionales del diseño. El énfasis de las condiciones contextuales de las prácticas del diseño en: a) La idea de racionalidad y progreso de la Modernidad; b) el discurso descentrado en múltiples discursos en la Posmodernidad; c) el discurso del desarrollo tecnológico de la Sociedad Global.

4.5.1 LAS CONDICIONES INDUSTRIALIZADAS DE LOS CON-TEXTOS

La Modernidad es un proceso social complejo porque modifica, incluso desmantela las capas de la vieja estructura de la sociedad tradicional o feudal: Los modos de producción, el progreso de la técnica, el crecimiento demográfico y la urbanización de las ciudades, la circulación del capital y sus efectos de acumulación originaria, desarrollo industrial, crecimiento y expansión del mercado interno y externo, elaboración de novedosas materias primas.

El progreso es la premisa máxima que entrona la Modernidad. La idea de progreso y la Razón están ligadas íntimamente con todas las dimensiones de la Modernidad: El progreso científico, industrial y la identidad sociocultural. Pero tal edificación supone al mismo tiempo la construcción de las condiciones para su ocaso. Se dice esto porque el desarrollo de la Modernidad entraña en sí misma una lógica racional que conlleva a la irracionalidad. Las dimensiones de la Modernidad manifiestan de distintas maneras la lógica del progreso y del desarrollo. La ciencia, la verdad, la industrialización, la racionalidad, y en la cultura la sociedad de masas. El progreso industrial, las instituciones educativas, gubernativas, la taxonomía de los saberes que busca la verdad o la conformación del espíritu son algunos de los rasgos más sustanciales del llamado proyecto de la Modernidad.

La idea del progreso científico producida en la Modernidad enarbola la bandera de la Verdad como valor absoluto de todo el conocimiento. La ciencia es el elemento indispensable en el progreso de la Modernidad porque busca la Verdad a través de la resolución de problemas del progreso científico. La verdad en la Modernidad no está dada sino es un valor absoluto que debe alcanzar vía el conocimiento.

La razón ilustrada se refleja en la vasta diversidad del pensamiento de los hombres ilustrados, quienes manifiestan a través de la sistematización del conocimiento, la racionalización y taxonomía de los saberes como los máximos medios para alcanzar o acceder a la verdad. La idea de Razón, verdad, progreso no sólo se vislumbra en las ideas del pensamiento filosófico. La formalización de los saberes y de campos nuevos de conocimiento alcanza su punto álgido en la Modernidad. La Medicina reluce por el progreso de su propia práctica que inicia sistematizando los saberes tradicionales para formalizarlos, a la postre, en grandes conocimientos que médicos que se encaminen a prolongar la esperanza de vida de la población y reducir los altos índices de mortalidad en la creciente sociedad industrial. Con el perfeccionamiento de las técnicas médicas y la alta sistematicidad de los saberes fisiológicos destacan los logros que se tienen en los descubrimientos de los sistemas respiratorios, el digestivo y el circulatorio.

En la química se perciben avances sustanciosos. El antiguo saber de los alquimistas trasciende al carácter de *saber hacer*, es decir que la química se formaliza como conocimiento capaz de objetivarse y transmitirse. La química nace propiamente como ciencia moderna a finales del siglo XVIII[9].

La taxonomía de los saberes se manifiesta objetivamente en la institucionalización del conocimiento, es decir que esta taxonomía se alcanza no sólo en la objetivación de los saberes sino hasta que se consolidan dentro de una de las grandes instituciones de la Modernidad: la Universidad[10]. "La revolución científica de la Modernidad es la máxima representación de un avanzado sistema de pensamiento puesto que tuvo que cambiar la actitud de los hombres inteligentes aunque no fueran científicos, infundiéndoles confianza

[9] Los grandes reformadores de este saber son los ingleses y franceses. Robert Boyle había echado por tierra los mitos de la alquimia, que era una mezcla de empirismo, charlatanismo y magia. A finales del siglo XVIII, Joseph Priestley, Antoine Lavoisier y Carl W. Scheele (inglés, francés y sueco) descubrieron el oxígeno y la composición del aire y del agua. Lavoisier además anunció la famosa ley de conservación de la materia y propuso la nomenclatura química moderna. (Tortella, 2005: 85)

[10] La Universidad en el proyecto de la Modernidad es un hito para el devenir del desarrollo de las sociedades. Wittrock (1996) en su texto de las *Tres transformaciones de la Universidad moderna* reconoce a la Iglesia y la Universidad como macroinstituciones sociales que han logrado adaptarse al devenir de la sociedad a través del despliegue de mecanismos que permiten una constante reinvención de su organización institucional.

Pero el progreso también se presenta como un saber ordenado y objetivado como un saber hacer profesional en las Universidades. Los saberes profesionales instituidos en la Modernidad son saberes transmitirles que formen ciudadanos con una alta conciencia social capaz de retribuir a su país lo que les ha sido dado vía el saber.

en que podían encontrase con un orden en la naturaleza y que su conocimiento era clave para resolver los problemas". (Tortella; 2005: 80)

Sin duda la concepción de Adam Smith está circunscrita en el ambiente industrial de la Inglaterra decimonónica. Desde este panorama la Revolución Industrial pone en marcha el progreso irrefrenable de la vida moderna que desmantela por completo el sistema feudal que le precedía.

Los cambios que se experimentan en el nuevo orden industrializado, iniciado primero en Inglaterra y luego expandido a Europa y al resto de los países con mayor potencial económico, eran ya irrefrenables. La Revolución Industrial es sin duda el fenómeno que revoluciona y funda un nuevo sistema productivo. De ser una economía agrícola (sector primario) se trasciende la economía industrial (también denominado sector secundario). Pero tales cambios no fueron inmediatos, el proceso llevó largos años. Castells (1999) afirma que tres son las etapas en que se desarrolla la Revolución Industrial: 1) En la llamada primera Revolución Industrial suscitada en 1740 con la invención de la máquina de vapor y el telar de madera. La revolución Industrial triunfa por la mecanización de la producción. Es evento máximo que reordena las condiciones sociales de producción económica a partir de la segunda mitad del siglo XVIII. 2) Luego en las primeras décadas del siglo XIX, y que a la postre el fenómeno industrial se disemina discriminadamente por todo el mundo. "Sustancialmente la Revolución Industrial es la transformación de las fuerzas productivas y de las relaciones de producción mediante la cual se desarrolló el capitalismo industrial" (Baldó; 1993:18). El proceso de la producción industrial es el resultado de la aceleración de los modos de producción mecanización que ya gestaban en la Inglaterra del siglo XVIII. 3) La tercera etapa se reconoce con la instauración del fordismo y taylorismo en los primeros años del siglo XX.

Esta primera etapa de industrialización no precisó de mucho desarrollo científico, a la postre tal proceso se hizo manifiesta la necesidad de incorporar los conocimientos científicos y tecnológicos al mundo de la producción industrial que cada vez se expandía, diversificada y masificaba.

Esta gran revolución se hizo mucho más fuerte con la introducción de la industria siderúrgica. Con la fundición del hierro su sustituyeron las máquinas de madera por maquinaría de hierro que era más resistente. Tortella (2005) dice que ni la máquina de vapor, ni el ferrocarril, ni la navegación, ni la construcción de maquinaria textil duradera, eficiente y precisa, hubieran sido posibles sin una oferta suficiente de hierro en cantidad, calidad y precio adecuados.

Durante la segunda etapa de la industrialización o lo que se conoce como la segunda Revolución Industrial en el trascurso del siglo XIX se caracteriza por la incursión de la tecnología en la producción industrial. Castells (1999) argumenta que la primera Revolución Industrial, si bien no tuvo bases científicas, se apoyó en el uso extendido de la información, aplicando y desarrollando conocimientos preexistentes. Y la segunda Revolución Industrial, después de 1850, estuvo caracterizada por el rol decisivo de la ciencia en incentivar la innovación. Tales acontecimientos suscitaron la generación de los primeros laboratorios de investigación que aplicaban conocimientos al desarrollo y crecimiento tecnológico de la industria.

En este panorama más que nunca se vivió la fuerte influencia de los saberes aplicados. La tecnológica se sofisticó paulatinamente y se crearon nuevos materiales para la creación de productos de consumo. La industria siderúrgica se fortaleció, se fomentó la producción de materiales pesados para la construcción. Con el desarrollo de la industria automovilística se creó el motor de combustión interna. La industria de la química, mecánica, mineral electrónica y la producción de gas y el plástico fueron las innovaciones de finales del siglo XIX y principios del XX.

Pero los efectos de la industrialización no sólo motivaron el crecimiento de la ciencia aplicada a la industria, el desarrollo de nuevas tecnologías, la formalización de nuevos saberes, también se detonó un fuerte impacto en la vida cotidiana, laboral, en las artes y la cultura.

Los efectos del progreso de la Revolución Industrial fueron positivos y corrosivos, por no llamarlos negativos, se dice de esto, porque los efectos aparentemente productivos y de progreso traen de suyo la paradoja de la irracionalidad. En términos simples esto es

que el progreso viene aparejado de conflictos y destrucción. La racionalidad del mundo industrial no es cabalmente progreso si se considera que este, en sí mismo, encarna contradicciones, diferencias y hasta irracionalidad. Pero para hacer más evidente los efectos irracionales del progreso habría que expresar las condiciones por las cuales decanta la razón en sin-razón.

Al momento que el desarrollo de la Revolución industrial trastoca los modos y medios de producción económicos se asiste a una reconfiguración absoluta de las condiciones de trabajo. Si se considera que en la sociedad tradicional el linaje era una status social que se heredaba por, es decir que el destino de la gente estaba trazado por las condiciones naturales de la familia de nacimiento. Si se nacía siervo por tanto se moría siendo siervo, pero si se nacía dentro de una familia aristócrata nunca se perdería el linaje dado desde el nacimiento por la nobleza. La clase se llevaba en la sangre, no era una adquisición social.

La transformación de la sociedad moderna está dada por la instauración de una nueva clase social: la Burguesía. Esta nueva clase social es la que posee los medios de producción de la industria de manera que se entrona como la clase hegemónica por excelencia, desde su centro y trono domina el trabajo, los medios y modos de producción y de la propiedad privada. Es evidente que el linaje dejó de heredarse y la clase social se instituyó como una posibilidad de elección. Al no haber más divisiones tajantes, divinas y heredadas la movilidad social se vuelve una posibilidad de acceso a las nuevas clases sociales. Por otro lado, se desarrolla una clase social ajena a la propiedad de los medios de producción, el proletariado que trabaja las propiedades de la burguesía. Los conflictos entre burguesía y proletariado, o si se quiere entre capital y trabajo esmaltan la historia de las sociedades industrializadas. (Baldó; 1993:19).

De la compleja relación entre clases, la burguesía y el proletariado (o la clase trabajadora) se suscitan formas novedosas de pensamiento. Con lo que se empieza a mostrar que los nuevos órdenes sociales suscitan las críticas de pensadores que no comparten el surgimiento de la ideología de la sociedad burguesa y el modo en que se apropian del trabajo y la vida de la clase obrera. Y por otro lado, es claro que a partir de los

nuevos problemas sociales acarreados por el reordenamiento de la sociedad moderna. Los pensadores reconocen la presencia de nuevos problemas sociales susceptibles de ser objeto de estudio.

La industrialización se reflejó en la reorganización social de la producción, modificación de la división del trabajo, el crecimiento y expansión de los mercados comerciales para consumo doméstico y extranjero, se crean bancos para resguardar el dinero de los empresarios, la producción industrial genera abaratamiento por la sobreproducción de mercancías que en otrora sociedad eran artículos suntuarios pasaron a ser productos de consumo corriente y popular. La vida cotidiana se mecanizó, la creación de transporte público que trasladó grandes sectores de la población que acuden a los nuevos centros de trabajo en las zonas, industriales, el ferrocarril se volvió un medio de transporte para la población y las mercancías cubriendo acortando y conectando enormes extensiones de tierra de difícil acceso. “Este crecimiento de la producción supone otro crecimiento recíproco: El de los mercados. El capitalismo industrial crea el mercado que consume mercancías que produce, en consecuencia se desarrolla el mercado interior y los exteriores (coloniales, o no) internacionalizado el sistema económico por todo el mundo”. (Baldó; 1993:19).

La vida cotidiana se mecanizó progresivamente. Se innovó en la fabricación de nuevos medios de transporte urbano. Con la puesta en marcha del ferrocarril se desató el traslado de grandes sectores de la población rural a las ciudades industriales que albergaban los grandes centros de trabajo. A la postre el ferrocarril se volvió el medio de transporte más importante para la circulación de población y mercancías cubriendo, acortando y conectando enormes extensiones de tierra, antes de difícil acceso. “Este crecimiento de la producción supuso otro crecimiento reciproco: el de los mercados. El capitalismo industrial crea un mercado que consume mercancías que produce, en consecuencia se desarrolla el mercado interior y exterior (coloniales o no) internacionalizando el sistema económico por todo el mundo. (Baldó; 1993: 19)

En la tercera etapa de la industrialización se fraguaron cambios sustanciales en el proceso de producción. Durante los primeros años del siglo XX la producción industrial ya

se había expandido por todo el mundo. Inglaterra y Europa dejaron de ser el centro industrial que los había caracterizado en las etapas industriales anteriores. La industria de los E.U.A consolidó poco a poco su soberanía frente a los máximos competidores europeos, hasta convertirse, en las primeras décadas del siglo XX, en la potencia económica más importante del mundo.

En la tercera ola de la industrialización se vivieron cambios sustanciales en el proceso de producción[11]. El fordismo hizo su irrupción en la producción consumo en masa que transformaron las economías de Europa occidental a semeja de la americana. Ya no podía haber la menor duda acerca del tipo de sociedad que consolidarla esta tecnología pues ya estaba instalado un nuevo modelo que reordenaría la sociedad capitalista opresivamente estable y monolíticamente industrial.

El modelo de producción adoptado por la industria automotora del estadounidense Henri Ford planificó todas las capas del proceso productivo, económico y administrativo de la producción de los E.U.A. El fordismo es un modelo de producción en cadena y en serie orientado a la creación de enormes mercados para productos estandarizados y de bajo precio. "Los gestores de esta civilización recientemente mecanizada eran ingenieros profesionales preparados para aplicar métodos científicos a la organización de trabajo, de procesos de producción y entonos. Los expertos de la nueva producción ayudaron a que las fábricas se deshicieran de su imagen de lóbrego lugar de explotación para renacer a la fortalecida luz de la eficiencia y racionalidad" (Lupton; 1999; 62).

El progreso del proyecto de la sociedad moderna está sustentado a todas luces en el progreso. Al comienzo del siglo, en los años treinta, se desencadenó una crisis

[11] En los años veinte producción industrial había adquirido significados culturales diversos proclamando pomposamente la promesa utópica de la transformación social y de la horrible amenaza de la guerra y la destrucción. En Europa, a principios de siglo, la industria americana se había convertido en un modelo de planificación social y económica. La adhesión al Taylorismo, una teoría de gestión que, partidaria del análisis objetivo del trabajo humano prometía maximizar los beneficios a la vez que mejorar la vida de los trabajadores había ido en aumento. El Fordismo, un término proveniente de Henry Ford y la producción en masa del modelo Ts, atravesó el Atlántico, con sus conceptos de montaje en cadena y la creación de enormes mercados para productos estandarizados y de bajo precio. Los gestores de esta civilización recientemente mecanizada eran ingenieros, profesionales preparados para aplicar métodos científicos a la organización de trabajadores, de procesos y entornos. Los expertos de la nueva producción ayudaron a que las fábricas se deshicieran de su imagen de lóbrego lugar de explotación para renacer a la fortalecida luz de la eficiencia y la racionalidad. (Ellen Lupton; 1999: 62)

económica mundial precedida por una serie de movimientos revolucionarios, ellos mismos relacionados con la Revolución de octubre en Rusia. La solución para esta crisis consistió en implantar un modo de acumulación y regulación que se distinguía fundamentalmente del anterior. Denominados *fordismo* a ese nuevo modo de acumulación y regulación. El fordismo creó las condiciones para un mejoramiento estructural de la rentabilidad del capital en escala mundial. Esto, por otra parte, tuvo como premisas levantamientos y revueltas sociales y desplazamientos de las fuerzas políticas, sobre todo la fracasada revolución socialista en occidente, la exitosa revolución rusa, la segunda Guerra Mundial y el triunfo del fascismo. De ahí provino la posición dominante en la esfera internacional de Estados Unidos, que hizo posible hacer hegemónico, en la región occidental del mundo, su modelo social y económico, en conflicto con el socialismo estatal soviético.

El taylorismo fue otro exitoso y corrosivo modelo de gestión administrativo. Este modelo partió del trabajo contra reloj, en tanto que el tiempo es vital en el ciclo productivo hay que hacer una gestión del tiempo que permita maximizar los beneficios del trabajo humano en la producción industrial.

Los primeros años del siglo XX son catastróficos por la inestabilidad política de los estados nación que conducen a revueltas civiles, a conflictos políticos de orden internacional que desencadenan en la Primera Guerra Mundial y por la crisis económica de 1929 que afecta a todos los órdenes económicos.

La crisis de 1929 representó un reordenamiento del sistema capitalista. La caída de la bolsa de Wall Streat en Nueva York puso de manifiesto la vulnerabilidad de las economías nacionales optando por sanearlas con un modelo que permitiera reactivar el ciclo del capital. El New Deal fue el modelo propuesto por F.D Roosevelt para sanear las capas sociales afectadas por la crisis. Esta política intervencionista se caracterizó porque el Estado era quien debía administrar y regular el desarrollo del capital nacional.

La crisis de 1929 afectó muchos Estados europeos. El caso alemán fue significativo porque de por sí ya arrastraba serios problemas económicos adquiridos por los estragos de la Primera Guerra Mundial. La firma de los tratados de Versalles impedía que Alemania creciera económicamente a un ritmo deseable. Ante los embates económicos padecidos

por Alemania en 1924, se puso en marcha el Plan de créditos internacionales: Plan Dewes. La crisis inflacionaria por los desfalcos de la economía germana por los tratados de Versalles era insostenible. La solución propuesta por el gobierno de los E.U.A al gobierno alemán consistió en otorgar una serie de créditos bancarios internacionales que ayudarán a reactivar y dinamizar la economía germana para enfrentar los gastos y deudas de la primera posguerra.

Los efímeros beneficios del Plan Dewes permitieron estimular la inversión privada extranjera; estabilizar las finanzas y procurar un mayor crecimiento en el mercado interno y la producción industrial. Los efectos del Plan Dewes se reflejaron exitosamente en toda Alemania hasta antes de que se desatara la crisis financiera de Wall Streat en 1929.

4.5.2 CONDICIONES INDUSTRIALES DE LA POSMODERNIDAD

La posmodernidad tiene lugar en el periodo económico que Baudrillard ha denominado capitalismo posindustrial, Jameson capitalismo tardío o Lyotard que denomina a este orden social posmoderno como un orden posindustrial. En lo que coinciden estos filósofos es que se trata de un orden sociocultural e industrial moderno posterior a la Segunda Guerra Mundial.

> "Entrado ya el tercer cuarto del presente siglo, podemos ver este proceso en marcha entre los intelectuales de Occidente. La palabra clave fue la pequeña preposición «después», usada generalmente en su forma latina de «post» como prefijo a una de las numerosas palabras que se han empleado, desde hace varias generaciones, para delimitar el territorio mental de la vida en el siglo XX. El mundo, o sus aspectos relevantes, se ha convertido en postindustrial, postimperialista, postmoderno, postestructuralista, postmarxista, postgutenberguiano" (Hobswand; 1998: 290)

El efecto irruptivo de este acontecimiento en la sociedad de la segunda Posguerra delineó nuevas condiciones que trastocaron todas las capas sociales. Lo económico, científico, artístico, político. El orden económico industrial posbélico en que se gesta la posmodernidad es ya irrefrenable. El hombre es ya un *homo economicus* porque su desarrollo va en dirección a regular, mantener y solventar la vida económica de los Estados Nación.

La sociedad posmoderna que emerge de la segunda posguerra lo hace en condiciones de deterioro económico moral, humano, político. Los catastróficos eventos devenidos de la posguerra incitan un reordenamiento de los regímenes políticos, tecnológicos y de estructura social. El periodo de la segunda posguerra asiste a un cambio sin precedentes porque es el escenario de enfrentamientos ideológicos, divisiones políticas, militares y económicas entre los Estados Nación.

Es también el periodo en el cual se desarrolla una nueva revolución tecnológica y nuevos modelos de producción y de consumo de masa; se crean y reconfiguran fuerzas productivas; surgen nuevas tipologías de estados correspondientes a nuevas formas de organización de las sociedades en el mundo edificando un nuevo Estado Benefactor que sostenga las nuevas economías capitalistas. "El mundo entró en lo que se ha denominado la «segunda» guerra fría (véase el capítulo XV), que coincidió con importantes cambios en la economía mundial, el período de crisis prolongada que caracterizó a las dos décadas a partir de 1973 y que llegó a su apogeo a principios de los años ochenta". (Hobswand; 1998: 247)

El régimen político económico se divide tajantemente entre los Nación Estados que mantienen un modelo económico de los estados capitalistas (países de Europa central, estados Unidos de América, y los países latinoamericanos exceptuando a Cuba) frente a los estados de régimen comunista o el llamado segundo mundo (Alemania oriental, Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas URSS, China, Cuba, etc).

La posmodernidad tiene lugar dentro de una sociedad convulsionada por la vertiginosidad de los cambios registrados por los efectos de la segunda posguerra mundial. En la dimensión económica el Estado Benefactor, o también denominado *Welfare state*, es el modelo de Estado político económico que adoptaron los países capitalistas. En contraste a esto surgen estados con reacciones opuestas a las del modelo capitalista, instaurándose un modelo de estado socialista. Tal clasificación es el resultado de una reconfiguración político-económica que estratifica a los países de acuerdo a su capacidad productiva y desarrollo económico.

El primer bloque o primer mundo son aquellos países capitalistas con un alto nivel de desarrollo económico, los países que del segundo bloque o segundo mundo son los países Socialistas que pueden tener o no un alto crecimiento económico pero que su modelo de Estado está vinculado con la doctrina política socialista. El tercer bloque o el tercer mundo son aquellos países capitalistas en vías de desarrollo. La clasificación que hace la CEPAL en su teorema del centro-periferia considera que el grado de industrialización y desarrollo de los países capitalistas posterior a la segunda posguerra puede ser clasificado como centro para lo que tienen un nivel alto de desarrollo, mientras que los países tercermundistas o países periféricos son los que dependen tecnológica e industrialmente de los países del centro, pues no poseen sistemas nacionales de investigación que potencialicen el desarrollo industrial[12]. Se trata de una suerte de integración subordinada de la periferia hacia el centro.

La guerra fría es un efecto corrosivo y hostil de la segunda posguerra que propició la división entre los países del primer y segundo mundo por demostrar supremacía en el desarrollo científico y tecnológico entre los países de los bloques ideológicamente opuestos.

La guerra fría representó la hostilidad tácita entre los bloques económicos. Rusia y los E.U.A trataron de actuar pacíficamente pese a las diferencias ideológicas, económicas y políticas. Ambas potencias trataban de mantener una “paz fría” por lo menos los primeros años después del fin de la guerra. “La guerra fría, que sí procuraba estar a la altura de su propia retórica de lucha por la supremacía o por aniquilación, no era un enfrentamiento en el que las decisiones fundamentales las tomaban los gobiernos, sino la rivalidad entre los distintos servicios secretos reconocidos y por reconocer, que en occidente produjo el fruto más característico de la tensión internacional: las novelas de espionaje y los asesinatos encubiertos (Hobswand; 1998: 233).

[12] En su dialéctica de la dependencia Mauro Marini argumenta que la dependencia es. Una relación de subordinación entre naciones formalmente independientes, en cuyo marco las relaciones de producción de las naciones subordinadas son modificadas o recreadas para asegurar la reproducción ampliada de la dependencia. El fruto de la dependencia no puede ser, por ende, sino más dependencia, y su liquidación supone necesariamente la supresión de las relaciones de producción que ella involucra (Marini, 1973: 18).

Los países del bloque capitalista del primer y tercer mundo adoptaron medidas económicas benefactoras. La instauración del Estado Benefactor fue el modelo que sirvió como fórmula pacificadora de los estados capitalistas. Dependiendo de las condiciones de cada estado el *Welfare State* adaptó este modelo económico, las políticas asistencialistas operaban en niveles diferenciados de acuerdo al desarrollo y progreso de los países europeos, E.U.A y latinoamericanos.

Por parte de Lyotard, la segunda guerra mundial: "con la solución final, introducción de nuevas tecnologías en la guerra, el uso sistemático de la destrucción de poblaciones civiles, es innegable que un cambio se opera. Los ideales de la modernidad son abiertamente violados […] que estipulaban todo lo que hacemos en materia de ciencia, de técnica, de arte y de libertades políticas, tienen una finalidad común y única: la emancipación del hombre. (Lyotard citado por Urdanibia; 1999: 50)

En el periodo de la segunda posguerra y durante la guerra fría, los Estados Unidos se posicionaron como la primera potencia económica a nivel mundial, con su economía basada en el Estado Benefactor. Este se caracterizó por reorganizar las fracciones sindicalistas de la rama industrial, reestructurar al Estado para el mantenimiento de la economía, crear instituciones que regularan la relación del capital y el trabajo (K-T); establece el salario mínimo como parte esencial de la política y desplegar programas de desarrollo social, y pensiones.

La estabilidad económica estadounidense garantizó un nivel de desarrollo económico estable para proveer un alto nivel de vida en su contexto geopolítico, además de poder otorgar cuantiosos préstamos e inversiones a las economías de Europa occidental dañadas por la guerra. Dado que los Estados Unidos se posicionaron como potencia económica a nivel mundial, las inversiones de empresas en el mundo europeo provocaron el efecto de americanización de la cultura de masas europea (con la diferencia que este continente mantenía un nivel intelectual superior al de los Estados Unidos de América).

La riqueza y estabilidad de los E.U.A logró estabilizar la economía de algunos Estados europeos por medio de influjos de capital acordados por el Plan Marshall. Este plan resultó ser el insumo vital que reavivó la producción económica, y fomentó la

recuperación y el progreso económico industrial decaído por la guerra. En la década de los cincuenta las economías de Francia, Holanda, Suiza y España experimentaron un crecimiento económico acelerado que proporcionó mayor desarrollo en la población dedicada a la industria, pues aunque los países europeos eran eminentemente industrializados, el sector agrícola continuó produciendo, en tanto que el sector servicios incrementó su expansión en el contexto europeo.

El efecto la guerra fría desató el desarrollo de innovadoras tecnologías de guerra que pronto se volcaron a la vida cotidiana. La carrera espacial entre la URSS y los E.U.A abrieron senderos inimaginables al desarrollo científico y tecnológico. Castells (1999) dice que la Segunda Guerra mundial es la madre de todas las tecnologías porque esta ruptura marcó el inicio de programas de investigación. "El desarrollo de la microelectrónica se desarrolló en los programas de investigación del MIT; en la Universidad de Pensilvania, donde Mauchly y Eckert produjeron en 1946 el primer ordenador, el ENIAC (Electronic Numerical Integrador and Calculator). En 1950, IBM, también respalda por contratos militares y basándose en parte en la investigación del MIT, superó sus primeras reservas". (Castells; 69: 1999)

La nueva ola de la era del consumo encuentra su nicho en la nueva revolución tecnológico- industrial que remplazó paulatinamente las tareas manuales por tareas del cerebro humano ejecutado en las nuevas tecnologías. "La microeléctrica cambio todo esto al introducir una "revolución dentro de la revolución". El advenimiento del microprocesador en 1971, con la capacidad de colocar un ordenador en un chip, cambió de arriba abajo el mundo de la electrónica y, en realidad, el mundo. Fue la base para el diseño del Apple I y luego del Apple II, el primer microordenador comercializado con éxito, realizado en el garaje de las casas paternas por dos jóvenes". (Castells; 70: 1999).

La industria de los ordenadores se diseminó en todo el mercado mundial transnacionalizando empresas como IBM y General Electric los medios de comunicación existentes se fortalecieron y crearon nuevos sistemas como las computadoras electrónicas. La prosperidad económica derivada de la revolución científica y tecnológica, modificó vertiginosamente los procesos de producción rompiendo los patrones tradicionales de la

fuerza laboral haciendo cada vez más especializada la mano de obra. Se comenzó a tecnologizar y evolucionar el trabajo. El argumento de Hosbwand (1998) es semejante cuando afirma que la economía de la llamada edad de oro procuraba la producción o incluso el servicio sin la intervención del ser humano: “robots automáticos que construían coches, espacios vacíos y en silencio llenos de terminales de ordenador controlando la producción de energía, trenes sin conductor. El ser humano como tal sólo resultaba necesario para la economía en un sentido: como comprador de bienes y servicios”. (Hobswand; 1998:270)

De este modo, el reordenamiento del capitalismo deshizo cualquier distancia posible entre la tecnología y la industria, la reducción de tal brecha especializó el trabajo industrial al tiempo que fomentó el desarrollo del sector secundario y el apogeo del sector terciario o el sector servicios potencializando con ellos los sistemas de comunicación masiva.

El nuevo orden al que asistió la tecnología está fuertemente incidido por una nueva producción del conocimiento. Un efecto visible del impacto de la tecnología en la vida cotidiana es la prolongación de la esperanza de vida. Castells (1999) piensa que la Revolución tecnológica es la que verdaderamente transformó la producción económica a gran escala. La ciencia y tecnología como con-textos de la década irruptiva no son ya lo que habían sido en el siglo XIX. En donde la ciencia era producida en un laboratorio y caminaba en paralelo con la tecnología. Se trataba de una ciencia abstracta. El desarrollo tecnológico se hizo evidente en la innovación de máquinas industriales, y en la tecnología aplicada en la vida cotidiana. La ciencia y tecnología de la segunda posguerra no mantuvo más la lógica decimonónica.

El consumo de bienes y servicios se asociaron con la industria del entretenimiento y se incrementó la asistencia del público a los espectáculos masivos como: el teatro, cine, eventos deportivos. Con el fortalecimiento del sector servicios aumentó la población laboral de los obreros de ‘cuello blanco’ a diferencia de los obreros del sector industrial, al mismo tiempo que el hedonismo se configuró como actitud y valor cultural básico de la naciente cultura de masas. Poco a poco la idea de sujetos sociales se atomiza para engendrar el individualismo hedonista de la emergente sociedad de consumo.

4.5.3 CONDICIONES INDUSTRIALIZADAS EN LA SOCIEDAD GLOBAL

El desarrollo científico y tecnológico devenido de la segunda Guerra Mundial marcó significativamente el cambio en los órdenes político, económico y tecnológico. Los cambios en estas capas sociales pueden ser considerados el germen del que se desprende el fenómeno de la economía global que germinará durante las siguientes décadas en donde la guerra fría será su punto de fuga: el fin del régimen socialista y la caída del muro de Berlín.

El Estado Benefactor (*Welfare*) entró en franca crisis al momento que los Estados–nación enfrentaron severos endeudamientos al asumir que no eran capaces de mantener las políticas subsidiadoras y asistencialistas características de su administración. La alternativa a éste tipo de estado fue la instauración del Estado neoliberal que tiene su máxima manifestación en la frase dejar hacer, dejar pasar (*laizzes fair, laizzes passer*). Este modelo de estado recupera las bases teóricas del viejo liberalismo de A. Smith. Se trata de un modelo económico capaz de pugnar una economía de libre mercado, rompiendo las fronteras arancelarias, la edificación de una economía que reconociera al Estado como un observador del ciclo de vida del capital y no como un administrador. En el modelo neoliberal el Estado-nación pierde toda participación en la regulación e intervención en la reproducción económica, porque el Estado no es una empresa, no produce por tanto su función se centra únicamente en el ejercicio de la autoridad y el mando.

La emergencia del nuevo modelo neoliberal considera para su instauración el desmantelamiento del viejo *Welfare Satate* iniciado sesenta años antes. El asistencialismo, paternalismo, corporativismo, los subsidios y, el proteccionismo característicos del viejo modelo no tienen ya cabida en el neoliberalismo, es preciso quitar del camino cualquier forma que vaya en contra de la aplicación de las nuevas políticas económicas.

Por otra parte, la apoteosis del sector servicios, iniciada en los sesenta, continuó con gran éxito durante las décadas posteriores. En los setenta y ochenta, el sector servicios se incentivó al encontrar un diálogo estrecho con los avances científicos y tecnológicos aplicados a la industria. La computación empezó a dominar el mercado

mundial colocando filiales de empresas como IBM, General Electric y Apple por todo el mundo.

El mundo de la globalización encarna formas nuevas de homogeneización cultural. La interconexión sociocultural posibilitada por la tecnología pierde densidad en el espacio social porque estas formas de relación se elevan a niveles inimaginables de interrelación. El espacio físico se desdibuja frente a las posibilidades virtuales de edificar una realidad alterna y vivible sin referente físico. Se reconfigura el imaginario del espacio- tiempo, se reconstituyen las identidades que forcejean entre lo local de su terruño y la globalidad de lo planetario.

Se dio el fortalecimiento de los medios de comunicación existentes (radio, cine y televisión), a la vez que se procrearon nuevos sistemas telecomunicacionales una vez que los sistemas satelitales empezaron a ponerse en órbita. La prosperidad económica propició que la revolución científica y tecnológica, devenida de la segunda posguerra, modificara vertiginosamente los procesos de producción rompiendo los patrones tradicionales de la fuerza laboral haciendo cada vez más especializada la mano de obra. Se comenzó a tecnologizar el trabajo, la comunicación y la vida cotidiana.

En el último cuarto del siglo XX el desarrollo económico y tecnológico se caracteriza por la transición del modelo económico del Estado benefactor: (Welfare) economías domésticas, cerradas y proteccionismos de la inversión nacional, al Estado neoliberal (*dejar hacer y dejas pasar*) que recupera los postulados liberalistas decimonónicos A. Smith, se trata de un modelo de mercado libre, que rompe con lo endógeno del Welfare para privilegiar la libertad de los flujos de capital desde fronteras libres y abiertas.

Durante la década de los sesenta el mundo vivo una grave crisis económica. Que representó un reacomodo del ciclo de vida del capital. La autoconstitución del sistema capitalista es un mecanismo para reestructurar los procesos de producción y los modelos económicos hasta ese momento predominante.

Paradójicamente, en la crisis existente por el desmantelamiento del Welfare y la instauración de la nueva política económica del estado neoliberal continuó el apogeo de la

revolución tecnológica iniciada en los sesenta como efecto de la guerra fría: la carrera espacial. Dentro de la crisis se vislumbra la reproducción del capital a través de flujos de intercambio. El cambio de modelo económico propicia una organización reticular de la expansión de los flujos de capital. El panorama económico de los noventa es ya una economía mundializada regida por los flujos de capital. Se trata de una etapa de desarrollo, de un proceso y sistema de intercambios mundiales. Es un fenómeno social que modifica las escalas y niveles de la actividad sociocultural. Se habla de una sociedad de flujos siempre cambiantes, de múltiples niveles, donde no hay un centro, sino multi, pluri y poliformas, es un sistema de sistemas.

Hasta finales de los años setenta se puede hablar de la economía internacional y de procesos de internacionalización de las economías capitalistas. Luego de 1980 se tendrá que hablar de mundialización económica y de economización del mundo. En realidad los últimos 30 años se podrían definir, como el período de la internacionalización económica a la mundialización. (Pérez; 2003:28).

De la crisis de los años setenta deviene la mundialización del fin de los noventa y del nuevo siglo XXI. Los últimos treinta años representan un reacomodo reproductivo del capital que ha transitado de crisis a formas complejas y reticulares de organización.

La exitosa entrada del sector servicios al modo de producción económica y a la vida cotidiana potencializó el desarrollo de la naciente revolución tecnológica. Durante la década de los setenta y ochenta los avances científicos y tecnológicos se aplicaron a la industria y al entretenimiento. En la industria se vivió un rápido crecimiento de la microelectrónica. A mediados de los setenta se inventaron las primeras microcomputadoras, se dieron las condiciones para la producción robótica así como la segmentación espacial de la producción.

La llamada revolución informática (surgida en la crisis de los setenta), de la comunicación y la S. Global (de los noventa) responden a la lógica evolutiva del sistema económico. Estas revoluciones traen consigo: “la explosión de verdaderos sistemas nerviosos de las sociedades modernas […] Son organizaciones reticulares y arquitecturas cableadas en permanente proceso de reconstrucción”. (Pérez; 2003: 26)

Los medios de comunicación electrónicos radio, prensa, cine, televisión especializaron sus sistemas de comunicación en la medida que los avances tecnológicos continuaban, pues los sistemas telecomunicacionales y satelitales paulatinamente formaron parte de la vida cotidiana. La revolución científica y tecnológica devenida de la segunda Posguerra modificó los procesos de producción rompiendo todo patrón tradicional y mecánico en la fuerza laboral haciendo cada vez más especializada y digitalizada la mano de obra, el trabajo, la comunicación y la vida humana.

Desde la Segunda Guerra Mundial, madre de todas las tecnologías, también se concibieron los ordenadores, pero no nacieron hasta 1946 en Filadelfia […] Los historiadores recordarán que el primer ordenador electrónico pesaba 30 toneladas, fue construido en módulos de metal de dos metros y medio de altura, tenía 70.000 resistores y 18.000 tubos de vacío, y ocupaba la superficie de un gimnasio. Cuando se prendía su consumo eléctrico era tan alto que la red eléctrica de Filadelfia titilaba. (Castells; 1999:69)

Nuevas formas de percepción sensorial operaron en la conformación del nuevo sujeto a partir de que los sistemas electrónicos de comunicación relacionaron de manera compleja la tradición escrita, oral, visual, el movimiento, los sonidos, las imágenes, las emociones y los pensamientos en una nueva práctica humana.

Paulatinamente el hombre red es consciente que su reproducción no es sólo social, sino que mantiene una interrelación compleja con el cosmos, la naturaleza, con su mismo cuerpo, se trata relaciones de complejas de alteridad en donde ya no se niega o domina al entorno o contexto sino se reconocen los potenciales de las diferentes capas de la vida. Se imaginan mundos alternos, se crean otras realidades, se da paso a otra forma de humanidad, espiritualidad, relaciones sociales construidas desde novedosos esquemas de pensamiento.

Pero esta evolución científica también se reflejó en la tecnología de la vida al fortalecer las investigaciones encaminadas a la separación y recombinación genética del ADN. Se llevaron a cabo proyectos para la clonación de genes encontrando innovadoras formas para diseñar vida humana. Durante las décadas de los ochenta y noventa se

revolucionó la biotecnología reconociendo la importancia médica de la ingeniería genética, de la microbiología y los complejos mapas del genoma humano.

El científico social, H. Dieterich (1995), piensa que el desarrollo tecnológico ha revolucionado los procesos de transmisión de la información y modificado las formas se socialización:

La creación de la información instantánea, en tiempo real y a escala universal –el espacio cibernético- es la última de las cinco grandes revoluciones informático-culturales de la época moderna. La primera fue la invención de la imprenta por Johann Gutenberg (1445), que generó una cultura escrita universal para una élite informativa. El empleo de la radio en los años veinte de este siglo hizo aparecer la cultura auditiva de masas, seguida por la revolución comunicativa de las imágenes televisivas, en los años cincuenta. La cuarta revolución tuvo por base el uso masivo de la computadora, a partir de la década de los ochentas, y actualmente estamos viviendo la revolución de los multimedia (Dieterich; 1995).

Durante los últimos doscientos cincuenta años, cinco grandes generadores nuevos de fuerza motriz han producido lo que suele llamarse la Era de la Máquina. El siglo XVIII trajo la máquina de vapor; el siglo XIX, la turbina de agua, el motor de combustión interna y la turbina de vapor; y el siglo XX, la turbina de gas. Los historiadores han acuñado con frecuencia expresiones pegadizas para denotar movimientos o corrientes de la historia. Una de ellas es “la Revolución industrial”, título de un desarrollo del que suele decirse que se inició a comienzos del siglo XVIII y se extendió a lo largo de gran parte del XIX. Fue un movimiento lento, pero trajo aparejados cambios tan profundos en su combinación de progreso material y dislocación social que muy bien pudiera describirse colectivamente como revolucionario si consideramos esas fechas extremas. (Castells; 1999:65)

Los avances científicos y tecnológicos de las últimas décadas del fin del siglo XX direccionaron un mundo plagado de múltiples imágenes. La vertiginosa evolución de la tecnología propició un cambio radical en los modos de pensar y producir. Se rompió la secuencia lineal de los procesos y estrategias de producción que imperaban hasta antes de los sesenta iniciándose, así, la transición de lo lineal (binario) a lo digital (complejo). En

las postrimerías de fin de siglo se ha reconfigurado la preponderancia del lenguaje visual tecnologizado.

El desarrollo de la tecnología en la Sociedad Global implica un nuevo dominio técnico que revoluciona la linealidad del pensamiento para volverlo digital, inmaterial y vertiginoso. Hay un inminente triunfo de los lenguajes digitales frente a los lenguajes analógicos. La cultura digital se entrona como una nueva cultura de la técnica, de la precisión, de la inmediatez. Tal triunfo de la cultura digital se materializa en la extensión de los aparatos digitalizados en la vida cotidiana desmantelando así las tecnologías análogas. Y es que la precisión y rapidez con que se nos presenta la información digitalizada hace que los lenguajes análogos se pongan en segundo plano. "La indicación digital da sólo un valor, cualquier posición detrás de la coma, la indicación analógica señala la proporción, da información sobre una relación". (Aicher; 2001: 76)

El lenguaje binario propio de la cultura digital se ha revolucionado de tal manera que los sistemas electrónicos: redes de información digital, redes inalámbricas, banda ancha, fibras ópticas, ordenadores, la socialización en el cyber space y en las redes sociales se han insertado en lo más profundo y superficial de la cultura globalizada y globalizante. Ya no es posible rehuir la coacción del método digital. "La modificación que ha supuesto en nuestra cultura, en nuestro comportamiento en nuestra comprensión del mundo es impresionante". (Aicher; 2001: 76)

4.5.4 LAS CONDICIONES SOCIOCULTURALES EN LA MODERNIDAD

La producción del arte en la Modernidad fue un periodo exuberante en la producción de las artes: música, literatura, pintura, arquitectura, teatro. Tales manifestaciones hicieron florecer a un mundo gris, industrializado, plagado de progreso y racionalidad. Desde la perspectiva de Berman (1989) el arte de este periodo cosechó más triunfos que ninguno antes: el siglo XX, dice Berman en una frase imprudente, "puede muy bien ser el más brillante y creativo de la historia del mundo" (Berman; 1989: 24).

En el periodo en que se gesta la Revolución Industrial se desata el desarrollo de géneros artísticos sin parangón. El esplendor de la literatura da cuenta de grandes

exponentes novelistas: Sténdhal y Balzac, en Francia; Jane Austen, Dickens, Thackeray y las hermanas Bront, en Inglaterra; Gogol, el joven Dostoievsky y Turgueniev en Rusia o Tolsoi con sus escritos publicados entre 1850 y 1860.

A diferencia de la literatura, la producción de la obra musical fue aún más florida. Sobresalen las obras de compositores virtuosos como: Mozart y Haydn, Beethoven y Schubert, Mendelssohn, Schumann, Chopin y Liszt. La ópera sobresalió con Rossini, Donizetti, Bellini y el joven Verdi, en Italia; con Weber y Wagner en Alemania.

Habermas (2008) diría que en la historia del arte moderno es posible detectar una tendencia hacia una autonomía cada vez mayor en la definición y la práctica del arte: "la categoría de "belleza" y el dominio de los objetos bellos se constituyeron inicialmente en el Renacimiento. En el curso del siglo XVIII, la literatura, las bellas artes y la música se institucionalizaron como actividades independientes de la vida religiosa cortesana. Finalmente, hacia mediados de siglo XIX, emergió una concepción esteticista del arte que alentó al artista a producir su obra de acuerdo con la clara conciencia del arte por el arte". (Habermas; 2008: 29)

La historia del arte en el con-texto de la Modernidad está completamente relacionada con la idea de progreso y prosperidad económica, pero también se vincula con los cambios socioeconómicos. El arte de la Modernidad tiene su origen social en la ascensión de la clase burguesa como clase hegemónica. El cambio dice Hauser (1998) se registra por el cambio de la aristocracia a los sentimientos antimonárquicos y a la alta burguesía.

Ya desde el siglo XVIII París se consolida como en centro de la vida artística de Europa asumiendo plenamente el papel que tenía Italia durante el Renacimiento como capital artística y de vanguardia y centro de producción de las artes. París es el lugar donde se va a estudiar el arte moderno. (Hauser; 1998: 173)

Los aires de la Revolución Francesa incidieron decisivamente en los modos de pensar y vivir el arte. Los cambios revolucionarios desmantelaron las viejas y aristocráticas formas de vida, porque la vida cotidiana paulatinamente se democratizó. El monopolio y

patrocinio de los artistas estaba en los mecenas de las cortes. La democratización del arte se notó en la abolición del arte academicista:[13]

"El público ya no eran los aristócratas sino un público de aficionados con intereses estéticos que gustaban de admirar las obras de los artistas emergentes de las nuevas vanguardias. Si una frase puede resumir las relaciones entre artista y sociedad en esta época, podemos decir que la Revolución francesa lo inspiró con su ejemplo y la revolución industrial con su horror, mientras la sociedad burguesa surgida de ambas transformaba su existencia y sus modos de creación". (Hobswand; 1971: 455)

El arte en el periodo de la Modernidad se convirtió en un espejo crítico de su época. La emergencia de las vanguardias artísticas modernas fue inseparable de la modernización de la sociedad. A mediados del siglo XIX la vanguardia histórica asumió una postura adversaria tanto hacia los procesos sociales como a los industriales como hacia la forma neoclásica:

"Esta es la primera reacción concentrada por parte de la "tradición" al proceso de modernización, mientras el renacimiento gótico y los movimientos de "artes y oficios" adoptan una actitud categóricamente negativa hacia el utilitarismo y la división del trabajo. A pesar de esta crítica, la modernización continúa sin disminución, y durante la última mitad del siglo XIX el arte burgués se distancia progresivamente de las ásperas realidades del colonialismo. Así a finales del siglo XIX el vanguardista Art Nouveau se refugia en la tesis compensatoria del "arte por el arte". (Frampton; 2008: 40).

El mundo de las artes plásticas en la Modernidad experimentó cambios interesantes. Dempsey ordena los estilos y movimientos artísticos en tres grandes categorías, a saber: El estilo Arte para la gente (formas artísticas que desembocarán en el Diseño), el Arte y estilo y el Arte y Mente[14].

[13] La Academia fue suprimida al principio sólo como poseedora de la exclusiva de las exposiciones, pero continúo ejerciendo durante mucho tiempo el monopolio de la enseñanza, y de este modo mantuvo una buena parte de su influencia. (Hauser; 1998: 175).

[14] Es menester advertir que la clasificación que ofrece Amy Dempsey (2000) es útil para la descripción de los estilos y escuelas y movimientos artísticos de la Modernidad, la Posmodernidad y la Sociedad Global. Por lo que lucirá a través de estos tres periodos el orden descriptivo que Dempsey propone.

Esta guía reconoce que las clasificaciones y los límites entre uno y otro estilo o movimiento son fluidos y no siempre observados y generados por los artistas mismos. Las clasificaciones y selecciones cuando con el sujeto de una elección personal regularmente provocan el debate cualquier juicio que pueda ser hecho por la inclusión o exclusión de un artista o estilo particulares es importante recordar que esta selección de los sujetos y de los practicantes que aquí se presenta es subjetiva pero no arbitraria. La intención es mostrar fuentes relativas de influencia y proveer a los lectores una manera de acercarse al mundo moderno del arte y equiparlos con las herramientas para llegar a sus propias conclusiones.

Dempsey (2002) argumenta que los movimientos artísticos en la producción de la obra pictórica se pueden sistematizar a partir de estilos que definen y marcan el pulso de la época moderna. El **Arte y estilo** sistematiza a las vanguardias que van de desde el Impresionismo hasta el Futurismo y de ahí hasta el Expresionismo abstracto, las generaciones sucesivas a los artistas *avant-garde* rompieron las reglas en su búsqueda de nuevos estilos capaces de expresar la vida moderna. En este criterio se puede considerar al Impresionismo, Vorticismo o Cubismo.

El Impresionismo Hay un progreso de la técnica pictórica. El impresionismo es un arte ciudadano que descubre a la ciudad como paisaje y devuelve la pintura del campo a la ciudad. La imagen impresionista es un devenir, un ocurrir. Toda imagen impresionista es la expresión de un momento en el *perpetum movile* de la existencia. El impresionismo constituyó simplemente el último paso en un proceso constante de oscurecimiento iniciado siglos atrás. El impresionismo es un arte de oposición como toda tendencia progresista desde el Renacimiento, y la rebeldía latente que es propia de la actitud impresionista ante la vida. Es el nuevo arte burgués.

Vorticismo o *cubismo órfico* fue una palabra acuñada por el poeta Guillaume Apollinaire en 1913 para describir a la que se referían como un movimiento dentro del cubismo, a diferencia de los trabajos de Picasso o Braque estas nuevas pinturas abstractas eran de trazos brillantes y giros de colores saturados que se disolvían unos de otros. Apollinaire catalogó a Duchamp, Picabia, Léger y Sonia Delaunay como orfistas identificando en sus obras una tendencia hacia fragmentaciones futuras del cubismo a través del color.

El campo de exploración que aquí se hace tiene una importancia relativa y el contexto de un arte que sirvió como medio en la cultura del momento prevaleciente. (Dempesey; 2002: 10)

Las principales anotaciones que están incluidas en la línea del tiempo muestran los cambios contemporáneos de los estilos y la conciencia ya que los inicios y finales de los movimientos son a menudo inexactos debería notarse que la duración de la línea del tiempo se expresa con fechas aproximadas. (Dempesey; 2002: 13)

Son tres las corrientes estilísticas que han sido resaltadas en esta línea del tiempo que sirven para agrupar movimientos que comparten características distintivas. El primero ***Arte para la gente*** que comprende los estilos y movimientos en los cuales los artistas arquitectos y diseñadores han estado comprometidos con la creación de un medio ambiente viviente total para el mundo Moderno. ***Arte y estilo*** en este se reúnen grupos de artistas que buscan nuevas formas de describir el mundo cambiante que los rodea. ***Arte y mente*** incluye artistas experimentales cuyo arte tiene la intención de representar los mundos internos de la emoción, estados de ánimo y el intelecto. (Dempesey; 2002: 13)

A propósito del *Fauvismo* Derain decía: *"Los colores se volvieron cargas de dinamita, se supone que deberían descargar luz, todo podría ser puesto por encima de lo real*" (Derain citado por Dempsey; 2002). *El fauvismo* fue el primero de los movimientos avant-garde del siglo XX que agitaron al mundo, pero los fauves nunca fueron un movimiento conscientemente organizado con una agenda establecida, más bien fueron una holgada afiliación de artistas, amigos y estudiantes que compartieron una idea del arte. En 1905 en París un grupo de artistas exhibieron pinturas tan impactantes – los colores tan fuertes y tan toscos, su aplicación tan espontánea y brusca- que inmediatamente fueron bautizados como *les fauves (las bestias).* Fueron llamados así por Louis Vauexcells. El nombre fue aceptado por los pintores como una descripción apropiada de sus métodos y propósitos, y el Fauvismo se había convertido en la marca estilística estándar para el trabajo de este holgado grupo de artistas franceses[15].

El Futurismo fue anunciado al mundo por el poeta y propagandista italiano Fillipo Tommaso Marinetti al publicar el Manifiesto futurista en la portada del diario francés Le fígaro (1909) evidenciando al futurismo como acontecimiento artístico, sintetizado en la siguiente frase: *Un automóvil rugiente que parece correr sobre una autopista de metal, es más hermoso que la Victoria de Samothrace.* Aunque fue iniciado por Marinetti como una reforma literaria, el futurismo pronto se expandió hacia otras disciplinas. Durante 1909 Marinetti colaboró con pintores como Bocconi, Severini, Carrá y el pintor y compositor Luigi Russolo. Los futuristas se preocuparon por romper con el pasado e iniciar un nuevo método de representación que tuviera al movimiento como fundamento de la obra.

Los historiadores más recientes atribuyen el origen del cubismo(1907-1914) a Pablo Picasso como único progenitor. Es quizá de los movimientos avant-garde de la Modernidad el más importante del siglo XX. El cubismo lleva la mirada del espectador hacia diferentes áreas de la pintura creando un sentido de profundidad y atrapando la atención sobre la superficie del lienzo y proyectándose en el espacio del espectador.

[15] Los más prominentes de estos artistas fueron Matisse (1869-1954), André Derain (1880-1954), Maurice de Vlaminck (1876-1958). Albert Marquet (1875-1947), Charles Camoin (1897-1965), Henry Charles Maguin (1874-1949), Othon Friesz (1879-1949), Jean Puy (176-1961), Luis Valat (1869-1952), Georges Reuault (1871-1958), Goerge Braque (1882-1963).

El Purismo Fue un movimiento pos-cubista lanzado con la publicación de un libro llamado *después del cubismo* publicado por Amédée Ozenfant y un escultor, arquitecto y pintor suizo Charles-Edouard Geanneret mejor conocido como Le Corbusier. Hicieron un llamado a la reconstitución de un arte saludable basado en la representación clara y precisa, economizando medios y armonías proporcionales. Ellos estuvieron inspirados por la pureza y belleza que encontraron en las formas mecánicas, guiados por su creencia de que la fórmula numérica clásica podría producir un sentido de armonía y gozo consecuentemente.

Arte y mente es la clasificación de Dempsey en donde sistematiza el Simbolismo, el Dadá, el Surrealismo hasta el arte conceptual y los artistas experimentales como los estilos que representaban mundos de emociones, estados de ánimos (humor) y sensibilidades internas.

El Expresionismo es un término que ha sido aplicado al drama de las artes visuales y la literatura del inicio del siglo XX en diversos sentidos. En un sentido histórico el expresionismo se hizo del uso común como alternativa al pos-impresionismo. Para referirse a las nuevas tendencias anti-impresionistas que se estaban desarrollando en diferentes países alrededor de 1905. Oskar Kokoschka (1912) en la frase: *Ya que los he representado, he tomado su lugar y he puesto su semblante a través de mis visiones.* Es la psique quien habla. Oskar Kokoschka deja claro que el expresionismo hace hablar al artista poniendo en relieve el inconsciente del autor.

Estas manifestaciones artísticas usaron el color y la línea emotiva y simbólicamente fueron de alguna manera un retroceso del impresionismo. En lugar de gravar una impresión del mundo alrededor de él, el artista imprimía su propio temperamento a su propia concepción del mundo.

Este concepto de arte fue tan revolucionario “expresionismo” se convirtió en un sinónimo de arte “moderno” en general. Algunos pintores sobresalientes fueron, Van Gogh, Gauguin, Nabis, Munch.

El Dadá no es una corriente social, no política, no moral, ni artística: Dadá es la negación de todos los valores. El Dadá es una derivación nihilista de burla, escepticismo, destrucción, insurrección contra todo y contra todos. Su actitud desafiante propuso el reinicio de la creación en el arte plástico, con plena conciencia de que el papel que le toca jugar es la abolición total de lo hasta entonces construido por los otros estilos artísticos condenados a la demolición.

Los artistas dadaístas proponían la individualidad de la obra artística. **Dadá busca encontrar lo maravilloso en lo cotidiano: *Ready made.*** En sus exposiciones dentro de los círculos artísticos alemanes la muerte del arte el Dadá advertía sobre la inminente muerte del arte.

El Surrealismo fue un movimiento artístico colectivo que unificó su sentido de comunidad en la concepción del inconsciente. A diferencia del Dadá: e**l surrealismo buscaba hacer penetrar en lo cotidiano lo maravilloso.** El surrealismo es fantástico y simbólico en la medida en que los símbolos representan mitos que pueden ser interpretados, por el mundo del arte y representados artísticamente.

En el periodo moderno la autoridad de la obra de arte dice Frampton (2008 está basada en el carácter de la universalidad de la estética moderna atribuida a las formas para la representación visual, por encima de las diferencias de contenido debidas a la producción de obras en circunstancias históricas concretas. (Frampton; 2008:95)

La institucionalización del arte se manifestó claramente en la creación de museos con colecciones de artistas ya consagrados en el mundo del arte. Los museos y galerías de arte fundados o abiertos al público en este período (por ejemplo el Louvre y la National Gallery de Londres, fundados en 1826) (Hobswand; 1972: 457). En sus colecciones albergaban obras de arte del pasado y no obras de los artistas contemporáneos de la época, es decir que estas colecciones no se hallaban obras de las vanguardias emergentes del siglo XIX, partiendo del impresionismo.

El siglo XIX fue un siglo que propició un reordenamiento de la división intelectual de los saberes dentro de las universidades. Se trataba ahora de un conocimiento

departamentalizado que permitía distinguir con toda claridad el objeto de estudio de los saberes propios de las llamadas ciencias sociales y de las ciencias fácticas. Pero tal distinción dejó ver que había claras diferencias entre las disciplinas científicas y algunas nacientes profesiones. Las primeras eran consideradas como saberes epistemológicamente ordenados por un objeto de estudio, se trataba de cuerpos de conocimientos con un nuevo *régimen epistémico* que suponía una organización institucional, una nueva organización de la ciencia y nuevas aplicaciones para el conocimiento.

Las profesiones eran consideradas como saberes aplicados con una noble vertiente. La necesidad de formación de profesionistas nace por otra necesidad social de no tener gente calificada que pudiera resolver problemas sociales específicos, de ahí que las profesiones formaran los cuadros profesionales para hacerse cargo de la resolución de necesidades específicas o concretas. La profesión nació en el seno de las necesidades sociales, para luego insertarse en ellas como un saber aplicado y legitimado para la resolución de necesidades sociales específicas.

La forma más significativa de aplicar conocimientos vía la profesión se dio en el fortalecimiento de los vínculos de la ciencia y la industria. Con el nacimiento de la industria moderna se hizo imperante la necesidad de formar ingenieros, administradores, diseñadores o economistas que orientaran sus servicios y conocimientos a la industria. El diseño moderno se consolidó a partir de procesos complejos de interacción entre condiciones artísticas, sociales, educativas, industriales tecnológicas de la época.

El arte en la Modernidad no sólo respondió a los cánones del arte culto. El **arte para la gente** se diseminó como un objeto de la vida cotidiana que iba más allá de la idea del arte academicista. El arte para la gente se manifestó en todas las esferas de la cotidianeidad, penetró en lo más profundo de las estructuras artísticas, culturales y sociales para definirse como un arte que no estaba dentro del circuito de las artes orientadas al placer estético.

La producción de estos objetos artísticos mostró una preocupación por crear otras formas otra perspectiva artística que sirviera para elevar el nivel de vida de las personas en el mundo moderno.

Los estilos artísticos que coadyuvaron a expandir los horizontes de esta forma de arte se vincularon con las condiciones industriales y económicas de la época. Las artes y artesanías, la escuela de Chicago, el Modernismo, el Art Nouveau, Jugendstil, Vienna seccession, Deutscher Werkbund, Constructivismo, Bauhaus, De Stijl, Arbeitsrat für Kunst, Novembergruppe, International Style o el Art Deco.

Cada uno de estos movimientos vinculó de manera singular las prácticas artísticas: la arquitectura, la producción artesanal, la producción artística con la producción industrial. El producto de la fusión singular de todos estos elementos artísticos fue la generación de artefactos de diseño que decoraron bellamente el nuevo mundo gris de la Modernidad, no sólo lo embellecieron sino que contribuyeron a la resolución de necesidades sociales, reales y pertinentes. Estos estilos de artes industriales y decorativos están relacionados en todo momento con la prosperidad industrial, con la idea de progreso que prima en el desarrollo de la sociedad moderna, de ahí que la concepción racionalista de los objetos que han sido creados con este eje estructurador sinteticen las paradojas racionalistas de la época moderna.

Los estragos de la vida industrializada de la Modernidad provocaron una reacción nueva y radical en la producción de las artes. Los objetos que se crearon como parte de estos nuevos movimientos llevaron a un nivel inusitado la innovación de los objetos de la vida cotidiana. El estilo refinado y sofisticado con que se producían los nuevos objetos artísticos que decoraban el gris panorama de la vida industrializada crearon una atmosfera vivible, menos fría y gris. Impregnaron con colores, bellas formas orgánicas y líneas sinuosas todo aquello que parecía no tener vida porque el paisaje urbano deprimía los alicientes de vida.

De este modo, la función social de esta producción artística fue más allá de los cánones de la belleza contemplativa porque se llevó a la vida cotidiana a un estilo de vida

no pensado o imaginado, con la intención de hacer vivible el mundo opaco, gris, plomizo, urbano y cada vez más hostil que reinaba en la Modernidad.

> "El mercado se llenó de productos cuya característica principal era la ausencia total de belleza. La mecanización vino a transformar los objetos de uso cotidiano cuando el fabricante se propuso aprovechar los adelantos tecnológicos para producir masivamente todos aquellos productos artesanales –e incluso obras de arte- que la gente tenía en gran estima por su valor estético y su alta calidad fruto de una excelente factura. Unido a este afán de copiar, que nació de la demanda, el industrial empezó a agregar a la estructura de sus nuevos productos una ornamentación inspirada en los estilos muy gustados del pasado". (Salinas; 1992:54)

La intención de crear obras de arte-industrial que se diseminaran por la cotidianeidad de la vida moderna, llevó a estos movimientos a un repensamiento de los procesos de producción de las formas. La racionalidad fue un factor condicionante y un concepto en el proceso de producción que dominó la concepción de las formas de los nuevos objetos. La alta racionalidad permitió una nueva organización y perfeccionamiento en la producción de los objetos de arte industrial.

La complejidad por la que se configuraban estos movimientos la integración a los artistas, artesanos, arquitectos, comerciantes, tecnólogos, industriales en una nueva organización que permitiera enfrentar un nuevo trabajo artístico. Sin duda que las propuestas de esta producción artística promovieron un nuevo pensamiento en la creación de objetos de diseño dada la compleja relación entre arte, producción artesanal, condiciones culturales, económicas, sociales, educativas, científico y tecnologías, incluso políticas.

Los cambios industriales, científicos, tecnológicos, urbanos, políticos tuvieron un fuerte impacto en el modo en que se percibió culturalmente la idea de progreso y la racionalidad. El mundo moderno asistió a un desencantamiento del mundo que ilustró la manera en que los efectos aplastantes del progreso llevan a un proceso de deshominización de la vida social.

Con la llegada de la Revolución Industrial y la aparición de las clases sociales el concepto de cultura sufrió nuevos cambios y su contenido unitario se mostró más

claramente diversificado. Muchos autores han venido trabajando sobre aspectos que denominan alta cultura y cultura popular. “En la primera hay quien distingue entre la cultura oficial y la no oficial, en la segunda entre cultura folk, obrera… en función del colectivo social al que se aplica o al espacio, rural o urbano, que se estudia”. (Picó; 16: 1999)

En las postrimerías del siglo XIX el mundo cambió por los roles sociales, profesionales, la sexualidad, la definición de los valores éticos. Este nuevo mundo asistió a un proceso de despersonalización. Existió un pesimismo respecto a las posibilidades de cambios políticos, económicos y sociales que repercutieron en la sociedad, en la cultura y las artes.

Freud (1999) explica esto como la emergencia de una cultura en que opera la subordinación del principio del placer al principio de la realidad. Freud caracteriza al hombre moderno como un sujeto que habita en la necesidad perpetua del castigo. Esta es una manifestación instintiva del ego que se ha tornado masoquista bajo la influencia del súper-ego sádico. Freud sitúa el desarrollo de la cultura en función de las restricciones y la represión que han sufrido los impulsos instintivos y sexuales de los seres humanos a lo largo de la historia.

El malestar de la cultura en esta etapa de la Modernidad expresaba el sentimiento de enajenamiento y de soledad que en el romanticismo y en el esteticismo de la época, la misma ansiedad, la falta de confianza y sentido de la cultura, la misma sensación de estar rodeado de peligros desconocidos, insondables e indefinibles.

Por otra parte Marx argumenta que la conciencia de los hombres está desfigurada y corrompida, y que éstos ven el mundo desde una perspectiva falsa. El economista alemán dice que los hombres empujados por sus intereses de clase, no sólo cometen equivocaciones, falsificaciones y mitificaciones, sino que toda su ideología, toda su imagen del mundo es equivocada, falsa y que no pueden ni juzgar la realidad más que de acuerdo con aquellas premisas contenidas en el hecho de sus circunstancias económicas y sociales.

Es preciso que se trate de un autoengaño y de que el individuo aislado no es siempre consciente de los motivos de sus actos.

El progreso, la verdad y la racionalidad que enarbola la cultura Moderna son percibidos también con sus efectos corrosivos en la vida de los individuos. La llamada crisis de la cultura Moderna se manifestó como una profunda insatisfacción del hombre moderno con consecuencias sociales en la desorientación individual la relación defectuosa entre cultura subjetiva y objetiva, el debilitamiento del individuo como ser construido en la colectividad. Así cuanto más amenazada esté la participación individual en el cultura, mayor será el aislamiento y la poca densidad social en la cohesión colectiva y social de los niveles culturales.

4.5.5 LAS CONDICIONES SOCIOCULTURALES EN LA SOCIEDAD POSMODERNA

Las condiciones culturales en la posmodernidad muestran el advenimiento de una nueva cultura distinta a la de la Modernidad. La cultura en la posmodernidad puede concebirse como una periodización de procesos civilizatorios del momento histórico que marca la apoteosis de la sociedad de consumo, de la emergencia de un nuevo tipo de sociedad, de un nuevo orden económico multinacional y posindustrial, de un orden tecnológico innovador, incluso de un orden artístico que se desprende del lenguaje de las vanguardias de la modernidad para consolidar nuevos lenguajes artísticos.

La brecha entre modernidad y posmodernidad se halla en la década de los sesenta. La apoteosis de la emergencia de un nuevo tipo de sociedad se gesta desde el fin de la Segunda Guerra Mundial. La posmodernidad encarna una sociedad con nuevos tipos de consumo, porque la pirámide poblacional se ha expandido al grado de tener principalmente una población joven, los sujetos de consumo son niños y jóvenes, los gustos y el consumo cultural diseñan ahora a los nuevos públicos y consumidores.

Los años 1960 son en muchos aspectos el periodo transicional clave, un periodo en el nuevo orden internacional clave (neocolonialismo, la revolución verde, la información electrónica, y los ordenadores) ocupan un lugar y, al mismo tiempo, es zarandeada por sus propias contradicciones internas y por las resistencia externa. (Jameson; 2008: 167-168)

Como efecto poblacional de la segunda posguerra se suscitó una explosión demográfica que se denominó la generación de los llamados *baby boom.* Durante los años 60 y parte de los 70, el número de nacimientos aumenta considerablemente en comparación al periodo de guerra y a la década de posguerra. A finales de los años 60 y principios de los 70, la cifra de nacimientos a nivel mundial se sitúa por encima de los 670.000, superando incluso las cifras de principios de siglo (Castro; 2011). A partir de la segunda mitad de la década de los 70, el volumen de nacimientos desciende a un ritmo acelerado (46% en el periodo 1976-1996). Con el crecimiento y la prosperidad de la época la generación de los *baby boom* pronto fue renombrada por los publicistas como los *teenager*, para identificar a los adolescentes para perfilarlos como nueva población de consumo que hasta antes de la guerra no poseían ningún tipo de reconocimiento como grupo social[16].

Nuevos tipos de consumo; desuso planificado de los objetos, un ritmo cada vez más rápido de cambios en las modas y los estilos; la penetración de la publicidad, la televisión y los demás medios de comunicación de masas hasta un grado hasta ahora sin paralelo en la sociedad: la sustitución de la antigua tensión entre ciudad y campo, el centro y la provincia, por el suburbio y la uniformización universal, el desarrollo de las grandes redes de autopistas y la llegada de la cultura móvil. Estos son algunos de los rasgos que parecen señalar una ruptura radical con aquella sociedad anterior a la guerra en la que el modernismo superior era todavía una fuerza subterránea. (Jameson; 2008: 185)

La indiscutible intensidad de la que goza la cultura posmoderna es irruptiva en todas las capas de las condiciones socioculturales que la constituyen. La sociedad posmoderna fue el escenario en que la cultura del consumismo encontró su apogeo. El consumismo es determinante en la configuración de la cultura posmoderna porque promueve valores altamente hedonistas, individualistas, supone al hombre como masa social y reduce su existencia a la compra-venta de objetos de consumo.

[16] El número de nacimientos registrado en 1996, por ejemplo, es sólo el 54% del número de nacimientos registrado en 1976. El aumento de la fecundidad durante un periodo de casi 20 años constituye una excepción histórica en la trayectoria demográfica del siglo, y es lo que generalmente se denomina como *baby boom*. Al no existir una delimitación «oficial» como en otros países de las cohortes que lo integran, aquí hemos optado por un criterio subjetivo, incluyendo las cohortes nacidas en los años en los que el número de nacimientos superó la cifra de 640.000, es decir, de 1957 a 1977. (Castro Teresa; 1) Del 15 al 21 de agosto de 2011. CICS (Consejo superior de Investigaciones Científicas) Ministerio de ciencia e innovación. España.

Lipovetsky (2004) dice que se trata de la apoteosis, de su extensión hasta la esfera privada, hasta en la imagen y el devenir del ego llamado a conocer el destino de la obsolescencia acelerada, de la movilidad, de la desestabilización. “Consumo de la propia existencia a través de la proliferación de los *mass media*, del ocio, de las técnicas relacionales”. (Lipovetsky; 2004: 10)

La tecnologización del sector servicios modificó la industria del entretenimiento. La implementación de los *mass media* en la vida cotidiana fue determinante en el consumo e individualización de los consumidores. Conforme se vivió el perfeccionamiento de los medios electrónicos, los medios tradicionales de comunicación como la imprenta resultaron cada vez más obsoletos y menos atrayentes. Se masificó la venta de aparatos de televisión, la producción cinematográfica se popularizó cuando se abrieron salas para la exhibición de películas, se dio una expansión de los radios y reproductores de discos LP, aunque no se popularizó la televisión satelital o televisión por cable, se cimentaron los avances para expandir su potencial comercial.

La fase de los medios masivos de comunicación electrónica se comprende por él desarrollo de la sociedad terciaria. La transición de la fase de la escritura a la fase electrónica o audiovisual fue posible por el contexto altamente mediático de la comunicación.

Lipovetsky (2004) argumenta que la cultura posmoderna es un vacío que se llena con más vacío porque sólo el placer del hedonismo rellena los huecos de la individualización de los sujetos en masa. Todo en la posmodernidad parece ser los más *fashion*, *cool*, *chic*. Todo es anti funcional, antiracional, se declara la muerte de todo, del arte, de las ideologías de las instituciones.

La apoteosis de la Posmodernidad consiste el triunfo máximo de la desvalorización de todo aquello que parecía absoluto. Frente a la sociedad Posmoderna la cultura moderna sufre los embates de la emergencia de un nuevo orden social al cuestionar los modos en que se manifiestan los discursos culturales. La crítica de la posmodernidad abrió sendas para liberar las diferencias culturales en la Modernidad, rompió el discurso totémico y canónico de la cultura y el arte para dejar hablar a todos aquellos discursos reprimidos y

aparentemente menores que la modernidad acallaba con su estruendosa voz hegemónica, el centro como el discurso desde el que legitima su univocidad cultural.

La revocación de la racionalidad moderna abrió una multiplicidad de discursos posmodernos. Vattimo (1990) dice que una vez que desaparece la idea de racionalidad moderna estalla una multiplicidad de racionalidades "locales" –minorías étnicas, sexuales, religiosas, culturales o estéticas (como los punk por ejemplo)-, que toman la palabra y dejan de ser fielmente acallados y reprimidos por la idea de que sólo existe una forma de humanidad verdadera digna de realizarse con menoscabo de todas las peculiaridades, de todas las individualidades limitada, efímeras, contingentes.

El nuevo continente social de jóvenes enarboló una conducta y conciencia social radical que transformó las capas profundas de la estructura social. La instauración de nuevos valores juveniles desmanteló la obediencia del rancio mundo de los valores burgueses y de los adultos conservadores, se drogaban públicamente, eran contestatarios del sistema social, escuchaban música de rock and roll, manifestaban su interés por ser críticos y propositivos. Se trataba la de emergencia de un continente social que ya no podía convivir más con la vieja estructura, había que reordenar al mundo y hacerlo más democrático, por ejemplo abrir, nuevos horizontes para el acceso a la educación superior.

Tales movimientos tenían un efecto emancipante de la estructura social, pero también de la ideología dominante de la época. Se trataba de ir más allá de esto, de romper y rasgar todo aquello que no permitiera un cambio estructural de fondo. "Pero este efecto emancipatorio de la liberación de las racionalidades locales no es, sin embrago, solamente garantizar a cada uno la posibilidad más completa de reconocimiento y de "autenticidad"; como si la emancipación consistiese en manifestar finalmente lo que cada uno es de verdad: negro, mujer, homosexual, protestante, etc". (Vattimo; 1990:17)

La adquisición de conciencia social en los jóvenes de los sesentas fomentó la evolución socio-cultural del sistema social. La modificación de éste se materializó en la acción colectiva de los grupos disidentes. Los movimientos sociales ofensivos –comandados por los negros, los hippies, los jóvenes intelectuales, artistas, punk, Movimientos Gays, feministas hicieron resonar su voz, detonando la vieja estructura

conservadora, promulgaron la instauración de un orden en el que su voz no fuese negada o acallada. “El multiculturalismo y las subculturas evidencian que la dimensión étnica y cultural juega un papel muy importante en la constitución y en la personalidad de los individuos, y en la resolución de sus problemas subyace el reconocimiento a la diferencia cultural y el respeto a las culturas minoritarias”. (Picó; 1999: 17)

El sentido de la posmodernidad también estuvo en la plurivocidad de los discursos culturales, en el pluralismo y multiculturalismo de las otras culturas, de las que ya existían durante la modernidad pero que estaban negadas. La identidad se reconfiguró y reinventó con la emergencia de nuevos y pequeños grupos que alzan su voz. Reinó la heterogeneidad y los lenguajes abiertos con múltiples sentidos, y múltiples centros. No hay más cabida para los grandes discursos, sino para las múltiples voces de los grupos cada vez más diversos.

El contenido de la obra de arte contemporáneo, el rock, el punk, por ejemplo, o lo que recibe el nombre de material sexualmente explícito, son aceptadas sin esfuerzo por la sociedad, y tienen éxito comercial, al contrario que las producciones del modernismo superior más antiguo […] la producción de bienes y, en particular, nuestras ropas, muebles, edificios y otros cambios de estilo que derivan de la experiencia artística. Nuestra publicidad, por ejemplo, de alimenta del posmodernismo en todas las artes y es inconcebible sin él. (Jameson; 2008: 184)

El mundo fue testigo del calentamiento de la guerra fría con la edificación del muro de Berlín, la inestabilidad del Medio Oriente en la guerra de los seis días, la euforia del *rock and roll* con la llegada de los Beatles como representantes de este género musical; la carrera espacial entre Rusia y los Estados Unidos; la revolución sexual y la desintegración de los valores establecidos; la prosperidad económica acompañada de grandes avances tecnológicos aplicada a la industria, poniendo énfasis en el entretenimiento y la expansión poblacional por el efecto de los nacimientos masivos seguidos de la segunda posguerra.

El movimiento hippie, el rock & roll, las protestas estudiantiles, la afluencia cada vez más imponente de los medios masivos de comunicación, el privilegio de las imágenes visuales, el crecimiento de la sociedad consumo, los nuevos lenguajes artísticos, el viraje

de los lenguajes de arte plástico son elementos catalizadores que revelaron una ruptura dramática y violenta de lo que antes no acontecía, de lo que empieza a acontecer y de lo que está por acontecer: la emergencia de un nuevo orden social.

El arte en el periodo de la Posmodernidad se revolucionó al socavar el lenguaje formal del arte Moderno. La obra de arte posmoderna dice Frampton (2008) socavó al extremo el orden y formas de composición de la obra Moderna porque alteró la estabilidad tranquilizadora y dominante que la caracterizaba.

La mayor parte los artistas posmodernos reaccionaron contra las formas establecidas del modernismo superior, contra este o aquel modernismo superior dominante que conquistó la universidad, el museo, la red de galerías de artes, y las fundaciones. Aquellos estilos anteriormente subversivos y polémicos: el expresionismo abstracto, la gran poesía modernista de Pound, Eliot o Wallace Stevens; el estilo Internacional (Le Corbusier, Frank Loyd Wright, Mies); Stravinsky; Joyce, Proust y Mann, que nuestros abuelos consideraron escandalosos o chocantes, para la generación que llega a las puertas de los años sesenta constituyeron lo establecido, el enemigo; muertos, asfixiantes, canónicos, reificados monumentos que uno ha de destruir para hacer algo nuevo. (Jameson; 2008: 166).

En la Posmodernidad hay una producción exacerbada de la obras de arte que no pueden clasificarse a tabla rasa en un género en particular porque ya no se escriben manifiestos que agremien artistas, ya no hay una idea del artista como genio o de la obra de arte eterna y durable. El arte posmoderno procura el equilibrio entre la fragmentación del tiempo y los lenguajes de su época, busca siempre romper las barreras de la solidez, de lo perpetuo, el arte de este periodo es siempre efímero, imbrica lenguajes artísticos de diversas fuentes, ni estático, ni busca la permanencia eterna, siempre esta autorebasándose. “El surgimiento de cualquier arte debería crearse sin el beneficio de fortalecer ningún tipo de narrativa en la que pudiera ser considerado, como su etapa siguiente (Danto; 1999: 27). Lo que había llegado al final era el agotamiento de la narrativa de los grandes discursos del arte.

El arte Posmoderno puede comprenderse desde la categorización que Dempsey (2003) ofrece. El *arte y estilo*: se trata de la generación sucesiva de artistas con visión vanguardista que buscan siempre romper las reglas en la búsqueda de nuevos estilos que expresen el estilo de vida de las épocas en que se manifiesta. Muchos son los lenguajes artísticos que se produjeron en esta época, a saber: Minimalismo, op Art, Post-painterly Abstraction, GRAV, Body Art, Montajes (Assemblange), Super Realismo, Arte Povera, Pop Art, Sound Art, Nuevo Realismo, Funk Art, Earth Art.

El Arte Pop, el Nuevo Realismo, el Op Art, el Arte Cinético y el Arte Conceptual son algunos de los lenguajes irruptivos del arte de la Posmodernidad que incidieron significativamente en la producción del diseño gráfico. Sus raíces se encuentran en el Dada, específicamente en los *ready-mades* de Marcel Duchamp. Estos lenguajes artísticos iniciaron una provocación que terminó desmantelando la producción y el concepto de belleza del arte Moderno.

El inicio del **Pop Art** está incidido por el despliegue del contexto económico y del hedonista estilo de vida de la época Posmoderna. La cultura *pop* tomó fuerza como elemento definitorio del proceso sociocultural posmoderno, porque conllevó nuevas formas de apreciar los objetos de consumo, producirlos, decostruirlos y reproducirlos dentro del concepto de arte popular y de consumo.

El pop inicia como movimiento artístico, primero, en Londres y posteriormente se disemina a New York en donde cobra mayor fuerza, prestigio y popularidad.

El crítico Alloway empleó por primero vez el término Pop Art para referirse a este como arte popular[17]. El crítico argumentó que éste arte provenía de un mundo cotidiano de

[17] En Londres durante la década de 1950 se fundó un Grupo Independiente conformado por los artistas Richard Hamilton, Eduardo Paolozzi y William Turnbull, los críticos de arte Lawrence Alloway y Rene Banham y los arquitectos Peter Smithson, John Volcker y Theo Crosby. La premisa principal del pop inglés es recuperar a la cultura popular y crear arte de ella. Éstos discutieron el crecimiento de la cultura de masas en el cine, en la publicidad, ciencia ficción, consumismo, medios de comunicación, diseño de productos y de las nuevas tecnologías creadas en América y difundidas por toda Europa. Esto es el mañana (*This is tomorrow*) fue la primera exposición del pop inglés en 1956 que mostró la tendencia popular del consumismo de la época.

La obra de Hamilton (*¿Qué es lo que hace que las cosas de hoy en día sean tan diferentes, tan atractivas*?) marcó precedentes para que la obra pop incidiera en los artistas norteamericanos y crearan su propia cosmovisión de las cualidades estéticas del pop. El desarrollo del *pop* tiene una trayectoria más compleja en relación con la producción inglesa. Los efectos del pop en Nueva York se dejaron sentir a principios de 1961. El pop norteamericano se desgajó del

objetos e imágenes domésticos que al ser representados únicamente mostraban la parodia consumista, el pop es el reflejo de la estética de la abundancia de la época. La estética del pop, también representó una ruptura de las jerarquías de los temas del arte, ahora Mondrian o Picasso son tan importantes como los íconos de la cultura popular: Elvis, James Dean, Marylin Monroe, Mike Mouse o Coca Cola.

La corriente neoyorquina reconoció a Andy Wharol, Jim Dine, Robert Indiana, Roy Lichtenstein, Tom Wesselman, Claes Oldenburg y James Rosenquist como exponentes importantes del pop norteamericano. Cada uno de ellos abordó con diferentes perspectivas la producción de la obra pictórica, aunque manteniendo como patrón general la reproducción de imágenes gráficas sobre otras. El pop se caracteriza por la superposición de imagen sobre imagen. Muchas de las pinturas utilizaban imágenes fotográficas, impresiones y serigrafías en el lienzo.

Hal Foster (2001) sostenía que el pop warholiano estaba comprometido con el realismo, de ahí que el retorno en Wharhol significara des-simbolizar al objeto común subvirtiendo la relación signo-mercancía. La repetición de las imágenes sugieren la paciente obsesión del objeto de la melancolía; "la repeticiones de Warhol no sólo *re*producen efectos traumáticos, también los *producen"* (Foster; 2001:134).

El N**uevo Realismo** surgió en Francia a finales de los cincuenta como un nuevo acercamiento con lo real sino con una realidad más allá de las apariencias y más allá del material. Oficialmente el nuevo realismo se consolida el 27 de octubre de 1960, en casa de Yves Klein en París, el francés crítico de arte Pierre Restany, fundó oficialmente el grupo del nuevo realismo junto con Klein, Hains, Arman, Francois Dufrene, Martial Raysse, Jaques de la Villeglé, Spoerry y Jean Tinguely, al declarar la constitución del *Nouveau Rélisme = Nouvelles approches perceptives du réel.*

El **N**uevo Realismo francés fue considerado como contraparte del pop art americano, sin embargo se relacionaron estrechamente y compartieron en exposiciones colectivas la muestra de obras del pop y del nuevo realismo. Los neo-realistas se

expresionismo abstracto de ahí que Jasper Johns y Robert Raushcenberg se dejaran seducir por la singular fórmula de pop y prepararan su camino en los Estados unidos. (Mosqueda; 2007:79)

inspiraron en el dadaísmo de Duchamp; en la apreciación surrealista de lo “maravilloso” en lo ordinario. También se unieron en el rechazo del culto al artista asociado a los pintores abstractos y en su estimulación de la participación de la audiencia en su obra.

El **Op art** empleó fenómenos ópticos con la intención de producir en las obras procesos de percepción visual por medio de la composición estridente de las obras. Se constituyó de patrones geométricos, precisos en blanco y negro o de yuxtaposiciones de colores de alta definición. Las pinturas Op Art tienen el efecto de producir en el espectador la ilusión visual de movimiento. Op art es la abreviación de arte óptico que los medios de comunicación decidieron llamar. La primera aparición del término op art fue en la revista Time en 1964 y se hizo popular en la exposición *el ojo sensible* en Nueva York en 1965.

Los principales exponentes fueron: Richard Anuszkiewizz, Larry Poons, Michael Kidner, Bridget Riley y Victor Vasarely, Ellswoth Kelly, Julio le Parc, Morris Luois, Jesús Rafael Soto, Frank Stella, Keneth Nolland Y Jefrey Steel.

Dada la riqueza visual de las imágenes del Op Art, los diseñadores gráficos se vieron influidos por la composición colorida, brillantez, por los efectos persuasivos de mostrar algo que no existe más que como ilusión. El juego visual de estas obras no involucra el intelecto del espectador, únicamente se queda en el nivel receptivo de la imagen, en el fuerte impacto visual que estas provocan y en la exaltación de la curiosidad de los sujetos que la admiran.

A diferencia del **Op Art, el Arte Cinético** se caracteriza porque la obra de arte si tiene movimiento real, no es ya la ilusión cinética característica del Op Art. Ésta forma de arte renuncia a la vieja concepción del espectador como sujeto pasivo. El espectador es un agente activo del movimiento energético de la obra, frente a ésta el espectador quien tiene que deconstruir y reconstruirse por medio de la experiencia del sentido artístico del movimiento de la obra[18].

[18] Cinético viene del griego, *kinesis,* movimiento, *kinetikos.* El arte cinético es el arte que se mueve o parece moverse. Éste arte incorpora el movimiento real en un objeto de arte, se fundamenta en el movimiento del espectador para la ilusión del movimiento y la incorporación de la luz. Tienen sus antecedentes en los artistas del Constructivismo, el Dada y en los manifiestos futuristas: que ya habían experimentado con el movimiento y mostrados sus obras en la exhibición

Durante los sesentas muchos artistas produjeron obras cinéticas entre ellos: Abraham Paladnik, Goerge Rickey, Kenneth Snellson, Hans Haacke, Len Lye, David Medalla, Takis, Nicolas Schöffer.

El ***Arte** y **mente** es la* categorización que Dempsey (2003) hace para referirse al tipo de arte que deja claro que la función del arte no es el dibujo de la realidad sino en la representación dentro del mundo de las emociones, de la mente y de la sensibilidad; a saber. Posmodernismo, Support-Surfaces, Arte Conceptual, Instalación, Video Art y Neo Pop.

El **arte conceptual** se consolidó como lenguaje artístico a finales de 1960. A menudo llamado arte de información. El precepto básico del arte conceptual está en que las ideas o conceptos que constituyen el trabajo en sí mismo. El arte conceptual renuncia al objeto físico por completo, usando mensajes verbales o escritos para transmitir ideas. La materia prima del arte conceptual es en lenguaje, ya que los conceptos se expresan por lo verbal y oral, el lenguaje es la esencia del arte conceptual.

Poco a poco, el movimiento del arte conceptual se irrigó por todo el mundo dejando de ser un movimiento pequeño hasta tener envergadura internacional. De la misma manera que el *pop*, el *nuevo realismo*, el *arte conceptual* también fue altamente incidido por la obra de Marcel Duchamp, lo que le permitió a los artista conceptuales cuestionar, también, la idea de arte y reconocer a las ideas como expresiones artísticas con la intención de desmitificar el acto creativo y el empoderamiento del artista y del espectador más allá de los intereses del mercado del arte. Así, el sentido fue exaltar la conciencia crítica y artística.

Si bien es cierto que las ideas o conceptos de pronto pueden tornarse inmateriales, la obra de arte conceptual las cristalizó en forma de documentos, propuestas y proyectos escritos, películas, videos, performances, fotografías, instalaciones, mapas, fórmulas matemáticas, cuerpos de los artistas como grandes lienzos, instalaciones, esculturas y por su puesto el lenguaje mismo. Entre los artistas más reconocidos se encuentran: Robert Morris, Eduard Ruscha, Sol Lewitt, John Baldesari, Robert Barry, Mel Bochner, Dan

llamada el movimiento (Le Mouvement) en la Galería Denisse Rene de París en 1955 en la que se incluyeron trabajos de Ducham y Alexander Calder a quien se puede considerar como el fundador de este estilo. (Mosqueda; 2007:83)

Graham, Douglas Huebler, William Wegman, Lawrence Weiner, Joseph Beys, Hanne Darboven, Hans Haacke, Gerard Richter, Shusaku Arakawa, On Kawara, Marcel Broodthaers, Jan Dibbets, Victor Burgin y Michael Craig-Martin.

La producción de **Video Art** fue un lenguaje artístico que se inició durante la década de los sesenta. Incidida por el desarrollo tecnológico y mediático este tipo de arte trastocó la producción de las imágenes de arte y de diseño. El desarrollo de los medios audiovisuales evolucionó vertiginosamente: cinematógrafo, discos, casetes, televisión y videocasetes, de modo que la producción de imágenes se tornó infinita, haciendo a la cultura visual el resultado de la irrupción de la televisión que desembocaría en la producción del *videoarte*.

El video Art es producto de la cultura visual de los *mass media* de la Posmodernidad, pero también del desarrollo tecnológico suscitado en la Sociedad Global. Las nuevas tecnologías (video, realidad virtual, láser y digitalización) fueron los medios que configuraron la nueva realidad del lenguaje virtual. "La fotografía, el cine y la televisión han convertido el espacio público en imagen pública o, lo que es lo mismo, la estética de la desaparición ha sustituido a la estética de la aparición" (Guash; 2000: 439).

Los *lenguajes del diseño*, en la Posmodernidad, también idearon formas anti-modernas para expresar otras formas de composición en la obra gráfica y de diseño, algunos de estos movimientos fueron: High Tech, Anti Design, Fluxus, Situacionismo Internacional y Site Works.

El estilo **High Tech** es principalmente una tendencia de diseño arquitectónico que exalta y explota nuevas tecnologías tanto para propósitos prácticos como para un impacto visual, utilizando formas y materiales expresivos de la tecnología industrial moderna en lugar de materiales de construcción tradicional. Los dos arquitectos más prominentes son Sir Norman Foster (1935) y Sir Richard Rogers (1933). Estos arquitectos han insistido en que la tecnología es un medio para resolver problemas sociales y ecológicos.

La combinación de ingenieros civiles y arquitectos es una relación clave para las piezas de High Tech. El primer gran monumento del High Tech fue el centro George Pompidou construido por Roger y Renzo Piano. Colocó todos los servicios por la parte

exterior del edificio para crear un espacio extra en el interior. A pesar de su tosco diseño moderno que no guarda ninguna relación con su contexto, este edificio se volvió un éxito popular. El edificio Lloyd diseñado por Rogers en Londres representa una vívida expresividad estructural y una afinidad con la arquitectura industrial.

Conceptos como *anti diseño*, *diseño radical*, el *contra diseño* se emplearon para describir a las prácticas del diseño de 1960 y 1970: Arquitectura, diseño Industrial y diseño gráfico. Dempsey (2003) dice que estos términos los emplearon particularmente el grupo inglés Archigram y los estudios italianos Archizoom y Super studio. Estos antidiseñadores rechazaron los principios ya enunciados por el diseño Moderno y en particular se pronunciaron en contra de la elevación de la función estética de los objetos sobre su función social y cultural. Al cuestionar los estándares del diseño Moderno, estos antidiseñadores propusieron resolver necesidades de los individuos de otra manera que se despegara del dominio e influencia de los grandes comerciantes y políticas gubernativas. Una de las sentencias máximas del antidiseño fue: "decidimos sobrepasar la imagen decadente de Bauhaus que es un insulto al funcionalismo" (Archigram (1961) citado por Dempsey: 254: 2002).

4.5.6 LAS CONDICIONES SOCIOCULTURALES EN LA SOCIEDAD GLOBAL

La sociedad Global se relaciona en todo momento con la implantación y expansión de nuevas tecnologías vinculadas a la producción y transmisión de información. Las posibilidades de la cultura global son infinitas porque como dice Joachim Hirsch (1996). Las tecnologías de la información permiten unir regiones del mundo muy distantes, esta es la base de la interconexión material e inmaterial de la idea de una *aldea global*.

Se dice que la cultura global potencializa la implantación de las nuevas tecnologías no sólo para el uso científico, educativo, sino también para el consumo de procesadores en la vida cotidiana. "Tal implantación implicó que en los inicios de la década de 1990, los microordenadores de un único chip ya tenían la capacidad de procesamiento de IBM sólo cinco años antes. Los sistemas basados en microprocesadores interconectados, compuestos por ordenadores de escritorio, máquinas menores (clientes), atendidas por máquinas más potentes y dedicadas (servidores), puede que acaben suplantando a los

ordenadores de procesamiento de información más especializados, como los *mainframes* y superordenadores tradicionales". (Castells; 1999:71)

Con la economía global también ha surgido una nueva cultura global que se expande por todos los confines del mundo replanteando las relaciones económicas de producción, los procesos productivos, los procesos educativos, hasta penetrar en las capas más profundas de la estructura social. Esta red de redes desmantela la materialidad a la sociedad, asistimos diría Pérez Cortés (2003) a una nueva sociedad inmaterial. Fernández (1999) asume que la nueva red de comunicación es un fenómeno globalizador en el que nos encontramos inmersos, ella lo facilita, permitiendo poner en interacción con instantaneidad, cualquier rincón del planeta a condición de que se disponga de dicha infraestructura tecnológica.

La diseminación de la información ha globalizado las relaciones sociales. Ha establecido nuevos modos para la interconexión social ofreciendo posibilidades infinitas para la producción del conocimiento y la difusión de la información. La cultura global asiste a un proceso de expansión planetaria en la que acorta distancias entre sujetos, porque los conecta en tiempos atemporales, un tiempo que no tiene espacio, que va más allá de la idea cronológica del tiempo.

Las experiencias de percepción humana se vuelven más complejas y dinámicas, las redes de comunicación modifican la noción del tiempo para asumir que no sólo existe el *tiempo reloj*, secuencia cronológica de acontecimientos o seriación unidimensional, sino que también existe el *tiempo atemporal* que responde a la interconexión dentro de la red, se trata de un orden asecuencial de fenómenos, y del *tiempo glacial* que resulta de la relación hombre-naturaleza, es medir la vida por la vida.

Se trata ya de un modo de vida atravesada en todas sus dimensiones por la cultura global de la información. Castells (1999) la denomina como una sociedad informacional y global.

Es *informacional* porque la productividad y competitividad de las unidades o agentes de esta economía dependen fundamentalmente de su capacidad para generar, procesar y

aplicar con eficacia la información basada en el conocimiento. Es *global* porque la producción, el consumo y la circulación, así como sus componentes (capital, mano de obra, materias primas, gestión, información, tecnología, mercados) están organizados a escala global, bien de forma directa, bien mediante una red de vínculos entre los agentes económicos. Es informacional y global porque, en las nuevas condiciones históricas, la productividad se genera y la competitividad se ejerce por medio de una red global de interacción. Y ha surgido en el último cuarto del siglo XX porque la revolución de la tecnología de la información proporciona la base material indispensable para esa nueva economía. El que da nacimiento a un sistema económico nuevo y distinto, cuya estructura y dinámica exploraré en este capítulo. (Castells; 1999:93)

La cultura global al tiempo que reestructura y reordena los procesos de producción a escala planetaria funda una cultura digital y global. Es digital porque desmantela toda la lógica lineal o análoga e instaura una lógica compleja y digital que no tiene un principio o fin, que se rige por la lógica de la multilinealidad, de los hiperespacios o las hipercarreteras de la información que potencializan la inteconexión entre los sujetos. El modo en que opera esta cultura digital está vinculado con las discusiones del tránsito de la lógica binaria o lineal de los procesos que operaban durante los sesenta, setenta y ochenta y que tras el implante del nuevo esquema de pensamiento tecnológico y digital se ha desmantelado ya.

Los productos de la Mundialización[19], dice Pérez Cortés (2003), "son mixtos, complejos, compuestos de múltiples determinaciones, son polimórficos, pluridimensionales, multiniveles, policéntricos y nunca están terminados […] uno de sus rasgos característicos es el crecimiento exponencial de la distracción, que incluye el cine, televisión, espectáculo teatral, música, grabada, libros, y periódicos, parques de atracción, juegos de azar, cultura y deportes". (Pérez; 2003: 31-32). Se habla de una sociedad de flujos siempre cambiantes, de múltiples niveles, donde no hay un centro, sino multi, pluri y poliformas, se habla de una

[19] Es pertinente advertir que Ulrich Beck distingue entre concepto de globalización y mundialización, al primero se le reconoce como un término anglosajón, mientras que mundialización es un término francófono. La globalización dice Beck radica en la ramificación, densidad y estabilidad de sus recíprocas redes de relaciones regionales y globales empíricamente comprobables y de su autodefinición de los medios de comunicación; así como de los espacios sociales y de las citadas corrientes icónicas en los planos cultural, político, económico, militar y económico. La mundialización no es una megasociedad nacional que contenga todas las sociedades nacionales, sino un horizonte mundial caracterizado por la multiplicidad y la ausencia de integralidad, y que sólo se abre cuando se produce y conserva en actividad y comunicación. (Beck;2000: 31)

red de sistemas de sistemas. “Los coches rozan lo mágico, las colonias nos liberan, el fútbol nos engrandece o nos acecha del mapa, las lavadoras hacen reinas a las amas de casa, el teléfono te conecta desde cualquier esquina, los aviones te transportan sin descanso y la televisión va a ofrecerte todo para mejorar tu vida”. (Bango; 1999: 303)

Se considera que el cambio de los medios de comunicación analógicos digitales ha hecho posible por los cambios revolucionarios que han operado en el terreno de la cultura, el arte, la política y las leyes. Los medios analógicos son estáticos pasivos y se transmiten de uno para muchos mientras que, los medios digitales son dinámicos simultáneos. Tramiten información de manera rápida y vertiginosa. Son emitidos por muchos emisores para muchos espectadores.

“Sus bajos costes su baja operatividad y portabilidad hacen posible una amplia distribución a través de los distintos canales culturales y de una inmunidad que los defiende de las formas tradicionales de censura y control. Los partidarios de la cultura digital la presentan como una cultura libertaria, des-centrada, abierta y no jerarquizada en la que la información pretende ser libre, sin barreras, y una base para la creación de una nueva economía del saber que restituya el poder de los individuos”. (Weiss; 2001: 78)

En las décadas de 1970, 1980, 1990 se desarrollo una nueva era de la comunicación tecnológica y digital. A partir de este desarrollo otros medios de comunicación no desaparecieron pero si fueron reestructurados y reorganizados por los medios masivos de comunicación, como la TV.

La radio perdió su carácter central, pero ganó penetración y flexibilidad, adaptando modos y temas al ritmo de las vidas cotidianas de la gente. Las películas se transformaron para acoplarse a las audiencias de la televisión, con la excepción del arte subvencionado por el gobierno y los efectos especiales exhibidos en las pantallas grandes. Los periódicos y revistas se especializaron en profundizar su contenido o seleccionar su público, mientras seguían atentos a proporcionar la información estratégica sobre el medio de comunicación dominante, la televisión. En cuanto a los libros, siguieron siendo libros, si bien el deseo inconsciente que subyacía en muchos de ellos era convertirse en guiones televisivos; las listas de los más vendidos se llenaron pronto de títulos que hacían referencia a personajes de la televisión o temas que había popularizado. (Castells; 1996: 4)

La sociedad global implica un cambio significativo en la producción y difusión del conocimiento. Se transitó hacia la multilinealidad, complejidad, digital y tecnológico, esto es el soporte en que se reproducen las relaciones y manifestaciones de consumo cultural, la

producción intelectual, cinematográfica, literaria, musical, arquitectónica y de diseño. De la pintura moderna se pasa a la pintura para todos, a la idea del arte como idea. La producción pictórica se caracterizó por: “a) el retorno a la figura como forma de intertextualidad; b) el retorno irónico, de forma minimalista, a formas del pasado; c) la pintura se vuelve a cargar de sentido” (Castellanos: 2004; 47).

La producción musical, literaria o editorial se aventura en nuevos procesos de creación y producción técnica al implementar en sus prácticas las nuevas tecnologías como nuevas herramientas. En este caldo de cultivo el proceso de creación musical experimentó cambios significativos al incorporar ruidos del ambiente y distorsiones. La nueva estructura digital cuestiona el sistema armónico de la música convencional al fragmentar e instituir la indeterminación como método de composición, esto significó un cambio radical al incorporarse el azar en el proceso composicional. Es el caso de lo que se ha denominado el final de la Galaxia Gutemberg, o sea, el final del libro en su formato clásico (libro físico). Este va siendo sustituido por el libro electrónico, presentando en formato CD-ROM o proporcionado vía internet. La razón de ser este desplazamiento radica en el carácter interactivo de estos productos, que permite navegar a través del hipertexto. (Fernández; 1999: 294-295)

La cultura digital es una cultura mediada y transformada por las tecnologías digitales que convergen cada vez en mayor medida con el ordenador digital. “Los micro procesadores procesan información en forma de señales electrónicas abstractas, se destacan como elementos constitutivos de la cultura digital”. (Weiss; 2001: 78) Las computadoras han sido los transformadores que han potencializado la transformación de las condiciones socioculturales de las postrimerías del siglo XX y principios del XXI.

En este ambiente tecnologizado se sucintan nuevas formas de percepción sensorial que operaron en la conformación del nuevo sujeto a partir de que los sistemas electrónicos de comunicación relacionando de manera compleja la tradición escrita, oral, visual, el movimiento, los sonidos, las imágenes, las emociones y los pensamientos en una nueva práctica humana. El hombre red comienza hacer consciente que su reproducción no es sólo social, sino que mantiene una interrelación compleja con el cosmos, la naturaleza, con

su mismo cuerpo, este hombre imagina mundos alternos creando otras realidades, se da paso a otra forma de humanidad y espiritualidad. “La tecnología es ante todo cambio, pero cambio como paso adelante que nos procura mayores niveles de bienestar y conocimiento. Es la reencarnación no corpórea del proceso de adaptación del ser humano a su entorno, pues le permite obtener cada vez mayores niveles de control y dominio sobre lo natural y lo construido por el hombre”. (Fernández; 1999: 290)

El desarrollo de la ciencia y tecnología aplicada a la vida cotidiana ofrece nuevas posibilidades para curar enfermedades que antes parecían incurables, de prolongar la vida de los seres humanos, haciéndolos más longevos. Pero esta evolución científica también se reflejó en la tecnología de la vida al fortalecer las investigaciones encaminadas a la separación y recombinación genética del ADN. Se llevaron a cabo proyectos para la clonación de genes encontrando innovadoras formas para diseñar vida humana.

Durante las décadas de los ochenta y noventa se revolucionó la biotecnología reconociendo la importancia médica de la ingeniería genética, de la microbiología y los complejos mapas del genoma humano. “El énfasis que se ha puesto en la cultura digital en las posibilidades de la información, junto a la creencia de que todo es analizable de forma racional en términos digitales ha transformado las disciplinas de la genética, las neurociencias, las ciencias cognitivas y en la economía y en los negocios”. (Weiss; 2001: 79)

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, y, por ende, la red electrónica ha volcado al ser humano a su permanente puesta al día, o sea, a experimentar un constante deseo de aprender, cuya duración temporal queda ligada a la propia duración de la vida” (Fernández; 1999: 293). La influencia tecnológica en la narrativa cimbró las estructuras de la narrativa clásica. La narrativa literaria emergida de esta influencia digital se dispersó en muchas manifestaciones artísticas: la literatura, el cine, las artes visuales, el diseño o la música. “La naturaleza intangible y fluida de los medios digitales, la facilidad con la que se pueden combinar gráficos, textos, imágenes fijas y móviles, y sonidos, junto a la posibilidad de crear documentos hiper-conectados generan el impulso que nos mueve hacia nuevas transformaciones en el campo de la cultura. (Weiss; 2001: 79)

La estructura asecuencial de la producción artística se caracteriza por su modo hipertextual. En la literatura la narratividad clásica llegó al punto de declararla desaparecida, lo que se proponía era un discurso casi sin relato, se trata de textos fragmentados, con lenguajes rizomáticos, laberínticos o hipertextuales. En estos textos no hay principio ni fin sino interactividad pura. El sujeto es el único capaz de determinar y dar sentido al contenido del texto. Las manifestaciones artísticas de estas décadas experimentan una mezcla de géneros, lo lúdico, paródico, anárquico. Ya no existen los centros en las obras, sino la multilinealidad y simultaneidad que las caracterizan como complejas.

El hipertexto se diseminó en muchas manifestaciones artísticas: la música electrónica con sus incesantes versiones deconstructivo y su visión neofuturista del mundo; el cine con sus influencias de una ciencia ficción contemporánea hipertextual, las artes visuales con sus lenguajes arbóreos que se manifiestan en contra del discurso lineal; el diseño con su novedosa propuesta de estructurar diseños siempre digitales fuera de toda lógica análoga, tradicional y funcionalista.

Etimológicamente proviene de la partícula gramatical *hiper* que significa superior a lo normal, más allá o sobre, y *texto* es el conjunto de palabras de un texto o escrito. El hipertexto no tiene un principio y un final claramente determinado. El hipertexto se diferencia del texto por las siguientes características:

Texto	Hipertexto
Árbol	Rizoma
Lineal	Nudo
Jerarquía	Adocracia
Uniformidad	Heterogeneidad
Cerrado/ acabado	Abierto/ inacabable
Desechable	Modificable
De uno a muchos	De muchos a muchos

La hipertextualidad, en todas y cada una de estas manifestaciones artísticas, tiene la cualidad de ser capaz de posibilitar conexiones entre varios textos. Dentro de los medios audiovisuales las formas pueden concebirse como internas al discurso o externas a él, es

decir, hipertextualidad intradiegética o extradiegética respectivamente. La primera establece una conexión de un escenario con otro nuevo; la segunda indica la relación de la imagen con otros soportes. La asecuencialidad y alinealidad son los criterios con lo que se organiza la información hipertextual.

En el plano artístico, la producción de las artes se revolucionó al modificar e incluir soportes formales, técnicas compositivas, recursos técnicos que innovaron la producción de la obra de arte. El arte internet se consolidó como una nueva forma de arte digital que abrió nuevas vetas para la configuración de estilos compositivos vía las nuevas tecnologías.

El arte internet ¿es la nueva forma del arte digital que ha puesto punto final a los estilos en el Arte? De acuerdo con algunos, los ismos (las vanguardias pictóricas de la modernidad) ya no son posibles en un formato tecnológico que les permite a los artistas y a los espectadores una extraordinario libertad de creatividad.

World Wide Web lanzada en 1989 por Timothy Berners-Lee se convirtió en un espacio para la práctica del arte a mediados de los noventa, mientras que para finales del siglo XX se incrementó el número de usuarios que permitieron la expansión y un rápido incremento del Arte de Internet.

El fácil acceso a las nuevas tecnologías se han hecho globales y por lo tanto el Arte Internet es parte de esta diseminación tecnológica, que opera como un nuevo medio de composición artística en un soporte novedoso. Dempsey (2003) reconoce que son los artistas de Europa del este quienes innovaron en este nuevo campo artístico.

El Arte Internet asume, con sus limitantes, que puede ser un movimiento democrático en tanto que no está constreñido a los cánones del aparato institucional del arte. El arte Internet se caracteriza por poseer un lenguaje interactivo dado el ensamblaje de la composición de las obras en las que el espectador puede visitar una y otras vez por medio de la red. El argumento sobre el carácter democrático del Arte Internet se desprenden no sólo de la idea de la accesibilidad vía la red, sino que la participación de los espectadores es fundamental en la composición de la obra porque ellos mismos pueden

crear sus propios montajes, pueden hacer sus propias composiciones ensamblando de diversas maneras y a su propio gusto estético los elementos visuales que los artistas ponen en juego.

La obra *Mi novio regresó de la Guerra* (1996) de la artista Olia Lialina y la producción artística de Irational.org (1994) son algunos de los artistas más prominentes de este género. Ellos crean secuencias de imágenes en movimiento, siempre interactivas, estructuras arbóreas de narrativas con múltiples versiones. Irational.org (1994) Ha explotado la interconectividad de la red de otras formas. Sus obras como King's-Cross y Phone-in postearon en la red de 300 cabinas telefónicas dentro y alrededor de una estación de trenes en Londres invitando a los espectadores a llamar y conversar con los transeúntes, inyectando una gota de sociabilidad y anarquía inesperada. "Este proyecto demostró qué tan variado puede ser el arte internet que se interconecta con fluidez con otras formas de arte, por ejemplo el arte performance". (Dempsey: 2003: 286)

Se sabe que las nuevas tecnologías de la información revolucionan vertiginosamente cambios en todas las capas sociales y culturales. El Arte Internet no está al margen de estos cambios. Este arte no ha cesado de avanzar y de adaptarse a los cambios tecnológicos. Los artistas están obligados –o capacitados- para cambiar sus prácticas en la medida en que el medio cambie. "Ya que el internet está integrado a la televisión y es visto en una pantalla más grande, en una atmósfera más cómoda, un reto para el arte internet será su nueva relación y asociación con la televisión, el video y el entretenimiento". (Dempsey: 2003: 288)

Nunca antes los avances científicos y tecnológicos se habían desarrollado en tan poco tiempo. De esto se desprenden efectos que solucionan problemas de la humanidad al mismo tiempo abren o generan efectos negativos. Tal vertiginosidad creó un torrente de cambios que en muchos casos se volvieron corrosivos. En particular el modelo de sociedad global engendra nuevos problemas que afectan las distintas dimensiones sociales.

Pérez Cortés (2003) enuncia algunos; a saber: 1) la vida individual y colectiva del hombre contemporáneo se uniformiza; 2) las formas de vida, de producción, de consumo y de intercambio en todo el mundo se hace cada vez más homogénea; 3) se exacerban las

diferencias entre países del centro y los periféricos; 4) la posesión de la tecnología en una fuerza de dominación sobre los países centrales; 5) se impone la lógica del mercado en todas y cada una de las esferas de la vida social; 6) la globalización se vuelve un proyecto implacable que arrasa todo lo que encuentra a su paso; 7) el consumidor tiene el poder, puesto que todo gira alrededor del cliente; 8) se privatizan las relaciones sociales y el hombre se convierte en un nómada humano; 9) todo vicio se vuelve inmediatamente público y toda virtud se reduce a lo privado.

A estos efectos corrosivos se le podrían añadir otros efectos que discuten la solvencia de los saberes profesionales en el contexto de la sociedad Global: 10) Los poseedores de un saber profesional no son los que saben más; sino quien a unos conocimientos teóricos y prácticos adecuados suma unas competencias sociales y relacionales (el saber ser y el saber estar); 11) el desempeño y éxito se privilegian en el trabajo autónomo; 12) predominio de las capacidades e iniciativas individualistas; 13) la organización de estos saberes, precisamente por la diversidad y la variabilidad de los criterios que dan cuerpo a cada técnica, se alejan del ordenado modelo del árbol que admite la ciencia. (Fernández; 1999: 280)

La atmósfera que se muestra de la sociedad global está caracterizada por la espontaneidad, lo efímero, la instantaneidad de la vida, por la saturación de la información que circula por internet. Estas condiciones muestran una sociedad enchufada siempre a la red, Fernández (1999) dice que esta sociedad se caracteriza por ser digitalizada, una sociedad que utiliza los bytes como instrumentos para crear la realidad.

4.6 SÍNTESIS DE CAPÍTULO

MODERNIDAD, POSMODERNIDAD Y GLOBALIZACIÓN

Modernidad	**Posmodernidad**	**Globalización**
La Modernidad es un proceso social complejo porque desmantela las capas de la vieja estructura de la sociedad tradicional o feudal: Los modos de producción, el	La posmodernidad es el efecto de una sociedad convulsa por la vertiginosidad de los cambios que registra en cualquier nivel de la estructura social dados por los efectos de la segunda	El desarrollo científico y tecnológico devenido de la segunda Guerra Mundial marco significativamente el cambio en los órdenes político, económico y

progreso de la técnica, el crecimiento demográfico y la urbanización de las ciudades, la circulación del capital y sus efectos de acumulación originaria, desarrollo industrial y crecimiento y expansión del mercado interno y externo, elaboración de novedosas materias primas. La idea de progreso y la Razón están ligadas íntimamente con todas las dimensiones de la Modernidad.	posguerra mundial. En la dimensión económica el Estado Benefactor, o también denominado *Welfare State*, es el modelo de Estado político económico que adoptaron los países capitalistas. En contraste a esto surgen estados con reacciones opuestas a las del modelo capitalista, instaurándose un modelo de estado socialista. De tal manera que el mundo asiste a una clasificación que estratifica a los países de acuerdo a su capacidad de de crecimiento y desarrollo económico.	tecnológico. Los cambios en estas capas sociales pueden ser considerados el germen del que se desprende el fenómeno de la economía global que germinará durante las siguientes décadas en donde la guerra fría será su punto de fuga. Con el fin del régimen socialista y la caída del muro de Berlín.
La ***ciencia*** busca la verdad absoluta. Centro hegemónico del pensamiento abstracto occidental. La ciencia se caracteriza por ser un producto de laboratorio y de pensamiento típicamente teórico.	La ***ciencia*** no es una verdad absoluta. La ciencia crea mecanismos, instrumentos y procedimientos orientados al beneficio de la industria, tecnología, guerra y vida cotidiana. La ciencia deja de ser un discurso abstracto, centrado en sí mismo y escindido de la sociedad.	La ***ciencia*** y la tecnología van aparejadas. Los estados mantienen una fuerte inversión en la producción científica y tecnológica. Se privilegia la creación de los Centros Nacionales de innovación.
La ***economía*** se sustenta en la racionalidad como modo por medio del cual se adapta los procesos de producción que buscan el mejoramiento de la industria. Surge el capitalismo como modelo económico hegemónico.	La **economía** se fortalece. El Estado Benefactor instaurado desde la crisis del 1929. De la economía política de la posguerra devienen dos modelos económicos de Estado, el socialismo y el capitalismo. Se expande e internacionalizan los grandes trust.	La **economía** en la sociedad global desmantela el viejo régimen del Estado Benefactor para instaurar el Estado Neoliberal, con la globalización como su proyecto operativo. Este modelo económico flexibiliza las fronteras nacionales, se asiste a una división planetaria del trabajo que se cristaliza en la llamada aldea Global.
Las condiciones socioculturales en la Modernidad se caracterizan por el progreso y racionalidad industrializada. Los productos de la industrialización modifican el consumo en la vida cotidiana dando origen a	Las condiciones culturales de la Posmodernidad son el con-texto en que se detona la apoteosis de la sociedad de consumo. El hedonismo, el individualismo son los valores de la sociedad de consumo masivo. Los productos del desarrollo	Las condiciones industriales de la Sociedad Global se manifiestan en la tecnologización de la vida cotidiana. Los productos de la tecnología penetran las capas profundas de la sociedad virtual izando las relaciones

la sociedad de masas. El arte de la Modernidad es un arte de vanguardias. Con el Impresionismo se inaugura la historia del arte. El centro hegemónico del arte se traslada a París, y el arte canónico es un arte de mecenas burgueses.	científico y tecnológico están direccionados a la vida cotidiana. Se hace una clara distinción entre la alta cultura y la baja cultura. Se popularizan las manifestaciones artísticas alejándose de la producción canónica y contemplativa del arte de la Modernidad.	sociales. Los lenguajes artísticos asisten a un proceso de virtualización e interacción porque ahora el soporte tecnológico modifica las formas de producción técnica de la obra.

El Hermes como estructura abre paso en los con-textos de la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global y hurga en su interior para revelar el modo en que aparecen las condiciones industriales y culturales. El concepto de contexto se hace presente en el instante en que se empieza a revelar todo aquello que posibilita la formación de un lenguaje profesional de diseño y que deviene como irrupción como modo de singularidad (capítulo 2).

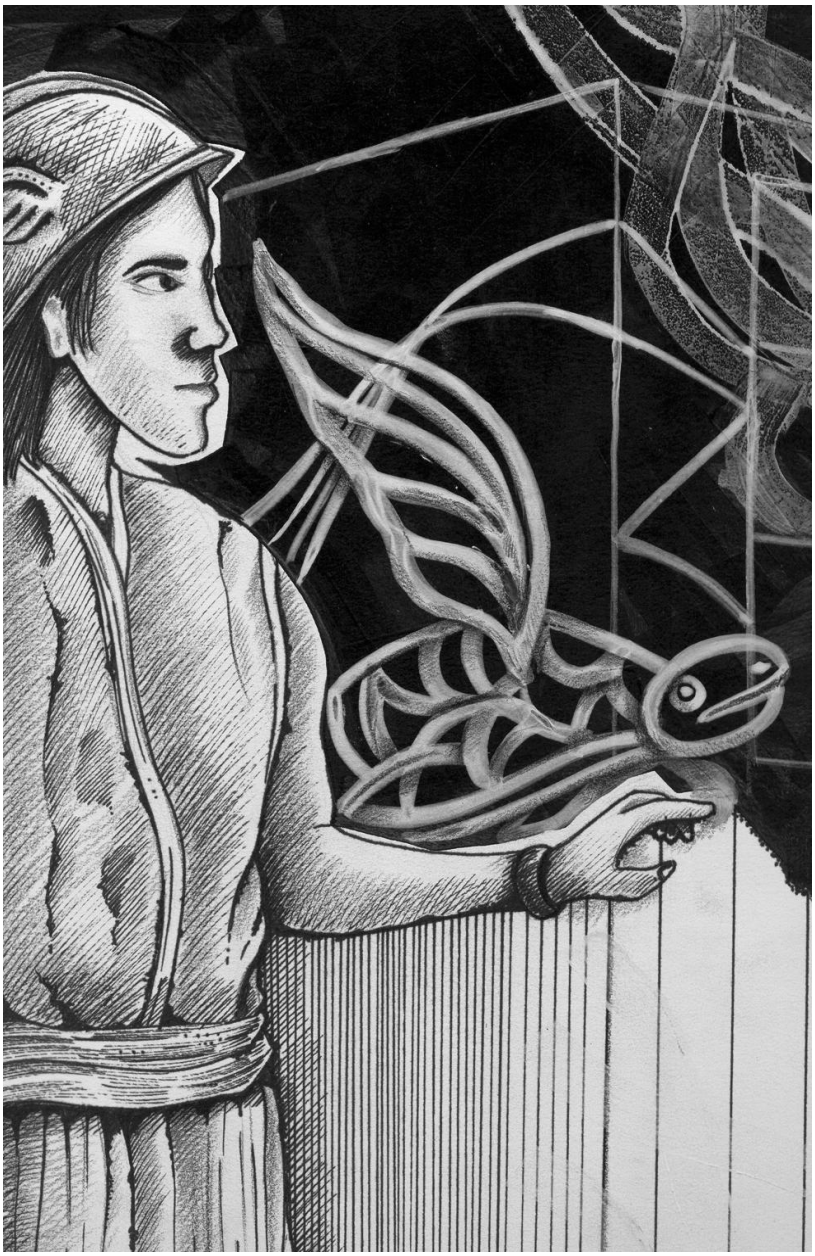
El Hermes que atraviesa la Modernidad revela cuáles son las condiciones sociales y materiales propicias para la prácticas del diseño en el estructurar su andar se da cuenta que ha entrado a un con-texto completamente novedoso. La Modernidad fascina y apabulla porque todo es nuevo, insólito, increíble, raro. Todos esos cambios a los que asiste le resultan vertiginosos de ahí que se conduzca con cautela pues la tarea por la que se adentra a este con-texto requiere de una mirada cauta para describir todo cuanto ve en la explicitez e implicitez de las condiciones en las que ahora habita.

El Hermes, en tanto Dios polimórfico, que transita por la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global asiste, en todos y cada uno de ellos con-textos a rupturas de época. Sus ojos captan siempre la emergencia de órdenes y condiciones sociales de tres con-textos que no se parecen en nada, y cuando pudieran poseer criterios semejantes tal emergencia es siempre disímbola.

Hermes como estructura y concepto radicante da estructura y ordena metodológicamente el modo es que es posible que se conduzcan los conceptos radicantes. Hermes es concepto porque sólo él posee las estrategias conceptuales para abrirse camino e iluminar con la luz de la comprensión de las prácticas del diseño.

CAPÍTULO 2

LA SINGULARIDAD DE LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES



1. HERMES COMO ESTRUCTURA Y CONCEPTO

Ya Hermes que ha transita y se ha abierto paso a través de los Con-textos de la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global ha sacado a la luz las condiciones que dan sentido a las prácticas profesionales del diseño. El paisaje que circunscribe el andar de Hermes es dibujado por su andar mismo.

Hermes que es un dios polimórfico aparece de modos disímbolos en los paisajes que él mismo dibuja, se aparece de modo singular en este capítulo. El Hermes que transita por estos nuevos horizontes se abre paso para revelar todo lo que le acontece al diseño como práctica profesional. Siguiendo la pregunta de investigación que da sentido a este capítulo, Hermes se presenta primero como estructurador: ¿Cuáles son las condiciones que configuran las prácticas profesionales del diseño que se interpelan con los con-textos históricos que sirven de base para configurar un pensamiento del límite y del presente de la práctica profesional?

Hermes como estructura metodológica va ordenando el aparecer de las prácticas del diseño en la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global. La emergencia del saber del diseño es una experiencia que se presenta de modo singular en cada uno de los con-textos, de ahí que el modo en que aparezcan revele cómo están estructurándose al interior de cada uno de los con-textos.

El problema de la temporalidad epistémica de los contextos no es ajeno al de las prácticas profesionales del diseño porque los con-textos son aquellos ambientes espacio-temporales en que acaecen estas. El sentido radicante de las prácticas profesionales en la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global se revela por la característica de los estratos categoriales de su *saber hacer*[20]: Teoría práctica, el *saber hacer*, la acción colectiva, las relaciones de poder. El Hermes que atraviesa tres contextos epistémicos.

[20] Es preciso advertir la distinción en el uso de estos dos términos. *Know what* y *Know how*, en donde el primero se entenderá literalmente como el *saber que*, mientras que el segundo se entenderá en un sentido idiomático que expresa el proceso, es decir el saber cómo o saber hacer. En esta investigación no se emplea la traducción de *Know How* como *saber cómo*, sino que se entiende como *saber hacer*. Ambas interpretaciones implican conocer el proceso de las etapas de un proceso que conducen a un resultado. La diferencia entre como la emplea King Dávalos (en su texto De las normas implícitas en prácticas lingüísticas a las normas y prácticas epistémicas) y como es empleado en esta

La Modernidad, la Posmodernidad y la Sociedad Global exaltan la singularidad de las prácticas del diseño. Sin el afán y con el cuidado de no caer en una narración cronológica se atiende a mostrar los modos en que se ha ordenado, objetivado y especificado el saber hacer del diseño profesional en estos contextos. Hermes que urde el camino en el paisaje de las prácticas del diseño identifica el carácter radicante de las prácticas del diseño, primero en el aparecer de un nuevo saber hacer, luego en formación discursiva del diseño en la Posmodernidad y en el reordenamiento de la práctica profesional en la Sociedad Global. Lo que importa en la mira de Hermes es su habilidad interpretativa para identificar todos aquellos lenguajes que hacen singular a las regularidades y formación discursiva de las prácticas de diseño.

Las prácticas en cada unos de los con-textos revelan su propia formación discursiva, los rasgos de la singularidad de su lenguaje. El viaje que emprende Hermes a través de los ambientes de los con-textos y las prácticas del diseño siempre es disímbolo porque las partes puestas en relación nunca poseen las mismas condiciones. Los contextos en que se desencadenan las prácticas del diseño son únicos porque las condiciones en que estas ocurren siempre suceden en circunstancias únicas, poseen una naturaleza singular.

La Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global portan las huellas que hacen singular las prácticas del diseño en cada con-texto. No se trata de revisar la linealidad del acaecimiento de las prácticas sino de poner en relieve las condiciones discursivas que las hacen singulares. De ahí que se insista que esta investigación no sea una narración de eventos o cronologías, sino la puesta en escena de singularidades emergidas por rupturas, acontecimientos que dan sentido al diseño profesional.

Esta investigación no narra la legitimidad de datos porque estos se interponen con la visibilidad de la singularidad de las prácticas del diseño mostradas por Hermes. La legitimidad de los datos fomenta la regularidad sin exaltar la importancia de su validez. La regla del orden sólo es efectiva como regularidad, pero cuando está rota o fracturada deja que se asomen las reglas, enunciados de una práctica dentro de un con-texto. Entonces

investigación es sólo cuestión de interpretación, pues el sentido interpretativo de ambos términos significa exactamente lo mismo.

aparece la irregularidad. La importancia en la mira de Hermes es su habilidad interpretativa para identificar todas aquellas formaciones que rompen y fracturan la lógica lineal y lo continuo porque ahí están las verdaderas intenciones del sentido de la interpelación como modo de singularidad de las prácticas del diseño.

2. HERMES COMO CONCEPTO RADICANTE: LA INTERPELACIÓN COMO MODO DE SINGULARIDAD

La interpelación como modo de acontecimiento (capítulo 1) y como modo de relación (capítulo 3) son características constitutivas del contexto de interpelación que se conecta en todo momento con la interpelación como modo de singularidad.

La lógica interpelativa como modo de singularidad es una acción generadora de pensamiento autónomo. Este se despliega en la formación de su propia estructura arquitectónica por la emergencia de lo que es des-ocultado, visible. El Hermes reúne, separa, interconecta todos los elementos que forman una práctica debido a que uno y otro ayudan a explicarse, pero en esta confrontación los procesos alcanzan una singularidad.

Se dice que es un modo de singularidad porque ya está poniendo en confrontación las formaciones discursivas de la práctica del diseño con las condiciones contextuales en que acaecen y dejan ver que la formación de la práctica del diseño de uno y otro con-texto poseen singularidades distintas, formaciones únicas, capaces de distinguirse, determinarse y mostrar sus cualidades entre ellas.

La singularidad de las prácticas del diseño es entendida como la emergencia de un pensamiento nuevo a partir del despliegue de los procesos relacionados. La singularidad es lo nuevo, lo antes inédito, lo único, lo distinto, es una suerte de pensamiento emancipado.

En la idea psicoanalítica de Castoriadis (1999) se asume que: se trata de procesos que no están llevados a enfrentarse porque sí, sino que es una relación lúcida, están conectados entre ellos por medio de sus instituciones, prácticas, sujetos, enunciados, textos y con-textos.

La interpelación como modo de singularidad corre parejo en el nacimiento de un proyecto o práctica emancipada y única es la emergencia de una actividad política

autónoma y reflexiva. Se trata de una práctica capaz de cuestionar las significaciones y las reglas que ha recibido de su con-texto.

La idea de la singularidad no trata de hacer una historia de las prácticas profesionales del diseño, sino de mostrar su aparecer como lenguajes singulares. De revelar cómo son iluminados con un rayo de luz que no dejaba ver las fisuras, las ausencias, las excesivas presencias, que estaban ahí pero que pasaban desapercibidas y de no ser por la luz que ilumina que se vuelven asibles e interpretables ante los ojos de quien las mira e interpreta. La interpelación también es la potencialidad de una formación que no cesa de moverse en lo continuo de su pliegue.

El pensador español Eugenio Trias dice que la singularidad es un permanente originar, un perpetuo renacer, en otros sitios y de otras maneras pero siempre la emergencia de lo nuevo. Ya sea en la Modernidad, Posmodernidad, Sociedad global, la singularidad de las prácticas del diseño siempre tiene ese rasgo único, esa cualidad *sui generis* que le da experiencia y constitución en el pensamiento del diseño.

La singularidad es la formación epistémica que procura la emergencia de pensamiento singular de las prácticas del diseño, es la matriz en que se gesta, engendra y crea una nueva configuración de un saber hacer que saldrá a la luz en la medida que el pensamiento no deje de confrontarse a sí mismo y así mismo con su con-texto.

La interpelación como singularidad tiene cualidades mucho más flexibles y humanas. Al decirse que se trata de un modo de singularidad porque está mostrando el modo en que las prácticas profesionales del diseño aparecen en el mundo como únicas y diferentes. El modo en que se aparece la singularidad de las prácticas del diseño es radicante como el dios del camino Hermes, la interpelación con sus medios abre paso el camino de la comprensión de las prácticas del diseño.

La singularidad es ese linde en que el diseño aparece la práctica del diseño como lenguaje singular. La interpelación es un modo de aparecer en el mundo. Es el aparecer de su propia existencia en relación con las condiciones que lo constituyen práctica, el modo en que se vuelve asible su realidad, es el modo en que se revelan las condiciones de su

comprensión. La singularidad del diseño es la revelación de las condiciones en que las prácticas del diseño se aparecen como un lenguaje único, diferente que establece formas novedosas de ordenar, objetivar el pensamiento del diseño. La interpelación como singularidad es el efecto del que emergen las prácticas del diseño toda vez que se ha establecido la interpelación entre las condiciones materiales de los contextos específicos con las prácticas del diseño.

3. LA PRÁCTICA PROFESIONAL

La importancia de recuperar la mirada filosófica de Rouse (2001) consiste en el reconocimiento de que las prácticas no deben ser reducidas a prácticas sociales, si bien este rasgo es importante no es la esencia de la práctica. Este pensador enfatiza como el posicionamiento del lenguaje significado y la normatividad en las prácticas abren estos fenómenos a la determinación por medio de factores sociales que afectan a las prácticas, por ejemplo el poder y la política.

Rouse (2001) propone una ruta argumentativa poshumanista en defensa de la práctica. Este filósofo en su ya conocido ensayo *dos conceptos de práctica* distingue como uno de los conceptos de práctica se centra en **regularidades** del comportamiento o creencias, mientras que el segundo se expresa como una serie de actividades que responden a **normas** de comportamiento.

La contra réplica que hace Rouse (2008) de la perspectiva de Turner (2008) y Brandom (2008) explora que la normatividad se ve como una característica y algo determinante de las prácticas y sondea el significado del lenguaje dentro de las prácticas. La esencia de los estudios de las prácticas científicas que elabora Rouse (2008) percibe al lenguaje, el conocimiento y el poder como elementos que delinean a las actividades humanas. Se trata de prácticas que integran todos estos elementos, no están por separado, no están poseídos por sujetos, sino que se dispersan a través de las redes en que se interconectan los agentes.

En este sentido la propuesta de Rouse se concentra en declarar que las prácticas científicas vinculan el conocimiento y el poder. El poder dice Rouse (2001) se puede

concebir dinámicamente, como una relación situada y temporalmente extendida entre los agentes y sus espacios locales. Es temporalmente extendida porque a través de la red de relaciones entre agentes es que se pueden expandir los mecanismos de intercomunicación, y porque tales relaciones portan las huellas temporales en que se producen y circulan. Esta dinamicidad es la que hace que la práctica no sea una red estática o acabada, sino en todo momento dinámica porque es a través de sus nodos y líneas de comunicación circula el saber y el poder.

Las relaciones de poder son dinámicas, porque la *presencia* de un alineamiento y su *efectividad*, dependen de cómo el alineamiento es sostenido o transformado a través del tiempo, en respuesta a los esfuerzos de los agentes subordinados a resistirlas o esquivarlas, así como los intentos de los agentes dominantes de utilizarlas, reforzarlas o extenderlas. Así, el poder no es algo poseído o ejercitado por un agente, o bien una relación entre dos agentes, sino que, en su lugar, está disperso y aplazado en un campo de posibilidades. (Rouse; 2001)

El poder es efectivo sólo al permitir o restringir acciones a través de alineamientos dinámicos que llevan a una acción a alinearse con otra. Del mismo modo, el conocer es sólo informativo a través de alineamientos dinámicos que permiten a alguna cosa aproximarse a otra. Semejante que al poder, el conocimiento no existe *per se* sino como uno posibilidad de relacionar cosas con otras. El conocimiento también es relacional en el sentido que establece relaciones de proximidad que pueden acercar, avecindar o emparentar unas cosas con otras. Los saberes no están absolutamente escindidos porque es precisamente en el seno de la relación dinámica que los objetos o cosas de las prácticas se extienden e interconectan unos con otros. En este sentido el conocimiento, o la conexión de unos objetos o cosas, también es una relación situada y temporalmente extendida.

El poder y el conocimiento existen como correlación. El efecto de su entrelazamiento se nota en la producción de discursos continuos y cambiantes de la práctica. En las acciones que modifican la práctica en todo momento. La práctica es dinámica porque los agentes son quienes poseen la acción de modificar y rebasar lo antes

dicho, hecho o pensado. El conocimiento o el poder no están depositados en los agentes sino que circula a lo largo y ancho de la red de relaciones. De esta manera el poder y el conocimiento sólo se hacen evidentes como condición de posibilidad de una acción. El saber de una práctica puede notarse dice Rouse (2001) como el mediador de un "entramado" de compromisos, modelos, habilidades, instrumentos, materiales estandarizados y fenómenos hechos por la acción de los agentes.

3.1 LOS ESTRATOS CATEGORIALES DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL

Una práctica profesional es una correlación discursiva entre el conocimiento y el poder. En términos generales se puede argumentar que no todas las prácticas profesionales son iguales porque la composición de sus relaciones discursivas tiene una densidad y textura disímbola, es decir que en su interior las relaciones de poder y saber determina su composición interna y su propia posición intersticial en el mundo de lo social. Una definición generalizada de práctica profesional puede integrar niveles que entretejan una textura discursiva con densidad particular.

Pero lo que sí se puede argumentar de manera general es que todas las prácticas poseen elementos comunes que aquí se denominan estratos. Estos *estratos pueden entenderse como los conjuntos de características relacionales comunes y afinidades discursivas que constituyen la formación integral de una práctica profesional*. Los estratos que aquí se identifican son: *la teoría-practica*, *el saber hacer*, *la acción colectiva de la práctica* y *las relaciones de poder.*

Todas estas características se manifiestan como *modos particulares de relación* dentro de una práctica profesional. Se dice modos porque cada una tiene formas categoriales de ejercer su acción en una red extendida. Pero estos estratos no son independientes todos ellos se imbrican entre sí por medio de sus propios mecanismos de saber y poder, de manera que todos constituyen a la práctica profesional.

Aquí se piensa a las prácticas profesionales *como modos de relación del saber hacer y del poder.* Pensar así a las prácticas profesionales requiere asumir que estas son: *un modo de acción teórica-practica, un modo de saber hacer singular, un modo de acción*

colectiva que son atravesadas por los campos de posibilidad en que se ubica y extienden las acciones del saber y el poder en el espacio intersticial de un con-texto socio histórico específico.

De esta manera una práctica profesional no se comprende al margen, ni como una acción neutral de la social, sino como una acción que en todo momento modifica la forma de construir y ver el mundo al mismo tiempo que esa acción construida por su propio *saber hacer* la reconfigura.

La discusión es que la práctica profesional es una forma de acontecer, de actuar en el mundo de lo social y del conocimiento. La práctica profesional no está al margen de la estructura social, no se trata de una estructura neutra, *pero si intersticial porque vincula mundos desde su permanente accionar*. Las prácticas profesionales producen representaciones del mundo mediante su acción intelectual. Tienen una doble vertiente porque pueden generar formas de mirar el mundo y al mismo tiempo inciden en las representaciones que ellas mismas generan.

Al situarse la práctica como un espacio en la estructura social se fija un lugar en el mundo de las prácticas desde las cuales forma su propio referente para conectarse con él, para constituirlo y construirse. La práctica profesional no puede ser neutra porque es una acción que siempre está modificándose a sí misma y al mundo en el que circunscribe su acción. La práctica profesional es una ventana al mundo de los referentes sociales que la han creado, es una ventana que se conecta con el mundo de los referentes que ella misma produce para el mundo y para sí misma.

3.2 EL CARÁCTER DEL *SABER HACER* EN LA PRÁCTICA PROFESIONAL

Toda práctica profesional ejecuta su propio *saber hacer*. La manifestación del *saber hacer* en la práctica profesional se revela como una habilidad que pueda ser adquirida mediante una acción reiterada. El *saber hacer* es una habilidad práctica. Es una acción ejecutada por un agente profesional que pone en operación las habilidades teórico-practicas en con-textos útiles.

El *saber hacer* no distingue conocimientos teóricos o prácticos porque ambos son parte de la acción intelectual. Tampoco hay una distinción del saber tradicional o empírico, pues este saber es la manifestación primaria que ya ha sido incorporada en el *saber hacer*. Este saber responde a una serie de acciones normadas implícitas o explicitas. El *saber hacer* se trata de una serie de "acciones bajo las cuales subyacen, además de las normas explícitas determinadas normas implícitas. Algunas de las cuales pueden no ser explicitables, porque lograr adquirir una habilidad o destreza para hacer algo requiere llevar a cabo ese algo repitiendo una y otra vez el intento por implementarlo, y para lo cual, no basta con el 'saber que' explícito". (King, 2008:78)

El *saber hacer* es un conocimiento objetivado, formalizado o normado. La emergencia de su formación ha respondido a una simultaneidad de procesos, de ordenamiento y sistematización de enunciados conceptuales por lo que se declara su existencia. La emergencia del *saber hacer* responde a las acumulaciones sucesivas y simultáneas de prácticas, enunciados diversos que poseen cierto grado de coherencia". (Albano, 2007) Este es el reconocimiento primero de un saber que se nombra y tras su nombramiento se le designa un lugar en la taxonomía de saberes. Se revela, se hace visible, se vuelve nominable y tangible.

El advenimiento del *saber hacer* da lugar al ordenamiento de las irregularidades, pone en funcionamiento un discurso que encarna competencias, habilidades y técnicas para la ejecución correcta o no de las habilidades. Es una suerte de conocimiento construido en la experiencia cotidiana en la que sólo mediante la observación de un aprendiz atento hacia cómo lo hace un experto y en el intento reiterado de la acción es posible lograr o producir algo. Pero el *saber-hacer* también se interconecta en todo momento con el poder. La comunidad social-epistémica que suscribe la acción intelectual de un *saber hacer* está facultado para premiar a sus agentes profesionales competentes.

Tal discriminación se adscribe a los mecanismos punibles o reconciliables correctos o incorrectos de la acción. La ejecución del *saber hacer* en una práctica profesional implica que quien la realiza debe aplicar correctamente las reglas que norman y regulan el saber

que detentan. Está en el correcto o incorrecto actuar de los agentes profesionales la posibilidad de premiar o castigar su actuación.

Es preciso reconocer que en estas dimensiones de la práctica profesional esta imbricado el *saber hacer* y el poder. Esta relación conocimiento y poder fluye por todos los hilos, nodos y resquicios que constituyen la red de relaciones de la que está hecha una práctica profesional. No es el poder o el conocimiento por un lado, no están escindidos. Ambos actúan de manera conjunta.

Es casi imperceptible la línea que distingue a uno del otro porque operan en correlación. Por la red fluyen los modos del poder y los modos del *saber hacer*. El poder no está depositado en agentes concretos, agencias o instituciones. El poder está en el modo en que se conducen y delinean las acciones. En términos foucaultianos el "poder como un modo de acción, más o menos pensado y calculado, destinado a actuar sobre las posibilidades de acción de otros individuos". (Foucault; 1979)

La relación *saber hacer* y conocimiento, inmanente en la práctica profesional opera en todos los niveles de los estratos de la formación de su acción discursiva. Se manifiesta correlativamente lo mismo en la teoría-práctica que en el *saber hacer*, en la dimensión social de la práctica y en el carácter punible de la práctica. No es en poder o el *saber hacer* más importante que otro porque actúan de acuerdo al comportamiento y acciones posibles de los agentes. Ya Rouse (1987) había advertido sobre la indisolubilidad del poder y el *saber hacer*, aunque con la distinción que este filosofo la llama conocimiento y no *saber hacer*. Rouse dice que:

El conocimiento es poder y el poder es conocimiento […] Las relaciones de poder constituyen el mundo en el cual encontramos agentes e intereses particulares. Como lo ha resaltado Foucault "el poder debe ser analizado como algo que circula o más bien como algo que solamente funciona en forma de cadena. Nunca está localizado aquí o allá, nunca está en las manos de alguien, nunca es poseído como un bien de intercambio o como riqueza. El poder es ejercido y ejercitado a través de una organización semejante a una red". (Rouse: 1987)

3.3 EL ORDENAMIENTO DEL SABER QUE DEL DISEÑO: EL ORIGEN DEL DISEÑO

La configuración del diseño gráfico profesional tiene su origen (Herkunft en el sentido nietzscheniano del término que implica el origen no primigenio sino un origen genealógico) en la configuración de los saberes profesionales en la Europa de del siglo XX. Pero se dice que comparte cierto origen porque ahí se encontrarían las huellas de la emergencia de una práctica generalizada del diseño porque con el diseño modernista se logra identificar el carácter profesional de los diferentes saberes de las prácticas del diseño. Es en la Modernidad que el diseño se formaliza como práctica profesional con posibilidades de ordenar, formalizar, objetivar y transmitir los conocimientos y saberes que le da cuerpo y sustancia a la práctica.

El diseño gráfico tiene un aparecer en la configuración del diseño como práctica profesional en la Modernidad. Este diseño no proviene propiamente de una práctica-teórica o de una teorización de la práctica sino de un *saber qué*. El diseño no nace como un *saber hacer* formal, se va transformando en la medida que va delimitando progresivamente su objeto de estudio y el objeto por y para lo que diseña. En sus etapas primigenias el diseño era una suerte de conocimiento empírico o saber práctico-práctico que no estaba nombrado, que no existía como tal en tanto que no había una denominación para su saber.

La mayoría de los historiadores o cronistas argumentan que el diseño gráfico surgió desde las cavernas con las pinturas rupestres y con los primeros hombres que empezaron a habitar el planeta, luego se continuó con la invención de la escritura, luego se tecnificó con la imprenta en el siglo XV perfeccionándose posteriormente con las imprentas de hierro de la Revolución Industrial. Con los procesos industriales se diversificó la producción de objetos diseñados: libros, carteles, objetos industriales, muebles, tipografía, billetes, etiquetas, imágenes para las grandes corporaciones empresariales del siglo XIX.

Estos argumentos tienen un alto grado de certeza si se tiene en cuenta que el diseño no fue configurado en sus inicios como un *saber hacer* objetivado sino como un *saber que* sostenido en la práctica empírica. Es la diferencia entre el albañil y el arquitecto al alquimista y al químico, al curandero o al médico (no hay intención de menospreciar a la albañilería o referirse a este saber empírico peyorativamente) es que la primera se refiere a

una forma de trabajo basada en un saber empírico que no está sistematizado, ni formalizado. Por ejemplo King (2008) dice que:

> Saber cómo andar en bicicleta es una habilidad que no se puede adquirir simplemente leyendo un manual que especifique detalladamente los pasos a seguir para nadar en bicicleta. Por más que uno sea un experto en todo lo que dice tal manual, un experto acerca de todas las normas explícitas que especifican minuciosamente cómo andar en bicicleta, no por ello uno adquiere tal habilidad antes de intentar efectivamente andar en bicicleta. El "saber que" no es suficiente para que la primera vez que me suba a una bicicleta ande en ella como experto. Para llegar a ser un experto tengo que practicar una y otra vez hasta adquirir tal habilidad. Esto es lo que impide que el "*saber cómo*" se pueda reducir al "saber que". (King; 2008:78)

El diseño no existe como diseño hasta que hay una formación de las regularidades epistémicas de sus prácticas, hasta que su saber se ordena, sistematiza y objetiva no se puede concebir como práctica profesional con carácter epistémico. El diseño es una práctica que se funda profesionalmente en la Modernidad. Es en las condiciones con-textuales de la Modernidad que este práctica trasciende de un saber meramente práctico-práctico a un *saber hacer* profesional. La transición de un *saber que* a un *saber hacer* inicia en las postrimerías del siglo XIX y comienzos del XX con las reformas en la enseñanza del arte y de lo que a lo postre se denominaría diseño.

La práctica del diseño gráfico tiene su aparecer dentro de condiciones socioculturales, económicas, artísticas. El propósito de este acápite es mostrar el modo en que Hermes reúne las condiciones necesarias para que en su convergencia el diseño pueda aparecer como práctica singular en cada uno de los con-textos en que Hermes se atraviesa. Es desde la mirada estratégica de la teoría y el ejercicio que se iluminan los modos desde donde es posible establecer una nueva práctica. La práctica profesional de cualquier saber es una acción perpetua, es un hacer haciéndose en relación y digresión con otros saberes o prácticas.

Este aparecer significa el establecimiento de instituciones o procesos sociales, económicos o culturales que intervienen en la constitución de un saber. Foucault (2003) diría que se trata de un aparecimiento o re-aparecimiento, yuxtaposición entre condiciones, objetos o saberes para situarse en relación a ellos, definir su diferencia, su irreductibilidad y

eventualmente su heterogeneidad, en suma, estar colocada en un campo de acción práctica. El aparecer puede asumirse como un régimen de relaciones de una práctica en un conjunto de relaciones de semejanza, de vecindad, de alejamiento, de diferencia, de transformación que hacen posible las condiciones materiales del surgimiento de un objeto y permiten situarlo en un campo específico. Estas relaciones poseen un carácter formador, generador, por cuanto pueden dar origen a la aparición de nuevos saberes. (Albano; 2007:49).

Lo que se pretende es que Hermes haga aparecer las figuras, diferencias, desfases, autonomía, semejanzas y correlaciones. La práctica profesional no surge de manera espontánea, es una suerte de interpelación compleja de condiciones, estamento social, instituciones, conocimientos y habilidades que poseen determinados agentes sociales en los diferentes contextos en que aparece y reaparecen las prácticas profesionales. De esto se trata este acápite, de mostrar cómo la acción social de los agentes sociales en los determinados contextos sociales y con determinadas condiciones contribuyen a la configuración de la práctica profesional del diseño.

Si se quieren comprender las condiciones de las prácticas del diseño en la Modernidad no hay que pasar por alto que el principio sustancial del diseño moderno está en el modo en que se han establecido los vínculos entre la teoría y la práctica para el surgimiento de un nuevo saber. Se habla del aparecer de un nuevo saber porque la práctica del diseño en la Modernidad está dada por un ordenamiento de las condiciones con-textuales y los conocimientos teóricos, artísticos y científicos de diversos saberes que sirvieron de base a los agentes-diseñadores incipientes para determinar lo que a la postre denominarían diseño.

La Revolución Industrial fue una condición determinante para suscitar las reflexiones sobre la pertinencia de configurar al diseño como práctica profesional. Con el surgimiento del modernismo en el siglo XIX. El origen del diseño moderno se puede comprender por la acción colectiva de los agentes del diseño que posibilitaron el establecimiento de vínculos entre las condiciones de los con-textos y la idea empírica de práctica del diseño. El carácter de una práctica profesional ya se decía no puede ser

asumida sin la relación teoría práctica. Las condiciones industriales de la Modernidad marcan la pauta para la reflexión de la emergencia de una nueva profesión en 1925 en Alemania: El diseño.

El correlato de la teoría-práctica en el diseño de la Modernidad se inicia con un carácter mucho más práctico que teórico. Esto quiere decir que el diseño en su configuración como práctica posee, primero, un carácter eminentemente práctico-empírico. No parece tener una relación pensada y productiva con la teoría, ni parece teorizar de ella. El diseño de la modernidad parece tener más un carácter instrumental que intelectual. La insistencia de que el diseño moderno asume un sentido instrumental se debe a que precisamente nace en el seno de la sociedad industrializada y es en el ambiente de esas condiciones con-textuales que porta las huellas de con-texto en que se produce. Dos son las condiciones que asisten sustancialmente a la configuración del diseño: la Industria y lo educativo.

Los modos de producción industrial surgidos en la Revolución Industrial modificaron progresivamente la vida cotidiana de los ciudadanos. Al revolucionarse los medios de producción se modificó sustancialmente la producción de mercancías su consumo. Paulatinamente se dejaron de producir artesanías manuales para fabricarlas con procesos industriales. La producción en masa de las artesanías fabricadas industrialmente se volvieron productos asequibles y de baja calidad porque la producción mecanizada significó costos y precios bajos, sacrificando con ellos la calidad pero no los beneficios de las mercancías.

La atmósfera del paisaje industrial se volvía cada vez más gris, frío, hostil y sombrío. Con las industrias dentro de las ciudades la población rural dejaba sus lugares de origen para trasladarse a los centros urbanos para trabajar. Las ciudades se saturaban de la población rural migrante. La transición del sector agrícola al industrial era ya irrefrenable pues la alta migración favoreció que se privilegiara el proceso industrial por el agrícola.

El mundo había cambiado y ya no había nada más que hacer. Las máquinas de hierro sustituyeron a las primeras máquinas de madera, haciendo cada vez más sofisticado el proceso industrial. Los efectos de esto en el arte fueron claves. La sustitución de la

imprenta de madera por la de linotipos dio al arte un giro trascendental. Los incipientes objetos de diseño horrorizaban por su estilo burdo y de tosca manufactura.

Sin duda alguna había una marcada separación entre las artes industriales y las artes de estilo vanguardista. La ruptura era evidente, lo artesanos poco preparados dentro de las industrias no podían ser considerados de ninguna manera artistas, así que todo objeto que produjeran no podía ser elevado al nivel de obra de arte. Los artistas academicistas debían alejarse de cualquier forma que se llamase arte industrial, a que sólo podían ser catalogadas el arte industrial como un proceso servil y de consumo carente de cualquier riqueza estética.

El descontento por la poca calidad y casi nula sofisticación de los objetos llevó a muchos industriales a proponer que fuesen los artesanos quienes pudieran crear objetos con mayor riqueza estética vinculando los procesos industriales y las técnicas artesanales. La intención era muy clara, vincular la producción artesanal con los procesos industriales en función de las necesidades de su contexto social.

Aún así el arte industrial, de los primeros años de la Revolución Industrial era un síntoma de la época. Su existencia es un efecto del espíritu del progreso y la racionalidad económica que parecía perder su sentido. Sin duda las artes industriales son producto de su época y como tal portan las huellas del progreso moderno. “Las máquinas permitieron a los fabricantes lanzar al mercado miles de artículos baratos en el mismo tiempo y al mismo costo que antes se requería para la producción de un objeto bien elaborado” (Pevsner; 2000: 20). No importaba la calidad, sino vender. Los objetos en la égida industrializada carecían de cualquier valor intelectual, teórico o composición artística.

Había que dar contenido a la producción del sin sentido de la industrialización masiva y en serie proponiendo la creación de objetos asequibles y de alta calidad para la población. Había que poner en marcha un proyecto para crear objetos dignos y dignificantes. Los ingleses William Morris y Ruskin y el alemán Gottfried Samper fueron los primeros en reaccionar proponiendo grandes reformas para la enseñanza de una nueva forma de producir objetos industriales con un alto valor estético. Los ingleses suponían que los efectos de la producción industrial estaba dañando espiritualmente a los artesanos y a

los clientes por igual: la máquina no tenía alma y le robaría el alma a la humanidad. Le robó al artesano el gusto por un trabajo bien hecho y le negó al público el placer de la larga duración de vivir en una ambiente que había sido moldeado con amor y habilidad. (Withford; 1986: 13-14)

La propuesta de Morris ante el descontento por la incesante marea de la industrialización lo condujo a fundar una empresa que fomentara la producción artesanal. Pero tal proyecto era inviable porque ya inmerso en un sistema de producción mecanizada y en serie no se mantenía la producción mediante la manufactura artesanal, por el contrario este proceso encarecía los precios de los productos y los dejaba completamente fuera del alcance de la clase trabajadora que era su principal objetivo. Morris trataba de solventar las necesidades materiales mediante productos de bajo costo, de muy alta calidad y que fuesen asequibles para el grueso de la población.

La solución que planteaba Morris era inviable si se considera que no tenía en cuenta el ambiente contextual de la industrialización y la resistencia de los artistas a trabajar en una actividad menor. "Aunque había un mercado para los productos artesanales estos fueron inevitablemente mucho más caros que los bienes producidos en masa y podían ser adquiridos por los ricachones que tenían menos necesidad de los productos. El inexorable progreso de la máquina no sería detenido con una industria casera anacrónica" (Withford; 1986: 16). La puesta de Morris aunque inviable finalmente era interesante porque conducía a un reordenamiento de los modos en que se estaba produciendo, para qué y quiénes se producía.

A diferencia de Morris, el alemán Gotffried Semper[21] se dio cuenta que el progreso era irreversible y en lugar de crear algunas formas de mantener vivas las artesanías

[21] Un inglés que simpatizaba con Semper había ayudado a organizar la exhibición pero criticaba los bienes él era Henrry Cole, de igual manera que Semper era que la única solución duradera a los problemas que presentaba la industrialización era la educación. En la cual los museos de artesanía jugarían un rol tan importante como las escuelas de artes y artesanías. Como director del museo South Kengsiston establecido en (1852, ahora el Victoria Albert) y de la escuela de diseño adjunta a ese Museo (hoy Royal Collage of Arte), Cole ejerció una considerable influencia, no sólo en gran Bretaña sino en Alemania y Austria. La educación en Arte y artesanía necesitaba una urgente reforma, los artistas y artesanos habían seguido aprendiendo sus oficios como si la revolución industrial nunca hubiera sucedido. Los artistas seguían en su atmosfera refinada de las académicas y los artesanos seguían adquiriendo sus habilidades dentro de un sistema de aprendices que se venía usando de las grandes catedrales y que realmente no había cambiado. A finales del siglo XIX el crecimiento de los museos de artesanías y de las escuelas de arte y artesanías asociados a ellos era considerable a los largo y ancho de Europa, y sin importar donde estuvieran establecidas, las escuelas fracasaron para

tradicionales, propuso una reforma de la educación artística que fomentara la formación de una nueva clase de artesanos mediante las artes decorativas (Kunstgewerbe) que explotaran el potencial de la máquina de un modo mucho más artístico y sensitivo. Para Semper esta era que la única solución duradera a los problemas que presentaba la industrialización era la educación. La educación en Arte y artesanía necesitaba una urgente reforma, los artistas y artesanos habían seguido aprendiendo sus oficios como si la revolución industrial nunca hubiera sucedido.

Había que renovar el rol de los artistas que continuaban en su formación refinada y elitista, mientras que los artesanos continuaban habilitándose en los modos de las viejas escuelas medievales. "Las academias continuaron ofreciendo una instrucción basada en el estudio de los viejos maestros antiguos cegados ante el éxito espectacular del avantgard, especialmente en la pintura en Francia, y creyendo que ellos solos preservaban los valores artísticos esenciales y supremos. También creían que era posible enseñar a la gente a convertirse en artistas, claramente cualquier reforma en la educación en el arte habría comenzado con un ataque hacia las academias elitistas". (Withford; 1986: 17)

En esta lógica de re-pensamientos y cambios se manifiestan las condiciones de emergencia en que se aparecen las prácticas del diseño en la Modernidad. En este contexto se gestan las bases para la profesionalización de su saber que aún no se puede nominar porque no ha delimitado su objeto de estudio y está en vías de establecer un ordenamiento de sus formaciones discursivas. El reordenamiento y regulación de los enunciados del aparecer del diseño como saber profesional tiene lugar, primero, en el estamento de la industria y posteriormente en la escuela. Fue la industria inglesa quién mostró a las instituciones educativas la necesidad de reformar la educación artística, para ir más allá del oficio empírico de los artesanos. Había que enseñar a los estudiantes en formación a leer las condiciones de su contexto social para no producir objetos suntuarios para las clases altas.

El modelo de estudiante que se preveía formar debía quitarse todo sentimiento de mezquindad hacia la clase trabajadora, debía ser un hombre sensible a su tiempo: "Según

convencer a la sociedad en general de que eran algo más que las pobres relaciones de las académica de las artes finas: entrenaban no a los artistas sino a artesanos. (Withford; 1986: 17)

Shelley los artesanos “los no reconocidos legisladores del mundo” debían ser sacerdotes de la sociedad secularizada. “El artista ya no es un artesano, ni tampoco un sirviente, ahora es un sacerdote. Su evangelio puede ser la belleza” (Keats). Una belleza que es la unidad imaginable de vida y forma (Shiller)” (Pevsner; 2000: 21)

Esta en las manos del artesano enaltecer la vida humana, hay que entronarlo como un rey es una tarea que debe emprender la reforma educativa del arte, pues desde su noble labor es que se puede dignificar a la humanidad. El artesano no debe separarse de su realidad, como lo hacen los artistas canónicos, porque con sus manos la moldea el mundo, es inevitable que se aparte de lo real de su contexto, no puede hacerlo porque es él quien lo edifica. Esta fue la actitud que el mundo industrial busca para sí. Es la clase de trabajo artesanal que intenta hacer tangible el mundo industrial y que al no lograrlo incita a las instituciones educativas a potencializar una reforma educativa.

4. DEL *SABER QUE* AL *SABER HACER*: HACIA LA INSTITUCIONALIZACIÓN DEL DISEÑO

Pero se dice que es una relación de vecindaje o proximidad porque sirven para identificar la singularidad de su objeto. Departamentalizar o segmentar burdamente los saberes. Se trata de identificar los modos en que la acción se relaciona epistemológicamente con otros objetos y saberes a partir de la ejecución de su propia acción y de su acción con otros saberes y acciones.

La otra forma de distinguir los modos en que se entretejen los flujos de poder al interior de una práctica profesional son las acciones que se ejecutan en los estamentos o instituciones sociales que la constituyen. Las relaciones también se establecen entre las universidades, agencias de profesionistas, grupos de investigación o procesos sociales, económicos o culturales en que se circunscribe la práctica. Foucault (2007) dice que estas no son las que se despliegan cuando se hace su análisis; no dibujan su trama, la racionalidad inmanente, esa nervadura ideal cuando se la piensa en la verdad de su concepto.

No definen su constitución interna, sino lo que le permite reaparecer, yuxtaponerse a otros objetos, situarse con relación a ellos, definir su diferencia, su irreductibilidad y

eventualmente su heterogeneidad, en suma, estar colocada en un campo de exterioridad. Sí hay una exterioridad a la práctica que es iluminada y que sólo sale a la luz desde el momento en que se le interpreta. Este régimen de relaciones de un objeto es un conjunto de relaciones de semejanza, de vecindad, de alejamiento, de diferencia, de transformación que hacen posible las condiciones materiales del surgimiento de una práctica y permiten situarlo en un campo específico". (Foucault citado por Albano; 2007:49)

La reforma de la educación del sistema europeo y americano incitaron a finales del siglo XIX y principios del XX una reforma que replanté la enseñanza academicista del arte. Durante estos siglos la Universidad [22] se modifica sustancialmente reivindicándose como una macroinstitución que afianza la solidez institucional de la Modernidad. Durante la segunda mitad del siglo XIX las Universidades mantuvieron un doble papel: por un lado fomentaron la investigación científica dentro de las Universidades y por el otro fueron instituciones clave dentro de los contextos nacionales específicos. Esto significa que si bien la Universidad y el Estado mantuvieron una fuerte relación en este siglo eso no significa que las condiciones de la relación en los diferentes Estados hayan sido homogéneas puesto que cada país tiene sus propias condiciones materiales y sociales, grados de desarrollo científico diferente y Universidades en proceso de consolidación o ya consolidadas.

La propuesta de replantear la enseñanza de las artes como parte sustancial de la educación superior pretendió rebasar los planteamientos academicistas del arte. Ya no se trataba de prolongar la enseñanza de las artes escindida de la vida cotidiana, sino fomentar nuevos programas que potencializarán la relación del arte-artesanías y la vida cotidiana. Sin duda el proceso de reforma no fue homogéneo dado que la tradición de la enseñanza de las artes era diferente en cada país del continente europeo o americano. Sin duda en lo

[22]La Universidad del periodo de la Modernidad tiene sus antecedentes en aquellas corporaciones medievales y del Renacimiento que paulatinamente sistematizaron la enseñanza del derecho, jurisprudencia, las artes, la teología y la medicina. Tamayo y Salmorán piensan que la Universidad es un producto del Renacimiento del siglo XII (Tamayo y Salmorán; 1987, 15). Para que este surgimiento pudiera darse tuvieron que confluir una serie de circunstancias: las cruzadas, la expansión del mundo islámico en territorio europeo, el incipiente desarrollo tecnológico y el impulso al comercio tras abrir nuevas rutas para la navegación. La Universidad del periodo de la modernidad no es una institución que se reproduzca siempre con la misma dinámica, está supeditada al desarrollo de la sociedad, en ese sentido no es prudente pensar en un desarrollo histórico lineal, simple sino en uno lleno de coyunturas, contingencias y cambios históricos que permitan mostrar cómo la Universidad en su paso por los diferente momentos de la modernidad se ha adaptado y readaptado sus funciones dentro de los contextos socio-históricos específicos.

que todos los modelos coincidían era en establecer la reforma independientemente de la diferencia de la condiciones de los Estados.

Cada nación abordó de una forma distinta el problema de la educación artística y profesional, y cada una de estas soluciones reflejaba unas determinadas ideas acerca de la naturaleza del arte y su rol en la sociedad. Francia estableció una serie de academias provinciales de arte adaptadas a las necesidades de las industrias locales. En Alemania confiaron en la fundación de politécnicos (Gewerbeschulen) y, más adelante, escuelas de artes y oficios (Kunstgewerbeschulen). Tras examinar las opciones francesas y alemana, los británicos escogieron seguir un camino propio (Bell, 1993; Sutton, 1967). (Efland; 2002: 83).

Cada Estado delineó estrategias operativas para llegar a cabo una reforma educativa del arte tomando en cuenta la naturaleza sociopolítica y la constitución de su sistema educativo. No hay que olvidar que la producción artística porta las huellas del con-texto al que pertenecen. En esta misma lógica lo mismo sucede con su enseñanza, en tanto que la estructura social de los determinados Estados implementan las políticas de acuerdo a sus estructuras institucionales, políticas y métodos educativos para la enseñanza del arte.

4.1 LA REFORMA DE INGLATERRA

La universidad inglesa se caracterizaba por su centralización y la estructura de clases. La Universidad moderna inglesa piensa Ben-David (1996) posee dos tradiciones: 1.La educación aristocrática dedicada a moldear e impartir formación orientada para las élites; 2. La enseñanza práctica para el desempeño de las actividades profesionales e industriales de la clase media. Su función se concentró en enseñar a los que debían emplear el conocimiento. La enseñanza de las artes decorativas se ubica en esta segunda tradición.

El sistema británico se dedicó a crear y enseñar nuevas ciencias, ciencias aplicadas y nuevas profesiones destinadas a las élites y masas. Su estructura mantuvo funciones heterogéneas y en constante expansión. La investigación se organizó en departamentos. Se fortaleció la enseñanza superior. La función de las Universidades también fue la de preparar a los estudiantes para que siguieran una carrera profesional.

La reforma de la enseñanza del arte no se despegó de esta lógica profesionalizante. Los intentos de instaurar las reformas inglesas consistieron en orientar la enseñanza del

arte a identificar problemas sociales que pudiesen ser resueltos mediante la configuración de objetos que satisficieran necesidades de la clase proletaria. Estas buenas intenciones eran sólo eso, porque aunque Inglaterra dominaba el mundo industrial estaba lejos de cristalizar una propuesta educativa. A finales del siglo XIX Oxford creó cátedras sobre las bellas artes y dibujo artesanal para fomentar habilidades en los estudiantes.

El primer titular de la cátedra de Oxford fue John Ruskin, que se encargaba de las clases de bellas ares en la universidad y que también preparó un curso de dibujo para la institución conocida como la Escuela de Dibujo Ruskin. A pesar de los esfuerzos de Ruskin, las bellas artes nunca llegaron a afianzarse en las universidades británicas. Sin embargo, sus esfuerzos si tuvieron fruto en las universidades americanas. (Efland; 2002: 101)

Los primeros logros de formar artesanos se dieron dentro de las industrias. Los ingleses resolvieron el problema de diseñadores artesanales por medio de un sistema de educación artística profesional dividido en dos etapas: La enseñanza de Bellas Artes tenía un lugar en la academia donde el dibujo al natural seguía siendo el núcleo del contenido educativo. “El diseñador artesanal en cambio, se formaba en la escuela de diseño donde los cursos se construían alrededor del estudio de las formas decorativas. En cierto sentido, estos dos itinerarios traducían la estructura de las clases sociales en Gran Bretaña al sistema de la educación artística”. (Efland; 2002: 96). La formación de los artesanos estuvo orientada, en todo momento, a una profesión que sirviera a su contexto. La profesionalización de los artesanos orientó la formación de funciones específicas. Cambridge y Oxford eran centros de formación académica de élites con funciones en las ciencias, las humanidades, la administración del estado o la política. Se trataba de formar élites creadoras que aplicaran los conocimientos a la industria o los ejercieran en el gobierno.

A pesar de que Inglaterra lideraba el mundo en tecnología industrial, su producción fue juzgada artísticamente inferior a ala de los otros países europeos, pues su reforma educativa del arte no era lo suficientemente potente para sostener el modelo, la industria seguía siendo quién marcaba las pautas de la profesionalización de los artesanos. La Casa de los Comunes se preocupó por la relación de las artes con la industria, pues estaba en juego la capacidad británica de competir de forma eficaz en el mercado internacional. (Efland; 2002: 83)

4.2 LA REFORMA EN FRANCIA

Francia fue el único país que abolió las Universidades como instituciones que combinaban en una sola estructura a las facultades dedicadas a la enseñanza y a la investigación. Este sistema sostuvo una clara diferencia entre las facultades universitarias y otras instituciones dedicadas a la enseñanza. La tendencia de Universidad Francesa se diferenció de la alemana y de la inglesa porque ambas mantenían a la investigación dentro de las Universidades sin hacer distinción o separación de funciones.

Existen razones históricas para que se diera esta separación. La Universidad en Francia mantuvo un sistema de educación con tendencia nacional, es decir no privilegió la vieja idea de la educación internacional: "La organización francesa de la enseñanza superior y de la investigación, iniciada en tiempos de la Revolución Francesa y continuada por Napoleón, era tal vez la más avanzada, puesto que tomaba en consideración todas las necesidades y todas aplicaciones de la enseñanza superior y de la investigación, tal y como podía preverse en aquel tiempo" (Ben-David; 1996: 68). Esta separación de funciones entre enseñanza e investigación provocó la especialización de áreas de conocimiento y por supuesto la fundación de escuelas y facultades inclinadas a conservar sus propias tradiciones que a expansionarse e innovar por medio de la investigación.

La dinámica propia de la educación superior francesa no puso ninguna resistencia para la enseñanza de las artes decorativas. La escisión epistemológica de escuelas, facultades o instituciones para la investigación y la enorme tradición en la enseñanza facilitó el proceso de instauración de las artes decorativas dentro del sistema de educación artística.

El sistema francés no consideraba preciso separar la enseñanza de las bellas artes y la de los oficios artesanales porque ya desde el siglo XVII habían establecido claramente la diferencia entre una y otra de manera. A diferencia de los franceses otros países europeos consideraron sustancial separar la enseñanza de las bellas artes y la de los oficios artesanales, esto como un modo de secularización de las artes dentro del con-texto industrial. "Las ideas románticas sobre el papel cultural del artista como garante del

progreso de la civilización interferían con los esfuerzos por conseguir que la educación artística fuera útil a la industria. (Efland; 2002: 83)

A medida que se desarrollaba la Revolución Industrial en Francia, también, se modificaban la producción artesanal e industrial de los objetos. “De hecho, en la década de 1830 Francia tenía más de 80 escuelas de este tipo en funcionamiento. Esta política hizo que Francia se convirtiera en la envidia de las demás naciones industriales”. (Efland; 2002: 89)

4.3 LA REFORMA EN ESTADOS UNIDOS

El modelo alemán (por su modelo de investigación) y el inglés (por la tendencia utilitaria y el fomento del saber puro) fueron influencias importantes para la configuración de la Universidad moderna en los Estados Unidos. El desarrollo económico y comercial de los estados Unidos incidió en la estructura de su sistema universitario, poco a poco las Universidades Norteamérica instituyeron todo un sistema organizado de investigación por departamentos que no separaba a la enseñanza (contrario al modelo francés).

Al interior de las instituciones se crearon y enseñaron nuevas ciencias, ciencias aplicadas y nuevas profesiones destinadas a las élites y masas. Su estructura mantuvo funciones heterogéneas y en constante expansión. La investigación se organizó en departamentos al mismo tiempo que se fortaleció la enseñanza superior: “La investigación se ha desarrollo en los E.U.A en departamentos, son organizaciones poco semejantes a los institutos alemanes, lo cual da lugar a que se haya convertido en una operación universitaria regular, que en ocasiones puede ser igual o de mayor importancia que la enseñanza" (Ben-David; 1996: 59).

La sociedad norteamericana era pragmática y utilitaria. Esto se reflejó en las instituciones orientadas con este fin, la primera influencia fue la creación de Massachusetts Institute of Tecnology (MIT), la segunda influencia fue la reforma de Harvard y viejas instituciones, la *Jonhs Hopkins University* pretendía formar un saber puro. El sistema norteamericano experimentó una diversificación y masificación de la educación, su labor se encaminó a satisfacer las crecientes demandas sociales. “Aparecieron las modernas

Universidades, tanto públicas como privadas, orientadas hacia las investigaciones, y su liderazgo cayó en manos de lo que podríamos denominar empresarios educativos a gran escala" (Wittrock, 1996; 354).

El novedoso sistema de educación superior de los EE. UU tuvo un carácter mucho más activo y crítico respecto a la enseñanza del arte. El carácter comercial, industrial y educativo heredado de los ingleses y adaptado de manera singular a sus condiciones y necesidades socioeconómicas dieron a la enseñanza del arte un matiz completamente innovador, logrando una significativa emancipación de los viejos modelos de la enseñanza del arte academicista.

Las primeras instituciones imitaban a las academias de arte europeas, y al igual que sus equivalentes europeos no ofrecían ninguna formación relativa a la aplicación de las artes a la industria. En la última parte del siglo apareció un nuevo tipo de escuelas profesionales que tenía doble objetivo de promover el desarrollo industrial y proporcionar formación en el campo de las bellas artes. Entre estas escuelas estaba la Cooper Union, el Instituto Pratt y la Escuela de Diseño de Rhode Island. (Efland; 2002:100)

La enseñanza del arte en las universidades de EE. UU y las alemanas iniciaron un proceso de incesante reflexión, en torno a la práctica del arte. No había un retrotraimiento al currículo, ni una resistencia a dejar al arte academicista, su propuesta era siempre en torno a la condición práctica del arte. Pero la práctica en este sentido mucho más productivo no sólo empírico.

Harvard y Yale mostraron interés en establecer vínculos entre la historia y la práctica del arte. A todas luces había que reflexionar sobre el estudio del arte como una práctica que se forja desde la historia y el con-texto, y una práctica que se hace desde la historia. Aun cuando en las universidades impartían cursos de historia del arte, siempre trataron de rebasar el nicho del arte idealista, y propugnar por un arte con sentido práctico y utilitario.

Los rasgos utilitarios y comerciales orientaron hacia un arte comercial. Tanto en las escuelas Alemanas como en EE. UU se encuentran las primeras formaciones discursivas del diseño. Aunque los estadounidenses no identificaban cómo nombrar el tipo de arte que

realizaban lo denominaban con varios nombres: Arte publicitarios, arte comercial, artes gráficas o artes decorativas.

El curso impartido por Norton dentro del programa de Historia del Arte de Harvard vinculaba la formación práctica con la historia del arte. Si se comparan los programas iniciales de Harvard, Yale y Princeton vemos que configuran tres modelos distintos de formación. Harvard trataba de combinar la práctica del arte con la historia del arte. Yale, en cambio, se centraba en los cursos de taller artístico, mientras que Princeton se dedicaba a la historia del arte. "Las demás universidades adoptaron alguno de los modelos de educación artística desarrollados inicialmente en esas tres escuelas. El departamento de Bellas Artes de la Universidad de Siracuse, por ejemplo, parece haber seguido el programa de Yale, de hecho Yale y Siracuse aparecen conjuntamente en los informes de la educación superior". (Efland; 2002: 107)

4.4 LA REFORMA EN ALEMANIA

Las transformaciones intelectuales y científicas de los primeros años del siglo XIX marcan un cambio importante en la reestructuración de las Universidades en Europa. Las Universidades ya no son más como en el periodo de la sociedad tradicional. Se trata de cambio en el que las viejas Universidades empezaron a reestructurar sus organizaciones. La gran transformación de la Universidad se inicia en Alemania en los umbrales del siglo XIX[23].

[23] En el contexto alemán se creó la Universidad de Berlín en 1810 como parte de una estrategia de reforma nacional después de la derrota y ocupación de Prusia en el enfrentamiento con la Francia Napoleónica. En este caldo de cultivo, las Universidades y los intelectuales-filósofos alemanes encontraron en las guerras napoleónicas una oportunidad para defender su cultura nacional: El sentimiento de que la fuerza real de la nación alemana residía en su espíritu y su cultura se extendió ampliamente. La verdad es que, después de haber sido sometidos por Napoleón, a los alemanes les quedaba poca cosa más con que luchar que esta fuerza espiritual, y ello debía resultar tanto más aparente cuanto que la derrota política y militar había venido a coincidir con un florecimiento sin precedentes de la filosofía y de la literatura alemanas (Ben-David; 1996: 21).

En un tercer nivel, nueva *organización institucional,* y una divergencia de los campos nacionales que terminaron por conducir a pautas organizativas significativamente diferentes para las instituciones de la educación superior y para las actividades científicas, y eso a pesar de los procesos seculares de industrialización, cientificación y burocratización (Wittrock; 1996:341). Desde sus inicios, la Universidad de Berlín aseguró que las cátedras fuesen impartidas por filósofos e intelectuales de gran prestigio. Entre los académicos relacionados con ella cabe mencionar a los filósofos Johann Gottlieb Fichte (que fue su primer rector) y Georg Wilhelm Friedrich Hegel, y al clasicista e historiador Theodor Mommsen.

Las transformaciones del contexto político y económico incidieron en la noción de la *Bildung* que representa el renacimiento de la Universidad para este periodo. Humboldt pensaba que la *allemein Building* debía asociarse con aquellas características de la formación y el carácter de una persona que no podía ni debía ser definido en términos de

“El *régimen epistémico* alemán suponía una nueva *organización social* de la ciencia. El científico profesional terminó por sustituir al aficionado erudito […] nuevas aplicaciones para el conocimiento. Eso condujo, por reacción, al nacimiento en la década de 1840 del concepto de “ciencia pura”, lo que implicaba que el resto de la ciencia no era “pura” sino que estaba contaminada”. (Wittrock; 1996: 341).

La resurrección de la Universidad alemana fue pionera en relacionar la tarea de investigación al mismo tiempo que coadyuvó a la formación de los Estados-Nación, así como al fortalecimiento de un sentido de identidad nacional y cultural. Durante la segunda mitad del siglo XIX las Universidades mantuvieron un doble papel: por un lado fomentaron la investigación científica dentro de las Universidades y por el otro fueron instituciones clave dentro de los contextos nacionales específicos. Esto significa que si bien la Universidad y el Estado mantuvieron una fuerte relación en este siglo eso no significó que las condiciones de la relación en las provincias Estados europeos hayan sido homogéneas puesto que cada país tiene sus propias condiciones materiales y sociales, grados de desarrollo científico diferente y Universidades en proceso de consolidación o ya consolidadas.

La Universidad alemana decimonónica marcó el desarrollo del sistema universitario moderno. El concepto de Universidad alemana: i) proclamó que la función de la Universidad era la búsqueda del conocimiento y de la ciencia pura; ii) Dividió el saber en disciplinas dotadas de metodologías especializadas; iii) Propugnó la *Wertfreiheit* tanto en la enseñanza como en la obra escrita; iv) Mostró desconfianza respecto a las disciplinas aplicadas y a la influencias no-académicas; v) Rehusó conceder un conocimiento formal a otras funciones de enseñanza o de investigación que no fueran las de *Privatdozent* y de profesor (Ben-David; 1996:). La misión de las Universidades Alemanas fue fomentar la creación de una ciencia nueva. Ésta idea de universidad no consideró la enseñanza del arte aplicada.

---

una posición social u ocupacional concreta. La Universidad debía ser la cumbre donde se reúne todo aquello que sucede directamente en interés de la cultura moral de la nación.

Se dio la visión clara de las necesidades del Estado prusiano, y en realidad de toda Alemania. También existió un estrecho vínculo entre institucionales y sociales, la noción de *Bildung* y la invención de la nueva comunidad cultural de la nación como una comunidad parcialmente real, parcialmente imaginada de aspectos comunes y de legados lingüísticos culturales. Esta comunidad llegó a alcanzar verdaderamente importancia porque fue postulada cada vez más como la verdadera base de la identidad tanto política como cultural.

Esta clasificación de la universidad alemana y el modo en que departamentalizó la producción del conocimiento marginó la enseñanza de las artes y de las artes aplicadas.

La universidad alemana manifestó desconfianza a las disciplinas aplicadas separando y dejando fuera a las artes del concepto de universidad tradicional. En ésta lógica, la enseñanza de las artes aplicadas buscaron espacios propios para desarrollar y profesionalizar el espacio de su saber.

Austria y Alemania, (la economía de los alemanes 1871) estaban a la vanguardia, para 1910 habían superado a Gran Bretaña en los problemas de educación del arte, artesanías, arquitectura y diseño. a la asociación de artistas del avantgarde, la Secession de Viena, estaba tan preocupados por la revitalización de la arquitectura como lo estaba también por la liberación de la pintura y escultura de los grilletes del historicismo. Esto estaba influenciado crucialmente por el movimiento británico de artes y artesanías especialmente por el trabajo de Charles Reneie Mckintosh. (Withford; 1986: 19)

Los miembros de la secesión fueron instrumentales Wienerwerksätte (1903) que era un taller de artesanías que producía y vendían muebles para el hogar y textiles. Esta escuela fue identificada con un estilo relativamente simple, y geométrico al mismo tiempo los arquitectos vieneses como Adolf Loos diseñaron edificios que a los ojos de sus contemporáneos parecían alarmantemente anónimos y sin ornamentos. (Withford; 1986: 19)

German Muthesius estudia en Londres para que reporte al gobierno alemán sobre la planeación y política de esos albergues. Das englische Haus. Creía que el ornamento y producción mecanizada eran irreconciliables, lo que esperamos de los productos de una máquina es una forma simple reducida a su función esencial. Muthesius fue nombrado superintendente de las escuelas de artes y artesanías por el buro prusiano de intercambio. Él persuadió a los arquitectos del calibre de Peter Beherens, Hans Poelzig, Bruno Paul para dirigir las escuelas de arte en ciudades como Dusseldorf, Breslau y Berlín. Impulsó talleres de entrenamiento donde los estudiantes pudieran aprender a través de estar haciendo cosas en lugar de diseñarlas en papel. También intentó persuadir a los industriales alemanes para impulsar el buen diseño.

En 1907 tuvo éxito en reunir a 12 artistas y 12 industriales para que fundaran una organización llamada el Werkbund. Esta escuela fue creada para lograr acuerdos para el empleo de diseñadores en la industria y sostener una campaña de publicidad dirigida al mejoramiento de los bienes manufacturados. Su intención era la reconciliación del arte, artesanía, industria y comercio y un subsecuente mejoramiento en la calidad de los productos alemanes. En 1907 la AEG (industria de electrodomésticos) contrató a uno de los miembros fundadores de la Werkbund, lo contrató como jefe diseñador, Beherns diseñó y dio a sus materiales impresos un inconfundible sello casero y creó algunos de los edificios de las fábricas, y el más elogiado es el de la AEG. (Withford; 1986: 20)

El nuevo tipo de escuela de arte […] se desarrolló partiendo de la institución pedagógica que en dominio de las artes aplicadas acentuaba el carácter de taller […] De la mayor eficacia fue en 1912, la idea de Hermann Obrist y Wilhelm von Dedschitz en Munich, de Bernhard Pankok en Stuttgart y de Henry Van de Velde en Weimar, de equiparar una formación en los talleres a la estructura organizativa de la escuela, y respectivamente, del seminario. La Escuela Debschitz ejerció una constante influencia, sobre todo en lo referente a la metodología, que alcanzó la Bauhaus en Weimar. (Wingler; 1980: 10)

Todavía en los años veinte, la escuela-taller era, en cuanto tipo y líneas generales, representativa de una escuela de bellas artes renovada. De todos modos, los métodos didácticos, tal y como eran fundamentales para el <<curso preliminar>> de la Bauhaus y sus variantes, no fueron elaborados solamente en escuelas de esta categoría; son obra de eminentes pedagogos del arte que ejercieron su actividad en institutos de variada especie […] La Escuela Debschitz-Obrist de Munich, la Bauhaus de Weimar y de Dessau, la Escuela de Arte de Frankfurt, la Academia de Breslau y la Escuela de Reimann de Berlín. (Wingler; 1980: 11)

ESCUELA DE ARTE DE FRANKFURT

La escuela de Arte de Frankfurt quedó directamente vinculada a la praxis; quizás, incluso, la praxis era la sustancia de esta escuela. La escuela de Arte de Frankfurt, que por sus aportaciones se cuenta en cualquier caso entre las instituciones de pedagogía del arte más interesantes de los años 20, fue olvidada en la época posterior […] El intento llevado a cabo de unir elementos heterogéneos podría explicarse en primer lugar por el hecho de que buscaba satisfacer de modo más óptimo las premisas locales. (Wingler; 1980: 14)

La actividad de la Escuela de Arte de Frankfurt, considerando la de los pintores, estaba dirigida casi exclusivamente y de manera directa a la experiencia práctica para la vida. En ninguna otra escuela eran tan estrechos los contactos con la industria Wingler (1980). Dice que el modelo de la Escuela de Frankfurt vinculó en todo momento la praxis a la vida cotidiana de su ciudad.

La experiencia organizativa de la escuela dirigió su ejercicio a los problemas reales, aplicando ahí sus conocimientos se volvió la influencia creativa más importante en Alemania y aún más directamente en la Bauhaus.

La fundación de la Bauhaus se presentó como una síntesis práctica y creativa de época que supo reunir y consolidar los modos en que las otras experiencias educativas orientaban su enseñanza del arte aplicado.

4.5 NOMBRAR Y ORDENAR: EL ORIGEN DEL DISEÑO EN LA MODERNIDAD

Fue la reflexión de los alemanes y estadounidenses que potenciaron la formación del saber del diseño. La nominación y formación discursiva de la práctica artística, artesanal e industrial se desarrollaron de manera disímbola dadas sus características educativas en relación con sus intereses económicos industriales.

Una práctica es una acción colectiva de agentes profesionales que se comparten normas, reglas, códigos, lenguajes, usos y costumbres. En el discurso de la práctica se sirve como una teoría-práctica regional en la que a través del ejercicio se modifica constantemente el *saber hacer* (ya sea como conducta individual en el encierro que luego el agente experimenta y repite al interior del colectivo). En la permanente renovación de las habilidades cognitivas y técnicas está la renovación del *saber hacer*, en tanto que a partir de la ejecución de habilidades siempre se experimentan procedimientos que configuran nuevos e inesperados conceptos, objetos o problemas.

La reforma educativa para la enseñanza de las artes industriales en Alemania representó el umbral en que se enmarca el aparecer de la práctica de las reformas al establecimiento de una educación superior que formara estudiantes que reconocieran problemas sociales reales y que los pudiera resolver desde los planteamientos artísticos.

“Las distintas naciones europeas experimentaron varios sistemas para satisfacer las necesidades de la industria, aunque hubo que esperar hasta la formación de la Bauhaus alemana para encontrar una solución satisfactoria al problema” (Efland, 2005:85)

Sin duda, la nueva educación entraba en la lógica de la sociedad moderna. Buscaba adherirse a los procesos industriales, al progreso del nuevo orden social con objetos configuradores de un nuevo sentido social en tanto que eran creados con una racionalidad respecto a fines, la de satisfacer necesidades sociales de su contexto. Ya desde la Kunstgewerbenschule se había dejado clara la diferencia entre artista, artesano y Gestalter (creador) manifestándolo a partir de una división departamental para cada tipo de saber. Antes incluso que la Bauhaus de Gropius, la Kunstsgewerbenschule[24] se había consolidado como escuela superior de Diseño.

El modo en que se emplea la palabra germana “gestaltung” para definir a la práctica del diseño delineó sustancialmente la formalización de la práctica del diseño. En el parecer del diseño reveló la inexistencia de un nombre establecido para el saber emergente. El establecimiento de la diferenciación entre arte y artesanía es un punto clave del que se desata la discusión que propone establecer el nombre específico a una práctica singular que se distingue del arte y de la artesanía pero que en su configuración sustantiva se hallan los aportes del *saber hacer* arte y las artesanías: el diseño.

Ocurre que al mismo tiempo que se trata de nombrar una práctica se establecen nuevos ordenes taxonómicos en los saberes. Una primera instancia de especificación del saber es la nominación del saber respecto de la naturaleza epistemológica de su objeto de estudio. La palabra diseño no aparece como tal en los procesos y reformas de la educación del arte en finales del siglo XIX, la práctica de su *hacer* es al que va configurando las instancias de delimitación de su objeto, de ahí que las diferencias entre arte, artesanía y

[24]“En 1914 en Weimar Kunstgewerbeschule era una de entre las 81 instituciones alemanas especializadas en la educación del Arte en una forma u otra, y dentro de estas no menos de 63 incluían departamentos de artesanía. El deseo por una reforma hacia dos demandas fundamentales. La primera era que toda la educación de arte debería estar basada en el entrenamiento de artesanías y la segunda era que desde que a los estudiantes se les prohibía especializarse las escuelas deberían abarcar tantas especialidades como fueran posibles. El término Hochschule für gestaltung (instituto para el diseño) fue acuñado para describir esta forma novedosa de establecimiento mucho antes de que Gropius lo aplicara a la segunda encarnación en Dessau. (Mai;1980: 27)

diseño sean establecidas por la propia acción de su práctica desde el ejercicio de su constante *hacer*.

La insistencia por establecer diferencias y separar los deberes entre arte y artesanía implicó un trabajo que inconscientemente guio a los agentes reformadores que no sabían cómo nombrar al saber emergente.

La pretensión era formar sujetos con una función social: la formación del diseñador artesanal era reconocida como un problema específico que requería una formación especial. La definición de esta formación es el claro intento por definir lo que se *hace*, es decir que se trata de definir y nominar un saber que se practica y que en su hacer constante y cotidiano adquiere los elementos para delimitar el registro de su aparecer como práctica formal y a la postre profesional.

Es fundamental nombrar a la acción de crear cosas nuevas. La nominación verbal del diseño está dada su existencia en el instante en que se nombra por primera vez su *saber hacer*. La práctica del diseño es un dar dándose y en ese darse encuentra la palabra que define y nomina la división taxonómica de su *saber hacer*. Estas ideas se conectan con el pensamiento de Heidegger, pues sólo cuando se ha encontrado la palabra para una cosa o práctica la cosa es una cosa. En pensador alemán asume que ninguna cosa puede existir donde falta la palabra que no nombra, porque es pronunciamiento de la palabra que asigna ser a la práctica que la práctica existe. Heidegger (1999) dice que en el nombramiento de la cosa es donde falta la palabra, es decir el nombre, la existencia se revela en el instante en que se nombra algo que no sabíamos que existía y que se hace presente cuando somos capaces de nombrarlo. Sólo se es hasta que la experiencia de lo nombrado asigna ser a algo.

Solamente la palabra confiere el ser a la cosa. Si es verdad que el ser humano tiene por morada de su existencia la propia habla – independientemente de si lo sabe o no- entonces la experiencia que hagamos con el habla nos alcanzará en lo más interno de nuestra existencia.

Ninguna cosa sea donde falta la palabra>>. Pues él lleva la palabra del habla, lleva el habla misma y dice algo acerca de la relación entre palabra y cosa. Ninguna cosa es donde falta la palabra. Donde algo falta se manifiesta una carencia una disminución. Disminuir significa quitar, hacer carecer de algo. Faltar quiere decir: carecer. Ninguna cosa es donde carece la palabra, a saber, la palabra que cada vez nombra una cosa. Nombrar es conferirle nombre a algo. Es la designación que provee a algo de un signo fonético y escrito: con una cifra. (Heidegger; 1999:4)

La acción de nombrar permite ordenar al mundo, de dar existencia a la experiencia antes innombrable. El saber del diseño al ser nombrado se pone en relieve la experiencia de su saber, se le reconoce y nombra como una práctica con experiencia en tanto que la enunciación de su nombre la hace existir.

Las denominaciones de las escuelas superiores de diseño en Weimar (1914) Kunstgewerbechule, la Bauhaus (1925) en Dessau, la Escuela Superior de ULM (1952) emplearon el nombre germano "Gestaltung" que fue interpretado y traducido por el mundo anglófono como "Design". La nomenclatura de la práctica se refería a la acción de crear. Getsalten es dar forma a algo, es hacer un trazo, delinear los elementos que sirven de base para la estructuración de algo. Gestalten es la acción por medio de la cual se crea algo que antes no existía, de dar y engendrar vida a formas u objetos. Dar forma a algo que no existía es una forma de configuración de la realidad porque crea y moldea la realidad.

En un sentido profundo la forma va aparejada con la apariencia del objeto creado lo que implica que el contexto en el que se inserta ese objeto es afectado porque su apariencia modifica el entorno otorgándole otra apariencia.

Gestalt es la figura básica de lo percibido por una mirada. Es cuyo ser-así no depende de atributos secundarios para ser reconocido como lo que es. De ahí el término Gestaltung o configuración de la forma, pues la Gestalt de un objeto es lo que una mirada aprecia en primer lugar: su figura esencial lo que hace tal objeto sea lo que es y no otra cosa" (Rambla; 2007: 86)

En los documentos fundacionales y pedagógicos de la Bauhaus no explicitó el empleo de la palabra diseño como la actividad regidora de la escuela. El manifiesto de

Gropius con que declaró fundada a la Bauhaus hizo referencia a la formación de un sujeto con cualidades sensibles y estéticas del artista pero con la habilidad y delicadeza del artesano. Aunque explícitamente no se refirió a formar un diseñador. Gropius propuso una síntesis entre el arte y las artesanías, entre el artista y el artesano de tal suerte que se asistió a la generación de una nueva unidad creadora, un nuevo gremio de creadores que no separará ningún saber artístico, sino su integración para dar forma a nuevos entornos con nuevos objetos creados con el espíritu original fuente de toda creación. El carácter de la Gestaltung alemana orientó su función sustantiva a un desarrollo que dignificó la vida cotidiana de los individuos, que son a los que se les dirige los diseños.

Por otra parta el diseño británico, el de los E.U.A y el de los países latinoamericanos coincidieron emplear el término diseño como una traducción del Gestaltung. Sin embargo hay connotaciones que hacen de cada uno de estos términos acciones y sentidos distintos en el contexto de la nominación de la práctica del diseño. El sentido dado a la palabra diseño esta dado, en primera instancia, por su raíz etimológica (Del It) designare que alude al trazado o delineación de una figura o un objeto. Diseño en tanto palabra latina contiene a la palabra inglesa "Design": "de seña (marca, enseña) se deriva de la acción de señalar (señalizar). Esta seña se señala así misma en tanto que fenómeno visual, de modo que la identidad de un objeto reside en su "seña" y en la medida en que la "seña" sea el signo del objeto, este se significa en el señalarse; o sea; se hace inteligible para un espectador" (Rambla; 2007:86).

Las reformas educativas para la enseñanza del diseño en las universidades inglesas y en las de los E.U.A inician su reflexión sobre la enseñanza del diseño con la importancia de generar habilidades de dibujo en los estudiantes. Es comprensiva la importancia de tales cursos si se considera que el diseño era entendido como una acción de trazar formas, figuras, dibujos que caracterizaban algo. El diseño institucionalización en academias y universidades de estos países responden a una enseñanza básica. Hasta ese momento no figura una profesionalización de la acción de diseño en las universidades pues su mero hacer se concreta en muchos casos a dibujar.

El primer titular de la cátedra de Oxford fue John Ruskin, que se encargaba de las clases de bellas artes en la universidad y que también preparó un curso de dibujo para la

institución conocida como la Escuela de Dibujo Ruskin. A pesar de los esfuerzos de Ruskin, las bellas artes nunca llegaron a afianzarse en las universidades británicas" (Efland; 2002: 96-101).

El caso de los E.U.A distinguía y por tanto profesionalizaba de manera particular la enseñanza del diseño, se institucionalizaba en cursos de dibujo en Yale y Harvard pero también se reflexionaba fuera de las instituciones. El umbral del aparecer del diseño, específicamente gráfico, es suscitado en los E.U.A con William Dwiggins (1922) quien pone en discusión que la emergencia de una nueva práctica que en principios de siglo XX que no ha podido ser denominada. Dwiggins (1922) afirma que hay elementos para interpretar que el diseño surge como una tercera forma de producción de obras que no es el arte y la impresión, sino ambas.

A principios del siglo XX, el diseño existe hasta el momento en que se revela la existencia de su práctica, de otro modo el diseño no existe sino como una mera experiencia sin existencia, pues sólo cuando se nombra la experiencia se da existencia a eso que ya venía aconteciendo. Es posible identificar que en la historia de la experiencia de lo que aún no era diseño los tipógrafos que hacían trabajos diseñaban afiches publicitarios y carteles para periódicos directamente en la piedra, respetando formatos estándar que no exigía mucha imaginación ni deliberación.

La revista mensual neoyorquina Art in Advertising, publicaba por primera vez en 1893, fue una de las primeras en reconocer la unión de lo estético con lo comercial. En esa época, en Estado Unidos surgió la cartelera como importante medio de publicidad que empleaba un papel totalmente nuevo profesionales especializados, tales como directores de arte, diseñadores e ilustradores. Una vez que se transformó en especialidad independiente, exigió un vocabulario diferenciado, a partir del cual se reevaluó la cobertura periodística del campo, se desarrolló una voz profesional más introspectiva. (Heller: 2001: 13-14)

El diseño gráfico surgió de la diferenciación entre la acción artística y el hacer de la impresión. La necesidad de establecer las diferencias entre estas dos actividades dado que parece haber una sutil frontera entre el arte con la impresión.

Lo que está sucediendo en la segunda década del siglo XX dice Dwiggins (1922) es que el artista impresor, que no termina de nombrar al diseñador, aún está por ser descubierto dentro del campo de este tipo de impresión gráfica, artística o publicitaria. Este *saber que* no formalizado opera sobre una base práctica y en su adherencia a las tradiciones artísticas distinguidas es como se produce esta nueva forma de imprimir. La impresión en este plano está por su propia naturaleza removida hacia el dominio de un crítico del arte y no puede ser examinada de la misma manera que se evaluaría o examinaría el producto de la industria.

A la relación entre el gusto artístico y la impresión industrial es lo que Dwiggins (1922) denomina la impresión intermedia. El incipiente diseñador de principios de siglo XX propició la revisión del contacto de la industria con el arte. El tercer grupo de impresión es precisamente en donde se establece este contacto. Por un lado no está hecha para ser vendida, está hecha para ser regalada, con un agudo propósito detrás de ese regalo.

> "Esto es nuevo, tan nuevo como la publicidad. Es completamente democrática todos contribuyen para hacerlo, va a cualquier parte y es leída por cualquiera. Forma parte en la formación de la sociedad que el papel que juegan los libros y periódicos juntos. La función de este tipo de impresión es preparar el terreno para vender algo o vender algo directamente". (Dwiggins; 1922: 5)

De tal forma que esta nueva forma de impresión necesita formas muevas de diseño. La introducción de los nuevos medios de producción hace que se renueven las técnicas de impresión. Este nuevo estándar de producción no debe ser mecánico, sino que debe ser estético, los artistas deben tomar parte en su creación no solamente los medios sino los artistas deben tomar parte en la creación de estos. Esta nueva impresión puede ser considerada como un buen diseño o un buen arte. El diseño emergente de los principios de siglo XX intentará establecer procesos complejos de síntesis entre el arte y el hacer por la nueva impresión industrial.

Gestaltung y Design implican sentidos distintos. Zimmerman (1998) ya decía que la Gestalt es un objeto, es lo que hace que tal objeto sea lo que es y no otra cosa mientras que designare es una forma de trazar, marcar, indicar la existencia de algo que antes no

existía pero que es en el momento en que se designa su ser por medio de un trazo. “Designare significa que un diseño debe llevar en su seno un designio: éste, convertido a través del proceso de proyectación en diseño tangible señalará por su carácter visual y sígnico la finalidad que debe cumplir (Zimmerman; 1998:99-122).

Por otra parte la palabra Gestalt es un término que refleja la perspectiva creadora del diseño alemán. La connotación del Gestaltung en los discursos pedagógicos de la Bauhaus aparece fundamentalmente como un principio configurador de las formas del objeto y obra. Dada su naturaleza posee un carácter esencialmente formal que orienta su sentido a potenciar habilidades práctico-formales de los estudiantes.

En el manifiesto fundacional de la Bauhaus, Gropius no advierte sobre la creación de una escuela de diseño sino de la edificación de una escuela que integre al arte y la artesanía, se trata de no establecer escisiones de ningún tipo entre estas dos formas de producir obras, hay que tener en cuenta que el artista decía Gropius es un artesano exaltado. Hay que integrar mediante un complejo procesos de síntesis a los arquitectos, pintores, escultores para crear un nuevo gremio de artistas.

En la lengua germana, Gestaltung o Gestalt no figuran ser sinónimos de diseño no por lo menos en la acepción anglófona. Tal relación sinonímica cobra sentido en el contexto contemporáneo del diseño, lo que no la hace viable en aquel momento histórico. Gestalten alude a un proceso de configuración de todos aquellos elementos formales y materiales que sirven de base para edificar nuevas formas pláticas, industriales, pictóricas, arquitectónicas, etc.

Johannes Itten (1919-1922) asumía en su curso preliminar poner énfasis en la Gestaltung, centrando el interés en la configuración de la forma y los elementos materiales: la textura, el color, los contrastes luminosos, el claro obscuro, la dimensión. Josef Albers (1923-1933) se refirió a la práctica de la Gestaltung como la creación de obras mediante el trabajo práctico. La configuración de las formas se concibe aquí como una obra de fábrica” que sólo puede ser logrado mediante una experiencia libre del estudiante. Moholy Nagy (1923-1928) orientó la enseñanza de la Gestaltung poniendo énfasis en la teoría, la

composición y estructura tratando de equilibrar la experiencia y la construcción mental para la solución de problemas.

Kandisnky (1923-1933) es quién más se acercó a un diferencia entre la Gestalt y el Diseño. El pintor ruso consideró que sus cursos debían exaltar el carácter sustancial de los elementos primarios de la composición visual. La intención era habilitar a los estudiantes procesos de abstracción. Dentro de la Bauhaus, Kandinsky fue quien más se aproximó a hablar del diseño aportando elementos que él mismo denominó una teoría de diseño (Designtheorie) haciendo una clara distinción entre las formas elementales de la configuración artística para las imágenes y los cada vez más complejos y elaborados elementos para configurar obras diseños.

Tal distinción evidencia una clara diferencia entre el significado de la Gestaltung y el diseño en términos prácticos. Gestaltung en la Bauhaus adquiere un sentido eminentemente configurador de la forma, pero tal acepción se comprende por el carácter práctico de la Bauhaus. Gestaltung y Diseño se distinguen porque la primera parece rehacer en un sentido fundamentalmente práctico al irse constituyendo como un conjunto de elementos primarios que dan sentido formal a las obras en tanto que el diseño, a la postre, se volverá cada vez más, un proceso racional complejo absorbiendo el acto práctico y configurador de la Gestaltung como un elemento sustantivo del proceso de producción de las obras complejas de diseño.

Toda práctica profesional se constituye como una red de relaciones por las que circula el poder en todas aquellas acciones localizadas en la práctica. La red de relaciones abre la posibilidad de mirar aquello que parecía invisible o que estaba visible y que había que enfatizar, o se develan los mecanismos tangibles y tácitos que entretejen las acciones de los agentes. Por ejemplo mostrar cuáles son las agencias dentro de los estratos en que se aglutina el *saber hacer* y el poder.

Desde qué aristas tangibles de la red se pueden mirar las relaciones de las prácticas profesionales. La sugerencia es que cada práctica posee determinadas estructuras y agencias como niveles de interacción indistinta.

La *consolidación de un nuevo saber* (Meyer, Mies Van der Rohe): Durante la fase de Dessau la Bauhaus se rigió bajo la tesis del *arte técnica una nueva unidad*; y es justo por la experimentación de las tareas creativas aplicadas que la Bauhaus se convierte en una Escuela Superior de Diseño. La tipificación, la fabricación en serie y la producción en masa" se convirtieron en la directriz de la producción Bauhausiana. La nueva orientación de la escuela centró sus estudios en las necesidades humanas y en cómo estas debían ser apropiadas por la sociedad para responder a ellas en términos artísticos.

La acción colectiva que lleva a la consolidación del *saber hacer* del diseño adviene con la consolidación de la Bauhaus como Escuela Superior de Diseño. Lo que se produce antes de este acontecimiento es un saber que está en proceso de revelación y que sólo sale a la luz por la imbricación entre los conceptos teóricos y prácticos. La consolidación de la Bauhaus como escuela de diseño fue la revelación máxima de un *saber hacer* sistematizado que consolida la singularidad de un nuevo lenguaje de producción.

La red de relaciones en una práctica se puede revisar en dos niveles que no están escindidos, sino que se correlacionan: el *Saber hacer* de la práctica respecto del saber de otras prácticas y los estamentos o instituciones sociales que constituyen a las prácticas profesionales.

Bajo la dirección de Hans Meyer (1928-1930), la Bauhaus cambió de manera fundamental y se convirtió en una escuela superior de arquitectura -la más práctica de todas las artes- y de diseño industrial, donde en la última instancia se asentaría su reputación (Hochman; 2002). Una vez alcanzado el status de Escuela Superior de Diseño las condiciones de las prácticas del diseño se explicitan y sistematizan en el llamado proceso metodológico de diseño "proceso proyectual". Este nivel de conocimiento habilitó a los estudiantes para saber proyectar el trabajo, se trata ya de un conocimiento especializado que centra el conocimiento en un contexto real y coherente con las exigencias sociales.

El *saber hacer* de una práctica profesional se entiende como la posesión de una habilidad que se ejerce y perfecciona mediante acciones reiteradas, de manera que su posesión no se adquiere al primer intento sino en el trabajo constante. El *saber hacer* del

diseño como práctica profesional que se consolida en la Bauhaus responde a un largo proceso de sistematización de las normas explícitas e implícitas de la construcción del conocimiento.

La consolidación de la práctica profesional del diseño, la configuración del concepto de *racionalidad funcionalidad* como resultado singular de la acción ejecutada por los agentes y la transición del saber empírico-tradicional y de un saber *que* al denominado proceso proyectual como máxima sistematización del *saber hacer* de la práctica del diseño son manifestaciones de la emergencia de un lenguaje singular de diseño.

El diseño nace en el seno de una vida social industrializada, creado como una profesión que se orienta a responder necesidades pero sin la claridad de cómo hacerlo porque por un lado hay zonas industriales, barrios proletarios, un crecimiento desmedido. Se identifica necesidades pero no hay claridad en cómo resolverlas. El diseño si es un producto de la sociedad industrializada y social. Pero no hay manera de que ciertos especialistas se encarguen de resolver tales problemas porque no hay especialistas formados en estos campos. El carácter práctico de la Bauhaus hizo posible la institucionalización del saber del diseño, pero aún es preciso identificar el devenir de este saber, pues la consolidación no sólo se alcanza con el nombramiento de la práctica sino con el establecimiento de reglas y mecanismos de la práctica. La acción social de una práctica profesional establece la comunicación intersubjetiva entre la comunidad, la estructura de las relaciones y los elementos para comprender la textura del discurso que se detenta en una práctica profesional cualquiera que esta sea.

Ya desde el manifiesto de la Bauhaus se percibe vaguedad y utopía. Badiou (2005) dice que cualquier manifiesto delinea las condiciones en que se quiere cumplir una promesa, intenta prospectar un porvenir mientras activa el presente, es siempre bien intencionado, propositivo y en todo momento ideal. Es la proclamación que incita a la construcción de una nueva realidad. La construcción de un edificio orientado verticalmente y que su dintel apunte al cielo como persiguiendo el futuro se puede lograr dice -Gropius (1919)- a través de la arquitectura como el bello arte que pueda guiar el trabajo artesanal de todo artista. Se trata de elevar el espíritu del artista por medio de una síntesis creadora

que imbrique las diversas técnicas y producciones artísticas: pintura, escultura pero que sea siempre la arquitectura la que pueda guiar tan ambicioso proyecto.

4.6 LAS ACCIONES DEL *SABER HACER* DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA POSMODERNIDAD

Las disciplinas humanísticas se ven afectadas por la expansión de la educación superior y por los esquemas de pensamiento de la posmodernidad. La actitud posmoderna aborrece las metanarrativas y rechaza toda pretensión de universalidad o de acumulación de los conocimientos y aún la distinción misma del conocimiento científico y otros tipos de saberes tradicionales. El ambiente contextual en el que se instituye el diseño gráfico como práctica profesional es de rechazo contra los meta-discursos.

Antes este giro posmoderno se revocan todos aquellos preceptos del formalismo en el diseño gráfico que se interpelan con la práctica del diseño desde el sistema de educación superior. El acontecimiento la expansión educativa a nivel mundial y la acción colectiva de quienes propician los cambios de planes y programas de estudio de diseño gráfico son los acontecimientos posibilitadores de la institucionalización del diseño como práctica profesional.

Lo acontecido en el contexto socioeducativo no es ajeno a las prácticas de diseño pues es precisamente en la interpelación de estas que el *saber hacer* del diseño se institucionaliza en las universidades transformando planes de estudio para impartir diseño gráfico o creando nuevas universidades o instituciones de educación superior que ofrezcan diseño gráfico.

Por ejemplo, la Arquitectura es la primera disciplina que emplea el término “posmoderno” por primera vez, en 1945 y en parte de Joseph Hudnut, para titular su artículo “The posmodern house”. Encontramos elementos que podemos denominar como “posmodernos” en las fachadas de los edificios de Philip Johnson y Michael Graves, en las que se citan distintos estilos históricos aparentemente irreconciliables. Sin embargo, la verdadera posmodernidad arquitectónica aparece después de que los profesionales llegaran a la conclusión de que los ideales modernistas propuestas en el Congreso Internacional de Arquitectos Modernos (CIMA), centrados en el racionalismo, el

conductismo y el pragmatismo eran, tal y como sugiere Charles Jencks eran irracionales. Jencks sitúa el final de la arquitectura modernista en el 15 de julio de 1972, el día en el que el edificio Pruitt-Igole de San Luís, en Missouri, el ejemplo arquetípico de las ideas de la CIMA, fue demolido mediante la explosión controlada. Según Jenks, el posmodernismo es un código doble que consiste en la combinación de técnicas modernas con otros elementos (por lo general, edificios de plano tradicional), con el fin de crear una arquitectura comunicativa hacia el público y también hacia una minoría de especialistas.

Los filósofos franceses suponen que la reconfiguración epistemológica en la posmodernidad parte de la premisa de la legitimidad de las disciplinas o instituciones no depende más de la verdad y de la Razón. Foucault a través de sus análisis a las instituciones revela que el poder no es una encarnación sino una red de relaciones que tienen lugar en un conjunto dentro de los cuerpos de saber de las disciplinas. Saber y poder están asociados. Lyotard (1987) afirma que la ciencia en la posmodernidad ya no continúa una legitimación de la narrativa de la Ilustración sino del impulso del poder de los órganos políticos, ni de aquel proyecto universitario de la Modernidad.

En este contexto, la universidad, se orientó a fortalecer las capacidades industriales y tecnológicas de los nuevos Estados-Nación, sin embrago no fue sino hasta después de la Segunda Guerra mundial que se aplicaron los descubrimientos de la investigación producida dentro y fuera de las universidades. Los avances científicos después de la segunda posguerra fomentaron el florecimiento de la ciencia que se había detenido por los periodos de guerra.

La ciencia de la posguerra significó una fuente de riqueza y poder ya que contribuyó apuntalar el prestigio de las Universidades dedicadas a la investigación. Wittrock (1996) piensa que durante las décadas de 1960 y 1970 la educación superior se convirtió en una preocupación clave para los órdenes políticos porque fue en las Universidades donde se generaban los conocimientos que posteriormente serían aplicados al desarrollo industrial de los Estados-Nación.

A partir de la década de 1960, la expansión de estudiantes en la educación superior creó un verdadero dilema para los académicos y políticos europeos. Los primeros

esfuerzos realizados para ordenar el sistema mediante diversos medios hicieron poco para cambiar este hecho, sobre todo porque los Estados del bienestar, de mentalidad intervencionista, planteaban más y más demandas al sector de la educación superior. La educación se vio como un ámbito clave para la intervención política, tanto por principio como porque se la podía usar para promover objetivos sociales y políticos específicos. Así la educación superior se utilizó directa e indirectamente para ayudar a estimular el crecimiento económico, y no en poca medida adaptándola a las necesidades políticamente percibidas del mercado de trabajo (Wittrock, 1996; 361).

La diversificación de las Universidades también se notó en el rápido crecimiento de matrícula en las instituciones de educación superior se duplicó, se crearon profesiones y disciplinas. Así la Universidad dejó de ser un espacio exclusivo de la élite para transitar a una educación de masas: La *Diversificación* dentro del conjunto de la educación superior. Educación superior se convirtió en un término amplio que abarcaba con importantes funciones sociales, en un universo de instituciones mutuamente independientes. (Wittrock; 1996: 357)

Durante la década de 1950 a raíz de la explosión demográfica de la posguerra surgió la generación de los llamados “baby boom”: “El aumento de los nacimientos al terminar la guerra produjo casi 17 000 000 de adolescentes para mediados de la década” (Moyano; 1988: 440). Este fenómeno poblacional dinamizó y reconfiguró la composición de la educación superior. En Europa se construyeron nuevas Universidades. En el viejo continente, Francia edificó Nanterre después del movimiento de 1968; la Alemania Federal Bochum y Contanza; Inglaterra abrió Sussex, Essex, East Anglia, Surrey y Kent. En los Estados Unidos aumentó el gasto para fomentar las oportunidades educativas, la investigación científica y las artes; además de fundar nuevos centros educativos para los recién posgraduados. En América Latina también se experimentaron los efectos de la expansión de la educación superior al “democaritzar” la educación mediante la apertura de nuevos centros educativos.

Con la expansión y la estrecha relación de la Universidad con el mercado se inició el desarrollo de la empresarialización de la Universidad. Flexner piensa que las

Universidades estadounidenses no eran Universidades con estructuras homogéneas como las alemana si no “agregados administrativos”, llenos de “cursos triviales” cátedras triviales, publicaciones triviales, investigación ridícula”, que se ocupaban de atender las “demandas fugaces, transitorias e inmediatas, y las pretendidas necesidades de “supuestas profesiones” (Flexner citado por Wittrock; 1996:359). La expansión y diversificación de la educación superior en la tercera etapa de la modernidad tiene sus antecedentes directos en la visión empresarial de la educación de los E.U.A que se vino desarrollando desde el fin del siglo XIX. Debido al crecimiento de su poder económico que los hacía la nación más rica y poderosa del siglo XX la educación se orientó a fomentar el crecimiento y desarrollo de la investigación aplicada.

Tales acontecimientos han provocado que se cuestione las funciones sustantivas de la Universidad y de la investigación básica decimonónica. Frente a esto la Universidad se enfrenta a diferentes cuestiones en cuanto a la producción del conocimiento. Gibbons (1996) dice que esos cambios a los que se enfrenta la Universidad después de la posguerra son: i) Diversificación de las funciones de la Universidad; ii) Redefinición del perfil social de las poblaciones estudiantiles; iii) Educación para las profesiones. Marca el tránsito de la educación liberal a la profesional; iv) Inclinación hacia la investigación en su orientación básica (tensiones entre Universidad y la enseñanza); v) Investigación orientada a la resolución de problemas; vi) Declive de la producción primaria de datos e ideas a las reconfiguraciones de datos y aportes capaces de producir nuevos resultados; vii) Ampliación de la responsabilidad (los profesores no gozan de un alto status) expansión de la Universidad hacia la industria, gobierno y *mass media*; viii) El futuro de la tecnología frente al papel de la enseñanza; ix) Fuentes múltiples de financiamiento (empresarialización de la educación) para la educación superior; x) Desarrollo organizativo de la Universidad moderna (eficiencia y ethos burocrático): 1 especialización y fragmentación del conocimiento; 2 Especialización implacable (Gibbons; 1996:)

En la posmodernidad las condiciones cambian porque las condiciones de la época revelan los profundos vínculos entre los artistas plásticos y visuales con la producción de objetos de diseño gráfico o visual. Evidentemente al no existir universidades que impartirán diseño gráfico como carrera profesional eran los artistas visuales quienes se encargaban

de producir los diseños de diseño y comunicación visual. Las habilidades y técnicas de los artistas una vez más se vinculan con el saber del diseño para renovarlo, redefinir las tendencias prácticas, procesos, procedimientos, métodos.

Es interesante poner en relieve que la diferenciación del saber del diseño en la Bauhaus y en la década irruptiva es clara y decisiva para la consolidación del saber. En la Bauhaus hay una clara diferenciación del arte hegemónico y con el diseño. Las críticas a la Bauhaus se dieron precisamente por no producir artes dentro del canon clásico, porque estaba claro que la Bauhaus no producía artefactos y diseños convencionales, con la reglas de composición canónicas, si bien las estudiaba no era para reproducir fielmente la técnica sino para superarla y asirla a otras formas y procedimientos de creación. En arte tiene su nicho y el diseño empieza a construir y a diferenciarse del arte.

El arte visual en su correlato con las prácticas del diseño se eleva a un alto nivel de complejidad que difícilmente se disocian los saberes de uno y otro. El artista trabajo como diseñador y los incipientes diseñadores trabajan como artistas. Los artistas se formaron académicamente como artistas pero por el trabajo que ejercen se denominan diseñadores.

Tampoco se habla de los artistas como irruptores de un saber distinto en el que son expertos porque su transgresión es propositiva al *saber hacer* de una práctica que a la postre devela su singularidad en el mundo.

Herbert Lubalin, Saul Bass, Dorfsman, Glaser, son parte de la generación del *Cooper Union* de diseñadores formados con base en el trabajo empírica y artesanal. Doyle Dane Bernbach tiene formación de diseñador industrial, pero con ejercicio como diseñador gráfico. Salvador Dalí pintor español que eventualmente hizo trabajos de diseño en los sesenta. Jean Miró quien primero estudió comercio y arte al mismo tiempo realizó varios logotipos para edificios o bancos en España. Cassandre concluyó sus estudios en París y asistió por breves periodos a la Escuela de Bellas Artes. Jean Carlu dejó inconclusos sus estudios en Argentina, retomó el camino de las artes con la producción del cartel y posters publicitarios. Alain Le Quernec realizó estudios en París y fue un notable profesor de artes plásticas; Roman Cieslewicz estudió en la academia de Bellas Artes en Cracovia y al mudarse a París trabajó como diseñador gráfico en revistas de moda. Jean Michel Folon

abandonó sus estudios en arquitectura para formarse como dibujante. André Francois artista formado en École des Beaux Arts en París y alumno de Cassandre. Jacques Lucien Nathan-Garamond estudió en la École Nationale Supérieur des Arts Decoratives de París.

La formación discursiva gestada en ULM hace más consistente la formación discursiva del saber del diseño gráfico. Las nuevas disciplinas del diseño gráfico establecen que el rol social y profesional de los diseñadores deben estar encaminadas a intentar mejorar el entorno humano. Tal establecimiento deja claro que el diseño no es una práctica artística, que si bien se vale de conocimientos de la historia y teoría del arte, no tiene la misma constitución teórica y disciplinar porque su objeto de saber no se orienta a la representación visual del orden de lo inefable. De esta manera el diseño tampoco es publicidad porque esta es considerada por la Hochschule für Gestaltung como un trabajo meramente informativo que sugiere necesidades comerciales. La tarea del diseñador como un comunicador visual frente a la publicidad debe ser siempre crítica en tanto que esta actividad implica una manipulación de los mensajes para modificar las actitudes del consumidor.

Bonsiepe Gui separa dentro de los campos del diseño aquellos sectores que permanecen bajo la influencia de una tradición de artes y artesanías. En lo que concierne al diseño visual, estos campos son: la caligrafía, la tipografía de los preciosos libros únicos, el grabado en madera, metal o piedra, las aguafuertes y la ilustración.

Bonsiepe Gui argumentaba que fue en la escuela de ULM (1951-1968) que se plantearon algunas consideraciones sustanciales para declarar a la Hochschule für Gestaltung de ULM la primera escuela de diseño que se preocupa por desarrollar al diseño como una disciplina con diferentes campos de estudio. En ULM decía Bonsiepe no incluían estas actividades de diseño en los programas educativos en los mencionados campos, y no querían concentrar sus energías en los medios de comunicación y las técnicas modernas, para las cuales el término “comunicación visual” se había hecho habitual.

Antes que se introdujera el término diseño gráfico, se empleaba indistintamente tales como arte de imprenta, arte comercial, arte gráfico y diseño publicitario para connotar la producción visual de la profesión publicitaria. (Dwiggins; 1922: 40) El acto de nombrar

revela la existencia de algo que si bien estaba ahí de manera práctica o que existía sin que las prácticas reflejaran el nombramiento de su ejercicio. Nombrar a los objetos es originar o dar existencia a eso que quizá estaba pero no era perceptible a nuestros ojos porque no había la conciencia para reconocer que eso que estaba ahí oculto ahora tiene un nombre, nombrar con palabras a las cosas es darle un origen, a partir de nombrar ordenamos y clasificamos al mundo. Al nombrar asignamos la existencia y lugar en el mundo.

Desde la perspectiva de Wittrock (1996) el proceso de expansión de la educación superior se miró como una reestructuración que tuvo como su principio más exclusivo aquellos tipos de ambiciones utilitarias: 1) Eflorecencia de la ciencia; 2) Se generó una diversificación del conjunto de educación superior; 3) El funcionalismo permitió a los representantes universitarios alcanzar una autocomprensión que pareció dar perfecto sentido a las realidades de su situación institucional; 4) Se dio una nueva identidad a las disciplinas ya existentes y se generaron nuevas disciplinas; 5) A partir de la década de 1960 se dio expansión de estudiantes en la educación superior. 6) Educación superior de masas; 7) Reordenamiento del sistema mediante las políticas del Estado de Bienestar; 8) La educación superior se utilizó directa e indirectamente para ayudar el crecimiento económico y adaptarse al mercado de trabajo.

El diseño existe cuando los elementos de su saber se ordenan, objetivan y nombran. Es sólo en la plena coherencia de que algo es (por lo que hace) y en esa medida responde a su nominación. La nominación debe responderse con el objeto al que alude, tal nominación es inherente entre lo que se dice que es con eso que es. El objeto de estudio es al fin nombrado.

Esta idea es medular porque se quiere dejar claro que las universidades o instituciones de educación superior que se denominan escuelas de diseño gráfico en el contexto posmoderno empiezan a coincidir hacia una sistematización más formalizada de los procesos por medio de los cuales se constituyen los objetos del diseño que comunican gráfica o visualmente.

La idea de práctica como acción colectiva comparte ciertos matices teóricos con el planteamiento de B. Barnes (2001) quien discute sobre las prácticas compartidas. El

sociólogo afirma que las prácticas son el logro de los miembros competentes de los colectivos. Son logros fácilmente adquiridos y rutinariamente esperados de parte de los miembros que actúan juntos, sin embargo estos deben ser generados en cada ocasión por los agentes involucrados todo el tiempo en mantener la coordinación y alineación del uno con el otro para hacer que sucedan. Aunque son rutina al nivel colectivo no son rutina a nivel individual. (Barnes; 2001)

La coordinación que sugiere Barnes (2001) puede ser también vista como una auto-regulación acordada tácita y explícitamente por los agentes. Esta auto-regulación se norma y orienta por aquellos intereses colectivos de los agentes que logran escenarios con condiciones y circunstancias útiles para el ejercicio de las habilidades y conocimientos. Pero la auto-regulación, también, es la instauración de mecanismos para el control de la ejecución de las normas, reglas y códigos que ejecutan los agentes profesionales. La auto-regulación revela cómo el poder se expresa con mayor énfasis en las relaciones o en dónde el dominio del saber parece concentrarse o fluir con mayor densidad en algunos nodos de la red que en otros.

Los efectos de la interpelación entre el contexto educativo y las prácticas de diseño gráfico con el contexto posmoderno se vislumbran en los cambios que tendrían la universidad de Yale, Harvard y Princeton. Durante la década de los cincuenta los programas de estudio de Yale ofrecían diseño gráfico en talleres con un carácter más artístico y gremial. Estos talleres eran impartidos por artistas de renombre internacional pero formados con un saber artesanal: Alvin Lustig, Herbert Mätter, Leo Lionni, Alex Brodovich, Lester Beal y Josef Albers, entre otros. Este último, indujo a los incipientes diseñadores al significado de lo visual dándole un carácter más proyectual y menos artístico. El prestigio del DG en Yale en gran parte fue adquirido por los éxodos de prestigiados artistas europeos de la Bauhaus ya que algunos de los instructores tenían bases teóricas y metodológicas que contrarrestaban el ejercicio práctico y tradicional en los talleres.

El diseño estadounidense de los cincuenta en la universidad de Yale se caracterizó por la predominancia del ejercicio práctico y artesanal dentro del aula denominada taller.

Muchos de los instructores eran primordialmente pintores sin ningún reconocimiento profesional. Los currículos de las escuelas de arte que ofrecían programas de artes, diseño publicitario o diseño de modas eran impartidas por artistas.

Esto es lo que se puede definir como un acto binario escindido; es decir que la acción y ejecución del saber que realizan estas Universidades y artistas no logra ser consistente con la nominación de su *saber hacer*. No hay aún una correspondencia con su denominación, y la denominación no siempre se corresponde con la acción.

Nombrar al diseño e institucionalizar su práctica implica res-establecer las clasificaciones en la taxonomía tradicional del conocimiento. Si bien el diseño no es una ciencia o un arte, si es un saber susceptible de ser considerado dentro de la división intelectual del conocimiento. Esta es una de las formas en que se manifiesta la singularidad del diseño gráfico. La manera en que paulatinamente se ordena y objetiva el *saber hacer* dentro de universidades durante la década irruptiva consolida el ordenamiento de un caótico acontecer.

La práctica profesional vincula a agentes profesionistas que ejercen un *saber hacer* de manera colectiva. La práctica profesional es también una acción social en que se comparten y ejercen de manera colectiva-individual la posesión y logros de un *saber hacer*.

Es insoslayable mencionar que la mayoría de las escuelas de arte incluyeron entre sus licenciaturas al diseño gráfico ya como un plan y programa de estudios, mientras que otras instituciones educativas relacionadas con el arte y el diseño instituyeron como profesión al diseño gráfico. La expansión de la profesionalización del diseño gráfico se irrigó por todo el mundo.

El proceso de formalización de la práctica profesional del diseño gráfico fue dándose parcialmente. El contacto de los E.U.A fue uno de los primeros en concretar la enseñanza formal del diseño gráfico. En los años sesenta la Escuela de Diseño Parsons en Nueva York modificó el programa de diseño publicitario a diseño gráfico. El diseño de Parsons tuvo una fuerte relación con el contexto americano. Como efecto de la

interpelación contexto práctica Parsons modificó sus planteamientos tras abrir rutas para la investigación social orientada desde el diseño gráfico.

La escuela de artes visuales de Nueva York impartió DG desde 1961, sufrió una gran renovación al tratamiento de la imagen, procesos propios de la obra gráfica: impresión, tecnología digital, fototipografía. *Chermayeff y Geismar* fue una empresa fundada al inicio de los sesenta; en su ejercicio se formaron a diseñadores incipientes con la perspectiva multidisciplinaria de diseño. En 1965 el Centro de Arte, fundado desde 1930, se transformó a Centro de Arte y Colegio de Diseño otorgando títulos a nivel licenciatura. En el transcurso de la década el Centro de Arte y Diseño de la Universidad de Minneapolis imparte la carrera de diseño y expiden títulos profesionales.

El continente europeo vivió el mismo fenómeno. La Universidad de Arte y diseño de Helsinki (Art and Design Helsinki) fundó en 1965 el Instituto de Artes industriales (The Institute of Industrial Arts) en donde se incluyó la enseñanza del diseño gráfico. La universidad de Irlanda estableció en los inicios de 1970 el colegio nacional de Arte y diseño (National College of Art and Design). En 1948 el Royal College Inglaterra puso un nuevo énfasis en la enseñanza de diseño de productos y en la provisión de una instrucción profesional altamente especializada. Los nuevos cursos incluyeron diseño gráfico, diseño industrial y de modas. Pero fue hasta 1967 que el colegio es premiado con un diploma real que lo transformó en una institución independiente con estatus de universidad con el poder de otorgar sus propios certificados en diseño.

El movimiento de reforma de los sesenta remodeló la universidad como un instituto de ciencias y artes ofreciendo más de treinta cursos relacionados con el arte, el diseño y las ciencias bajo el mismo techo. En los noventa, la universidad tomó ventaja de la transformación de la sociedad, los retos de los nuevos medios y cambios en el sistema de educación para propiciar una reorientación fundamental.

Los países latinoamericanos impulsaron el desarrollo formal del DG por la fuerte influencia que tenían de los E.U.A. muchos de los profesores de las carreras de diseño gráfico en América Latina fueron “formados en escuelas de arte y diseño de los E.U.A, pero también esta influencia provenía de la escuela de ULM porque Tomás Maldonado y

Bonsiepe Gui se habían arraigado a este contexto latino y desde ahí lanzaron propuestas para configurar un pensamiento de diseño propio de los países latinoamericanos que lograra emanciparse del discurso eurocéntrico del diseño.

En la década irruptiva Argentina impulsó la creación de carreras universitarias de diseño: "la Universidad Nacional de la Plata (UNLP), y el IDI, UNL en 1960, y otras carreras más afines con la publicidad inclinarían su enseñanza hacia el diseño (la escuela Panamericana de Arte en 1964 […] la editorial EUDEBA, creada en 1958 a pedido del rector de la UBA, ofreció sus libros en puntos estratégicos situados en lugares de gran afluencia de público (De Ponti y Gaudio; 2008).

La escuela Panamericana de Artes en Brasil abrió sus puertas para impartir Arte y Diseño Gráfico desde 1963. En el mismo año el movimiento de David Corcega inició la institucionalización del DG en la Universidad de Bogotá. Rodríguez y Salcedo (2008) piensan que el estado de profesionalización del diseño gráfico en Colombia va de 1950 hasta la década de los ochenta. Pero la creación de programas de diseño gráfico que posibilitan la profesionalización de este saber se ubica entre 1963 a 1981: "los programas formativos datan de 1963, primera fecha documentada sobre su existencia, así en 1967 se crea el Centro Nacional de Artes gráficas del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA).

El caso chileno es una de los más interesantes, registra datos importantes de la transformación de las universidades de artes aplicadas a Universidades que integran la enseñanza del DG como facultad. Palmarola (2008) dice que las primeras universidades que impartieron la carrera surgieron a mediados de los sesenta: En estas se heredó el campo de acción tanto de la escuela de Artes y Oficios y la Escuela de Artes Aplicadas de Chile […] bajo el ala de las disciplinas de arquitectura y arte surgió entonces el proceso de especialización del diseño (Palmarola; 2008).

Así a finales de los sesenta la Escuela de Diseño de la Universidad Católica de Santiago, nacida de la Escuela de Arte de esta casa de Estudio, que se orientó hacia la formación de un diseñador integral, mientras que la Escuela de Diseño de la Universidad Católica de Valparaíso, que adoptó la filosofía "poética". La reforma Universitaria de 1968 de la universidad Tecnológica Metropolitana trae consigo que en 1969, la Facultad de

Bellas Artes se dividiera en Departamentos: Departamento de Bellas Artes, Departamento de Diseño, Departamento de Arte Público y Ornamental, Departamento de Artesanía y Departamento de Teoría. La primera Escuela de Diseño nace por decreto en la Universidad de Chile, el 26 de Agosto de 1970 (UTM; 2008).

Finalmente en caso de Venezuela que registra en 1964 la creación del Instituto de Diseño (IDD). Por su parte Méndez (2008) reconoce que los sesenta son un cambio de paradigma en el diseño cubano: Los dos principales conglomerados de diseñadores que surgieron en estos años fueron el Consolidado de Publicidad (en 1960) y la agencia Intercomunicaciones (en 1961). El primero atendió los contratos de publicidad que existieron hasta 1961 y la segunda se ocupó de los encargos de comunicación de las entidades del gobierno (ministerios, empresas, etc.). Intercomunicaciones (con creadores como Guillermo Menéndez, Tony Évora, Joaquín Segovia y Silvio Gaytón en la primera etapa, más Olivio Martínez, José Papiol, René Mederos, Ernesto Padrón y Faustino Pérez, entre otros, en un segundo momento) terminaría fundiéndose en 1967 con un grupo de diseñadores que atendía la gráfica propagandística del gobierno en la Comisión de Orientación Revolucionaria (COR) (Méndez; 2008).

México no fue la excepción a la fase expansiva que vivieron muchas universidades Europeas, norteamericanas y latinoamericanas al incorporar o reestructurar sus programas para incluir los de diseño gráfico, a este momento es lo que arriba se denomina primera fase. En 1968 la Universidad Iberoamericana incluyó dentro de la carrera de diseño industrial materias relacionadas a la enseñanza del diseño gráfico, pero no sería sino hasta mediados de la década de los setenta que se independiza del resto de las áreas de diseño y logra obtener su propio nicho, y reglamentación oficial para expedir certificados profesionales que reconocieran a los nuevos diseñadores como profesionales con prestigio social.

La expansión de la profesionalización del Diseño Gráfico dentro de la educación superior coincide con el fenómeno de la diversificación del sistema de educación superior. El crecimiento inusitado del diseño está interpelándose con los con-textos educativos y sociales que dieron entrada a la consolidación de programas de diseño gráfico dentro de

universidades ya consolidadas o en proceso de creación. En efecto de la institucionalización del diseño gráfico sólo tiene sentido en este referente de verdad.

De este panorama interesa recuperar que la creación de nuevas universidades y la orientación y reorientación de nuevos contenidos educativos sensibles a las necesidades del contexto son el antecedente que permite la institucionalización del Diseño Gráfico en las universidades. Se dice que se reorientan los programas porque el diseño se institucionaliza en el momento en que deja de ser nombrado con múltiples nombres y es capaz de responder a demandas y necesidades sociales específicas. Se dice que se orienta porque al identificarse el crecimiento como ola expansiva mundial las nuevas universidades incluyen en sus programas de estudio al diseño con una nueva perspectiva.

En este sentido la comunidad de agentes que se auto-regula busca el éxito y reconocimiento público. Uno de los elementos centrales de su acontecer esta dado por la legitimidad que el Estado les otorga como monopolio de expertos que ejecutan la autoridad para sancionar o premiar a sus miembros, de aceptarlos como parte de la comunidad, de reconocer a los miembros más destacados o de otorgar o negar certificados, licencias o nombramientos como agentes competentes y aptos para la correcta ejecución del saber que los implica. Esto es que la correcta actuación puede ser distinguida de lo defectuoso o incompetente, de lo que está bien o mal actuada.

Todo esto contribuye a develar el carácter punible de las agentes que constituyen la práctica profesional. Esta idea abre la posibilidad de hacer manifiesto el argumento que dentro de la acción colectiva hay también una acción política al permitir que el Estado reconozca la acción pública de la práctica y valide la ejecución del *saber hacer*. El carácter político de la práctica se presenta en la capacidad de otorgar el reconocimiento público a los agentes profesionales expertos.

El poder político está implicado en casi todas las profesiones de éxito. “Éstas consiguen su monopolio y sus derechos de autogobernarse obteniendo el respaldo del Estado para otorgar licencias y justificar su autoridad colectiva sobre sus miembros […] Las organizaciones profesionales han sido usadas como un instrumento de control legitimado públicamente. La extensión del poder de otorgar licencias a varios colectivos profesionales

ha continuado bajo la bandera de la reforma liberal, alentada por un amplio lobby de grupos profesionales ayudándose mutuamente". (Collins; 1989)

El premio castigo está inevitablemente vinculado con la considerable ejecución del *saber hacer*. Esto es así porque se trata de evaluar o sopesar la manera en que los agentes del colectivo pueden aplicar las reglas epistemológicas implícitas o explícitas que prestigian la posesión, por un lado, de su monopolio del saber que ha sido conferido por el Estado, y por el otro lado, para mantener el carácter predecible o impredecible de los resultados de la actualización de los estándares epistémicos de su saber.

La formalización profesional del diseño gráfico dentro de las instituciones de educación superior implica que los agentes sociales -diseñadores- instauren reglas para regular el espacio de su *saber hacer*. El diseño en tanto práctica profesional es capaz de certificar a los profesionales que forman, de otorgarles prestigio y de establecer acciones colectivas para mantener, regular y modificar las reglas e instancias que configuran al *saber hacer* del diseño gráfico.

4.7 ACCIÓN Y PRÁCTICA DEL DISEÑO EN EL CONTEXTO DE LA SOCIEDAD GLOBAL

En el contexto de la sociedad global se ha visto nacer una serie de profesiones que están asociadas no sólo con el desarrollo del conocimiento, también con su aplicación. El desarrollo del diseño gráfico en la sociedad global asiste a un cambio que recompone la estructura de su ejercicio profesional.

La formación profesional de los diseñadores y la propia composición curricular del diseño fue afectada significativamente por el desarrollo de la tecnología y el nuevo orden profesional. La práctica del diseño se ha redimensionado porque el contexto y el ejercicio profesional parecen caminar a un ritmo mucho más vertiginoso, separándose de la práctica institucionalizada del diseño.

En el contexto de la sociedad global la formación profesional adquirió un valor social, cultural, económico y político. Una profesión y un profesionista no se forman al margen de su contexto sino que son parte de él. Esta forma de concebir los conceptos

profesionales se ha modificado dramáticamente porque la escritura de una nueva página de la historia muestra el registro de ello. El sociólogo estadounidense Richard Seneett es quien ha definido que la historia del capitalismo asiste a una serie de cambios macroestructurales que afectan directamente el desarrollo de las prácticas profesionales en su vínculo con la vida cotidiana.

El contexto de la sociedad global reconfigura las nuevas condiciones en que operan los mercados, la economía mundial y las nuevas tecnologías, y las prácticas profesionales. Parece haber nuevas imágenes de representación de esa energía inestable, volátil y aleatoria de los procesos económicos del capitalismo. "Aparte de ser un nuevo terreno de experimentación, creación y actividad laboral para los diseñadores, el mundo de la web abre a cualquier creador visual un amplio panorama de posibilidades. Lo que antes sólo encontraba en libros o revistas muy selectos, hoy está al alcance de la mano y, además multiplicado en número y variedad". (Tejeda; 2006: 151)

Bauman (2008) diría que hay una liquidez de los procesos sociales que hasta antes de la primera mitad del siglo XX parecían monolíticos rígidos o inamovibles. Es liquidez porque los flujos ligados del capital fluyen, se trasminan, mojan, humedecen, impregnan las estructuras aparentemente sólidas de un orden social que ahora se reconfiguran al tiempo que escribe una nueva página.

En el mundo de la modernidad líquida, la solidez de las cosas, como ocurre con la sólidez de los vínculos humanos, se interpreta como una amenaza. Cualquier juramento de lealtad, cualquier compromiso a largo plazo (y mucho más un compromiso eterno) auguran un futuro cargado de obligaciones que restringiría la libertad de movimiento y reduciría la capacidad de aprovechar las nuevas y todavía desconocidas oportunidades en el momento en que (inevitablemente) se presentes. (Bauman; 2008: 28)

En este caldo de cultivo preocupan de manera sustancial la transformación de los saberes profesionales y en particular el *saber hacer* del diseño gráfico que es una disciplina profesional que contribuye en la reproducción de flujos de capital diseñando objetos e imágenes seductoras, consumibles de una belleza tal que no se encaminan a resolver necesidades sino a satisfacer egos, caprichos.

Son diseños sustentados en el hedonismo consumista de la época. En la transformación de este nuevo orden el diseño gráfico parece asistir a una deshumanización de su saber. Parece haber una pérdida del sentido de la Bildung[25] (que si bien no es propia del diseño si es propia a una formación profesional y de la vida misma de los hombres en tanto seres humanos) en las prácticas profesiones, en los profesionistas y privilegiar el carácter meritocrático de los saberes y habilidades profesionales que predominaban en los saberes del siglo XIX y que a la postre se han transformado.

Hay un fantasma de la inutilidad que ronda en los saberes profesionales dice Sennett que no parece detenerse. La Bildung (die Bildung) parecía ser el antídoto para exorcizar la sombra de la inutilidad de las prácticas profesionales. Los cambios sociales y la emergencia de la inutilidad de los saberes han sido suscitados por nueva cultura del capitalismo: el derrumbe del movimiento de fábricas y la migración en masa han generado cambios sustanciales en la formación educativa y personal. (Sennett; 2006:19) Semejante a como describe el sociólogo norteamericano a las instituciones en el capitalismo social decimonónico intento mostrar los elementos que sirvan de base para describir la transformación de Bildung inmersa en las prácticas profesionales.

El siglo XIX se caracterizó por el establecimiento de una decisión del trabajo académico. Esto se reflejó en la autonomía de cada saber ordenado y sistematizado por objetos de estudios singulares, La Historia, Filosofía, Sociología, Economía, Psicología se constituyeron como disciplinas; mientras que el carácter del diseño como profesión se establece con el contexto de la Modernidad y la profesionalización del diseño gráfico en la Posmodernidad. La emancipación y autoordenamiento de estos saberes les valió el reconocimiento académico y también social, político y económico no fueron puramente institucionales o educativos sino que hubo todo un ambiente político y económico que incidió en su origen institucional.

La Bildung en tanto construcción de vida permanente se manifiesta en la literatura, música, la pintura, pero, también en el diseño, porque integra todas aquellas disciplinas a

[25] La construcción consciente de un individuo en perpetuo crecimiento, de alguien que se hace a sí mismo para alcanzar un nivel superior de humanidad a través del conocimiento y de las artes, aspirando a una ejemplaridad viviente: **Bildung**.

humanidades capaces de recrear la experiencia viva del creador de la obra. El creador-diseñador sólo deviene creador cuando lo que produce se funda con su propia vida, con la experiencia de su existencia vivificada, re-construida desde su propia humanidad.

Esta idea de creación está vinculada con la Bildung decimonónica que en el contexto de la sociedad global parece entrar a un estado de liquidez o evaporización. Ésta pérdida del sentido de humanización continua y permanece en la vida misma se revela como acto de inferioridad-subjetivo. De modo que la Bildung permite que la experiencia individual del creador-diseñador se haga a sí mismo, se reencuentre hasta alcanzar un nivel superior de humanidad, porque su condición de vida es ir siempre más allá del todo cuanto es en el mundo. La Bildung Humboltiana propicia el desarrollo interior del conocimiento, de los saberes al construir y reunificar el espíritu mediante manifestaciones escenificadas en el ambiente cultural.

Pero la Bildung en el contexto de la sociedad global no parece potenciar al espíritu individual o del renacimiento humanizador de los saberes.

Por la naturaleza de su origen, los saberes profesionales adquirieron matices ideológicos de los proyectos políticos, económicos y sociales de sus propios referentes, contextuales. Así, en la tradición weberiana la profesión se define como una coordinación de servicios prestados por determinadas personas con conocimientos específicos y especializados. La profesión dice Weber (1999) se basa en una dimensión emprendedora y en la idea de vocación divina o llamada. Aunque esta conceptualización debe leerse bajo la doble vertiente de elección y destino. Es en este último que se revela la esencia del saber. En esta idea se identifica que la profesión no está alejada de ninguna manera de la Bildung, en tanto que se trata de un proceso perpetuo de crecimiento que potencializa niveles superiores de humanidad, permitiendo e impregnando la hominización del *saber hacer* del diseño.

En el contexto de la Alemania decimonónica las transformaciones del contexto político y económico incidieron en la noción de la *Bildung* que representa el renacimiento de la Universidad para este periodo. Humboldt pensaba que la *allemein Building* debía asociarse con aquellas características de la formación y el carácter de una persona que no

podía ni debía ser definido en términos de una posición social u ocupacional concreta. El conocimiento, los saberes profesionales, la Universidad, incluso la vida cotidiana debía ser la cumbre donde se reúne todo aquello que sucede directamente en interés de la cultura moral de la nación. [26]

El sentido de la práctica del diseño, con esencia humanista, quizá Bildung, de esa manera de entender, percibir, reproducir y producir la vida cotidiana, intelectual y artística. En la cotidiana forma de ejercer esta idea de vida se detonan nuevas formas de aprehender la vida en todas sus dimensiones. Pero esta idea de un diseño hominizado, no opera más en la producción y ejercicio de su conocimiento profesional; el diseño asiste a una serie de cambios que modifican sus viejos esquemas de pensamiento, que pierden sentido dentro del contexto del capitalismo global. En las décadas de finales del siglo XX ya no se forman en la idea de la aprehensión y aprensión del conocimiento de la vida y para la vida. Estas se han transformado, porque aquella ya no importa porque se ha privilegiado la habilidad.

Sennett diría que se trata de una sociedad que privilegia las habilidades, porque el nuevo panorama económico deja ver "que aquellos que se han formado profesionalmente no obtienen un lugar seguro en el mercado profesional porque lo que aprendieron en su formación no es un conocimiento que se requiera en el mercado (cfr. Sennett: 2007).

De esto se pueden desprender dos ideas: por un lado se podría cuestionar la legitimidad de los conocimientos de las profesiones frente al contexto económico, porque parece haber una desarticulación descontextualización entre el sentido de utilidad de la profesión y las necesidades del contexto, es decir, forma de una manera que no necesariamente se relaciona con las necesidades sociales y económicas, de esto se

[26]El sentimiento de que la fuerza real de la nación alemana residía en su espíritu y su cultura se extendió ampliamente. La verdad es que, después de haber sido sometidos por Napoleón, a los alemanes les quedaba poca cosa más con que luchar que esta fuerza espiritual, y ello debía resultar tanto más aparente cuanto que la derrota política y militar había venido a coincidir con un florecimiento sin precedentes de la filosofía y de la literatura alemanas (Ben-David; 1996: 21). "La formación es una idea de la razón práctica porque sirve al hombre para pensarse a sí mismo y pensar qué quiere hacer de sí mismo" (Salmerón; 2002: 15). Esto es, a través de la Bildung un individuo realiza una proyección identitaria de sí mismo. Solo así es posible que el hombre se conozca y elija quién quiere ser y los pasos que debe dar para alcanzar ese ideal escogido previamente expuesto por una institución, una persona... al fin y al cabo por un modelo. Se trata de un enriquecer el interior que se muestra en el exterior. La "*Bildung* designa tanto la formación corporal como la espiritual" (Salmerón; 2002: 15). Sólo aquél que se cultiva puede vivir conforme lo que es y aportar-se a la sociedad: ser de provecho para sí, primeramente, y después a nivel social, para la comunidad.

desprende el segundo planteamiento; si se concede el supuesto de un desfase del ejercicio profesional con el contexto entonces es permisible proponer que tal desfase evoca al fantasma de la inutilidad de Sennett.

Este fantasma hace acto de presencia en el momento que las profesiones y los poseedores de los saberes se enfrentan a tres fuerzas: a) La oferta global de la fuerza del trabajo: es la condición que pone en tela de juicio la estabilidad laboral de los profesionistas que renuncian al trabajo con salarios precarios; b) La automatización: el grado de deshumanización del saber. No es al poseedor del saber profesional al que se contrata sino al profesional que tiene habilidades con las que resuelve problemas y que no da problemas; c) El envejecimiento: la fluidez de la energía hace posible la ruptura de la estabilidad para dar paso a las estructuras institucionales, efímeras, volátiles, inestables y aleatorias. No existe más la seguridad de poseer un empleo con solidez.

La institucionalización del diseño porque hay una institucionalización del consumo porque el *saber hacer* del diseño gráfico consolidado como práctica profesional dentro de universidades responde a las reglas del mercado. En otras palabras Bauman (2008) diría que la clave está en hacer en conseguir que los individuos deseen hacer lo que el sistema necesita que hagan para reproducirse a sí mismo.

La expansión de los programas de diseño gráfico dentro de los establecimientos de educación superior se ha desarrollado conforme a la lógica del mercado de consumo. Esto se refleja en el crecimiento de la matrícula, de los programas o en la creación de IES privadas ofreciendo diseña gráfico. Si bien es cierto que la evolución del diseño está marcado por la dinámica del mercado, los programas de diseño no han logrado establecer una relación de lo que enseñan con la resolución de necesidades de comunicación en el contexto social, en otras palabras, se trata de un desfase entre el perfil de la disciplina y la demanda en el mercado laboral. El Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU) (2001) dice que parte de este problema del diseño ha sido la poca relación entre realidad socio-económica y problemática socio-ambiental que debe resolver cada disciplina, y los perfiles de egreso y los contenidos académicos propuestos en los documentos normativos básicos de los programas académicos.

El talento juvenil de los diseñadores es incompatible en la medida que dejan de lado los saberes aprendidos en la escuela para potencializar las habilidades y talentos propios de una dinámica laboral inestable. Evidentemente no se trata ya de un talento profesional para el diseño que apele a los aprendizajes intelectuales y de conocimiento asociada con la forma artesanal de vivir, trabajar o estudiar, en este nuevo orden esto desaparece.

> Lo normal es que el joven profesional recién salido de la universidad necesite tres o cuatro años para seleccionar lo realmente útil de todo aquello que ha estudiado. El perfeccionamiento de una habilidad mediante la práctica es incompatible con las instituciones que quieren que la gente haga muchas cosas diferentes en un tiempo breve. La organización flexible se nutre de gente con agilidad mental, pero se encuentra con problemas si ésta se siente comprometida con la artesanía (Sennett; 2006: 95).

Evidentemente, la meritocracia es opuesta a la artesanía. La primera está relacionada con el potencial explotable de las prácticas profesionales. Es una forma de estratificación social, laboral incluso académica y científica. Lo que se premia es el mérito, entendido como el acto que permite establecer diferencias desiguales basadas en el potencial, capacidades y competencias.

Los empleadores reclutan a los profesionistas identificando sus potencialidades utilizando mecanismos para la selección de personal como cuestionarios o baterías psicológicas que midan y evalúen las capacidades de los profesionistas.

La producción de comunicación visual o gráfica es el objeto al que se refiere el diseño gráfico y el diseño de la comunicación visual. ¿Cómo es que dos programas se refieren al mismo objeto en circunstancias y condiciones de producción semejantes si se denominan de distinta manera? Quizá esto se refiere a una emergencia distinta de la práctica del diseño. En la primera capa se notaba el nombramiento de la práctica del diseño, pero a la postre el discurso de la práctica se ha modificado por lo que el objeto es distinto a la manifestación de su primera emergencia.

El re-nombramiento originario de una práctica indique que está en transformación, Foucault diría que desde que el objeto es nombrado en ese momento se hace perceptible para el mundo. La práctica se vuelve descriptible en dimensiones, condiciones y

circunstancias distintas a las de otro origen. La re-transcripción y formalización de su código permite que salga a la luz el nuevo origen, su re-originar perpetuo.

Las circunstancias lógicas hacen visible la presencia de un nuevo nombre y una configuración diferente de su objeto.

La primera capa del discurso de la práctica del diseño trata de describir los acontecimientos que le dan origen y la vuelven nominable. La segunda capa plantea un cambio de nombre en la práctica, por lo que esto podría representar una reconfiguración del objeto de la práctica.

Ante el supuesto de que el discurso hace y configura al objeto, este apartado trataría de revelar cómo el renombramiento de la carrera, el umbral del diseño XXI, es una manifestación de la reconfiguración, de un reacomodo de la práctica del diseño, pero no con carácter humanizador.

Lo que se dice no es precisamente lo que se hace, la revelación de la significación, en términos semánticos, de la práctica institucionalizada del diseño, responde a una serie de condiciones que revelan que el discurso del diseño y su objeto no se corresponden semánticamente, aparecen ciertas discontinuidades entre los nombres y su objeto.

Las circunstancias y evidencias que desvelan la emergencia de un nuevo discurso se presentan de dos maneras. El diseño gráfico y el diseño la comunicación gráfica y visual se refieren al mismo objeto. Los umbrales del siglo XXI los programas hegemónicos de diseño replantearon la existencia de su objeto, de esta manera los programas que en la primera epistéme se denominaban Diseño gráfico, para este periodo se modificaron a diseño de la comunicación visual, gráfico o diseño de la información. La predominancia del término comunicación deja ver que se trata de un represamiento de su mismidad a partir de las condiciones en que desarrolla su producción discursiva.

Aunque el Comité de Arquitectura Diseño y Urbanismo (CADU) (2000) ya se había percatado de la diferencia de la variada nominación de la práctica del diseño, no fueron más allá de su propia descripción. Se quedaron al nivel de un diagnóstico de la enseñanza del diseño. Señalaron la falta de una plataforma epistemológica de la profesión y cómo

institución de educación superior ha otorgado un nombre específico a la licenciatura, de acuerdo con los contenidos programáticos de sus planes de estudio. Los nombres que identificó son: Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño de la Comunicación Gráfica, Diseño Gráfico y Comunicación Artística, Diseño de la Comunicación, Diseño Gráfico Electrónico, Diseño y comunicación visual y Diseño de información visual.

Se dice que se trata de un asunto semántico porque hablar de diseño implica decir cuál es la significación de **diseño gráfico** desde su propio discurso. Los programas de diseño asumen que la práctica puede entenderse como una profesión proyectual que se plantea la solución de problemas de comunicación gráfica y visual mediante la producción y preproducción de mensajes, informaciones gráficas, visuales y audiovisuales que conlleven una intención significativa. Llevar a cabo la tarea comunicativa implica el análisis y evaluación de los factores sociales, culturales, ambientales así como los valores de la cultura material pues en ellos se hallan las huellas que sirven no sólo para dar un contexto e intencionalidad a los comunicados visuales y gráficos que se orientan a las demandas y necesidades sociales.

La dimensión práctica-operativa del diseño se caracteriza por reconocer la necesidad de aplicar y coordinar los procesos productivos, administrativos, tecnológicos y los procesos metodológicos que dan composición y estructura formal a los mensajes mediante el empleo de herramientas visuales: las formas, los colores, las texturas, las imágenes y letras.

El diseño se piensa como una profesión interdisciplinaria porque es capaz de incluir saberes de diversas disciplinas: arte, semiótica, psicología, sociología, filosofía, geometría descriptiva, publicidad, mercadotecnia, administración, derecho, fotografía, y la investigación.

Estas evaluaciones establecen juicios de capacidad, con su aplicación se determina quién es hábil y las posibles maneras en que puede competir para eliminar a sus opositores. El mérito implica premiar o castigar a aquellos que cumplan o no con los cometidos. Esto es digno de aprecio y ahí es donde se muestra el grado de segregación del otro, del no apto.

Este es un argumento más para mostrar que efectivamente no hay posibilidades para potencializar las formas de trabajo profesional sustentadas en la Bildung. Las profesiones y los profesionistas parecieran reducir sus prácticas a la mera aplicación de las habilidades que no están mediadas por el trabajo intelectual.

El mérito ha modificado todo esto por una lógica en donde la capacidad entra en competencia. La maquinaria meritocrática dice Sennett: "ha creado una jaula de hierro para la capacidad, pero es una celda de confinamiento solitario […] Pero la capacidad potencial abre un sendero cultural más amplio; es una medición que va en desmendro del talento" (Sennett; 2006: 101).

4.8 LAS CONDICIONES DEL APARECER DE UNA PRÁCTICA

Cualquier práctica profesional es un saber vivo, porque siempre esta auto-constituyéndose. Un discurso profesional es un torrente de saber formado por enunciados, reglas, que no cesan de re-producirse a sí mismos. No es la pura institución, el con-texto, el entorno, los agentes profesionales, las relaciones de poder, los lenguajes aislados lo que constituye la práctica, son todos en conjunto, son correlatos que se imbrican en texturas relacionales y complejas que a su vez entretejen discursos con singularidad propia.

Desde un enfoque tradicional o quizá conservador, la práctica es asumida como la aplicación de teoría o también la teoría como la inspiración conceptual del ejercicio práctico. Este tradicionalismo coloca la teoría a priori de la práctica y ve a la práctica como algo implícito en la primera. Es decir que la práctica está implícita en la teoría. (Barnes; 2001)

Pero tal escisión es limitada y poco propositiva si se considera que la relación de la teoría con la práctica es una relación inmanente. Es una contención de una respecto de la otra. No hay teoría sin práctica teórica y no hay práctica sin teoría práctica. Lo que se intenta decir es que la relación teoría-práctica es el resultado de una acción intelectual correlativa en donde una y otra se hace a sí misma.

La práctica se entiende en el marco de este trabajo como un conjunto de conexiones de un punto teórico con otro, mientras que la teoría resulta ser un empalme de una práctica con otra. "Ninguna teoría puede desarrollarse sin encontrar una especie de muro, y se

precisa la práctica para agujerearlo". (Deleuze citado en la microfísica del poder. Foucault; 1992)

La permanente renovación de las habilidades, técnicas o modos sofisticados en que se reconfigura el ejercicio cotidiano de práctica es definitivo para poner en tela de juicio la solvencia de las teorías que parecerían ser dominios absolutos o inamovibles.

El giro alternativo de ver a la teoría-práctica ya no contempla suponer que la práctica es una mera aplicación de la teoría o una conexión unilateral entre estas. Lo que se propondría es una conexión compleja y multilineal entre conceptos teórico-prácticos. La relevancia de esta relación está en asumir que se trata de una acción intelectual, de la acción de la teoría y la acción de la práctica como una compleja red de relaciones.

De esta manera la promulgación de la teoría práctica como la verdad de quien la profesa parece perder sentido, por lo menos desde el enfoque particular de esta investigación. La teoría tiene sentido si los intelectuales o agentes profesionales reconocen que ésta es una forma de práctica, es decir otra forma de acción.

En este caso la teoría es un acontecer local que no tiene porque mantenerse en las esferas de la acumulación de conocimiento o del capitalismo intelectual. Se trata de pensar a la teoría como una acción que se ejecuta en condiciones locales, precisas y en con-textos particulares y es sólo desde estos que construye las instancias productivas de ejecución como acción intelectual. La teoría no precisa más de dominios elitistas sino de acontecimientos que la irrumpan y la vuelvan productiva, en tanto que el con-texto pone en relieve el sentido de su acción intelectual. Rouse (1987) diría que las teorías han de ser entendidas en función de sus usos, no en función de su correspondencia estática con el mundo.

La relación teoría-práctica en una práctica profesional se ejecuta como una acción capaz de tomar el poder en cualquier resquicio, en cualquier nodo de la red, en cualquier imbricación de saberes. El poder de los saberes de la teoría-práctica se corresponde con los con-textos localizados, con los espacios en donde es preciso filtrar el poder, en los localismos que han de poner en relieve la acción de la conciencia de una teoría-práctica que

no puede reducirse a un saber unilineal porque la acción teoría-práctica esta encarnada en el cuerpo de los agentes profesionales, en los intelectuales capaces de moverse en espacios o con-textos para fragmentar o des-totalizar el saber monolítico de la teoría.

Es en la ejecución de la acción teoría-práctica que los agentes profesionales provocan la emergencia de otros modos de pensar, otras formas de hacer. La teoría se hace múltiple, se renueva, se hace diversa, se actualiza en la medida que se asume como acción intelectual. Rouse (1987) diría que no puede haber un contraste simple entre teoría y práctica hay que involucrar el concepto y la acción, hay que corporeiza la teoría como parte de la práctica en sí misma.

El espesor teórico-histórico en que acaecen las condiciones que dan sentido a la regularidad de la práctica epistémica, revelar los umbrales antes de la instauración de la práctica. Lo que se pretende es que Hermes haga aparecer las figuras, diferencias, desfases, autonomía, semejanzas y correlaciones. La práctica profesional no surge de manera espontánea, es una suerte de interpelación compleja de condiciones, estamento social, instituciones, conocimientos y habilidades que poseen determinador agentes sociales en los diferentes contextos en que aparece y reaparecen las prácticas profesionales.

La práctica del diseño gráfico tiene su aparecer dentro de condiciones socioculturales, económicas, artísticas. El propósito de este acápite es mostrar el modo en que Hermes reúne las condiciones necesarias para que en su convergencia el diseño pueda aparecer como práctica singular, como un lenguaje profesional y único en cada uno de los con-textos en que Hermes se atraviesa. Tal aparecer empieza a revelar las condiciones de la interpelación, de manera que las condiciones que Hermes presenta no son siempre las mismas, bastante se ha insistido, en que la singularidad de los con-textos está dada por la particularidad de las condiciones: sociales, políticas, culturales, económicas, del desarrollo científico y tecnológico, artístico o educativo.

Es a partir de la teoría-práctica que tales condiciones pueden hacer emerger y consolidar a un *saber hacer*. Es desde la mirada estratégica de la teoría y la práctica que se iluminan los modos desde donde es posible establecer una nueva práctica. La práctica

profesional de cualquier saber es una acción perpetua, es un hacer haciéndose en relación y digresión con otros saberes o prácticas.

Este aparecer significa el establecimiento de instituciones o procesos sociales, económicos o culturales que intervienen en la constitución de un saber. Foucault (2003) diría que se trata de un aparecimiento o re-aparecimiento, yuxtaposición entre condiciones, objetos o saberes para situarse en relación a ellos, definir su diferencia, su irreductibilidad y eventualmente su heterogeneidad, en suma, estar colocada en un campo de acción práctica.

El saber es producto de prácticas sociales, es como esos discursos funcionan, qué efectos producen en los cuerpos dentro de la sociedad, cuál es el régimen de verdad en el que emergen los discursos en un momento dado, que hace que determinados problemas se hagan visibles, se tornen importantes, relevantes, o por el contrario no sean tenidos en cuenta" (Micieli; 2003: 20).

El espesor teórico-histórico en que acaecen las condiciones que dan sentido a la regularidad de la práctica epistémica, revelar los umbrales antes de la instauración de la práctica. Lo que se pretende es que Hermes haga aparecer las figuras, diferencias, desfases, autonomía, semejanzas y correlaciones.

La práctica profesional no surge de manera espontánea, es una suerte de interpelación compleja de condiciones, estamento social, instituciones, conocimientos y habilidades que poseen determinador agentes sociales en los diferentes contextos en que se reconfiguran y emergen otros estratos de la práctica profesional del diseño. De esto se trata este acápite, de mostrar cómo la relación del concepto de práctica profesional en tanto concepto teórico radicante y los determinados con-textos sociales, con determinadas condiciones contribuyen a la configuración del lenguaje de la práctica profesional del diseño.

4.8.1 EL CONCEPTO DE RACIONALIDAD EN EL CONTEXTO MODERNIDAD

La *racionalidad funcionalidad* es el esquema de pensamiento que atraviesa al diseño en la Modernidad. Las prácticas de diseño que se gestan en este con-texto van configurando mediante una teoría práctica y una práctica teórica los conceptos que rigen el diseño

moderno. Esta relación que no es unilineal, permite establecer una compleja red de conexiones de un punto teórico a otro, al tiempo que se establecen puntos de correlación con la práctica.

El concepto compuesto de *funcionalidad racionalidad* del diseño moderno no es propiamente el que proviene de la teoría economía o del desarrollo tecnológico industrial de la época, porque se trata de conceptos que al provenir de la teoría y de la práctica encuentran otra forma de operar en el diseño, de modo que directamente en la ejecución del *saber hacer* del diseño la *funcionalidad racionalidad* cobran sentido, ya no como concepto teórico o práctico, sino como una unidad conceptual compleja que se hace mientras se ejecutan, renuevan y constituyen las prácticas profesionales del diseño.

Las condiciones contextuales de progreso y racionalidad son la égida de la Modernidad. El con-texto no es un mero referente o marco social en que se producen las obras del diseño moderno. Este, opera como un agente que condiciona y determina las condiciones en que se producen los diseños. Del con-texto no se pueden aislar los sujetos a los que se les diseña (usuarios), ni a los agentes-diseñadores porque es precisamente en esta relación que el concepto de la funcionalidad-racionalidad es significativo. Hay que considerar todo cuanto ocurre en las condiciones con-textuales sin olvidar que los sujetos-usuarios y los agentes diseñadores contribuyen en la configuración de las condiciones de los con-textos.

El diseño Moderno se fue consolidando como una práctica profesional vinculadora de varias actividades humanas orientando la producción de los objetos a resolver necesidades sociales reales y pertinentes a su con-texto. El concepto de la racionalidad-funcionalidad fue el concepto que permeó la emergente práctica profesional del diseño moderno. Se trata de un concepto compuesto, que para entenderlo hay que definir los términos que lo constituyen por separado para entender por qué en la lógica de la Modernidad este concepto es un eje que atraviesa la producción de los diseños.

La racionalidad en tanto concepto moderno puede ser definida desde el enfoque socioeconómico de Max Weber. “La racionalidad respecto a fines es un tipo de acción social, esta definición está determinada por las expectativas en el comportamiento tanto de

objetos del mundo exterior como de otros hombres, y utilizando esas expectativas “como condiciones o Medios” para el logro de fines propios racionalmente sopesados y perseguidos. Este tipo de racionalidad está sustentada en la manera en que los sujetos sociales adecuan los medios para el logro de los fines.” (Weber; 1993: 20).

Weber (1993) se refiere a la racionalidad como una acción que se orienta de manera equilibrada entre los medios, los fines y las consecuencias e implicaciones que estos conlleven. La adecuación de los medios al fin es un proceso organizado por medio del cual se sustenta la función economizadora en la organización del trabajo. En el caso del diseño, la racionalidad se presenta como un instrumento que sustenta la existencia de la razón en los modos de producir objetos de diseño. La adecuación de los medios sobre los fines aspira a un equilibrio que le permita no mostrar un predominio de los medios sobre los fines, de otra manera la producción de los objetos pierden su espiritualidad, es decir la esencia con la que se han querido producir.

La racionalidad del diseño tiene sentido como práctica en la medida que interacciona lo cognoscitivo y los rasgos morales, éticos, estéticos, sociales. Se trataría en todo caso de una práctica que como dice Habermas (2008) reificadora que no puede superarse con un sólo rasgo sino obligando a varias de estas esferas socioculturales a hacerse más accesibles.

La racionalidad, en la obra de diseño moderno, se trata de una racionalidad intelectual y de los modos de producción de los objetos que se orienta científica y técnicamente. La progresiva intelectualización y racionalización no significa, por lo tanto, un progresivo conocimiento general de las condiciones de vida que nos rodean porque no hay que descuidar el equilibrio y espiritualidad de la orientación productiva de los medios y de los fines.

La función (funcionalidad) es del mismo modo que la racionalidad un tipo de acción que se orienta hacia la modificación de algo o de alguien. Es una forma de competencia o modo de procedimiento que contribuye a la organización de un proceso. “Aristóteles se vale del término función en el sentido de su Ética a Nicómaco intenta ver cuál es la función o la operación propia del hombre como ser racional. Por lo demás insiste sobre el carácter

finalista y realizador de la función: la Función es el fin -ha dicho- y el acto es la función". (Abbagnano; 1998: 576)

La función es el acto mismo de realizar o conducirse a un fin. Se trata entonces de la formulación de un proceso de vida en el que cada ser racional es capaz de conducir sus actos hacia una dirección.

La racionalidad conlleva una función y la función conlleva racionalidad. Ambos conceptos operan como proceso organizativo que busca el ordenamiento para el logro de un fin. La racionalidad y función van aparejadas porque si la racionalidad tal y como la piensa Weber es la adecuación de los medios al fin, en tanto proceso de organización y ordenamiento con miras hacia un logro, entonces, significa que la función es el acto de adecuar los medios que conducen a ese fin que en sí misma es también función.

El diseño moderno es aquel que sustenta la emergencia y ordenamiento de sus prácticas profesionales en el concepto del racional-funcionalismo. El diseño moderno trató de volver operativo este concepto adecuando, por medio de la acción de los agentes-diseñadores, los medios teórico-conceptuales, materiales, productivos para el logro de un fin, el de resolver necesidades sociales pertinentes y reales. Especialmente, la Bauhaus se planteó la creación de diseños dentro de un entorno humano. La sustancia de su práctica se oriento a humanizar y estilizar su con-texto vinculando la tecnología, la industria moderna y los conocimientos teórico-prácticos.

La práctica del diseño moderno puede comprenderse como una acción orientada por fines, este razonamiento hace a la práctica del diseño un proceso racional. Si la racionalidad es la adecuación de los medios al fin y la función es el acto que se ejecuta para conducir algo hacia el logro de un fin, entonces *el diseño moderno es el modo de producir diseño por medio de la ejecución de acciones que buscan modificar el entorno o ambiente de los sujetos-usuarios mediante la creación de objetos de diseño creados en contextos relevantes y pertinentes*.

Los efectos del diseño moderno sólo se hacen visibles en la ejecución de una acción racionalista que considere las necesidades sociales reales propias de usuario dentro de las

condiciones socioculturales de su cotidianeidad. El con-texto es fundamental en la activación de la racionalidad-funcionalidad porque es ahí donde se encuentran los fines que los agentes diseñadores identifican para la creación de sus objetos de diseño. “Debíamos tener en cuenta más que nada las necesidades objetivas del usuario y que debíamos diseñar en función de ello y no en función de otro tipo de pulsión o exigencia. Por supuesto, aquellas “necesidades objetivas” eran las que imaginábamos a partir de un modelo de “usuario” concebido a imagen y semejanza de nuestra propia utopía de sector intelectual.” (Chaves; 2001: 21)

Las condiciones ideológicas, económicas, tecnológicas, educativas, científicas, artísticas y culturales de la modernidad ofrecieron condiciones constitutivas para la formación de un nuevo lenguaje de diseño. Norberto Chaves (2001) dice que la formación ideológica del movimiento moderno resultó de la confluencia de procesos múltiples, pero coherentes en el fondo, y acumuló atributos como los siguientes: racionalismo, humanismo, universalismo, utopismo, idealismo, voluntarismo, moralismo, mecanicismo, biologismo, ergonomismo o fisiologismo, progresismo, modernismo, profesionalismo, elitismo, vanguardismo, paternalismo, verticalismo, tecnocratismo. (Chaves; 2001: 15). Aparte de los atributos que ya Norberto Chaves ofrece, aquí se añaden otros rasgos que perfilan al lenguaje diseño moderno: Cientificismo, metodismo, proyectualismo, practicismo, empiricismo, culturalismo, tecnologicismo, economicismo, industrialismo, funcionalismo, esteticismo.

El lenguaje del diseño moderno se caracterizó por aspirar a una estética tecno-industrial con tendencias racionalistas, tales tendencias articularon las prácticas de diseño estableciendo categorías para identificar los modos en que operaba la racionalidad. Norberto Chaves identifica cuatro variantes racionalistas en el diseño moderno: funcionalidad (usuario-objeto), tecnicista (Producto-proceso), economicista (producto-coste), esteticismo (forma-sentido). (Chaves; 2001: 19). Por otra parte Rodríguez no distingue racionalidades sino esquemas funcionalistas-racionalistas: “esquema funcional, centrándose en la relación fisiológica usuario-objeto; esquema Tecnológico, busca optimizar la relación producto-proceso de producción; esquema expresivo, considera que las consideraciones estéticas son un resultado natural de solucionar los requerimientos funcionales y

productivos de los objetos; el esquema comercial, se apoya en una visión idealista que considera que las expectativas de los usuarios se sintetizan en la adquisición de objetos que resuelven de manera "práctica" sus necesidades." (Rodríguez; 2000: 65)

El máximo aforismo del diseño moderno esbozado en la Bauhaus la "forma sigue a la función" es el claro síntoma de diseño que se devanó en acciones orientadoras de fines, ordenando modos para crear diseños asequibles para su con-texto sociocultural, "este discurso es la manifestación de una ideología tecnocrática. "La forma sigue a la función". (Rodríguez; 2000: 65). El diseño moderno es un producto de la Modernidad porque se configura como práctica profesional dentro de este ambiente contextual estableciendo interpelaciones complejas entre la emergencia de su incipiente ejercicio y saber profesional con las condición con-textuales de su época.

El saber que es la práctica empírica que no está sistematizada o regulada por un conjunto de reglas o estratos que guíen los procedimientos de un ejercicio profesional. Desde esta perspectiva, el diseño en el con-texto de la Modernidad aun no posee un saber propio y singular que lo caracterice. La instrucción de los incipientes diseñadores estuvo presidida por maestros (meinstern), obreros especializados (gesellen) y aprendices (lehrlinge); de modo que la formación de los diseñadores y del diseño como práctica se hace haciéndose, es decir que se trata de un ejercicio que adquiere sentido en la medida que la experiencia práctica de los que instruyen y de los instruidos se hace efectiva en el taller de prácticas.

Las posibilidades para la experimentación y aplicación de saberes se volvieron infinitas. Las primeras escuelas de artes industriales, decorativas o las primeras escuelas de diseño se plantearon como una alternativa a la resolución de necesidades sociales. La intención del diseño moderno fue establecer una conexión concreta entre la exploración artística, la acción práctica y la teoría multidisciplinar, donde los incipientes diseñadores pudiesen aprender cómo las concepciones del arte podrían conducir a modos de experimentación que den forma al amplio dominio de la creación de objetos artificiales de la experiencia humana, extendiéndose más allá de las formas tradicionales de la expresión

artística hacia la creación en todas las etapas de la vida, con el apoyo de las tecnologías nuevas y los avances de la ciencia.

Esta forma de concebir el ejercicio práctico es el camino de aprendizaje para transitar del saber qué al saber cómo. Los aprendices eran adiestrados para distinguir entre las formas correctas e incorrectas, y sólo mediante la constante práctica fue que se logró adquirir la habilidad.

Los conocimientos de la práctica industrial, los conocimientos científicos y teóricos se procuraron vincularse con el trabajo dentro del taller o laboratorio de diseño. Se trabajó de manera que los conocimientos teóricos fuesen aplicados. Las escuelas de diseño de la época se caracterizaron por adiestrar a los estudiantes en la adquisición de técnicas, diseño y pintura y ciencia y teoría. La base de la técnica se impartió en los oficios[27] de los laboratorios. Se trataba de un conocimiento adquirido por medio de la experiencia del alumno y de la aplicación de conocimientos teóricos de otras campos disciplinares. Este tipo de adiestramiento (oficios) en donde los conocimientos teóricos y científicos se aplicaban constituyó la plataforma esencial en la enseñanza en la Bauhaus en la etapa de Weimar.

La formación teórica de los incipientes diseñadores consistió en la preparación científica y teórica sobre procesos históricos del arte con tendencias a la comprensión de métodos de trabajo; la adquisición de conocimientos provenientes de las ciencias duras como la anatomía, física y Química y algunos otros conocimientos como temas de ciencia y administración.

En las primeras escuelas europeas de diseño la relación teórica-práctica no se propició la generación de nuevos elementos para el desarrollo novedoso de las prácticas artísticas. Si hubo una gran producción de obras y objetos artísticos pero no una innovación del pensamiento artístico, porque no se concebía la teoría como una herramienta para la configuración del diseño sino como un conjunto de elementos para aplicar a la producción de objetos pero no para renovar el pensamiento de creación de obras de diseño. Tales reflexiones se revelan en la consumación de la Bauhaus. La conciencia sobre la

[27] Escultores, canteros, estucadores, talladores de madera, ceramistas, herreros, calderos, ebanistas, pintores y decoradores.

interpelación de la *teoría frente a la práctica* se hizo notable durante el tiempo en que la Bauhaus habitó en la ciudad alemana de Dessau (1928).

En esta etapa, se enfatizó la relación de la producción de los primeros diseños con la industria, abriendo espacios para la elaboración de los prototipos industriales. “El objetivo de la actividad proyectual de la Bauhaus era el de crear productos que poseyeran un alto grado de funcionalidad y que fueran asequibles económicamente para la mayor parte de la sociedad” (Bürdek; 2002: 32).

La égida fue la interpelación teórica-práctica que considera a la teoría como marco sustancial para la generación de nuevos e innovadores conocimientos. La teoría no como una simple aplicación de conceptos sino como una práctica por medio de la que se producen conocimientos singulares. Los primeros logros de esta relación fue la definición del concepto de funcionalidad. En un sentido más amplio la funcionalidad siempre se vinculó con la racionalidad de modo que el concepto se hizo más complejo en la medida que en el ejercicio práctica se asistía constantes reflexiones sobre los procedimientos de los diseños. El racional-funcionalismo es, desde la perspectiva weberiana, la adecuación de los medios al fin.

La racionalidad es el proceso que ordena, sistematiza y proyecta soluciones encaminadas funcionalmente a resolver necesidades sociales. La funcionalidad se concibió como la adaptación de los procesos racionales al logro de un fin. “En el caso del diseño se habla de una *funcionalidad práctica* que se requiere necesariamente a los objetos. Si quiere tenerse en cuenta las condiciones de la época hay que, ante todo, tener las condiciones particulares de cada simple objeto. Es así, que el concepto fundamental del moderno arte industrial ha sido desde el principio aquel de comenzar a definir con la máxima claridad el objetivo, de cada objeto, para derivar lógicamente la forma desde ese objetivo”. (Muthesius; 2002: 72)

La interpelación teoría-práctica orientó el *saber hacer* del diseño hacia fines sociales. La producción de los nuevos objetos tuvo la intención de ser funcional y racional. Aunque el concepto del racional-funcionalismo era claro, operó con inconsistencias porque no había suficiente claridad de lo que operativamente eso implicaba. En el caso de los diseños

industriales se intentaba producir los objetos de diseño con una fuerte orientación social. El racional-funcionalismo supuso observar las condiciones sociales del individuo para el sujeto al que se le diseña. Hochman (2002) decía que un argumento que sustenta esta idea es el reclamo de Hesse, Meyer y varios estudiantes hacia Walther Gropius, quienes le reprocharon: no podemos construir casas basadas en condiciones que no existen, pero unas condiciones sociales adecuadas no se dan por sí mismas. El trabajo y la calidad de vida van juntas.

Se producían objetos con la intención de orientarlos socialmente, es decir que se privilegiaron "las condiciones de vida y de trabajo y la toma de conciencia de las necesidades de las masas" (Moholí Nagy citado por Bürdek; 2002: 32). En este periodo nunca fue más clara la emergencia de la práctica profesional del diseño. A partir de esa relación con la producción industrial, puesto que la funcionalidad, en el mejor de los casos, debía garantizar diseños apropiados a las exigencias sociales.

La exigencia de la producción de los nuevos objetos de diseño se rigió bajo la tesis del *arte técnica una nueva unidad*. La experimentación de las tareas creativas teóricas y prácticas elevaron de status académico a la Bauhaus, de ser una escuela de artes y oficios se convirtió en una Escuela Superior de Diseño. La nueva orientación de la escuela centró sus estudios en las necesidades humanas y en cómo estas debían ser apropiadas por la sociedad para responder a ellas en términos de diseño. "La Bauhaus fue un ejemplo típico de democracia basada sobre el principio de la colaboración entre maestros y alumnos... trataba de lograr una perfecta unidad de método didáctico y sistema productivo" (Argar; 1957), y es justo en el logro de esa unidad que el diseño cobra una dimensión disciplinada y profesional.

La Escuela Superior de Diseño Bauhaus fue la revelación máxima del ordenamiento, sistematización y objetivación del *saber qué* en *saber hacer* que consolidó la singularidad de un nuevo lenguaje profesional, creativo y práctico. Lo que hay antes de la Bauhaus como escuela superior es un saber que está en proceso de revelación y que sólo sale a la luz por la reflexión de la interpelación de los conceptos teóricos y prácticos. "Este acto inauguró un nuevo discurso, una nueva profesión que resulta de la síntesis de las artes industriales y

decorativas. Se trata de un nuevo discurso para la industria y un nuevo modo de producir sus objetos, proponía un nuevo modo de distribución de los productos industriales". (Chaves; 2001: 15)

Las condiciones de las prácticas del diseño se explicitaron y sistematizaron en el llamado proceso metodológico de diseño "proceso proyectual". Este nivel de conocimiento habilitó a los estudiantes para saber proyectar el trabajo, se trata ya de un conocimiento especializado con miras a centrarse en un contexto real y coherente con las exigencias sociales. "El diseño nace de la cultura de la industria […] El diseño de las primeras décadas de nuestro siglo aparece entonces como esta gran fuerza transformadora que, además, no se limitaba a los aspectos estrictamente productivos, técnicos o estéticos: el diseño nace cargado con una voluntad transformadora social". (Chaves; 2001: 14)

La consolidación de la práctica profesional del diseño, la configuración del concepto de racionalidad-funcionalidad como resultado singular de la acción ejecutada por los agentes y la transición del saber empírico-tradicional, de un saber *que*, al denominado proceso proyectual como máxima sistematización del *saber hacer* de la práctica del diseño fueron manifestaciones de la emergencia de un lenguaje singular de diseño.

El inicio del siglo XX implica un reordenamiento en la división intelectual del conocimiento porque se formulan nuevas disciplinas, se consolidan prácticas profesionales y el diseño ve la luz como disciplina profesional. El diseño es el producto de la sociedad industrializada de la Modernidad, de una división específica y departamentalizada del conocimiento.

Con la edificación del diseño como práctica profesional en los inicios del siglo XX se da el gran desarrollo de teorías, conocimientos, técnicas que sirven de fundamento para estos nuevos conjuntos de saberes del diseño, en primera instancia han sido orientados a responder a las demandas de esta sociedad en constante cambio.

4.8.2 EL CONCEPTO DE MULTICULTURALISMO EN EL CONTEXTO DE LA POSMODERNIDAD

La relación teoría práctica que se desata en este con-texto es significativa para la renovación técnica, práctica y metodológica del diseño. La renovación del *saber hacer* del diseño se reconstituye en la institucionalización profesional, disciplinariedad de la práctica universitaria.

El diseño gráfico posmoderno se caracteriza por emerger, en primera instancia, del ejercicio práctico. La renovación de su saber no se dio dentro de las instituciones sino en el ejercicio cotidiano del *saber qué*. El saber práctico o *saber qué* se ejecutó como una acción intelectual llevando a nuevos horizontes la interpelación de la práctica del diseño con sus condiciones con-textuales.

La posmodernidad (primer periodo 1960 a 1975 y segundo periodo 1975 a 1990) modifica los procesos de producción de las obras de arte y de diseño. Se instaura como un proyecto que no tiene sentido de unidad, las obras posmodernas nunca están concluidas, parecen no tener un final porque siempre están en permanente construcción. El contenido de los mensajes artísticos y de diseño propios de este proyecto, carecen de un centro, no hay unidades o centros, hay multiplicidades; hay secuencias más no lógicas lineales; no hay simetría ni sentido de coherencia. Se trata de una fusión de lenguajes de diferentes procedencias culturales o artísticas, capaces de mezclar tiempos, espacios, lugares o realidades.

La modificación de las técnicas de diseño, la renovación y actualización de las habilidades se desgarran y re-originan con base en las tecnologías de la llamada sociedad de la comunicación de masa. Tras los vertiginosos avances tecnológicos, los diseñadores aprenden a hacer algo más que dialogar con ese con-texto a hacer algo más con él. Estos diseñadores desaprenden lo aprendido, se descargan de todo aquello que les habían dicho de otras que era el buen diseño o lo correcto, se apropiaron de otras formas de producción, violentaron las normas del buen saber, más que nunca se dejaron interpelar de los con-textos de su época.

Los diseñadores rápidamente hiper-especializaron las técnicas de producción de los diseños incidiendo al mismo tiempo con sus objetos novedosos el mercado de consumo.

Con la incorporación de avances tecnológicos para el perfeccionamiento de las técnicas, los diseñadores aprendieron a producir diseño orientado al mercado de consumo descifrando, decodificando y recodificando hábitos de consumo, expectativas en los sujetos. Este ambiente produjo nuevos paisajes visuales urbanos. Los diseños se orientaban a seducir, eran hedonistas, eran novedosos por lo inéditos de su composición artística.

La reinvención de la práctica profesional del diseño está atravesada por las condiciones prácticas que el mercado de consumo le aporta a su ejercicio profesional. Las condiciones de la internacionalización del capital, la distribución expansión comercial del capital estadounidense en Europa fue uno de los referentes con-textuales para mostrar el apogeo de los publicistas, diseñadores y artistas que consolidaron un nuevo ejercicio profesional debido a la coyuntura industrial y comercial. Al amparo de ello, las grandes agencias publicitarias empezaron a manejar producciones en gran volumen, dejando de lado el mercado nacional y poniéndose al servicio de las grandes firmas y corporativos industriales y comerciales del mercado multinacional.

Son múltiples los factores artístico-culturales que inciden en la emergencia de los lenguajes del diseño posmoderno: el carácter vernáculo de las culturas populares, como el arte callejero, los comics, y otros medios gráficos poco tradicionales. “Debido a que el diseño gráfico se estableció a sí mismo como una profesión artística durante el periodo moderno los diseñadores posmodernos ahora se encuentran cómodos haciendo referencia a la cultura popular que los diseñadores habían rechazado. Además a medida que las grandes corporaciones intentan desarrollar identidades corporativas que trasciendan los limites políticos y étnicos, ha habido serios esfuerzos para crear campañas de diseño globalmente efectivas, aunado al rápido desarrollo en las nuevas tecnologías, estos cambios equivalen a una revolución en la industria del diseño gráfico” (Eskilson; 2007; 336).

La práctica profesional del diseño durante la Posmodernidad se reconfiguró en gran medida por el auspicio del la sociedad mediatizada. La tarea práctica del saber qué estableció conexiones de un punto teórico (discursos del multiculturalismo) con el práctico, es decir, empalmando saberes teóricos y prácticos mediante la ejecución de su saber. De ahí que la práctica cotidiana del ejercicio del saber qué del diseño esté siempre agujereando

las reglas y ordenamientos de la práctica profesional. En tal caso los postulados teóricos aparecen como acontecimientos locales que no se contienen en la acumulación del conocimiento, sino en una constante producción intelectual que se apareja con el sentido práctico del ejercicio del saber.

A partir de esas condiciones las posibilidades de renovar el saber de la práctica profesional de los diseñadores y artistas se erigieron con gran fuerza. En este contexto el origen y proliferación de las llamadas boutiques creativas y despachos de diseño se consolidaron como colectivos de artistas y diseñadores definiéndose por diversos estilos tratando de capturar la personalidad o el espíritu de la época posmoderna. Las dimensiones de este fenómeno se volvieron tendencia mundial suscitando que el aparecer de un diseño internacional y cosmopolita.

La categoría teórica del multiculturalismo es un concepto fundamental en la práctica del diseño en tanto que a partir de su desencadenamiento se abren múltiples posibilidades de renovar el saber hacer del diseño gráfico en la posmodernidad. De la interpelación teórica y práctica del diseño emerge el multiculturalismo como concepto renovador de la práctica profesional del diseño en el contexto de la sociedad posmoderna.

El multiculturalismo es una categoría sociológica, antropológica y artística que pone en discusión la emergencia de los múltiples discursos y lenguajes culturales y artísticos de las minorías, porque deja ver las diferencias que existen entre las mayorías (de la modernidad) y las minorías (de la posmodernidad).

El concepto de multiculturalismo[28] en el con-texto de la sociedad posmoderna renace después de la segunda Guerra Mundial como una fuerte reivindicación de las culturas minoritarias, también denominadas por algunos teóricos como subculturas.

Desde el enfoque sociocultural el multiculturalismo hace referencia a los movimientos que se configuran alrededor de un sentimiento de identidad colectiva, un estilo de vida

[28] Vattimo dice que los medios de comunicación social –prensa, radio, televisión, etc. – no sólo han contribuido al fin de la Modernidad de los «grandes relatos», sino a la erosión del principio de realidad y a la liberación de las diferencias, de los elementos locales y, consecuentemente, a la eclosión de una multiplicidad de racionalidades específicas –minorías étnicas, sexuales, religiosas, culturales o estéticas– que de estar acalladas y reprimidas han pasado a ser reconocidas. (Vattimo; 2007: 59)

homogéneo y una conciencia de marginación o discriminación respecto de otros movimientos (Pico; 1999; 246).

El multiculturalismo es únicamente el reconocimiento de la diferencia que se expresa como una característica de reivindicación de lo marginal acallado por los discursos culturales hegemónicos de la Modernidad y que se hace efectivo y detonador de las múltiples diferencias en la posmodernidad. El multiculturalismo estalla y se reactiva como la expresión que se opone a lo hegemónico de las culturas únicas, del universalismo civilizatorio de la Modernidad, de las monoculturas. "El multiculturalismo ha puesto en evidencia el proyecto de modernidad al reivindicar como esencial para este proyecto la noción de *diferencia* y dejando claro que se han producido muchos cambios en las relaciones individuos-sociedad que han afectado a la identidad." (Pico; 1999: 247)

La configuración de las identidades en la posmodernidad incide en la producción de las obras de arte y diseño porque la noción de identidad, como concepto monolítico, ha sido rebasada por el de identidades multiculturales, se ha sustituido aquella vieja noción porque ahora ya no hay un centro hegemónico, hay múltiples centros en donde cada uno de ellos tiene una voz propia y contestataria, el sujeto de la posmodernidad es un sujeto redefinido, descentrado y múltiple. No hay posibilidad de suponer que el discurso es uno y único, sino múltiples y sin centro.

El multiculturalismo disemina discursos culturales que trastocan la vieja estructura funcionalista del diseño Moderno porque pone en evidencia el fin de la razón occidental, revela sus fracturas y denuncia el monopolio de la cultura hegemónica. La apoteosis del Multiculturalismo, después de la Segunda Guerra, y el desarrollo ulterior en las siguientes décadas, enfatiza la discusión sobre el ocaso de la grandilocuencia de los discursos modernos.

La apertura, emancipación, pluralidad de los múltiples discursos culturales son el umbral de la nueva cultura posmoderna, que se alza con el reconocimiento de la alteridad, la diferencia, la singularidad de los nuevos discursos.

Es una suerte de deconstrucción del lenguaje moderno con múltiples posibilidades de producir nuevas formas de creación. El arte contemporáneo y el diseño gráfico han sido influenciados por la emergencia de estos otros nuevos lenguajes.

Nuevas formas de creación manifiestan el advenimiento de una nueva época que ya no se parece al racional-funcionalismo de la Modernidad. Es el advenimiento de una nueva etapa de creación histórica, en que la singularidad de los lenguajes de las minorías, alza su voz procurando no reproducir el viejo esquema hegemónico que antes criticaban.

El concepto filosófico que puede explicar el descentramiento o desmantelamiento de la grandilocuencia moderna es el l*ogocentrismo* de J. Derrida. Es el privilegio acordado a la voz en la escritura, es la creencia de que la verdad es la voz, la palabra o la expresión de una causa u origen central, original o absoluto. Las palabras escritas están mudas. Se muestra la voz de la autoridad, se necesita la voz del padre para defender. La dispersión de la palabra viva. La escritura disemina la voz del padre (falocentrismo). La escritura disemina la palabra viva por eso rechaza el invento reconociendo el lado positivo y negativo, efectivamente la palabra escrita desplaza, disemina, trasciende y corre el riesgo de la diseminación, porque la escritura es lo que se usa frente a lo real.

Hay que liberar a la escritura de esto, porque son una amenaza, hay que garantizar que sea el propio discurso que privilegia lo que desarreglan, lo marginal, que no se vuelva a obstaculizar.

En la llamada segunda etapa de la posmodernidad el diseño, más que el arte, tiende a definir la claridad de su práctica hasta que es capaz de comprender que la emergencia de los nuevos discursos del diseño -disímbolos, lúdicos, relativos o inestables- impregna la producción de los diseños. La idea central con que se edifica el discurso posmoderno está en su rechazo a aquello que es moderno. El volumen de la producción del arte o del diseño posmoderno es obscena, de modo que se establecen filtros que sirven de mecanismos para discriminar todo aquello que es diseño porque su composición ha sido pensada como un proceso conceptual, formal, de uso aplicado. “La corriente posmoderna, sea en el diseño o en el pensamiento, pone en tela de juicio la eficacia de lo racional en la constitución del sentido” (Chaves; 2001:29).

En las últimas décadas del siglo XX se asiste al hundimiento de todo estilo moderno, frente a esto el movimiento posmoderno emerge como posibilidad creadora. El diseño gráfico posmoderno no se posee las mismas bases conceptuales que el diseño moderno. Ya desde la década de los sesenta y quizá hasta los noventa se aprecia una eclosión por parte de los diseñadores gráficos europeos al carácter ecléctico y a la sensibilidad de los estilos del lenguaje posmoderno.

La manifestación de tal lenguaje no emergió fortuitamente, porque en su corazón se hallan las huellas de una interpelación en tanto singularidad. Esto es que el lenguaje del diseño posmoderno adquiere tal carácter en el momento que se interpelan de modo singular el carácter práctico y el carácter teórico del *saber hacer* del diseño.

La renuncia, abolición y desmantelamiento hacia las ideas del diseño moderno modificaron sustancialmente el *saber qué* y *saber hacer* de la práctica del diseño gráfico. La creación de los lenguajes del diseño gráfico posmoderno perfiló otro rostro de un espíritu histórico inédito. Los lenguajes del diseño representaron la síntesis de una nueva época.

> Las convecciones estilísticas del diseño gráfico posmoderno incluyen la mezcla de diversos tipos de tamaños y pesos de sobreimpresión, páginas saturadas, errores deliberados, referencias historicistas impredecibles, fotografías borrosas, e incluso en algunos casos un manojo de desorden general, todos ellos elementos que rechazan las reglas dogmáticas del estilo internacional, sin embrago la mayoría de los estudiosos piensan que el movimiento moderno no terminó con el comienzo del posmodernismo de tal forma que el modernismo y el posmodernismo, de hecho han existido simultáneamente. En donde el primero va perdiendo terreno ante el segundo con el paso de los tiempos, mientras que el posmodernismo no puede ser confinado a ningún país específico o continente. (Eskilson; 2007: 336)

Chaves (2001) dice que los lenguajes del diseño gráfico posmoderno se caracterizaron por poseer los siguientes atributos: “formalismo, antifuncionalismo, irracionalismo, ludismo, manierismo, criticismo, oportunismo, amoralismo, cinismo, superficialidad, apoliticismo, antisocialismo, individualismo, narcisismo, personalismo, creativismo, elitismo, verticalismo”. (Chaves; 2001:29)

El diseño posmoderno puso en tela de juicio los preceptos del diseño moderno. El famoso aforismo de la forma sigue a la función fue desmantelado por un modo distinto de

configurar la forma en la posmodernidad. La forma sigue a la función dejó de operar para volverse a la forma sigue a la banalidad, a la atemporalidad, a la radicalidad, a lo anarquista, a lo intemporal, a lo no convencional, a lo efímero, a lo antirracional, a lo estilizado, a lo inovacionista, a lo selectivista…

Los diseños retan al concepto de función y demuestran que esta no tiene por necesidad que encuadrarse dentro de los cánones geométricos del Movimiento Moderno. "Sus productos no siempre llegaron con éxito al mercado. Sus obras, las más de ellas prototipos realizados bajo pedido y a muy alto costo, permanecen tan sólo en las páginas de las revistas de diseño." (Rodríguez; 2000: 69-70).

El diseño gráfico posmoderno se diseminó en lenguajes gráficos y visuales expresando modos particulares de configurar las formas. El lenguaje gráfico-visual del deconstructivismo, el Apropiacionismo, el pragmatismo se fueron consolidando como estilos de época.

El ***deconstructivismo***, en tanto lenguaje de diseño posmoderno, implica un desafío a la práctica del diseño de la época, porque se trata de ir más allá de las reglas, normas o convenciones impuestas por el estilo moderno. Los diseñadores posmodernos están fuertemente influenciados por las condiciones consumistas de la época. Imbuidos en la vorágine del consumismo y del exceso de imágenes el diseñador gráfico debe ser cada vez más ingenioso y seductor. Busca, más que nunca, la libertad para oponerse a las viejas reglas del funcionalismo y cuestionar los modos de abordar el problema de la comunicación y de la producción de los diseños en el con-texto de una sociedad cada vez más hedonista.

Poynor y Jameson (2008) dicen que el deconstructivismo tiene su base teórica en el pensamiento filosófico de Jacques Derrida publicado en su libro *De la gramatología*, publicado originariamente en 1967. La deconstrucción cuestiona la lógica central del texto y lo pone en un lugar nuevo, este concepto sugiere astillar, escarbar, dinamitar los textos con el fin de desmontar su estructura para saber qué significan.

El deconstructivismo es otra de las categorías teóricas fundamentales de la producción del diseño en la década de los setenta hasta los noventa. El estilo

deconstructivista cuestiona la lógica central del texto y lo pone en un lugar nuevo, este concepto sugiere astillar, escarbar, dinamitar los textos con el fin de desmontar su estructura para saber qué significan. La intensión profunda de la deconstrucción es revelar las capas de sentidos dentro de un texto. La autoría de este concepto se le atribuye a Derrida.

Deconstruir no es destruir, sino cuestionar las premisas de argumentación de un discurso. Supone entrar en los textos para descifrar los argumentos uno a uno y paso a paso. Con la deconstrucción se refuerza la idea de multiplicidad que se observaba en el rizoma Se cuestionan los sistemas absolutos para ceder la palabra a los procesos creativos de pensamiento, se diseminan las estructuras, se favorece la idea de lo múltiple, ahora el lector es también el autor del texto, porque al penetrar en él ya esta desenmarañando la estructura y el sentido que el autor le había dado; así, la escritura se convierte en una experiencia sin principio ni fin, se quiebra el sentido de unicidad para repensar todo de otra manera.

La deconstrucción derridiana responde al principio del repliegue, éste consiste en fundar espacios nuevos para la experiencia de la escritura, son pliegues que se despliegan y repliegan permanentemente. Con esto se declara el fin del logocentrismo:

> "A partir de ahí, indudablemente se ha tenido que empezar a pensar que no había centro, que el centro no podía pensarse en la forma de un ente-presente, que el centro no tenía lugar natural, que no era un lugar fijo sino una función, una especie de no-lugar en el que se representaban sustituciones de signos hasta el infinito. Este es entonces el momento en el que el lenguaje invade el campo problemático universal, este es entonces el momento en que, en ausencia de centro o de origen, todo se convierte en discurso, es decir, un sistema en el que el significado central, originario o trascendental no está nunca absolutamente presente fuera de un sistema de diferencias. La ausencia de significado trascendental extiende hasta el infinito el campo y juego de la significación" (Derrida citado por Castellanos; 2003: 50).

R. Poynor (2003) sugiere que la apoteosis del diseño posmoderno se suscita en la década de 1970 y 1980 con el surgimiento de la música punk, porque con este estilo musical se detonan las bases de los métodos ordenados y convencionales del diseño profesional moderno. "En la década de los ochenta el diseño deconstructivo era una actividad minoritaria, *underground* y más bien subversiva, que se desarrollaba en

departamentos de academias, a principios de los años ochenta obtendría en cambio el resplandor popular." (Galán; 2005: 51).

La particularidad de este estilo rechazó toda imposición hegemónica cultural, rompió las reglas cuestionando lo que sólo parece estar bien. El movimiento punk es la abolición de los valores convencionales, es el vivo rechazo de las normas y reglas del arte canónico y del diseño moderno. Se rechaza la tradición racional-funcionalista para privilegiar estilos eclécticos y antifuncionalista. Durante los 70's el movimiento punk fungió como catalizador para el nacimiento del estilo deconstrucivo en el diseño gráfico de Gran Bretaña, fue ejemplificado con el disco de los Sex Pistols llamado "God save the queen" diseñado por Jammie Reid. Este descarado, rudo y prefabricado estilo anarquista no sólo capturó la energía y odio frustrado de la cultura juvenil contemporánea, sino que también mostró anticonvencionalismos estéticos del diseño moderno.

El objetivo del diseño deconstructivo fue desmantelar y rescribir novedosos discursos visuales. Durante los años 80 muchos diseñadores dirigieron sus intereses hacia la filosofía del lenguaje para encontrar nuevas metodologías con las que desarrollar su trabajo. La modernidad estuvo en contacto con el estructuralismo; en cambio, el diseño posmoderno lo hizo con el posestructuralismo y, más concretamente con la deconstrucción. (Galán; 2005: 7)

La no regla del estilo deconstructivista fue subversiva porque horada desde dentro de la estructura del discurso hegemónico del discurso haciendo visibles las grietas y fisuras del diseño moderno. Tomando el término 'deconstrucción' en un sentido literal, Meggs (2003) lo define como "una fragmentación del todo o una destrucción del orden subyacente que mantiene la unión de un diseño gráfico. Esta definición reduce la deconstrucción visual al desmantelamiento, una interpretación que Wigley había querido evitar a toda costa, y pasa por alto el significado de desorganización o desviación que surge en la estructura arquitectónica (o tipográfica)". (Poynor; 2003:48)

Se cuestionan los sistemas absolutos para ceder la palabra a los procesos creativos de pensamiento, se diseminan las estructuras, se favorece la idea de lo múltiple, ahora el lector es también el autor del texto diseñado, porque al penetrar en él ya esta desenmarañando la estructura y el sentido que el autor le había dado; así, la escritura se

convierte en una experiencia sin principio ni fin, se quiebra el sentido de unicidad para repensar todo de otra manera.

El método deconstructivo[29] "pretende deshacer tanto el orden determinado de prioridades como el mismo sistema de oposición conceptual que hace posible este orden". Algunas suposiciones básicas del pensamiento deconstruccionista son que el significado lingüístico es inestable e indeterminado; que, por esa misma razón, ningún, método de análisis, ni tan siquiera la interpretación está más próxima al juego que al análisis tal como se ha entendido tradicionalmente.

Para que la escritura hable y se exprese requiere de palabras nuevas. Cuyo origen es desconocido cada cosa que se escribe y se conoce es un trazo ya múltiple heredado. Hay un fondo inexpugnable que ha sido configurado, que combina con otras cosas y pronuncia una palabra que no le pertenece que nunca le perteneció es una combinación de técnicas, de condiciones de la época.

La *differance* es la decisión que se toma para intentar decir la indecible, que nunca será alcanzado con plenitud e idealismo. Tratar de hablar o decir lo que no se ha podido decir o expresar. Lector se topa con múltiples, centros y fragmentos como si se tornara de sentido, los textos y los fragmentos deconstruye como parte de una nueva experiencia de

[29] Sigue siendo una forma de orden estético y da como resultado una *estructura enérgica,* como observa Meggs, y no el caos. El *orden subyacente* no ha sido destruido sino que se ha recompuesto de un modo dinámico. Sin embargo, en 1984, en una serie de seis diseños, Brody aplicó la palabra *contents* ('índice') en la página de contenidos de la revista *Face.* (Poynor; 2003:48)

Chuck Byrne y Martha Witte en su definición de deconstrucción aplicada al diseño se basan en un significado más crítico suscrito a los orígenes teóricos del término. Para ellos, la palabra alude a la "descomposición de algo (una idea, un precepto, una palabra, un valor) para *descodificar* sus partes de manera que actúen como *informadoras* de ese algo, o de cualquier presuposición o convicción relacionada con ello. (Poynor,2003:49)

Reinventar la forma y "revitalizar los medios impresos". Para ellos, el diseño tipográfico, basado en palabras y textos, es quizá la extensión visual más lógica de la deconstrucción y argumentan que "cuando el enfoque deconstruccionista se aplica al diseño, cada substracto, a través del uso del lenguaje y la imagen, es un actor intencionado de un juego deliberadamente lúdico en el que el espectador puede descubrir y experimentar las complejidades ocultas del lenguaje". (Poynor;2003:49)

El diseño realizado por Katherine McCoy, P. Scott Makela y Mary Lou Kroh ofrecía una muestra sorprendente y poco habitual de las tácticas deconstructivas en acción. (Poynor; 2003:50)

"Las ideas emergentes ponían de relieve la construcción de significado entre el público y la pieza de diseño gráfico, una transacción visual paralela a la comunicación verbal. Partiendo de la teoría lingüística sobre semiótica pero rechazando la creencia en una transmisión de significado predecible científicamente, esas ideas empezaron a ejercer su influencia en los trabajos de los estudiantes de grafismo. Los nuevos experimentos exploraban la relación del texto y la imagen en los procesos de lectura y percepción, mediante textos e imágenes que pretendían ser leídos detalladamente, descodificando sus mensajes. Los estudiantes empezaron a deconstruir la dinámica del lenguaje visual y a entenderlo como un filtro que manipula inevitablemente la respuesta del público. (Poynor; 2003:51)

escritura pero que ahora se pierde y disemina- es la deconstrucción un gesto desdoblado de escritura-lectura-escritura.

Derrida afirma: “No hay nada fuera del texto”. Acuñó el término *différance,* combinando los verbos franceses para ‘diferir’ y ‘discrepar’ con la intención de sugerir hasta qué punto el lenguaje depende de la interacción de las diferencias entre un término y otro, mientras que el significado en sí mismo siempre es diferido (el elusivo significado de *différance* es un ejemplo gráfico de este punto). El objetivo de esos recursos era evitar la opacidad conceptual o la reducción de sus textos a un significado definitivo. (Poynor; 2003:46-47)

La principal crítica del diseño deconstructivo se orientó a horadar la estructura más tradicional del diseño: la retícula. En tanto que esta fue asumida como una forma racional de producir diseño había que descomponerla, denotarla, fisura su estructura para proponer otras formas de lenguaje subversivo, anárquico y antiracional.

El diseño gráfico decostructivo rechazó el uso de le retícula tradicional, la consideró irracional y arbitraria en el contexto de un mundo cada vez más complejo. Byrne y Witte definieron al diseño deconstructivo como: “la descomposición de algo para descodificar sus partes de tal manera que actúen como informadoras de ese algo o de cualquier presuposición o convicción. (Byrne y Witte citados por Poynor: 2003: 49).

Al inicio de la década de los ochenta, lanzamiento de la revista gráfica de gran formato *Emigre* De Rudy Vander-Lanz y Zuzana Licko diseminaron las ideas detrás de este nuevo movimiento en el diseño gráfico hacia una audiencia internacional mucho más amplia. El estilo deconstructivista, vernáculo y apropiacionista se impregnaron de los métodos digitalizados para producir diseño.

La deconstrucción derridiana en el diseño debía entenderse como una crítica directa a las posiciones jerárquicas que tradicionalmente habían estructurado el pensamiento lógico, se abolieron los pares binarios dentro-fuera, mente-cuerpo, habla-escritura, presencia-ausencia, naturaleza-cultura y forma-significado.

> Se ha perturbado el sueño de la forma pura. La forma ha sido contaminada”. Sitúa en su interior algunos dilemas inherentes, exponiendo los “síntomas de una impureza reprimida”. En 1990, en el artículo *De-constructing Typography,* uno de los primeros análisis publicados sobre el tema, el historiador de diseño Philip Meggs utiliza el término ‘deconstructivista’ en relación con el diseño y la tipografía, aunque, a

diferencia de la tesis de Johnson y Wigley en el campo de la arquitectura, no relaciona las tendencias descritas con el constructivismo. (Poynor; 2003:48)

El apropiacionismo es otro lenguaje del diseño posmoderno que inicia en la década de los setenta. Los diseñadores prefirieron un estilo retro y nostálgico. Se caracterizó por asumir que todos los estilos del mundo de las imágenes podían ser inventados. Los apropiacioncitas imitaban y revitalizaban estilos muertos.

El apropiacionismo dice Guasch (2003) fue una generación nacida en una época tecnológica. De cierto modo el apropiacionismo es un lenguaje posmoderno que se conecta con la sociedad consumista y la producción tecnológica de la incipiente sociedad global. "El lenguaje apropiacionista no creaba nuevos objetos sino producía remakes. Se trataba de rehacer la realidad en el sentido de que cada imagen y cada procedimiento pasaba a ser "espejo" del mismo procedimiento y de la misma imagen." (Guasch; 2003: 380)

En el apropiacionismo existió un dinamismo y humanismo que no aceptaba las reglas y los valores estéticos tradicionales. Consistió en un reciclamiento de ideas que ya habían sido exploradas. Los artistas y diseñadores pensaban que todo arte es un robo porque lo único que hacen muchos es repetir lo ya creado en épocas pasadas, y es de ese pasado que se pueden re-escribir una multiplicidad de obras nuevas. Los artistas o diseñadores resignificaban las imágenes de imágenes históricas, de modo que la obra original perdía todo sentido al ser reescrita. Aunque en esta corriente se da un reconocimiento a las formas artísticas del pasado también se revivió la nostalgia reconociendo que lo clásico o antiguo ha transcendido en la historia como lo mejor el apropiacionismo trata de rehacer la realidad en el sentido de que la imagen de las imágenes construye una realidad diferente.

La apropiación fue otro estilo importante que los diseñadores gráficos no dudaron en explotar. Éste consistió en incorporar la moda *retro.* Se trataba de un diseño nostálgico y paródico. En la idea de que todos los estilos ya habían sido inventados lo único que quedaba era imitar los estilos muertos. La ironización de la *parodia* y la recuperación de las viejas formas del *pastiche* se convirtieron en las categorías esenciales de este estilo. Para estos dos lenguajes de diseño, derivados del apropiacionismo, lo más importante no fue

comercializar la obra sino revitalizar, reinventar, reconstruir el espíritu creativo y proyectual del diseño desde nuevas formas, experiencias y procesos de producción.

> El pastiche, como parodia, es la imitación de un estilo peculiar y único, llevar una máscara estilística, hablar en un lenguaje muerto: pero es una práctica neutral de esa mímica, sin el motivo ulterior de la parodia, sin el impulso satírico, sin risa, sin ese sentimiento todavía latente de que existe algo *normal* en comparación con lo cual aquello que se imita es bastante cómico. El pastiche es parodia neutra, parodia que ha perdido su sentido del humor: el pastiche es a la parodia lo que esa cosa curiosa, la práctica moderna de una especia de ironía inexpresiva. (Jameson; 2008: 170)

Estos dos estilos de diseño lo más importante no es comercializar la obra sino revitalizar, reinventar, reconstruir el espíritu creativo y proyectual del diseño desde nuevas formas, experiencias y procesos de producción. El pastiche y la parodia son reconocidos como estilos que recurren a la imitación de otros estilos artísticos. Ya sea de manera neutra (pastiche) o satírica (parodia) recuperan obras de estilo históricos muertos, dándoles otro nuevo significado. Estos estilos estéticos posmodernos se hicieron presentes en la literatura, las artes visuales, escénicas, el cine y por supuesto en el diseño gráfico.

El **pastiche** se caracterizó por ser un estilo peculiar o único que no implicó hacer escarnio o sátira de los estilos a los que imitaba. Se dice que el pastiche es un rasgo de las prácticas artísticas del posmodernismo más importantes en el posmodernismo actual es el pastiche. Pastiche es un término que se aplica a las tendencia presente en numerosas obras posmodernas de imitar el estilo de otros periodos históricos.

El pastiche es un estilo estético que nace en el seno de la cultura de masas y desde ese nicho inaugura todo un estilo retro, porque para el pastiche ya todo está dicho, ya no es posible la innovación estilística, ya todo ha sido creado y lo que queda es reciclar imágenes para hacer otras imágenes, por lo tanto sólo queda imitar los estilos históricos muertos. Uno de los riesgos de este estilo estético, dice Jameson (2008) es que el arte contemporáneo o posmodernista va a ser una nueva manera; aún más, significa que uno de sus mensajes esenciales implicará el necesario fracaso del arte y la estética. El fracaso de lo nuevo, el encarcelamiento en el pasado. (Jameson; 2008: 172)

A diferencia del pastiche, la parodia no es neutra porque esta si tiene una tendencia crítica, satírica y burlona de las obras o estilos históricos de los que parte. “La parodia se apodera de sus idiosincrasias y excentricidades para producir imitación que se burla del original. No diré que el impulso satírico sea consiente en todas las formas de parodia. En cualquier caso, un parodista bueno o grande ha de tener cierta simpatía secreta por el original, de la misma manera que un gran mimo ha de tener la capacidad de colocarse en el lugar de la persona que imitada. (Jameson; 2008: 169)

El revisionismo es otro lenguaje del diseño posmoderno. La tendencia creacionista de este lenguaje abreva de Art Nouveau y el Sachplakat, de principios del diseño XX. Este lenguaje emplea diversos rasgos de estilos históricos, es decir que retrotrae elementos del pasado con la intención de revitalizar la producción de la obra contemporánea de diseño.

El lenguaje artístico y gráfico del revisionismo histórico no le interesa entrar en los circuitos del consumismo porque privilegia la expresión individualista del artista o diseñador. En la obra del revisionismo histórico el diseñador explora, sin ninguna restricción económica, de modo ilimitado todas las posibilidades materiales para la producción de la obra. No importan los materiales o la producción tecnología porque estos se supeditan al interés expresivo del diseñador La forma sigue a la función es ya un viejo aforismo que no importa dar continuidad en los esquemas del diseño posmoderno. Lo más importante en este lenguaje es la expresión y composición que el diseñador logra mediante la puesta en escena de su obra.

El esquema comercial, ha sido prácticamente dejado de lado por los posmodernistas. Para esta tendencia, lo más importante es la expresión del diseñador, sin tomar en cuenta estudios mercadológicos o expectativas de los usuarios. Las obras posmodernistas son de muy alto costo y reservadas para una élite, no sólo en términos económicos, sino también culturales, debido a que en su origen se encuentra el proceso de resocialización y masificación de la cultura, que la redefine como práctica del ocio, ensalzando así lo efímero, lo arbitrario y lo lúcido, lógico resultado de haber levantado, desde los años 70, la sanción contra el consumismo”. (Rodríguez; 2000: 72-73)

En este lenguaje de diseño se aprecia la composición lúdica, antiracional del diseño y el privilegio de la actitud individualista y expresiva del diseñador. El diseño gráfico en el con-texto posmoderno se caracteriza por diseñar en contra de todos los códigos

establecidos por el diseño moderno, ya no se trata de seguir los viejos cánones y normas sino ir más allá de eso, innovar y romper con todo aquello que constriña las posibilidades creativas de los diseñadores gráficos contemporáneos. “Moderno, no sólo puede ser un elemento plástico, también abre las puertas a la liberación de forma, permitiendo explotar las posibilidades de muchas de las tecnologías contemporáneas de producción. (Rodríguez; 2000: 73)

El pragmatismo es el lenguaje y estilo de diseño que sustenta su práctica en el mercado de consumo. Rodríguez (2000) está de acuerdo en que este estilo de diseño está integrado al consumismo y a los procesos industriales de la época. Norberto Chaves dice que se trata de un discurso de mercado que tiene su lógica en la ideología mercantil. A diferencia de los otros lenguajes del diseño el pragmatismo es el más vinculado con los procesos de producción capitalista. Se trata de un diseño *Styling* (lo feo no se vende) que primordialmente busca vender, integrando elementos compositivos del diseño moderno y posmoderno. “Su valor de encubrimiento radica en su capacidad para englobar a las dos corrientes anteriores: del Funcionalismo-Racionalismo toma la eficacia y del Posmodernismo su flexibilidad e impacto visual.” (Rodríguez; 2000: 75)

Chaves y Rodríguez coinciden en que este lenguaje estilístico de diseño tiene una ideología mercantil que sólo tiene sentido dentro de la producción y consumo del mercado capitalista. Es un diseño integrado a la industria, a los procesos de innovación tecnológica y a las leyes del mercado mundial. El pragmatismo es funcional, comercial, racional, caprichoso, elitista, hedonista. Chaves (2004) dice que este diseño es economicista, mercantilista, industrialista, librecambista, proconsumista, pragmatista, eficientista, empirista, realista, espontaneísta, conformista, fatalista, acriticista. (Chaves; 2001:24)

Es un diseño que surgió a finales de la década de los cincuenta y la producción de su obra contemporánea es un diseño supeditado a las leyes del mercado mundial que convierte a los usuarios en consumidores, a las necesidades sociales en objetos de deseos, se subordina a los procesos tecnológicos, productivos e industriales imperantes en la economía, la producción de los objetos u obras de diseño parten de las expectativas hedonistas de los consumidores y se reglamenta por la relación oferta y demanda.

El diseño de productos aún lucha por encontrar un lugar dentro de las industrias y el diseño gráfico se maneja como dibujo publicitario, el discurso pragmático provee herramientas que promueven una mayor y más rápida inserción del diseño en el ámbito productivo, con el costo que implica dejar de lado la búsqueda de soluciones autóctonas o bien más apropiadas a las condiciones locales, pues esta posición presenta como disyuntiva, el diseñar para mercados globales o para necesidades locales. (Rodríguez; 2000: 76)

4.8.3 EL CONCEPTO DE VIRTUALIDAD EN EL CONTEXTO DE LA GLOBALIZACIÓN

La modificación de la vida cotidiana a través de la innovación tecnológica permea sustancialmente la producción de los saberes científicos, disciplinarios, artísticos y profesionales, abriendo otros campos para la producción científica y humanista. El diseño no quedó exento de esas incidencias. Las prácticas del diseño que siempre se habían interpelado con los procesos tecnológico-industriales se interconectaron aún más.

El diseño contemporáneo que tiene lugar en el con-texto de la cultura tecnologizada, consumista y mediática es condicionado y determinado por el ambiente de las nuevas tecnologías. El diseño gráfico más que nunca asiste a una vertiginosa renovación de sus prácticas, técnicas y procesos de producción de la obra gráfica y de diseño. La relación teórica y práctica en este contexto no se da de manera unilateral o unilineal.

No se trata de establecer relaciones tradicionales en donde parece que los conceptos teóricos inciden en la renovación de la práctica profesional. Lo que se propone esta relación teórica-práctica es el establecimiento de conceptos que revelan la interconexión y emergencia de los lenguajes de la práctica profesional del diseño. Lo virtual es un concepto radicante porque su movimiento ondulatorio vas desde los estratos de la teoría hacia la práctica, así como va de la práctica a la teoría.

El establecimiento de uno y otro saber permite la renovación de las habilidades prácticas, técnicas, metodológicas, teóricas del ejercicio cotidiano de práctica del diseño. No se trata de pensar los conceptos teóricos como cosas definidas o inamovibles, se trata de comprender su naturaleza radicante a partir de la operatividad del ejercicio profesional, de

modo que toda práctica profesional está atravesada por concepto radicantes que constituyen su teoría práctica y una práctica teórica.

La relación teoría-práctica del diseño en el contexto de la sociedad global se balancea entre la experiencia del diseño frente a la tecnología y el cambio sociocultural de las nuevas prácticas de consumo. Si la posmodernidad descentra la grandielocuencia de los discursos modernos volviéndolos múltiples, efímeros y pluricéntricos. La sociedad global no sólo descentra sino que desmaterializa la sociedad y reinventa la idea del tiempo. “Al igual que el arte posmoderno del mismo periodo, en la última década de las visualizaciones de la realidad virtual se han vuelto más realistas y menos abstractas”. (Mirzoeff; 2003:152)

Antes de los nuevos medios, el trabajo del diseñador consistía en encontrar la mejor forma para la información fija: el contenido de un libro, un póster, la maquetación de una revista etc. Con los nuevos medios, el diseño se convierte en “metadiseño”. El diseñador, ahora, tiene que crear no sólo identidad gráfica, sino también arquitectura de la información, sistemas de navegación y otras estructuras que el cliente usará para colocar cualquier tipo de información. Para resumir, el diseñador gráfico se convierte en diseño de interfaces. (Manovich citado por Austin y Doust; 2008: 16-18)

Los procesos tecnológicos devenidos en el con-texto de la globalización reordenan la configuración de nuevos lenguajes, formas de percepción que van más de la idea tangible y concreta de realidad. “El nuevo orden tecnológico propicia la formación de discursos virtuales que inciden en la producción de una nueva cultura global virtualizada. Los medios electrónicos de comunicación y la cultura del entretenimiento se han ido digitalizando paulatinamente. Por supuesto; la cultura audiovisual se tomó una revancha histórica en el siglo XX, primero con el cine y la radio, luego con la televisión, superando la influencia de la comunicación escrita en las almas y los corazones de la mayoría de la gente”. (Castells; 1996:1)

La imbricación compleja entre los distintos medios: texto, imágenes, sonido, movimiento emerge un nuevo lenguaje interactivo que vincula de manera novedosa al diseñador y al usuario. Castells (1996) dice que asistimos a una transformación tecnológica de dimensiones históricas similares está ocurriendo 2.700 años después, a saber, la

integración de varios modos de comunicación en una red interactiva. O, en otras palabras, la formación de un supertexto y un metalenguaje que, por vez primera en la historia, integran en el mismo sistema las modalidades escrita, oral y audiovisual de la comunicación humana. El espíritu humano reúne sus dimensiones en una nueva interacción entre las dos partes del cerebro, las máquinas y los contextos sociales.

El concepto de lo virtual es fundamental para entender el desarrollo del diseño gráfico porque es desde ahí que se configuran las condiciones materiales y culturales que determinan el proceder profesional del *saber hacer* de la práctica profesional, ya sea modificándola o encontrando sus efectos corrosivos.

Es conveniente destacar la importancia teórica del concepto de virtual con la intención de poner en claro el modo en que la interpelación de la teoría- práctica son puestas en relieve toda vez que Hermes transita por este con-texto tecnologizado.

El rápido desarrollo de la tecnología en la sociedad global redefinió el trabajo práctico, el pensamiento teórico, renovó los procesos técnicos del diseño gráfico como práctica profesional pone en juego otras y nuevas formas de configurar las obras gráficas de diseño en este nuevo ambiente tecnológico.

Ahora, inmersos en este contexto contemporáneo el diseño ha modificado los lenguajes con que configura la nueva obra de diseño. La virtualidad es el concepto que atraviesa, condiciona, moldea y perfila la producción contemporánea del diseño. El concepto de lo virtual es la fuente que emana la sustancia que impregna al diseño de hoy.

El concepto de lo virtual que condiciona y determina el *saber hacer* del diseño gráfico ha sido tratado principalmente desde el enfoque filosófico, desde medios tecnológicos y la literatura. Cada uno de estos campos otorga importancia teórica-práctica al modo en que los diseñadores implementan este concepto y el modo en que la práctica-teórica reestructura el *saber hacer* del diseño gráfico como práctica profesional y el ejercicio del agente-diseñador.

El concepto de lo virtual desde la filosofía, la tecnología o la literatura tienen un punto de convergencia: la construcción de lo real. Desde los tres campos se aprecia que lo real y la realidad son cosas producidas desde la virtualidad. Se trata de otra forma de pensar, de

vivir, mirar y percibir el mundo. “El término “virtual” se ha aplicado no sólo a la tecnología, sino también a la experiencia de interactuar con simulaciones que poseen algún componente informatizado. Incide en el concepto de realidad en sí. La narrativa virtual no es simplemente una consecuencia o subproducto de un reciente análisis de la ciberteoría o el ciberpunk.” (Horrocks; 2004: 50)

El concepto de virtual desde el pensamiento filosófico es propuesto por Gilles Deleuze. Lo virtual es un concepto que desde el pensamiento de Deleuze ha sido repensado, en pensamiento filosófico de lo virtual es un concepto pilar que viene aparejado con lo actual: la pareja virtual-actual.

Esta pareja conceptual sustituye la idea de la dialéctica porque no son elementos de contradicción. Más aún, se trata de una fuerza conceptual que reúne al Ser, puesto que para Deleuze el Ser es Univoco y no está dividido[30]. De tal modo que la pareja virtual-actual es la fuerza fundamental que explica al Ser. Desde una explicación muy sencilla lo actual se concibe como lo que se ve, mientras debajo de lo actual hay potencialmente muchos otros, esto es lo virtual.

Lo virtual en Deleuze tiene su fundamento en el potencial que siempre se actualiza en lo múltiple. Lo virtual está no constituido en lo posible, esta es una idea a la que Deleuze le pone especial cuidado, no hay que confundir lo virtual con la posibilidad porque el concepto de virtual es un continente de la totalidad del Ser, de manera que lo virtual no es la posibilidad de que algo sea, lo virtual es ya la posibilidad de existencia. Esto significa que: puede existir, sólo le falta la existencia. (Badiou; 1992: 72)

Lo virtual esta siempre relacionado con la existencia de lo real, porque lo virtual mismo es ya real. Su aparente condición de posibilidad de existencia que deviene en realidad. “Lo posible se concibe como imagen de lo real y lo real como la semejanza de lo posible” (Deleuze citado por Badiou; 1997: 72). Lo virtual es un proceso incesante de producción de lo real, de realidades. Se dice esto porque se trata de un concepto que es una potencia actualizadora y realizadora de lo real. Lo virtual es fundamento para lo actual,

[30]Deleuze polemizó a lo largo de su obra contra esta clase de procedimiento, llamándolo “*nomos sedentario*” o analogía, y reconocemos allí tanto el método platónico de las divisiones binarias, como la dialéctica hegeliana, en la que cada tipo de entre llega a su lugar, o a su momento, dentro del desarrollo ordenado de la Idea absoluta. Tanto en Platón como en Hegel, el pensamiento le impone al Ser una división, una distribución disimétrica de sus formas, y pensar significa finalmente recorrer metódicamente esta distribución. (Badiou; 2002: 51)

como Ser de la virtualidad que lo actual actualiza. Pero lo virtual es también fundamento de sí, porque es el ser de las virtualidades, en la exacta medida que las diferencia o problematiza" (Badiou; 1997: 75) Lo virtual comprendido como una multiplicidad de realidades que se actualizas desde sí.

Lo virtual es una forma de creación y configuración fecunda de una nueva realidad. En ella, se crean lenguajes nuevos que sirven al diseño como elementos configuradores de las formas gráficas que van más allá de una forma física y tangible de lo que comúnmente se asume como realidad.

Lo virtual es un mundo potencial, un mundo latente que crea otras realidades. Lo virtual es el reino de lo que ya está constituido en tanto posibilidad de existencia. "Virtual es un modo de ser, es un proceso de transformación de un modo de ser a otro modo de ser." (Lévy; 1998 :14). Desde el punto de vista tecnológico es un modo de creación de realidad, es una forma de vida creada a partir de la materialidad de los medios tecnológicos digitales y de la inmaterialidad de la virtualidad y la interacción de los sujetos.

Lo virtual en tanto forma de realidad desata nuevas formas de interacción social nunca antes pensadas o conocidas, crea sujetos nómadas que circulan por las rutas efímeras y rizomáticas de la virtualidad. "La virtualización no se contenta con acelerar los procesos ya conocidos, ni con poner entre paréntesis, incluso con aniquilar, el tiempo o el espacio, como pretende Paul Virilio, sino que inventa, con el consumo y el riesgo, velocidades cualitativamente nuevas y espacios-tiempos mutuales". (Lévy; 1998: 24)

Lo virtual es un medio que expresa la separación de la materia de la sustancia porque se puede separar el cuerpo del alma. En el caso de lo virtual parece que el alma no necesita residir en un espacio material porque la realidad constituida por la virtualidad representa una atmósfera que desdibuja cualquier espacio tangible.

La inmaterialidad de lo virtual tiene su soporte material en los procesos digitalizados de las nuevas tecnologías: las computadoras, desde ahí se hace posible el establecimiento de la interacción del sujeto-objeto que se detona en esta realidad alternativa porque se altera, distorsiona y crean otras formas de percibir las realidades alternativas. La virtualidad

es una imagen o espacio que no es real pero lo parece. Actualmente abarca el ciberespacio, Internet, el teléfono, la televisión y la realidad virtual. “Quizá una de las definiciones más familiares de realidad virtual es el espacio que se crea cuando hablamos por teléfono: no es exactamente el lugar en el que nos encontramos nosotros o el otro interlocutor, sino algún lugar intermedio. Existe una gran cantidad de dinero que sólo tiene forma virtual.” (Mirzoeff: 2003:135)

El diseño gráfico de este con-texto se produce dentro de este esquema de lo virtual. Los productos de diseño contemporáneo se crean bajo la égida de las nuevas relaciones interactivas que propicia la realidad virtual. Se podría decir que lo virtual o la virtualidad no pueden operar sin las relaciones complejas de la interacción.

“Lo virtual no opera sin la interacción, es decir que ambos términos van aparejados. La interacción es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que conecta a los dos.” (Kerckhove; 1999: 23). Es desde la interacción que se modifica la percepción de la realidad virtual porque modifica los sentidos. Se conectan los sentidos de otro modo. Lo perceptual se modifica, se privilegia la multisensorialidades. Los sujetos se conectan con los medios y es precisamente en esa conexión que se detona una compleja interacción de sentidos como nunca antes se habían conectado el sujeto-usuario y el objeto virtual. “La interacción describe la capacidad del ordenador para cambiar una escena virtual, en la cual el usuario está inmerso, en sincronización con el propio movimiento y el punto de vista del usuario. Este discurso afirma que nosotros podemos trascender la realidad encarnada de nuestro mundo hacia la unidad la fuerza de la tecnología de la información.” (Horrocks; 2004: 50)

Lo virtual se hace operativo en la medida que la interacción hace posible el establecimiento de relaciones complejas entre el sujeto y el objeto virtual configurando así nuevas atmósferas virtuales. Lo virtual existe en la medida que el sujeto se adentra en los mundos virtuales, de manera que no se trata de una alucinación digitalizada, de una simulación o ilusión sino de una realidad vivible, de un modo de morar en el mundo, de crear y configurar la imaginación que explaya siempre mundos nuevos, reales y alternativos.

La cultura visual del con-texto de la globalización marca una época de imágenes materiales e inmateriales que pueden o no ser visuales. La naturaleza de las imágenes en este con-texto se sobre carga de información, de movimiento, de interactividad. Las imágenes buscan, como dice Mirzoeff (2003), formas para adentrarse a la nueva realidad virtual.

Lo virtual en tanto concepto fundador de realidad (asistido por procesos tecnológicos y digitalizados) edifica nuevas formas de interactuar, percibir, configurar la realidad. El diseño es un medio de comunicación soportado por la lógica de la cultura visual y de las imágenes virtuales contemporáneas. Eskilson (2007) argumenta que la visión tecnológica probó ser absolutamente seductora para los diseñadores gráficos. Conceptualmente la aceptación de los diseños tecnológicamente influenciado estaba conducida por lo que se creía que era un potencial infinito de la tecnología. Los diseñadores se vieron envueltos en un frenetismo de especulación respecto a los enormes cambios sociales que pronto serían forjados en el Era digital.

La composición de las obras gráficas y de diseño de este con-texto hace referencia a las condiciones tecnológicas, soportes técnicos y metodológicos que responden a las formas de creación digitalizada que van más allá de los anteriores procesos analógicos de creación de las obras. La tecnología digital es la vía por la que se transmiten, producen, circulan o proyectan las obras gráficas y de diseño.

La formación discursiva del logos del diseño gráfico en el con-texto de la sociedad global responde a las condiciones tecnológicas digitalizadas, virtuales e interactivas de este con-texto. La práctica del diseño emerge de la interacción entre condiciones con-textuales de la época, ejercicio de la práctica del diseño, esquemas de pensamiento teórico y práctico, acción colectiva de los agentes de diseño. El diseño gráfico virtual, digitalizado e interactivo adquiere atributos sin precedentes en el ejercicio de su práctica, se dice esto, porque en este con-texto el diseño asiste a una reconfiguración de su logos, el diseño es: pluricéntrico, nomádico, rizomático, arbóreo, multidireccional, multinodal, virtualista, antianalógico, antilineal, acronológico, atemporal, localista, globalista, vanguardista, radicalista, anonimista, dinamicista, interactivista, realista, inmaterialista, banalista…

Se habla de un lenguaje virtual del diseño con cualidades interactivas y digitales. Lo virtual es un concepto que opera en la práctica contemporánea del diseño gráfico. El contexto de la cultura de la globalización ha permitido la emergencia del concepto de virtual, que ha delineado de manera significativa el *saber hacer* del diseño gráfico. "La ola del diseño gráfico en la era de la globalización incorporó a la estaticidad del lenguaje impreso técnicas para representar la imagen más allá de papel: "el diseño incorporó a su práctica las referencias eclécticas del arte, fotografía, cine, publicidad y diseños gráficos y cónicos del pasado". (Charlotte y Fiell; 2003: 27)

El concepto de virtual tiene una concepción teórica filosófica que si bien es reconocido por el diseño no es en su plenitud operable porque a esa perspectiva teórica le hace falta el sentido práctico del quehacer cotidiano del diseño. Se habla del concepto de lo virtual en el diseño como aquello que emergido de la teoría y la práctica mantiene una interconectividad entre una y otra.

Diseñadores, como Jan Van Toorn (1932-) y April Greiman (1948-), se dejaron seducir por lo nuevos medios electrónicos y reemplazaron el uso de las técnicas tradicionales, lineales y binarias por la dinamicidad del los nuevos procesos computarizados. La obra de diseño poco a poco se tecnologizó en la década de 1980, incorporó a la producción de la obra gráfica los programas computarizados de Apple y Macintosch. La nueva producción de la obra gráfica y de diseño está condicionada por la computadora como nuevo medio de comunicación tecnológica. Austin y Doust (2008) dicen que lo que define a los nuevos medios es la digitalización: "Los nuevos medios son digitales en contra posición a las tecnologías analógicas de los viejos medios. Las tecnologías digitales consisten en convertir cualquier cosa que se introduzca, ya sea un sonido, un texto o una fotografía, en unidades de código binario". (Austin y Doust; 2008: 14)

Paulatinamente el diseño gráfico empezó a generar un estilo más digitalizado e interactivo que se caracterizaba por rechazar la tradición estructural y preferir la descomposición de los textos de diseño. La apropiación de las nuevas tecnologías a la aplicación teórica del diseño afectaron la producción de la imagen volviéndola interactiva,

virtual y tridimencional. El uso de los programas computacionales inspiraron a los diseñadores a poner en tela de juicio la producción analógica del diseño.

Para A. Greiman, el ordenador era “un nuevo paradigma, una nueva ‘pizarra mágica’ que abría una nueva era de posibilidades para los artistas gráficos”. Greiman comprendió de inmediato que, pese a la protestas de los grafistas formados en los métodos tradicionales, el ordenador alteraba el proceso de diseño de un modo fundamental. En este sentido, no era, según sus propias palabras simplemente otro lápiz (Poynor:2002;96).

Al inicio de la década de los ochenta, lanzamiento de la revista gráfica de gran formato *Emigre* De Rudy Vander-Lanz y Zuzana Licko diseminaron las ideas detrás de este nuevo movimiento en el diseño gráfico hacia una audiencia internacional mucho más amplia. Pelta (2004) dice que David Samall, Peter Cho, Ben Fry, Elise Co, Jared Schiffman, Cloe Caos o Tom White abrieron el camino a la investigación de la estética digital y su intervención en el diseño gráfico. La tecnología aplicada al diseño gráfico proporciona beneficios prácticos para el trabajo de planeación, proyección, elaboración y desarrollo de obras de diseño. Según Pérez (2003) la tecnología es un instrumento fundamental para la producción del diseño.

La particularidad del diseño virtual y digitalizado de 1980 y 1990 décadas que se caracterizaron por relacionarse con la cultura de consumo con una tendencia absolutamente tecnologizada. El diseño cada vez fue más ingenioso, seductor, adquirió más libertad que nunca para cuestionar, oponerse y también para empezar a reformular el papel que jugaría el diseño en el futuro. Al relacionarse directamente con los gustos musicales *undergruond* de las nuevas generaciones juveniles, los diseñadores encontraron en ellos vetas importantes para proponer nuevos estilos y llevarlos al diseño gráfico.

La práctica del diseño en este con-texto también incluyó en sus distintas formas de producción una manera simbólica de celebrar la muerte del pensamiento cartesiano. Así, los conceptos de virtualidad, rizoma e hipertexto cobraron gran fuerza en los estilos de la obra gráfica.

La inclusión de la computadora en el diseño gráfico fue el instrumento que posibilitó llevar a la práctica esta resignificación de las formas del diseño. En la década de 1980 y

primera mitad de la de 1990, el ordenador se convertía en la llave que abría todas las puertas de un territorio rico en posibilidades creativas. (Pelta; 2004: 100)

El reordenamiento de las prácticas profesionales del diseño a partir de las nuevas tecnologías de la información permitió la aplicación de conceptos filosóficos, literarios o tecnológicos como deconstrucción, rizoma o hipertexto en el diseño gráfico digital fue posible por el uso de los sistemas digitales y computarizados. Desde la primera mitad de la década de los noventa el lenguaje visual llega a una saturación. Es la cumbre de la experiencia digital y la construcción de realidades alternativas novedosas.

> Como algunos críticos se apresuraron a señalar fragmentos y superpuestos producidos por ordenador tenían a menudo una apariencia neofuturista o neodadísta, incluso cuando no había un deseo expreso de realizar un diseño irónico. Aun así, hubo algunos intentos en los años ochenta de explorar las posibilidades de una nueva estética, aun cuando la tecnología era comparativamente nueva y estaba limitada. (Poynor; 2002: 96).

Diseñadores como Greiman reconocieron la importancia de la computadora en el proceso del diseño. Se cuestionó la idea del proceso lineal y de privilegio la de la estructura inacabada e ilimitada. Se empezaba a dejar de lado el concepto de lo definitivo al descubrir que las imágenes se podían deshacer. La noción de que en el espacio digital no había nada acabado cada vez cobraba más fuerza y se aceptaba sin ningún reproche. Greiman resaltó la ventaja de que las pinturas creadas en computadora nunca se secan, es decir permanecerán en la memoria tanto tiempo como se desee.

La tendencia de la estética virtual se incrementó en los noventas. Estos nuevos grupos de diseñadores rechazaban rotundamente la visión primitiva no muy agraciada que había aparecido en los 80's en Emigre que estaba a favor de la estética reductiva y notablemente destexturizada que se deriva parcialmente de los mundos virtuales creados en los videojuegos. En la década de los noventa, el diseño gráfico inició una fuerte tendencia en estilos inspirados por la literatura de ciencia ficción, los video juegos y a la tecnología. La influencia de la música es un elemento importante en la composición de los objetos gráficos y de diseño de este con-texto. Eskilson (2007) dice que en el diseño de este contexto se aprecia una tendencia Grunge con las obras expresivamente distorsionadas de los diseñadores y los artistas que persiguen un estilo conformado por la

tecnología tienden a imaginar un mundo donde las formas y superficies son suaves e inquebrantables.

Según P. Virilio, una de las consecuencias más perceptibles de la tecnología y, en especial, de la velocidad, es el haber cambiado la «visión del mundo». La fotografía, el cine y la televisión han convertido el «espacio público» en «imagen pública» o, lo que es lo mismo, la estética de la desaparición ha sustituido a la estética de la aparición. La estética de la aparición es la propia de la pintura y la escultura: la imagen emerge (o aparece) en el material soporte –mármol, tela, tabla, etc.– y permanece en él. La estética de la desaparición nace con la fotografía y continúa con el cine, la televisión, el vídeo, la infografía, etc. Se pasa de la persistencia de la imagen en un sustrato material a la persistencia cognitiva de la visión. (Guasch; 2003; 440)

La transición del modelo económico proteccionista al abierto y neoliberal. El vertiginoso desarrollo de la ciencia y la tecnología aplicada a los medios masivos de comunicación electrónica sirvieron de antesala para la instauración del diseño cyber, virtual o interactivo que trasciende como cultura visual de orden multinacional. La complejidad de los diseños creados en computadora aumentó de manera proporcional al perfeccionamiento de esta tecnología, así, para los años noventa los lenguajes rizomáticos de Deleuze y Guattari y el lenguaje hipertextual cobran fuerza un mundo de la cibercultura posmoderna.

Para finales de la década de los noventa y los inicios del 2000 se habla ya de un diseño cien por ciento digitalizado, de una estética cyber y de las imágenes que fluyen por medio de las múltiples redes de comunicación. Efectivamente, asistimos a la configuración del mundo que socializa en el cyber espacio. El concepto de tiempo y espacio se fragmentan y redefinen, se vuelven rizomáticos e hipertextuales. El espacio también es virtual y el tiempo ya no sólo es cronológico sino atemporal.

En la simultaneidad de la comunicación, dice Luhmann (2005), reina la contingencia. La socialización en el cyberespacio hace posible lo que no era posible relacionar a los sujetos aunque no estén físicamente presentes. Así la comunicación a distancia es posible siempre que exista un medio de extensión de la comunicación: la computadora.

En las postrimerías del siglo XX y principios del XXI el diseño gráfico se consolidó como el nuevo diseño virtual. La esencia del diseño digital es siempre inmaterial porque pertenece al reino de lo virtual, de aquello que existe como una realidad alternativa, como

una interface en la que el sujeto vive, habita, un mundo que es posible porque está configurado por su existencia misma. La lógica de las imágenes es siempre fluida, conectada por una red de nodos con los que se crean y viven experiencias sensoriales únicas. El diseño que se produce en estas condiciones con-textuales es una conexión compleja de lógicas virtuales que interconecta estímulos, sensaciones táctiles, visuales o auditivas. Es un diseño que produce otras y nuevas formas de aprendizaje, pensamiento y experiencia creadora.

4.9 SÍNTESIS DE CAPÍTULO

Las cualidades que singulariza el saber del diseño en la Bauhaus, en la Posmodernidad y en la Sociedad Global es significativa si se atiende el hecho de que la consolidación del *saber hacer* asiste a una renovación de la técnica a partir de los procesos industriales, económicos y tecnológicos. En la Bauhaus es un diseño producido en serie para las masas pero con intenciones sociales, el usuario es el receptor de un diseño que intenta proyectarse con responsabilidad social. El diseño gráfico en la Posmodernidad es un diseño seductor, hedonista, social, lúdico, crítico, sofisticado, todas estas tendencias delinean la orientación de su producción estética. En la Sociedad Global se trata de un diseño centrado en la tecnología, y que camina a un ritmo muy acelerado en donde reina la virtualidad y lo efímero, los conceptos banales y poco interesado en resolver problemas sociales.

Se trata de procesos que no están llevados a enfrentarse porque sí, sino que es una relación lúcida, están conectados entre ellos por medio de sus instituciones, prácticas, sujetos, enunciados, textos y con-textos. Castoriadis (1999) dice que la singularidad la que corre parejo en el nacimiento del proyecto como actitud autónoma. Con el nacimiento de una actividad política autónoma, reflexiva y democrática. Se trata de un sujeto que no es meramente consciente, sino que es capaz de cuestionar las significaciones y las reglas que ha recibido de su sociedad.

La interpelación como singularidad tiene cualidades mucho más flexibles y humanas. Al decirse que se trata de un modo de singularidad porque está mostrando el modo en que las prácticas profesionales del diseño aparecen en el mundo como únicas y

diferentes. El modo en que se aparece la singularidad de las prácticas del diseño es radicante como el dios del camino Hermes, la interpelación con sus medios abre paso el camino de la comprensión de las prácticas del diseño.

El singular es, pues, por razón de su singularidad, probada por las recreaciones, *inmediatamente universal.* Es a la vez lo mismo (uno) a través de todas sus recreaciones. Pero de hecho es el mismo en tanto *repite* en cada nueva recreación lo que ha sido, lo cual implica haber dejado de ser lo que había sido y volver a ser, *volver al ser*. *Un ser es tanto más singular cuanto más capaz es de recrearse.* El valor de un ser, su poder, se mide por su capacidad de recrearse. Y esa capacidad mide a la vez su capacidad de singularizarse. (Trías; 1983:40)

La singularidad es ese linde en que el diseño aparece la práctica del diseño como lenguaje singular. La singularidad del diseño es la revelación de las condiciones en que las prácticas del diseño se aparecen como un lenguaje único, diferente que establece formas novedosas de ordenar, objetivar el pensamiento del diseño. La interpelación como singularidad es el efecto del que emergen las prácticas del diseño toda vez que se ha establecido la interpelación entre las condiciones materiales de los contextos específicos con las prácticas del diseño.

Todo esto tiene sentido si se concede que la singularidad el estilo propio es lo que hace a un ser lo que es, su manifestación única de expresiones, lo nuevo, lo inédito, lo recurrente, lo que se crea y recrea, su esencia, en fin lo que es. La singularidad de las prácticas del diseño en cada uno de estos con-textos es singular en cuanto es más cada uno siendo diferente al otro, cuanto más sintetizados esté en la mismidad y diferencia, mientras más se distingan sus lenguajes por diferencia y semejanza.

Sin duda que es posible identificar plenamente los rasgos, condiciones, características, expresiones, lenguajes, rarezas peculiaridades recurrentes en una y otra práctica del diseño, de tal modo que se trata de prácticas con una peculiaridad que se distingue en su reiteración de rasgos únicos, muy suyos. La singularidad de las prácticas del diseño es todo aquello que logra ser a la vez sí-mismo siendo diferente.

CAPÍTULO 3

HACIA UNA PRÁCTICA DEL DISEÑO DEL LÍMITE

1. HERMES COMO ESTRUCTURA Y CONCEPTO

Ya se sabe que Hermes conecta cuerpos y almas, hombres y dioses, vivos y muertos. En su tarea de mensajero interconecta mundos en los que aparece y reaparece de distintos modos. Hermes es la metáfora de la interpelación, en este dios griego se corporeiza la mirada radicante de esta investigación una mirada que pone en relieve a la interpelación como *modo de relación* develando lo novedoso de la interpelación en la Modernidad, la Posmodernidad y la Sociedad Global. En el recorrido de la investigación se ha ido revelando que Hermes opera como una fuerza que presenta, revela o hace a parecer las condiciones que se interpelan con las prácticas del diseño.

Hermes a través de su andar por los con-textos y la singularidad de las prácticas profesionales abre mundos nuevos, preña los caminos, con la luz de su presencia descubre lo encubierto, hace hablar a los silencios, con su mágica presencia resuelve el enigma de la interpelación que yace entre los contextos y las prácticas del diseño. En cuanto se nos revela el modo en que aparece la interpelación en uno y otro con-texto se nos vuelve el orden todo aquello que hemos de comprender. La interpelación de las prácticas del diseño es un modo de ser de su propia existencia desde la que explora el mundo en que habita.

La conducción de Hermes hasta este paraje revela su estructura reflexiva con que revela el modo de conducirse en el orden de esta investigación. La pregunta de investigación que ha desatado el andar de Hermes se aparece ya para enunciar ***¿cuáles son las condiciones de los con-textos históricos que se interpelan con la práctica profesional del diseño gráfico que sirven de base para configurar un pensamiento del límite y del presente de la práctica profesional?.***

Para responder a esta pregunta de investigación se platea primero revelar cómo la interpelación es el concepto estructurante y el concepto radicante que atraviesa la comprensión de la interpelación entre las condiciones de los con-textos y la singularidad de las prácticas del diseño. Hermes como concepto radicante es la interpelación misma. No se trata ya de un concepto que revele condiciones contextuales de lenguajes o discursos profesionales sino de mostrar cómo actúa interpelación como concepto radicante que se hace en la edificación de su propia estructura.

La *interpelación como modo de relación* es el eje estructurador, es el camino que ya Hermes ha creado a cada paso que logra dar. Sería preciso insistir en que la interpelación opera como una relación de fuerzas entre los con-textos y las prácticas. La *interpelación sólo existe en el momento en que estas se juntan para producir algo. La interpelación es precisamente esa reunión de los con-textos con las prácticas, es el espacio intersticio en el que tales fuerzas cobran sentido. De tal manera que fuera de este espacio no hay interpelación*.

Ya se sabe que la fuerza conectora de la interpelación atraviesa todos los caminos y que en su paso los conecta, entrevera y abre paso a la claridad conceptual. De tal modo que se logra establecer las condiciones para revelar el modo en que se interpelan las condiciones de los con-textos –la Modernidad, la Posmodernidad, y la Sociedad Global- con las singularidad de prácticas del diseño. El efecto resultante de tal cruce es el momento culmen de la interpelación porque es justo en ese intersticio que la efímera interpelación tiene lugar. El espacio e intersección en que se hace la interpelación es el contenido de procesos complejos dialógicos, de redes de relaciones de fuerza que manifiestan lo que hay en cada cruce.

Aquí Hermes aparece como revelador del entrecruzamiento de la red de relaciones de las fuerzas emitidas por los cruces entre las condiciones con-textuales y la singularidad de las prácticas del diseño. Hermes en tanto dios polimórfico aquí es un fuerza interpeladora. Este ser mitológico es la representación metafórica que mueve la interpelación. Hermes es un movimiento que pone en relación cosas, es un mensajero que pone en relación conceptual y contextual a las partes que se comunican, las pone en escenarios para mostrar el modo en que dialogan, en que se revela los efectos del entrecruzamiento, se muestra el contenido que hay en el entre de los cruces.

El modo relacional que establece Hermes puede definirse como fuerza conectora, como ser revelador de las conexiones que teje la interpelación. Parece un flujo de intercambios que pueden ser objetivos y subjetivos. En esta relación no hay pura objetividad en las condiciones materiales, procesos, con-textos o prácticas que se imbrican. La relación es también una desgarradura de los elementos participativos. Lo que hay en una

interpelación es una disputa de fuerzas pero también es convocatoria, reunión y conducción. En todas sus apariciones y reapariciones la relación, en tanto categoría hermenéutica del Hermes que interpela, reúne a los contrarios para producir algo nuevo; "de ahí que sea considerado también patrón de la paternidad: Electra lo invoca, en cuanto Hermes infernal, y le pide que convoque a la Tierra Madre junto con todos los dioses ctónicos". (Verjat; 1997: 289)

La interpelación como un *modo de relación* es una imbricación de los con-textos con sus respectivas condiciones materiales, procesos o prácticas, pueden ser desmanteladas, diluidas de su solidez, para mostrar cómo se configuran mutuamente uno respecto del otro. No se pretende reducir la idea de interpelación como relación como posibilitadora de interconexiones sociales complejas que estructuran las instituciones constitutivas de lo social, sino asumirla en un sentido mucho más analítico y productivo. La interpelación es el continente que emerge en el instante que los contextos y las prácticas se cruzan. El trabajo de Hermes aquí es el de modular las realidades que es el efecto de la interpelación.

Esta idea de interpelación es mucho más compleja, propositiva y flexible que los conceptos sociológicos de intercambio, integración e interacción social. Porque el intercambio es una correspondencia mutua entre procesos o sujetos: "Cualquier proceso en que dos o más sujetos individuales o colectivos se ceden mutuamente, de modo consciente y deliberado, con grados variables de libertad, en el marco de formas culturales que fijan las condiciones materiales, simbólicas y temporales de reciprocidad" (Diccionario de sociología; 1979). La interpelación es más que una ida y vuelta, traída o dejada. Aquí la interpelación actúa como Hermes "dios de los desplazamientos y del movimiento universal, apadrina todo cuanto se mueve y circula: los bienes, las palabras, las funciones. Trueque es movimiento, cambio de propietario, cambio de papel, (inter) cambio de ideas". (Verjat; 1997: 289)

Es cierto que el intercambio es otro modo de relación social pero este se reduce a una mera correspondencia. No se puede recuperar la idea de intercambio porque no se trata únicamente de que quienes participan de la relación se cedan o traspasen elementos en común. De alguna manera es una forma de sometimiento porque ceder no es necesariamente un diálogo, sino una forma de reducir resistencia en la participación y el

efecto que quiere lograr la interpelación es de participación siempre productiva y actualizadora de su presente.

La integración social tiende a dar coherencia a lo que esta desunido. Sociológicamente se asume que la integración es más que una suma de las partes, “es un proceso social que tiende a armonizar y unificar diversas unidades antagónicas ya sean elementos de personalidad, de los individuos, de los grupos o de mayores agregaciones sociales” (Pratt; 1979: 157).

Pensada así, la interpelación convoca a los contextos y prácticas del diseño. La intención de tal convocatoria es fisurar y detonar sus estructuras y componentes y hacerlos que trasciendan el comportamiento lineal o conservados de la lectura histórica del diseño. La interpelación como Hermes traspasa “leyes, fronteras y normas. Y pone otras. Entre la vida y la muerte media el Estigio: benévolo”. (Verjat; 1997: 289)

Tal interpelación hace que en la confrontación se pueda decir algo sobre ellos mismos y sobre los otros. Si bien es cierto que en la interpelación hay un grado de integración. En todo caso los posibles rasgos de integración de la interpelación podrían estar dados por la relación que las fuerzas sociales que se ponen en confrontación mantienen para comprender lo que hay en el *entre* de los cruces.

La integración es uno de los conceptos sociológicos más complejos que los dos anteriores, porque está asociado al desarrollo histórico de la teoría sociológica. Este concepto significa que los partícipes de la relación son modificados uno con el otro: “relación entre dos o más sujetos individuales o colectivos, de breve o larga duración, en el curso de la cual el sujeto modifica reiteradamente su comportamiento”. (Galindo; 2001:157)

Si bien esta forma de relación entre los sujetos o procesos relacionables implica una modificación de uno con el otro, parece haber una fuerte incidencia y modificación en las dinámicas de las relaciones. Esto hace que esa afectación cambie los procesos y la interpelación no sólo busca eso. La interpelación busca explicaciones de ella misma como acontecimiento reflexivo y productivo. Ya antes se dijo que no es una integración porque se trata de pensar la relación como el momento en el que la dualidad de las prácticas,

procesos, con-textos o condiciones materiales se conjugan en un espacio en que las partes no son opuestas sino elementos constitutivos.

> Hay que separar y repartir para reunir luego: la alquimia empieza así. La dualidad debe ser duplicidad porque es la condición de la restauración de la unidad. En otro orden de cosas, el sentido de cada parte del rebaño es la fuerza que exige que se reúne en una significación: tal es la dinámica propia del símbolo que reúne los dos trozos de aquello que se rompió. La circulación hermética no es agitación estéril. Desemboca en el provecho, la recompensa de evolución, el tránsito (Verjat; 1997: 291).

Por supuesto que en la interpelación existen formas de afectar uno al otro pero no de manera unidireccional sino que esto se vuelve propositivo porque de esa modificación en las lógicas tiene que haber un despliegue de algo nuevo y distinto a quienes se afectan.

El *modo de relación* de la interpelación abre un nuevo cerco histórico, se establece la temporalidad efímera del *entre.* La interconexión de mundos vía la relación siempre le hace tener un no lugar en todos ellos. La interpelación se abre paso en la perpetuidad de su viaje valiéndose de todos los medios que precise: el modo relacional es uno de ellos. Esta categoría abre mundos, sepas nuevas, atisba otras posibilidades, traza caminos y fronteras que antes no estaban. La interpelación en tanto concepto radicante es un viajero insaciable que no deja nunca de conectar de entretejer la vida y la muerte, las luces y las sombras, a los dioses y a los hombres, a los muertos y a los vivos, al eros y al tánatos, el pasado y al futuro, el instante y el presente, la particularidad y la universalidad: en fin *con-textos y prácticas*. Así como Hermes no pertenece al mundo terrenal y al mundo divino porque su lugar es el espacio que él mismo crea en cuanto establece vínculos. La interpelación tiene un aparecer, una existencia que se hace a sí misma en la experiencia de su andar en el camino de la Modernidad, Posmodernidad, Sociedad Global, se trata de un concepto que pliega y despliega mundos, que habita como un ser intermedio entre los contextos y las prácticas del diseño que se hace viajando, penetrando, transgrediendo: interpelando todo cuanto hay a su divino paso.

El modo relacional busca modos de establecer vínculos, intercambios entre procesos sociales, condiciones de los con-textos con las prácticas en un cerco, raja o entre que los haga hablar, que los ponga a dialogar para que aparezcan y reaparezcan otras formas de

comprender los acontecimientos del diseño. Esta es la tarea de la interpelación como modo de relación.

En la Modernidad, Posmodernidad y Sociedad Global nunca es igual el parecer de Hermes, siempre se presenta de distintas formas, pero en esencia siempre estableciendo relaciones entre mundos, siempre conduciendo a algo, siempre vinculando mundos.

La contextualidad o las prácticas que intervienen en la relación son capaces de reflexionar y exponer lo que hacen y no hacen para obrar en consecuencia. Pareciera una suerte de relación inherente. La interpelación contempla la idea que uno y otro elemento se contengan en sí mismos, pero va más allá de un sentido inmanente en el momento que hay un acto crítico, reflexivo de cómo se contienen. Los elementos constitutivos de la interpelación como modo de relación se preguntan entre sí para hacer converger respuestas con un sentido nuevo. Efectivamente importa que se contengan, que sean alteros, pero importa más que se autotrasciendan por medio de la confrontación del pensamiento.

La interpelación como *modo de relación* se vincula a la auto-trascendencia en forma de pensamiento reflexivo. En este modo de relación opera una interconexión de fuerzas. Es una acción sobre otras acciones y viceversa. Una acción sobre acciones eventuales o actuales, futuras o presentes, es decir que hay un conjunto de acciones que pueden ser posibles.

Estas acciones sobre otras implican incidir, romper, fisurar, transgredir, transformar, oponer, dificultar. También existe en esta lógica interpelativa una transferencia generadora de pensamiento autónomo. Este se despliega en la confrontación de su propia estructura arquitectónica. El aparecer de Hermes en este modo de relación es como una “bisagra entre lo que se ve y lo que permanece oculto, entre lo unívoco y lo equivocado, es aliado de los secretos, las maquinaciones, toda la tramoya universal de la que los humanos no tienen idea: es el secreto último de todas las cosas.” (Verjat; 1997: 290)

Un ejemplo de esta idea puede encontrarse en el concepto de transferencia de Deleuze y Guattari (1989): ocurre que el militante político y el psicoanalista se den en la misma persona, y que, en vez de permanecer separados, no cesan de combinarse,

penetrarse, comunicarse, de tomarse el uno por el otro. Por otro lado Castoriadis (1999) piensa que el trabajo psicoanalítico puede ayudar al sujeto psicoanalizado a alcanzar la singularidad. En ambos argumentos existe una relación en donde uno y otro elemento se interconectan debido a que uno y otro elemento ayudan a explicarse a sí mismos desde el reflejo especular y reflexivo.

La interpelación como modo de relación, es entendida como la emergencia de un pensamiento nuevo lo inédito, lo singular, lo distinto, es el pensamiento emancipado a partir del despliegue de los procesos relacionados.

Esta definición de interpelación no trata de hacer una historia de las prácticas profesionales del diseño hay que revelar cómo son iluminadas las prácticas profesionales con un rayo de luz que no dejaba ver las fisuras, las ausencias, las excesivas presencias, que estaban ahí pero que pasaban desapercibidas y de no ser por la luz que ilumina que se vuelven asibles e interpretables ante los ojos de quien las mira e interpreta. La interpelación también es la potencialidad de una relación que no cesa de moverse en el continuo de su pliegue.

El camino de la interpelación como modo de relación conduce a un permanente originar, un perpetuo renacer, en otros sitios y de otras maneras pero siempre la emergencia de lo nuevo. Ya sea en la Modernidad, Posmodernidad, Sociedad Global, la interpelación siempre adquiere ese rasgo único, esa cualidad sui generis que le da experiencia y constitución en el pensamiento del diseño.

La interpelación es un modo de aparecer en el mundo. Es el aparecer de su propia existencia en relación con las condiciones que lo constituyen práctica, el modo en que se vuelve asible su realidad, es el modo en que se revelan las condiciones de su comprensión.

La interpelación no es la aspiración a resolver el enigma, es el concepto radicante por medio del cual se narra el devenir del diseño en tanto acontecimiento, porque los contextos del diseño y las prácticas poseen naturalezas distintas en cada momento histórico, la interpelación presenta de manera única lo que acontece en linde. Por eso es que se insiste en que la interpelación es cómo la puesta en escena del entre, sino el modo

comprender la manifestación de la correlación de contextos y prácticas. La interpelación deja que el diseño se mantenga en la proximidad de aquellas condiciones con las que la práctica se hace a sí misma en el instante de su eterno devenir.

El entre espacio o abertura enigmática incomprensible, inasible. Hermes que habita como perpetuo ser intermedio nunca cesa de conducir y conectar.

2. Hermes en la Modernidad o la revelación de la Interpelación del diseño en la Modernidad

El *racional funcionalismo* es un el concepto que atraviesa la producción del diseño Moderno. La égida de este diseño ha sido perfilada por la interpelación relacional que se suscita entre las condiciones que yacen en el contexto y las prácticas profesionales del diseño. Sin embargo el diseño moderno asiste a una paradoja que muestra la contradicción en que se configura el diseño en la Modernidad. Por un lado el *racional funcionalismo* es el concepto que sustenta el saber del diseño pero tal concepto no logra consolidar el proyecto del diseño moderno porque la interpelación entre la práctica del diseño y las condiciones del con-texto no es constante. Los cruces interpelativos en este contexto son paradójicos. La paradoja está en que en términos prácticos no hay una consolidación entre las prácticas del diseño y el contexto, sin embargo si se vislumbra una plena interpelación en la objetivación y sistematización del *saber hacer* del diseño como práctica profesional. Por un lado se gestan las bases para configurar los esquemas metodológicos que abrevan del incipiente pensamiento teórico y práctico del diseño. Con este acto se inaugura un modo de relación en el que los con-textos y las prácticas se obligan a hablar de sí mismos y entre sí mismas.

La paradoja del diseño Moderno es el resultado o efecto de la interpelación. Es decir que con la interpelación como modo de relación se ilumina lo que yace de manera oculta, invisible, ilegible. No está en la luz de la comprensión resolver el enigma porque este es del orden de lo inaccesible, lo que se pretende es comprender el modo en que aparece la interpelación en los distintos contextos, en este caso la interpelación del diseño en la Modernidad.

La interpelación hace necesario la relación entre las condiciones con-textuales y las prácticas del diseño. Desde esta lógica emergen respuestas novedosas de los componentes que requieren del examen de uno hacia otro, entonces, se puede aceptar que una *interpelación* del diseño en la Modernidad es un proceso de responder, hablar, escuchar y comprender el modo en que, mediante el paso de Hermes, parecen y se singularizan las prácticas del diseño.

El diseño Moderno de la Bauhaus no nació siendo el hito que hoy se le adjudica. Tal logro fue el resultado de los cruces la acción colectiva ideológica de los agentes artistas o los incipientes diseñadores, diseñadores que lograron reflexionar sobre la interpelación entre teoría y práctica. Modificando y actualizando la práctica del *saber* tomando como referente el con-texto de la Modernidad, frente a la teoría, frente a la práctica empírica o el saber qué. Ahí está el triunfo de la Bauhaus pues no hay que olvidar que el *saber hacer* no es sólo un saber ordenado, objetivado sino que está en permanente actualización con su tiempo, de esa imbricación procura renovar la técnica, las habilidades y los conocimientos.

En las tres etapas de vida de la Bauhaus (situó su origen en la República de Weimar en Alemania en 1919, su consolidación en Dessau en 1923 y su defunción en Berlín 1928-1933.) la relación interpelativa entre el con-texto y prácticas se vivió de maneras disímbolas, aún con ello la consolidación del *racional funcionalismo* es un concepto que se gestó durante el devenir de la escuela alemana. Tal concepto está sustentado en el progreso de industrial nacional e internacional de la época, en los procesos racionales de producción económica, en las vanguardias artísticas del momento, en las condiciones educativas que estratifican una nueva división intelectual del conocimiento.

El concepto del *racional funcionalismo,* concepto estructurador y ordenador de la producción del diseño moderno*,* fue el producto conceptual de la práctica teórica y de la teoría práctica. En un sentido más amplio la funcionalidad siempre se vinculó con la racionalidad de modo que el concepto se hizo más complejo en la medida que en el ejercicio práctica se asistía a constantes reflexiones sobre los procedimientos de los diseños.

Sin duda que durante la vida de la Bauhaus se apreció una relación interpelativa sustanciosa entre el con-texto y las prácticas emergentes del diseño profesional que conducen a la configuración de un lenguaje que parece albergar en su interior distinciones claras entre lo que se dice de cómo se produce y lo que se hace en términos prácticos en el diseño moderno. Cada una de las fases geográficas tanto Weimar, como Dessau y Berlín se revelan a través de la Bauhaus. La Bauhaus como una caja de resonancia de la racionalidad que deviene en irracionalidad o como un pulso de síntomas y malestares de una convulsa Alemania que se desgarra por la violencia e inestabilidad política y económica[31].

En este caldo de cultivo, el diseño moderno de la Bauhaus asistió a un ordenamiento de su saber que sólo fue posible al revelar a través del andar del Hermes que interpela y que pone en relieve el modo en que con-textos y prácticas del diseño se comunican. El modo en que la interpelación aparece en los contextos en la comprensión de aquello que parece enigmático. El diseño moderno se reveló en cuatro orientaciones epistemológicas que ordenaron el saber del diseño hasta consolidarlo como un *saber hacer* con carácter profesional: i) *Un saber ideal* (Gropius), ii) *El saber qué frente a la práctica* (Itten, Schereyer), iii) *Los inicios de la relación teoría y práctica* (Moholy Nagy, Gropius), iv) La *consolidación de un nuevo saber hacer y un proceso metodológico* (Meyer y Mies Van der Rohe).

---

[31]Fue en la ciudad de Dessau que el diseño se profesionalizó. Cuando la Bauhaus salió de la ciudad Weimar (1925) se trasladó a Dessau en el mismo año. Desde que se pusieron en marcha los créditos internacionales del Plan Dewes en 1924. La crisis inflacionaria que vivía Alemania a causa de los desfalcos del tratado de Versalles era cada vez más insostenible. Ante esto el gobierno de los Estados Unidos propuso al gobierno alemán mediante el Plan Dawes una serie de créditos bancarios internacionales que ayudarán a reactivar la economía para poder enfrentar los gastos de la posguerra cumpliendo con las obligaciones acordadas en el Tratado de Versalles.

Los efímeros beneficios del Plan Dawes permitieron estimular la inversión privada y extranjera, estabilizar las finanzas y procurar un mayor crecimiento en el mercado interno y producción industrial. Los efectos de este plan se reflejan exitosamente en toda Alemania hasta antes de que se desate la crisis financiera de Wall Streat en 1929.

Hasta 1929 Dessau siempre había mostrado solidez y estabilidad económica. Esta era una de las ciudades alemanas con mayor desarrollo industrial y estabilidad económica pese a la crisis que azotaba al país. Con la entrada del Plan Dawes en vigor Dessau obtuvo mayores condiciones para garantizarle a la Bauhaus ser la nueva ciudad sede. Al tener Dessau condiciones industrializadas estables carecía al mismo tiempo de una vasta oferta cultural y artística.

De manera que la Bauhaus tenía todas las condiciones para interpelar profundamente a la ciudad con sus novedosas ideas. La Bauhaus intentó penetrar en la vida de los ciudadanos modificando el frío y plomizo paisaje industrial y tratando de diseñar artefactos que les permitieran resolver sus necesidades sociales.

La interpelación de las condiciones económicas de Dessau y las prácticas de arte y de diseño de la Bauhaus se revelaron con mayor fuerza y trascendencia en esta fase de Dessau que también ha sido denominada la fase de consolidación del saber hacer profesional del diseño moderno. De tal interpelación emergerán conceptos singulares y procesos novedosos de diseño que a la postre terminarán de objetivar la singularidad del diseño como un *saber hacer* profesional.

.

i) *Un saber ideal* (Gropius): Durante su periodo de vida, la Bauhaus mantuvo el ideal que la creación artística sólo aprende mediante un constante hacer empírico que intentó configurar una nueva unidad de objetos acorde a los nuevos tiempos.

En la etapa fundacional en Weimar, la Bauhaus intentó ser una combinación de las antiguas academias de artes, oficios y el expresionismo procurando no desconocer los procesos tecnológicos e industriales de producción de la época, pues en tal interpelación se hallarían las bases para el logro de una síntesis creativa que hermanara a los artistas y artesanos.

ii) *El saber qué frente a la práctica* (Itten, Schereyer): En la fase inaugural de Weimar la Bauhaus no puede jactarse de poseer un saber propio y singular que la caracterice. En esta etapa se deja claro que la producción de las artes no está presidida por una autoridad pedagógica, no habrá profesores y alumnos, sino maestros (meinstern), obreros especializados (gesellen) y aprendices (lehrlinge); de tal suerte que el modo de la enseñanza nace del carácter experimental dentro del laboratorio.

La intención fue establecer conexiones concretas entre la exploración artística y la acción práctica. Esta forma de concebir el ejercicio práctico fue el camino de aprendizaje para la configuración de un saber qué. Los aprendices fueron adiestrados para distinguir entre las formas correctas e incorrectas de hacer algo, y sólo mediante la constante práctica es que se logra adquirir la habilidad.

iii) *Los inicios de la relación teoría y práctica* (Moholy Nagy, Gropius): Durante 1925 y en la ciudad de Dessau la Bauhaus modificó sustancialmente los ideales de la Bauhaus de Weimar poniendo énfasis en: 1) la instrucción artesanal completa, técnica y formal para individuos dotados de talento artístico y con fines de lograr una colaboración en la construcción; 2) la investigación aplicada a los problemas de la vivienda y el mobiliario, y) el desarrollo de prototipos estándar para la industria y la artesanía.

Los primeros logros de esta relación fue la definición del concepto de funcionalidad. En un sentido más amplio la funcionalidad siempre se vinculó con la racionalidad de modo que el concepto se hizo más complejo en la medida que en el ejercicio práctica se asistía constantes reflexiones sobre los procedimientos de los diseños. El racional-funcionalismo

es, desde la perspectiva weberiana, la adecuación de los medios al fin. La racionalidad es el proceso que ordena, sistematiza y proyecta soluciones encaminadas funcionalmente a resolver necesidades sociales. La funcionalidad es la adaptación de los procesos racionales al logro de un fin.

Este concepto se volvió novedoso porque tal concepto trató de orientar el incipiente *saber hacer* a fines sociales. De ahí que los objetos creados en la Bauhaus no sólo tuvieran la intención de ser funcionales sino también racionales. Un argumento que sustenta esta idea es el reclamo de Hesse, Meyer y varios estudiantes hacia Gropius quienes le reprochaban: No podemos construir casas basadas en condiciones que no existen, pero unas condiciones sociales adecuadas no se dan por sí mismas. El trabajo y la calidad de vida van juntos. (Hochman; 2002). Aquí el diseño empieza a configurarse a partir de esa relación con la producción industrial, puesto que la funcionalidad, en el mejor de los casos, debía garantizar diseños apropiados a las exigencias sociales.

iv) La *consolidación de un nuevo saber* (Meyer, Mies Van der Rohe): Durante la fase de Dessau la Bauhaus se rigió bajo la tesis del *arte técnica una nueva unidad*; y es justo por la experimentación de las tareas creativas aplicadas que la Bauhaus se convierte en una Escuela Superior de Diseño Hochschule für Design, antes se mencionó que "la tipificación, la fabricación en serie y la producción en masa" se convirtieron en la directriz de la producción Bauhausiana. La nueva orientación de la escuela centró sus estudios en las necesidades humanas y en cómo éstas debían ser apropiadas por la sociedad para responder a ellas en términos artísticos.

La acción del *saber qué* y del inicial *saber hacer* del diseño adviene con la consolidación de la Bauhaus como Escuela Superior de Diseño. Lo que se produce antes de este acontecimiento es un saber que está en proceso de revelación y que sólo sale a la luz por la imbricación entre los conceptos teóricos y prácticos y por la interpelación del contexto con el saber hacer. La consolidación de la Bauhaus como escuela de diseño fue la revelación máxima de un *saber hacer* sistematizado que consolidó la singularidad de un nuevo lenguaje de profesional.

Bajo la dirección de Meyer, “la Bauhaus cambió de manera fundamental y se convirtió en una escuela superior de arquitectura-la más práctica de todas las artes- y de diseño industrial, donde en la última instancia se asentaría su reputación.” (Hochman; 2002). Una vez alcanzado el status de Escuela Superior de Diseño las condiciones de las prácticas del diseño se explicitan y sistematizan en el llamado proceso metodológico de diseño “proceso proyectual”. Este nivel de conocimiento dotó y habilitó a los estudiantes para saber guiar el trabajo en una serie de pasos ordenados y sistematizados que refieren a un conocimiento especializado que intente establecer correlaciones entre las prácticas del diseño con el contexto real y coherente con las exigencias sociales.

Los intentos por hacer asible el *racional-funcionalismo* operaron con inconsistencias porque no había suficientes bases para sostener con claridad lo que operativamente este concepto implicaba. El *racional-funcionalismo* supuso observar las condiciones sociales del individuo (usuario) para el que se diseña.

Si bien es cierto que la teórica-práctica y con-texto-prácticas del diseño son pares que sustentan la singularidad de las prácticas del diseño en cualquier momento histórico es importante establecer los modos en que cada una de estas parejas conceptuales tiene lugar, se trata de poner en relieve el modo en que la interpelación con la palabra establece una relación entre los con-textos y las prácticas del diseño, de cómo se obligan hablar y responderse unas a otras y unas sobre otras. En la Modernidad el *racional funcionalismo* es el concepto eje de la producción del diseño Moderno en él se condensaron de diversos modos el ejercicio del saber en las distintas etapas de la Bauhaus. Con esta discusión se abre la posibilidad de discutir el otro rostro de la paradoja del diseño Moderno: la falta de solvencia y evocación de realidad del proyecto práctico del diseño moderno en un contexto asible a las condiciones de su época.

Pese a las buenas intenciones de la Bauhaus, este concepto no fue aplicable en su totalidad, pero lo que reveló fueron unas claras intenciones de orientar la función social del nuevo *saber hacer*. La producción del diseño moderno se perfiló como una profesión con función social.

Las dificultades sobre la implementación de la racionalidad funcionalidad mostraban que los incipientes diseñadores modernos empezaban a aprender a estudiar a los sujetos de su con-texto. Saben leer las necesidades sociales, pero no saben leer las condiciones sociales en que se insertan los diseños. El desconocimiento de esas condiciones se debe a que aun no había el suficiente trabajo para diferenciar la necesidad social de las condiciones sociales. El *racional-funcionalismo* es un concepto sustantivo en el *saber hacer* del diseño. Representa el máximo vínculo entre las prácticas del diseño con los con-textos sociales.

En su devenir práctico el *saber hacer* del diseño moderno aun no ha encontrado la fórmula para singularizar el concepto del racional funcionalismo porque diseña para un sujeto al que supone, al que imagina o da por hecho, no diseña para un sujeto real. Este es el principal motivo de discusión del *funcional-racionalismo*. "El diseño Moderno de la Bauhaus se apoyó en el amplio desarrollo de los métodos proyectuales, sobre todos aquellos de corte científico, por lo que busca su justificación en un racionalismo, que le da una especial jerarquía a las condiciones funcionales y por tanto ergonómicas del proyecto." (Rodríguez; 2000: 64)

Los objetos de la Bauhaus se alejaron de ser objetos de arte o artesanías para acercarse más a una producción de prototipos con manufactura industrial y al mercado de consumo masivo. Uno de los ejemplos más importantes de los ideales del racional funcionalismo bauhausiano fue la construcción prototípica de la casa Amhorn. La casa se construyó con parte prefabricadas y se amuebló con piezas hechas en los talleres de diseño, esta casa era respetuosa de la ecología, fácil y barata de manejar, la casa Amhorn daba forma a los sueños sobre un mundo mejor. Se trataba de una casa experimental construida de tal modo que resultara tan económica en su precio que un obrero calificado en Alemania habría podido comprarla con todas las comodidades incluidas.

La casa Amhorn reunía los ideales bauhausianos, porque por un lado trataba de entrar al mercado de consumo masivo, porque pensaba que una vez que los objetos de diseño estuviesen al alcance del hombre común promedio en las tiendas departamentales entonces se lograría un cambio en el entorno humano haciendo a los hombres mejores

seres. El problema fundamental de la Bauhaus dice Rodríguez (2000) estuvo en el uso de la razón y en la supremacía de factores de eficiencia alejados de las aspiraciones de los seres humanos.

La Bauhaus hizo evidente que la función social del diseño se reducía a una funcionalidad de los productos que no lograban penetrar el mercado de consumo porque la producción de los objetos se concentró en crear diseños poco asequibles y prototípicos que excedían el poder adquisitivo de los usuarios. “Necesidades sociales que no se detectan a través de la “catedral del socialismo” sino de las demandas de funcionamiento en el mercado de las grandes empresas” (Ledesma; 2003:27).

Los proyectos experimentales de la Bauhaus y los objetos prototipo no fueron diseñados con base en la función social de los objetos sino en los ideales abstractos y racionales. Las buenas intenciones de los hombres de la Bauhaus se racionalizaron al cientifizar el proceso proyectual del diseño. “Los diseños de la Bauhaus han sido proyectados con respecto a ideales abstractos de función y no conforme a realidades.” (Rodríguez; 2000: 67)

El diseño moderno surgió de un proceso de síntesis compleja de entre las técnicas de producción industrial, artística o tecnológica propias de la época. La compleja síntesis a la que asiste el diseño moderno modifica los modos de crear los objetos artísticos e industriales. Las técnicas de producción artística no son ya, por lo menos para el diseño, la única técnica de creación. El diseño crea sus propias técnicas de reproductibilidad porque incorpora técnicas de creación artística sin producir obras de arte. El diseño moderno no posee el haz de luz del que al arte moderno se jacta. “las nuevas técnicas permiten y determinan una forma generalizadas de lo estético.

Las obras de la modernidad no sólo no poseen un original sino que este proceso tiende a desdibujar la diferencia entre los productores y espectadores de la obra de arte para dar paso a diseñadores productores y usuarios consumidores de los objetos de diseño, más aún dice Norberto Chaves “el usuario” real jamás supo que era usuario nuestro, el usuario se describía siempre con mayúsculas porque era una especie de ser supremo, mucho más respetado de lo que el usuario hubiera esperado.” (Chaves; 2001: 21) Esto es

así porque el diseño moderno asiste a un proceso de consumo que no precisa del goce estético del objeto, sino de una vida funcional, pues el objeto de diseño ha nacido bajo la égida del *racional funcionalismo*.

El diseño moderno orienta ingenuamente su sentido social a la producción de la sociedad de consumo masivo, es decir que se trata de una estetización tecno-industrial y una reproducción mecánica de los objetos de diseño.

Innegablemente que el diseño moderno es un efecto de la resonancia de las ideas de progreso y racionalidad en que se sustenta la Modernidad. La fuerte influencia del concepto de la racionalidad moderna orientan el progresivo e irreversible sentido de racionalización en todas las esferas de la vida social, tal proceso significa la progresiva funcionalización e instrumentalización de la razón y el progreso pese a la pérdida de sentido y de libertad creadora.

En este sentido Horkheimer reconoce que el progreso racional de la Modernidad es irrefrenable pero que no por ello hay que caer en la resignación, que no se puede dar marcha atrás pero si se puede incurrir otras formas de pensamiento que lo resustancialicen.

Desde el pensamiento crítico de Horkheimer se puede sostener que el sentido práctico del diseño que se configura en la Bauhaus cae en exceso de racionalización. El diseño se científiza y aleja de cualquier sentido resustancializador y hominizador de la vida del hombre en su con-texto.

El diseño Moderno y el proyecto de la Bauhaus dejan claro que la racionalidad en el sentido weberiano se trata de la adecuación de los medios al fin. La crítica al racional funcionalismo del proyecto bauhausiano tiene sentido desde la distinción teórica que Horkheimer hace de este concepto. El pensador alemán dice, a diferencia de Weber, que hay una racionalidad objetiva[32] que supone el pleno equilibrio entre los medios y los fines, mientras que la racionalidad subjetiva pondrá énfasis en los fines.

[32]La *razón objetiva* que Horkheimer (2002) lee en los griegos se fundamenta en aquel principio en que el hombre se integra con el mundo y su naturaleza, no se trata de intenciones o fines egoístas del hombre sino de una integración armónica con la naturaleza. La razón objetiva aspira a configurar «un sistema vasto o una jerarquía de todo lo que es, incluido el hombre y sus fines»", es una razón que se plantea problemas como los del destino humano, el bien supremo, etc. Además, la razón

Las aspiraciones idealistas de la Bauhaus supusieron utópicamente un principio de razón objetiva que privilegiaba a la colectividad, es decir que se busca el bienestar de la comunidad en donde el individuo sigue siendo la sustancia de la comunidad. Es el hombre quien da sustento al sentido de la racionalidad objetiva. Es en el equilibrio del beneficio particular y el de la comunidad que se haya un sentido verdadero de la racionalidad objetiva.

A la postre, el proyecto bauhausiano, fue perdiendo de vista en el ejercicio de su saber práctico-práctico que la configuración de su *saber hacer* profesional instrumentalizaba el proceso de creación de los objetos liquidando aquella racionalidad que equilibrara los intereses de los usuarios y los objetos diseñados.

El proyecto modernizador del diseño fue idealista y esperanzador porque intentó revivir el espíritu humano a través de los diseños. La adecuación de los medios a los fines del proyecto bauhausiano, es decir la adecuación de la producción de los objetos de diseño a las necesidades sociales reales nunca terminan de consolidarse porque los fines son siempre suposiciones sin una base real, porque no son asequibles a los usuarios, rebasan tanto las condiciones de la época que se despegan de los ideales primigenios.

El diseño de la Bauhaus va más allá de su con-texto, y este ir más allá de sus propias condiciones le hace parecer como un diseño que no consideró, en términos prácticos, que la funcionalidad de los objetos se da en función de la interpelación con el con-texto de su época. La funcionalidad *es un proceso contextual sustentado en los rasgos singulares del usuario*, no de los supuestos que idealmente el diseñador asume que lo correcto o lo que el otro debe consumir.

El sentido originario del *racional funcionalismo* del diseño moderno no es pues más que un supuesto idealista que poco se concreta en los fines prácticos de la producción de

---

objetiva no excluye de su seno a la subjetiva; la admite como una expresión limitada y parcial dentro de una racionalidad más amplia y abarcadora (Horkheimer, 2002).

Recuperar a los griegos le sirve a Horkheimer como ejemplo de que el énfasis en los fines no figuraban en las ideas originarias de la razón. Horkheimer construye estas dos imágenes de pensamiento _razón subjetiva y razón objetiva- como los conceptos que permiten identificar un recorrido o lectura crítica al pensamiento de Occidente desde la razón, a mi juicio aquí se hallan elementos para la realización de una crítica y genealógica del pensamiento filosófico de este pensador alemán.

sus objetos diseñados. Sin embrago el proyecto modernizador del diseño de la Bauhaus asiste a una paradoja porque por un lado el racional funcionalismo conduce a una hiper cientifización del diseño que lo inhibe de producir objetos asequibles y funcionales en el entorno social y, por otro, este mismo proceso *racional funcionalista* conduce a la postre a un proceso metodológico que finca las bases y el sustento de pensamiento hominizador para la creación de un diseño que vincule estructuras de pensamiento teóricas multidisciplinares, prácticas. Es decir que el proceso metodológico, denominado proceso proyectual en la última etapa de la Bauhaus, es la herencia que finca el *saber hacer* profesional del diseño moderno. Es en el complejo devenir del diseño moderno y de la Bauhaus que establecen las reglas específicas de un *saber hacer* que puede sustentarse a sí mismo y singularizarse dentro de la taxonomía de la división intelectual del conocimiento en la Modernidad, pero también este proceso le vale para configurar nuevos procesos metodológicos que enuncian la inevitable interpelación entre el diseño y su contexto.

La paradoja del diseño moderno aparece como un efecto de la interpelación como modo de relación. Por un lado, el diseño en términos prácticos no consolida sus ideales *racional funcionalistas,* porque aún cuando las prácticas del diseño intentan dialogar con las condiciones contextuales de la época no consolida en la realidad proyectos que muestren los efectos prácticos de la interpelación. Por otro lado la paradoja del diseño moderno vislumbra evidencias de objetivación y sistematización de un saber del diseño que ha aprendido en su devenir a ordenar, estratificar, distinguir y singularizar el lenguaje de una nueva práctica profesional. El Hermes Moderno que se aparece como interpelación, en tanto modo de relación, es un mediador que perfora, transgrede y vincula las condiciones del con-texto moderno y de las prácticas artísticas de la Bauhaus. Abre caminos para mostrar el modo en que se presenta la interpelación del diseño en la Modernidad.

3. LA INTERPELACIÓN DEL DISEÑO EN LA SOCIEDAD POSMODERNA

La interpelación en la posmodernidad parece consolidar complejos procesos entre las condiciones con-textuales y las prácticas del diseño que se desatan en la Posmodernidad. La interpelación en este momento epistémico se alejan en todo momento de los ideales

modernos para asumir que la producción de las obras gráficas y de diseño tiene un nuevo cariz en la configuración de la sociedad que adviene.

En este contexto se habla de una interpelación en la que no hay posibilidad para suponer una paradoja, sino un proceso que objetiva y formaliza institucionalmente el *saber qué*, *saber hacer* en tendencias, estilos innovadores, en procesos educativos que ordenan la enseñanza profesional del diseño gráfico. La interpelación del diseño en la Posmodernidad evidencia el modo de relación que se establece entre los con-textos y las prácticas del diseño, de cómo estos se obligan a hablar, a hacerse escuchar, a ponerse en relieve una frente a otra y una sobre otra, porque sólo desde este proceso se comprende que la interpelación de la que se habla se autoafirme como un *proceso apoteósico* porque articula en la producción de las obras gráficas y de diseño las condiciones contextuales de su época con los nuevos lenguajes emergentes de las prácticas del diseño.

La relación entre las condiciones con-textuales y las prácticas del diseño engendran algo distinto a las prácticas que antes había, se trata de un formar otras y nuevas ideas nuevas, distintas, singulares en donde las partes que intervienen en el modo de relación ya no son dueñas de sí mismas, porque al desplegarse a sí mismas mediante la relación y el pensamiento se autoengendra una permanente renovación de la producción de las prácticas de diseño.

Las prácticas del diseño no podrían asumirse como un proceso estático sujeto a un tiempo o espacio, son lenguajes singulares dinámicos que siempre están preformándose permanentemente de acuerdo al modo en que se interpelen con las condiciones de su época. La interpelación del diseño en la posmodernidad, en tanto *interpelación apoteósica*, revela un diálogo productivo y emancipatorio entre con-texto y prácticas porque logra consolidar los saberes, estilos y lenguajes de las prácticas profesionales del diseño.

La crítica del funcionalismo moderno que pone en crisis el movimiento posmoderno. Las prácticas emergentes del diseño en la posmodernidad mostraron una clara ruptura con el diseño Moderno. En la Posmodernidad se desató una de las principales críticas hacia diseño Moderno, había que poner en tela de juicio la pertinencia del funcionalismo moderno: la influencia del movimiento ecléctico de los posmodernos suponía un primer impulso

verdadero de cambio en el panorama del diseño, por consiguiente, de superación de la doctrina del funcionalismo. “De este modo se dieron los primeros adeptos del movimiento Memphis bajo el lema ‘todo es posible’.” (Bürdek; 2002: 59).

Los diseñadores de la posmodernidad se alejaron de cualquier precepto funcionalista, ya no había una meta a considerar en el proyecto de diseño, ya no era preciso diseñar con base en los requisitos y necesidades sociales. Las prácticas del diseño posmoderno no reconocen más la funcionalidad del diseño moderno, en tanto que la égida de la práctica del diseño Posmoderno es fragmentada, de múltiples centros y discursos. El diseño posmoderno no puede albergar en su seno una única directriz para diseñar porque su propia composición esta direccionada por múltiples líneas de acción que disparan y disipan varios estilos, tendencias, lenguajes y procesos de diseño.

El sentido de la interpelación entre el contexto y las prácticas se hace compleja y sustanciosa cuando se reconoce que la relación entre estas no lleva una sólo dirección porque hay múltiples condiciones contextuales que dialogan, se relacionan: interpelan de modo singular con la nueva práctica del diseño. Las condiciones contextuales cambian y con ellos las prácticas del diseño se re-originan, se re-inventan y re-estructuran su *saber hacer* actualizándose de manera perpetua. El multiculturalismo pone en jaque al diseño moderno en el umbral del diseño posmoderno.

Romper las reglas implica tener reglas para romper las reglas, la muerte de algo, el fin o el ocaso de… no se declara por un crítica hacia lo anterior, lo que hay de fondo es un discurso progresivo, emancipatorio que reconoce que el devenir está en renunciar productivamente a procesos anquilosados en los discursos hegemónicos, en establecer relaciones interpelativas complejas y expansivas con los nuevos contextos que surgen y que siempre devendrán como lo nuevo o inédito. Romper, cortar o desgarrar, declarar el ocaso del diseño moderno en la posmodernidad es hacer de un acto de muerte un acto productivo de vida. Es ir más allá de aquel discurso dominante para reconocer la diversidad de las formas, de las condiciones, de los contextos o las prácticas.

Desde este resquicio el diseño posmoderno se pone en cuestión la pertinencia de la operatividad del proceso proyectivo del diseño moderno en un contexto sociocultural

heterogéneo y multilineal al que no le es posible sostener más los discursos grandielocuentes y hegemónicos.

El argumento que sustenta que la interpelación en la Posmodernidad es apoteósica está en la capacidad de relación y diálogo entre las condiciones-contextuales con las prácticas del diseño. La educación del diseño incorporó el concepto de multiculturalista en sus currículos, cuestionando con ello, las viejas formas de suponer la enseñanza del diseño porque ya no era posible enseñar y aprender a diseñar con los requerimientos educativos basadas en metarrelatos. La práctica del diseño se fragmentó porque la diversidad étnica y cultural, propia de la posmodernidad era ya inevitable.

> La educación multicultural en el arte y el diseño surgió en la década de los sesenta con la intención de reconstruir el sistema educativo adaptándolo a los nuevos tiempos y a la diversidad étnica de los estudiantes […] el enfoque multicultural de la educación en el arte y el diseño postula la introducción de muchos pequeños relatos relacionados con los mundos artísticos de otros tantos grupos socioculturales, en claro contraste con el metarrelato único preponderante de la Modernidad. (Efland; 2003: 135-153)

La práctica del diseño en la posmodernidad se organiza alrededor de la experiencia fragmentada de los muchos discursos, es decir de la experiencia multicultural. La acción colectiva de los diseñadores (maestros, estudiantes, profesionales) es decisiva en la reconfiguración educativa, profesional, técnica, metodológica y epistemológica de la formación curricular del diseño porque como diría Enfland (2003) articulan de modo la evolución de la comunidad, el estado, el país, el mundo, la lógica de las disciplinas académicas.

El lenguaje multiculturalista detonó una vorágine de múltiples relatos que reorganizaron el ejercicio del saber qué y *saber hacer* de las prácticas del diseño. La complejidad con que integraron las condiciones del con-texto sociocultural a la práctica del diseño resultó ser diversa, heterogénea, compleja, ecléctica. Al estar sesgada por el lenguaje multicultural de la época fue posible detonar en los agentes diseñadores un espíritu crítico de época.

La ruptura con lo hegemónico y dominante del discurso del diseño Moderno y la asunción del lenguaje multicultural en la práctica del diseño supuso la expansión de

múltiples estilos de diseño. Las condiciones contextuales de la emergente sociedad posmoderna incidieron en la creación de nuevos objetos de diseño con estilos y tendencias vanguardista, ecléctica, anarquistas, anti funcionales, radicales y extremadamente innovadoras.

La producción de la industria musical fue una de las condiciones con-textuales que propició la interpelación entre la cultura popular con el arte plástico y los nuevos lenguajes del diseño, creándose con ello nuevos espacios para el ejercicio del saber qué y *saber hacer* del diseño. A partir de esta coyuntura se detonaron nuevos ejercicios prácticos en despachos, agencias y firmas de diseñadores gráficos perfilando nuevos hábitos de consumo musical en la nueva cultura juvenil.

Un buen número de firmas de diseño gráfico de diseño independiente surgieron en NY durante este periodo algunos de los cuales buscaron por largo tiempo alternativas al estilo internacional, quizá las más influyente de esta firma fue Pus Pin estudio fundada en Seymour Chawast, Reynold Ruffins, Edward Sorel y Milton Glaser y Schawast promovieron la dirección artística de la firma y canalizaron los objetos a una gran variedad de objetos visuales. (Charlotte y Fiell; 2003: 343)

En entronamiento del multiculturalismo como concepto gestor del diseño posmoderno revela sus múltiples lenguajes. La fragmentación del discurso hegemónico dejó hablar a los múltiples discursos que antes parecían subordinados o acallados por la lógica dominante de la Modernidad. El resultado de esto fue la diseminación de formas diferentes y eclécticas de expresión gráfica, artística y de diseño.

Una de las tendencias de las prácticas del diseño fue su cualidad de mercancía al elaborar objetos con características de productos que fomentaran la actitud hedonista de la sociedad de consumo. Los diseños publicitaron la imagen radical de los artistas de rock con carteles de conciertos y portadas de discos. El diseño de los álbumes. Posters y revistas de consumo popular fue uno de los mercados que más afluencia consumista tuvo porque ayudaron a consolidar las ventas de discos.

El Push Pin Estudio Paula Scher disfrutó de un comienzo estelar entre 1974 y 1982 como directora de arte de la disquera CBS. Durante esta era las portadas de los álbumes ayudaron a dirigir las ventas en muchas instancias y fueron consideradas absolutamente sobresalientes para el éxito de un proyecto dado. Puesta en paralelo con la nueva moda pasajera del poster que empezó en los sesenta los fans de la música coleccionaron cierta música debido a sus covers altamente reputados. (Charlotte y Fiell; 2003: 397)

Charlotte y Fiell (2003) dicen que la respuesta de los diseñadores ante el ocaso y desmantelamiento del modernismo buscaron enfoques alternativos al diseño gráfico de modo que a finales de los setenta el movimiento punk funcionó como un catalizador para el nacimiento de un nuevo enfoque de las gráfica de la gran Bretaña que fue ejemplificada por la portada de God save the Queen de los Sex Pistols diseñada por Jamie Reid. La actitud despolitizada y desinteresada del diseño Grunge puso en tela de juicio la posición de aquellos diseñadores que pensaban que mediante el diseño gráfico se podían cambiar la conciencia política de los jóvenes

En una era cuando la minoría vocal de los trabajadores profesionales ha cuestionado explícitamente la moralidad de la creciente cultura consumista capitalista ha habido críticas por parte de los diseñadores gráficos quienes no cuestionan activamente el dominio corporativo del diseño grafico. Debido a que muchos elementos del diseño grunge, y especialmente el impacto total que tiene de aparecer como radical y anti establisment, están relacionados a las estrategias desarrolladas por el movimiento más político de todos los tiempo, dadá, algunos practicantes han sido criticados por no compartir la actitud opositora del dada hacia la corriente principal. Como consecuencia ha surgido el movimiento *diseñador ciudadano*. (Eskilson; 2007: 374)

La industria editorial se revitalizó por las publicaciones periódicas de alta cobertura formadas por reputados diseñadores y dirigidas a un público diverso. Tipografía posmoderna: En los sesenta y setenta un buen número de tipos fueron diseñados como alternativas a la convencional o a los tipos Helvéticos convencionales y tradicionales que para entonces se usaban ampliamente. En 1967 Herb Lubalin fue requerido por Ralph y Ginsburg para diseñar el logo de su nueva revista avant garde. Ginsburg quería una tipografía que no fuera del estilo Helvético, es decir que no tuviera las marcas Sans Serif, que expresara un conocimiento de la tradición moderna sin imitar servilmente los tipos del

pasado. El logo resultante contenía letras mayúsculas equilibradamente dispuestas con un don innovador creado por el tallo finamente angulado de la “A” y la “V”.

La producción técnica de la obra del diseño rompió con sus viejas propuestas e incorporó novedosos procesos para la elaboración de sus diseños. Así, en la conciencia misma de la desgarradura se encuentra su propia transformación. Tipografía posmoderna representó un rechazo menor de parte del estilo moderno que de la manera en la cual la profesión del diseño había subsumido completamente por los intereses corporativos conservadores perdiendo sus raíces y en las políticas radicales de los años 10 y 20. Esta tendencia trae consigo un contraste absoluto con la despolitización que fue característica del estilo internacional y representa esencialmente una repolitización del diseño gráfico. Este tipo de diseño es otro impulso puesto que los artistas buscaron intervenir en el discurso político de la misma manera que las generaciones anteriores habían involucrado su profesión en la acción social.

La conducta ideológica de los incipientes diseñadores gráficos atravesó cualquier práctica social. Las conductas consumistas también revelan un orden conformista y reaccionario del diseño. El diseño gráfico se vinculó aún más al marketing a finales de los sesenta y durante los setentas con muchas compañías que pedían nuevos logos -el lenguaje universal del capitalismo corporativo- en un esfuerzo por competir más efectivamente en un mundo crecientemente global y basado en la imagen (Charlotte y Fiell; 2003: 28). Otros diseñadores trabajaron para las corporaciones policíacas en el diseño de campañas publicitarias contra el crimen, las rebeliones estudiantiles y hasta en la creación de identidades corporativas e imagotipos de las patrullas. Algunos otros trabajaron en la toma y fomento de la conciencia rebelde de los estudiantes que protagonizaron los movimientos estudiantiles creando propagandas, panfletos y carteles con consignas contestatarias en contra del orden establecido. Por otro lado, el diseño urbano psicodélico propició una actitud disidente del diseño, estos diseñadores gráficos se apropiaron del espacio urbano decorándolo con la estética sinuosa y abstracta del art nouveau y arte conceptual.

A comienzos de los 60 muchos diseñadores buscaron restablecer los medios masivos de los posters como un vehículo de protesta, esta faceta del posmodernismo, esta es referida como posmodernismo de resistencia. “La propuesta surgió de la politización de la gente joven en los sesenta, particularmente estudiantes universitarios que estaban encolerizados por lo que ellos veían como una discriminación racista y sexista y clasista en su sociedad.” (Eskilson; 2007: 369)

El diseño además se distinguió por ser transformador; logró un cambio de conciencia en cuanto al ejercicio de la práctica, pero desde una perspectiva profesional. Los diseñadores fueron capaces de innovar y transformar la propia práctica. Aprehendieron a identificar y resolver las necesidades de la sociedad de consumo, moldearon la percepción visual de los incipientes públicos, reconfiguraron el carácter creativo y proyectual de la práctica.

La enseñanza del diseño en la posmodernidad se institucionalizó dentro de las Universidades. El *saber hacer* se profesionalizó en la medida que logró ordenar de modo formal y sistemático. La interpelación de la posmodernidad reveló los intentos colectivos por transformar la enseñanza del diseño dentro de los establecimientos de educación superior. La incorporación del diseño en las universidades es un logro de la interpelación entre las condiciones del con-texto y las prácticas del diseño.

El ejercicio de las prácticas del diseño posmoderno requirió de instrucción de conocimiento de manera especializada -en este caso producción técnica-, lo que necesitó de estrategias de comunicación educativa. Así el diseño empezó a adquirir el reconocimiento estamental que toda disciplina necesita para ser profesión. “La teoría educativa progresiva y corriente de la práctica profesional parecen haber sido unidas. El nuevo pluralismo de hoy del diseño gráfico debe ser visto por un lado como una respuesta a un mayor multiculturalismo de la sociedad global de hoy, y por otro lado como algo que es provocado por el fuerte deseo de los diseñadores de desarrollar un estilo propio único, lo cual los posibilite para sobresalir de la multiculturalidad. (Efland; 2003; 85)

Al ser una práctica, una acción colectiva de agentes profesionales se comparten normas, reglas, códigos, lenguajes, usos y costumbres. En el discurso de la práctica se

sirve como una teoría-práctica regional en la que a través del ejercicio se modifica constantemente el *saber hacer* (ya sea como conducta individual en el encierro que luego el agente experimenta y repite al interior del colectivo). En la permanente renovación de las habilidades cognitivas y técnicas está la renovación del *saber hacer*, en tanto que a partir de la ejecución de habilidades siempre se experimentan procedimientos que configuran nuevos e inesperados conceptos, objetos o problemas. "El diseño como profesión está instituido; se respeta el trabajo del diseñador; la industria generalmente acepta el pago de sus honorarios sobre una base profesional razonable, hay un gran número de establecimientos educativos con personal y materiales para que, mediante la capacitación, los estudiantes alcancen un nivel profesional aceptable, y la mayoría de los diseñadores adhiere un código a su conducta profesional." (Garland; 2001; 194)

La reforma de los planes y programas de estudio en las academias de arte en universidades o despachos de diseño en el periodo de la Posmodernidad se caracterizaron por innovar la práctica del diseño desde un enfoque ecléctico y multidiscursivo. Academia de arte Cranbrook fue una de las escuelas que adoptó el movimiento posmoderno incondicionalmente, con un currículo enfocado en el trabajo posmoderno más ecléctico o progresivo. "McCoy que era subdirectora del programa de diseño gráfico en esta escuela tuvo una escuela más desafiante que la de muchos académicos e invitó a sus estudiantes a explorar nuevas tendencias". (Eskilson; 2007:356)

El desarrollo económico, la sociedad de consumo, el extremo individualismo, los nuevos lenguajes del arte, la estructura reticular de la composición familiar, los acontecimientos políticos y estudiantiles son condiciones que incidieron en la formalización y re-estructura de la nueva enseñanza del diseño en la posmodernidad. "Estos factores hicieron posible la inclusión del arte y del diseño en los currículos escolares a fin de potenciar la expresión del yo y la adquisición de conocimientos culturales" (Efland; 2003: 88). Pero los nuevos currículos también incluyen dos de las condiciones con-textuales más relevantes de la Posmodernidad: el individualismo y el multiculturalismo. Efland (2003) dice que la yuxtaposición de las identidades culturales a través de los encuentros entre culturas se ha usado para ilustrar las complejidades del multiculturalismo en la educación posmoderna, en estas circunstancias salen a flote nuevos problemas escolares que durante

la Modernidad no habían sido considerados problemas sustantivos dentro de los sistemas educativos.

> El currículo posmoderno debe abordar los enfoques actuales del individualismo y el multiculturalismo. En su composición de elementos dispares al modo de un collage, el currículo refleja condiciones sociales más amplias; cortando y pegando significados antiguos y nuevos en y a través del contexto escolar, promueve a sí mismo la fragmentación. (Efland; 2003:90)

La acción directa de la crítica del diseño posmoderno frente al Moderno se agudizó poniendo en tela de juicio las contribuciones de las grandes escuelas modernas de diseño que consideraban la posibilidad de diseñar con base en el método científico, tal proceso no se cristalizó hasta 1960 y 1970, en esas décadas se hizo explicito que todas aquellas áreas del diseño debían alcanzar su status de disciplina construyendo objetos de diseño por medio de un proceso que guiara metodológicamente el proceso de diseño: a ese modelo se le llamó *proceso proyectivo*.

La interpelación en la posmodernidad por un lado de torna apoteósica porque logra establecer relaciones productivas haciendo emerger nuevas formas de preformar el mundo a través de las emergentes y consolidadas prácticas del diseño posmoderno, pero esta interpelación apoteósica puede encarnar un peligro en la extrema relativización de los métodos de diseño o en el privilegio de llevar al extremo procesos individualizados para crear los diseños. El peligro ante una mala interpretación o comprensión del sentido de la interpelación apoteósica posmoderna está en validar cualquier estilo o lenguaje de diseño, en caer en los relativismos de que todo puede ser diseño.

En este caldo de cultivo los teóricos alemanes del diseño Bonsiepe Gui y Tomás Maldonado propusieron que los modelos de investigación del diseño europeo eran inviables en el contexto latinoamericano por lo que había que declararlos inoperables en un contexto que no fuera en el que habían sido creados, porque no estaban pensados para producir objetos gráficos y de diseño en las mismas condiciones materiales o socioculturales que los europeos. Tales planteamientos demostraron su inviabilidad en el contexto latinoamericano porque las condiciones materiales, económicas, políticas, culturales y sociales variaban

considerablemente como para aplicar sin mediaciones teóricas y metodológicas una serie de métodos construidos desde el referente europeo.

Bonsiepe Gui y una serie de incipientes teóricos latinoamericanos: Dussel, Oscar Flores Olea, Oscar González mostraron su preocupación de realizar el acto de diseño con métodos construidos por ellos mismos. Esta tendencia se dispersó al grado de que cada diseñador, despacho o escuela de diseño empezó a construir sus propios métodos para diseñar. Los efectos de esta moda metodológica condujeron al diseño a perder consistencia y seriedad. Paulatinamente el proceso de diseño se volvió tan irrelevante que los diseñadores contemporáneos dejaron de lado muchas de las contribuciones de las escuelas de diseño moderno.

Durante los ochenta esta idea no se perdió de vista y pese a la irresolución de la multiplicidad de los métodos personales la reflexión teórica continuó, pero ahora apuntando hacia la semiótica:

> En la década de 1980, surgieron con fuerza los trabajos sobre semiótica, que influyeron en gran medida sobre estos esfuerzos. Los análisis sobre el significado de la forma, tienen el atractivo de centrar, una vez más, las reflexiones de los diseñadores sobre su preocupación fundamental: la Forma […] Aunado a la complejidad de los fenómenos culturales y económicos, surge un desencanto con respecto a las "metodologías" y se exploran nuevos caminos, más libres, con respecto a la expresividad formal, pero en contrapartida, la falta de direcciones claras genera un sentimiento de crisis (Rodríguez: 2000:128).

Para la llegada de 1990 las crisis de pensamiento en la disciplina no se resolvieron. Con la incursión del modelo económico global el diseño viró hacia una actitud aun más comercial. Se pensaba que había que diseñar bajo el lema pensar globalmente, actuar localmente. Esta visión dio cabida a un diseño pragmático fundado por las leyes del mercado: "El *Design Managenemt* o Gestión del Diseño y sus propuestas vienen a ocupar el lugar de las antiguas "metodologías", dando así al proceso de diseño una base que, al menos en apariencia, pretende ser más "realista" (Rodríguez: 2000:128).

Aun cuando las prácticas del diseño en la posmodernidad mantienen una relación apoteósica con su contexto a la postre de tal interpelación se vuelve un discurso desgastado por el excesivo uso de “todo se vale o de “nada importa”. En su ya discurso radical denunciando la negatividad de la Modernidad, la posmodernidad entra en una imposibilidad para rebasar su propia radicalidad.

El relativismo de la creación en el arte y en el diseño, desgasta, sobreexpone y sobreexplota el propio acto creativo. El extraordinario sustento creativo, en la filosofía de Jacques Derrida y Guilles Deleuze, que encuentran los lenguajes y manifestaciones de arte y diseño en la posmodernidad asisten a un vacio intelectual al no ser capaces de superar los relativismos. La creación artística y de diseño en la posmodernidad fue devorada por su propio discurso.

La pretendida radicalidad se disuelve en la medida que su incapacidad para postularse más allá de su negatividad de partida la reluga a ese mismo punto de vista moderno que aparentemente niega. Es el hecho de que –como siguiere el propio prefijo “pos”- el posmodernismo esté mirando más a la Modernidad que a lo que puede venir después de ella lo que provoca que su referencia siga siendo ese universo de verdad absoluta. (Caro: 2002:5)

Pese a la negatividad de los discursos artísticos y de diseño radical y fatalista de la Posmodernidad quizá sea momento de superar esta otra forma de nihilismo pasivo y negativo, emanciparse de estos relativismos y aflorar nuevos alumbramientos en los actos creativos poniendo en relieve lo positivo y productivo de su innovador discurso del que antes emergió.

4. LA INTERPELACIÓN EN LA SOCIEDAD GLOBAL

“Hermes es el mediador nato de todas las transacciones problemáticas, sean comerciales o políticas.” (Verjat; 1997: 292). De este modo la interpelación en tanto figura emuladora de Hermes revela el modo en que acaecen los acontecimientos. Así como Hermes comunica almas entre hombres y dioses, la interpelación manifiesta el modo en que se comunican los con-texto con las prácticas del diseño. La interpelación como modo de relación establece

una relación entre los con-textos y las prácticas del diseño en la sociedad global que se obligan a hablar y responderse unas a otras y unas sobre otras. En este sentido el *saber hacer* del diseño en la sociedad global asiste a una *interpelación que bifurca sus caminos*, porque el saber del diseño no mantiene un sólo diálogo con las condiciones con-textuales de su época. El ejercicio del *saber qué* y *saber hacer* del diseño, en su sentido práctico y contextualizado se interpela significativamente con las condiciones con-textuales mientras que el saber profesional del diseño institucionalizado parece asistir a una separación entre las condiciones con-textuales de su época y las prácticas del diseño.

El saber del diseño se presenta como un saber que se ejercita en su devenir práctico y como un saber institucionalizado (universitario) que se enfrenta a avatares propios del desarrollo de las condiciones contextuales de su época. Es decir que las prácticas del diseño adquieren un doble camino, por un lado el contexto se interpela con el ejercicio práctico de las prácticas del diseño y por el otro las prácticas del diseño enfrentan los vertiginosos retos que el contexto de la sociedad global les depara, esto quiere decir que la práctica del diseño gráfico profesional institucionalizado vive un desfase con las condiciones contextuales de su época.

Se dice que se trata de una interpelación bifurcada porque la manera en que se aparece Hermes o bien el modo en que se establecen las relaciones interpelativas del contexto y las prácticas del diseño es de dos modos.

En el caldo de cultivo de la sociedad global el sentido práctico del *saber hacer* del diseño se ha desarrollado con mayor soltura dentro de las condiciones con-textuales, y no dentro de los establecimientos de la educación superior. “Con la avanzada privatización de la enseñanza universitaria se observa un fuerte crecimiento de cursos de diseño, sobre todo orientados al diseño digital, […] se expande el mercado de trabajo multimedia y *web design*. Aquí se debe destacar un aspecto positivo de la expansión de la tecnología digital y su impacto sobre la profesión de diseñadores (Bonsiepe; 2007: 16).

El concepto de la virtualidad ha transformado sustancialmente el *saber hacer* del diseño. La virtualidad crea otras formas de realidad, parece crear otros mundos nuevos, alternativos que en términos cotidianos y prácticos del diseño se despegan de cualquier

ejercicio profesional institucionalizado. En este sentido el discurso del diseño y su concepto de lo virtual establecen nuevas formas de construcción de una realidad que afectan el devenir profesional del diseño gráfico en la Sociedad Global.

> Los usuarios de medios interactivos on line y en tiempo real participan de una forma mucho más activa en el establecimiento del contenido al que acceden que en cualquier otro medio. Aquí, la relación entre emisor y receptor, así definido unilateralmente en los medios de comunicación en papel, se convierte en un diálogo improvisado entre las dos partes, que intercambian contenidos y contextos entre ellos. Los diseñadores de nuevos medios que no consigan darse cuenta de esto van a provocar que los usuarios carezcan de orientación y sustancia. (Bruinsma; 2008: 16-17).

En el desarrollo de la sociedad global el concepto de la virtualidad implica nuevas formas de organización cultural y social de las prácticas del diseño. De modo que la virtualidad pone en relieve la parte inmaterial que da sentido a las prácticas de diseño que se digitalizan. La virtualidad para el diseño es una forma de representación más real que lo real. Ya no existe experiencia de diseño que no sea inmaterial porque el con-texto en que procede la práctica del diseño es cada vez más dinámica y vertiginoso. La sociedad global vuelve a los sujetos más reactivos a sus condiciones socioculturales, el sujeto que habita en la sociedad global acaba por construir un anonimato, en tanto que el sentido de identidad ya no es un concepto de vida sólido o estable.

Los avances científicos y tecnológicos de las últimas décadas del fin del siglo XX direccionaron un mundo plagado de múltiples imágenes. La vertiginosa evolución de la tecnología propició un cambio radical en los modos de pensar y producir. Se rompió la secuencia lineal de los procesos y estrategias de producción que imperaban hasta antes de los sesenta iniciándose, así, la transición de lo lineal a lo digital (complejo). En las postrimerías de fin de siglo se ha reconfigurado la preponderancia del lenguaje visual tecnologizado.

En su devenir el DG se ha desarrollado en el seno de una sociedad cada vez más visual y de consumo. El DG ha contribuido a configurar el panorama visual que ahora nos circunscribe. La experiencia profesional del diseño está cada vez más concebida que antes gracias a los procesos de la comunicación electrónica de masas. Desde este referente Mirzoeff (2003) dice que la experiencia humana es más visual […] no es una mera parte de

la vida cotidiana, sino la vida cotidiana en sí misma. La visualización de la vida cotidiana no significa que necesariamente conozcamos lo que observamos. (Mirzoeff; 2003:18)

El diseño contemporáneo es asumido como un ejercicio eminentemente práctico. Esta profesión ha reducido su ejercicio de comunicador y privilegiado la producción de imágenes en serie. El diseño que hoy se observa es muy estetizado, preocupado por la forma, por vender y seducir. Ha constreñido su existencia a una noción meramente publicitaria y comercial olvidando así, la naturaleza compleja de la que nació. "El atractivo de estudiar una carrera de diseño se basa en parte en la reputación de que se trata de una carrera fácil, sin rigor como se exige en otras disciplinas tales como las ingenierías, la física, o la medicina. Por otra parte, se basa en la promesa de estudiar una carrera "creativa". (Bonsiepe; 2007: 14)

El desarrollo de la llamada sociedad de la información es otro de los elementos del acontecimiento por los que se replantean las prácticas del diseño. El discurso de diseño se está reacomodando. Las prácticas, los saberes, los estilos, los enunciados o las reglas ya no son las mismas. La tecnologización de los medios masivos de comunicación va más allá de las relaciones sociales concretas. Son rebasadas por el espacio y el tiempo, al grado de poder entretejer y posibilitar un nuevo proceso relacional y *autopiético* del sistema social.

La TV y la imprenta (en la década de los noventa en Internet), funcionan como medios de interconexión de gran alcance entre los distintos subsistemas que conforman al todo social. "La cultura digital y su difusión a través de la web está produciendo cambios considerables en la intimidad, los modos de aprender, el acceso a las noticias, las transacciones comerciales, la política, las tecnologías de elaboración de imágenes, etc". (Tejeda; 2006:150)

Los procesos de diseño en el con-texto de la sociedad global no son visibles. El *saber qué* y *saber hacer* del diseño que se ejerce en la cotidianeidad práctica es una experiencia más integral. Los procesos del diseño parecen cada vez menos visibles, parece no tener métodos de conceptualización, técnicos y de formalización. La práctica del diseño se hace reactiva a su con-texto porque responde a una nueva sensibilidad, a una nueva lógica visual que incorpora de manera más compleja los sentidos. La experiencia de la práctica del

diseño es más integral en tanto que organiza sensaciones, ideas asecuenciales, ordena procesos sin principio y fin.

El desarrollo del diseño gráfico profesional fuera de las condiciones contextuales de su ejercicio práctico parece enfrentarse a una serie de retos que nunca antes había experimentado.

El diseño gráfico profesional (el diseño institucionalizado en las universidades) experimenta una separación del *saber hacer* del diseño frente a las condiciones contextuales de la sociedad global, es decir que el contexto y el *saber hacer* del diseño profesional se interpelan con significativas diferencias. *El desarrollo vertiginoso de la tecnología ha provocado que las prácticas del diseño profesional e institucionalizado y las condiciones del con-texto de la sociedad global mantengan una interpelación que obliga a repensar la estructura educativa de la enseñanza del diseño en la era de la información.*

En menos de cincuenta años la humanidad asiste a cambios vertiginosos, ha pasado del uso de las calculadoras al manejo de potentes computadoras y se dirige hacia el perfeccionamiento de la inteligencia artificial. Al establecerse nuevos servicios de información se generan cambios radicales de las actividades productivas de sector servicios. Así, el modelo social emergente se caracteriza por: el cambio en la economía productora de bienes materiales y consumo hacia una en donde predomine la producción de servicios. La expansión de los esquemas de pensamiento teóricos y obviamente la extensión de los sistemas de innovación tecnológica. El diseño se compromete cada vez más con el contexto social al asumirse como un medio de extensión de la comunicación.

En la era de la información reina la comunicación efímera y la socialización en el cyberespacio que hace posible lo que no era posible relacionar a los sujetos aunque no estén físicamente presentes, así la comunicación a distancia es posible siempre que exista un medio de extensión de la comunicación.

En este caldo de cultivo, las prácticas del diseño gráfico institucionalizado muestran una creciente difuminación de sus fronteras. Las prácticas profesionales se encuentran en un proceso de reconfiguración porque las instituciones educativas asisten a un proceso de

cambio que no cambia tan rápidamente como si lo hace el contexto social. “La producción de un nuevo conocimiento ya no ocurre sólo dentro de las fronteras disciplinares, a través de la interfecundación entre ámbitos disciplinares y de la difusión de instrumentos y procedimientos que afectan a la práctica de la investigación en ámbitos a menudo remotos” (Gibbons; 1996: 191).

Si las disciplinas se encuentran en un proceso de difuminación de fronteras, la pregunta para el diseño gráfico sería ¿cuáles son los retos que enfrenta el diseño gráfico frente a los cambios del contexto de la sociedad global? Las prácticas del diseño gráfico tendrían que fortalecer sus cuerpos teóricos con la intención de poder respaldar el objeto de estudio que sustenta su quehacer profesional. El diseño se aventura a una experiencia transdisciplinar que le permita reafirmarse y confirmar su propio centro, para establecer interconexiones con fronteras disciplinares de otros campos de conocimiento.

Ante el devenir del con-texto de la sociedad global, las prácticas del diseño el diseño enfrentan retos, aquí se proponen los siguientes: i) Cuáles son los retos a los que se enfrenta el diseño frente a los procesos de globalización y su relación con los procesos educativos, ii) Cómo incorpora el diseño la aplicación de las nuevas tecnologías en los procesos de generación y transmisión del conocimiento.

i) El principal reto al que se enfrenta el diseño es la modificación de su práctica proyectual trastocada por los procesos de innovación tecnológica. Con el advenimiento de la sociedad de la información o como Castells ha denominado la era de la información se abrieron nuevas rutas y procesos de concebir la producción de la obra gráfica y de los objetos de diseño. La llamada era de la información modificó el proceso proyectivo del diseño debido a las innovaciones tecnológicas de la época, introduciendo nuevas herramientas para la configuración de los objetos gráficos y de diseño. A causa de los cambios tecnológicos, el diseño gráfico está experimentando un proceso de transición que no ha cesado. El saber del diseño es un conocimiento que tiene que repensarse desde la lógica de lo digital.

Al menos desde la década de los sesenta la humanidad asiste a cambios tecnológicos vertiginosos. Se ha pasado del uso de la tecnología análoga a la digital con el

manejo de potentes computadoras, este camino se dirige hacia el perfeccionamiento de la inteligencia artificial. Para finales de la década de los ochenta y principios de los noventa se habla ya de un diseño cien por ciento digital, de la estética cyber y de las imágenes que fluyen por medio de las múltiples redes de comunicación. Efectivamente, asistimos a la configuración del mundo que socializa en el cyber espacio. El concepto de tiempo y espacio se fragmentan y redefinen, se vuelven rizomáticos o hipertextuales. El espacio también es virtual y el tiempo ya no sólo es cronológico sino atemporal.

Al establecerse nuevos servicios de información se generan cambios radicales de las actividades productivas del sector servicios. Así, el modelo social emergente se caracteriza por: el cambio en la economía productora de bienes materiales y consumo hacia una en donde predomine la producción de servicios. En esta lógica el diseño se puede comprometer a interactuar de manera consciente con el contexto social y asumirse como un medio de extensión de la comunicación.

> El espacio de la universidad ya no es sólo un edificio o un campus que aloja estudiantes e instalaciones: con las tecnologías digitales se abrió una nueva dimensión entre para la cooperación y comunicación con colegas en lugares distantes […] En estas circunstancias, los educadores van a tener que ver el contenido, la estructura y la planificación de sus programas. Se deberá además reconsiderar el uso de las instalaciones e invertir en nuevos equipamientos de interconexión digital para encontrar más sinergias y mejores habilidades a un costo accesible. (Jocob; 2009: 306)

En la era de la sociedad de la información reina la comunicación y la socialización en el ciberespacio haciendo posible lo que no era posible, al poner en relación a los sujetos aunque no están físicamente presentes, así la comunicación a distancia es posible siempre que exista un medio de extensión de la comunicación.

Una de las implicaciones que vive el diseño frente a estos cambios dramáticos es la ortodoxia y obsolescencia de la infraestructura tecnológica que retrasa toda forma de progreso de la actividad proyectual. Los establecimientos de educación superior que imparten diseño tienen que empezar a aprender de puestos nuevos lenguajes y renovar sus plataformas tecnológicas que permitan entrar en el intercambio y acceso a la información.

ii) El diseño gráfico no está exento de estos cambios sociales, tecnológicos, culturales etc., también, puede incluir en su construcción autopoiética la interpelación con otros saberes, de modo que pueda establecerse como una profesión trasndisciplinar, con el fin de fortalecer su campo de acción profesional y contribuir a la defensa teórica que le siga otorgando la innegable legitimidad profesional y estamental requerida.

El diseño, también, ha dejado de ser una disciplina cerrada o incomunicada con las otras, tiene que empezar a ejercer y formalizar su andar por el camino de la complejidad y la innovación científica y tecnológica. Paulatinamente parece estar flexibilizándose ante los cambios tecnológicos y epistemológicos. "En el futuro debería volver a considerar a las universidades como lugares de discursos universalistas. Los actuales planes de estudio de diseño ponen en relieve muchas disciplinas nuevas que originalmente no estaban ubicadas en el ámbito del diseño, como sustentabilidad, biónica, usabilidad (*usability research*), derecho, gestión y estudios comerciales" (Jacob; 2009: 306).

El fenómeno de la multiculturalidad hace que las fronteras de los diseños se flexibilicen, se desdibujen, distancien, alejen o acerquen; todo se entrelaza; todo interactúa, nada es por separado. En el diseño profesional contemporáneo parece predominar la estructura multifuncional, plurimórfica, multicéntrica. Aún con estos retos y de cara al desarrollo tecnológico, los programas universitarios de diseño enfrentan forcejeos entre la tradición y la tecnología, por ejemplo el Consejo de Diseño alemán durante la década de los noventa registraba que muchas escuelas de diseño europeas se habían vuelto herméticas ignorando los cambios en la sociedad y en la tecnología, por otro lado el programa de diseño de la Universidad de Stanford ha establecido uno de los modelos educativos más transdisciplinares para el diseño estableciendo convenios con las facultades de ingeniería, la facultad de Arte, de Humanidades y Ciencias.

Los diseños dentro de un modelo educativo multicultural nacen de la relación de elementos de diferentes tipos, elementos que relacionados con otros generan complejidad. Por ejemplo el filósofo y humanista Pérez Cortés piensa que el diseñador profesional es:

> Alguien capaz de moverse en los parámetros profesionales de su tiempo. Hombre creador, artista y artesano a la vez, ingeniero, técnico y armador. Capaz de

> conceptualizar sus circunstancias históricas, Un verdadero Dédalo de la época contemporánea: ingenioso, inventor, conocedor de la técnica, de los materiales y capaz de sacar provecho de las dificultades con que se cuenta. (Perez, 2003; 64).

El *saber hacer* institucionalizado del diseño en los umbrales del fin de siglo XXI debe establecer camino que imbriquen a la tecnología, cuerpos técnicos o prácticas novedosas del conocimiento, investigación para la producción de nuevo conocimiento en el diseño. En el proceso del avance tecnológico ambos saberes evolucionan. La técnica y el conocimiento están vinculados. Un avance particular –un nuevo producto o proceso- generalmente trae consigo un cuerpo más amplio de conocimiento que incluye, pero trasciende, los particulares de la nueva técnica.

5. DE LA INTERPELACIÓN AL PENSAMIENTO DEL LÍMITE DEL DISEÑO

La interpelación es el movimiento de pensamiento que confronta a los con-textos y las prácticas. La interpelación del diseño obliga a los con-textos y prácticas a hablar de sí mismos, de cómo se irrumpen, desgarran, imbrican o distancian. Desde esta mirada, con-textos y prácticas re-ordenan el pensamiento del diseño rompiendo con cualquier mirada hegemónica dada porque promueven un pensamiento reflexivo al poner en choque las fuerzas de los acontecimientos.

El diseño no siempre dialoga igual con sus contextos, no porque no pueda, sino porque no todos le son precisos para su reflexión. La interpelación paradójica de la Modernidad, la interpelación apoteósica de la Posmodernidad, la interpelación bifurcada de la Sociedad Global representan modos disímbolos en que las condiciones con-textuales y prácticas del diseño de una época. La interpelación señala condiciones, coyunturas procesos, prácticas, modos o formas de leer la realidad histórica epistémica del diseño. La interpelación en tanto método de comprensión hermenéutico de las prácticas de diseño requiere ir más allá de sí misma, porque en el camino que ha recorrido Hermes se ha revelado cómo los contextos y las prácticas se interpelan, pero a tal comprensión histórica les es preciso comprender que la formas paradójicas, apoteósicas o bifurcadas.

Movidos y obligados a forcejearse por la interpelación, el con-texto y las prácticas profesionales operan como dos formas vivas capaces de establecer conexiones complejas e intrincadas y producir nuevas y novedosas formas de vida*: la singularidad de una práctica profesional del presente y del límite*.

¿Qué es lo que en el presente produce sentido actualmente para una reflexión filosófica? La filosofía tiene que poder problematizar su propia actualidad: "actualidad" que ella interroga como acontecimiento, como un acontecimiento del cual ella debe decir el sentido, el valor, la singularidad filosófica y en la cual ella encuentra a la vez su propia razón de ser y el fundamento de lo que dice. Y por ello mismo se ve que para el filósofo plantear la cuestión de su pertenencia a una doctrina o a una tradición, a un nosotros que se refiere a un conjunto cultural característico de su propia actualidad. (Micieli; 2003: 147)

La **interpelación, es pues,** el concepto que vertebra la construcción epistemológica de esta investigación. La pregunta de investigación que orienta esta investigación va más allá de resolver una incógnita, orienta su camino a algo nuevo, a algo que posibilite nuevas formas de pensar y asumir las prácticas contemporáneas del diseño. Ante esto es preciso forjar un pensamiento que permita al diseño pensarse a sí mismo desde sí mismo, habría que lanzar una propuesta que permita que al diseño conducirse siempre a una reflexión perpetua, no que discuta su existencia sino que reflexione cómo existe en tanto práctica que deviene siempre sobre sí misma, que asuma que el camino se forja como recorrido y no como algo ya dado. ***La interpelación abre las posibilidades para plantear una síntesis de elementos o categorías conceptuales que servirían de base para configurar un nuevo pensamiento de la práctica profesional del diseño.***

La interpelación es productiva porque conduce a la vida. La interpelación pone en relación condiciones de dos continentes que nunca van a ser los mismos, porque intercambian información que los acerca, separa. Después de la interpelación los continentes ya no son, ni pueden ser los mismos porque han cedido y renovado su estructura interna para dar paso a algo que es nuevo. Lo novedoso es una singularidad que no es la suma de lo que ocurre en el contexto ni las prácticas, sino algo nuevo, algo

distinto que no estaba nombrado pero que a la postre se nomina como un saber nuevo, como un organismo original.

Este caldo de cultivo propicia una reflexión que conduce a preguntar por qué no pensar que el diseño, en tanto objeto de estudio de esta investigación, puede ir más allá de lo ya dicho, de lo ya pensado o de lo ya diagnosticado; por qué no volver a re-pensarlo desde otras figuras de pensamiento que detonen la singularidad de su ser. Otras miradas, otros efectos, por qué no mirar atrás y revisar las omisiones, excedentes de lo interpretado, por qué no ir más allá de todo eso.

De la compleja interpelación entre los con-textos y las prácticas se produce una nueva forma de vida. La existencia de una nueva forma de *saber hacer.* La interpelación del diseño como movimiento de pensamiento es un proceso poroso que rompe y transfigura esquemas de pensamiento, que procura siempre renovar ideas, modificar lo antes pensado, lo antes dicho o escrito a través de una mirada del pasado que regenera siempre los tejidos de la memoria y desvelarse como singularidad.

El resultado de la interpelación, devenida singularidad es dinámico, poroso, delineado pero nunca sólido o monolítico, es flexible y reflexivo. Siempre es diferente, distinto porque las condiciones que se interpelan del con-texto con las prácticas son siempre distintas.

El con-texto acontece porque su espacio y tiempo le permite reverberar las condiciones en que emergerá lo nuevo, lo novedoso, lo inédito, lo único, lo reflexivo, lo cambiante: la singularidad de un lenguaje de diseño nunca antes visto, nunca antes supuesto o imaginado. Un lenguaje singular que busca hacerse a sí mismo a través de nuevas posibilidades de lectura de su propia condición de pensamiento histórico.

Pero la interpelación no opera puramente en abstracto, tampoco es algo que se aplica a algo. Es una estructura epistemológica por medio de la cual se revelan singularidades. La interpelación en tanto modo de comprensión hermenéutica abre caminos para la comprensión histórica de las prácticas del diseño. De tal modo que el camino interpelativo que emprende Hermes deja ver todo cuanto yace en el sendero la

comprensión histórica del diseño. Hermes establece lazos, interconecta caminos y senderos, procura la interpelación entre contextos y prácticas del diseño permitiendo su reactualización. Pero esto sólo es procesable en la medida que uno y otro engendra respuestas que posibilitan la emancipación de sus propias condiciones. Ahí donde se da la interpelación es donde se encuentra al mismo tiempo las respuestas que desatan la emergencia de un *ser* nuevo.

El modo en que aparece la interpelación en los distintos contextos, se trata de leerlo y recoger el pensamiento en torno a ello. La interpelación pone en relieve el modo en que con-textos y prácticas del diseño se comunican. El modo en que la interpelación aparece en los contextos en la comprensión del enigma.

El modo en que ha aparecido Hermes en la interpelación ha sido indistinto. Su presencia (ha sido primero) de revelar las condiciones con-textuales que han de interpelarse con la singularidad de las prácticas del diseño (segunda aparición).

Hermes, en tanto dios polimórfico, aquí en la idea del límite se presenta, ya no como concepto no como estructura o modo de interpelación, su papel es más el de un interconector de ideas. Es un generador productivo de pensamiento La interpelación como *modo de acontecimiento* (Con-texto), como *modo de singularidad* (prácticas del diseño) y como *modo de relación* (los efectos del cruce de la interpelación) son formas distintas en que opera Hermes. del límite. *Hermes adquiere, en el pensamiento del límite del diseño, cualidades Hermenéuticas, su alto destino es dar sentido al límite, es ser en el límite*.

Hermes como un Angelos que interconecta, tiene la tarea o práctica de un mediador para que no se genere una disgregación o una ruptura en el límite. Su trabajo es mediar las categorías del límite para relacionar el universo de lo mantico y el misterio, o del presente, pasado o futuro. De tal suerte que Hermes se impone cuando parece haber opacidad, diferencia o distancia o dificultades de la experiencia del límite.

Hermes hermeneuta interrelaciona o hace fluir en su andar la inter y multiconexión de las categorías del límite. Antes se habló reiteradamente de las cualidades polimórficas del Dios Hermes, pues ahora esta divinidad aparece con cualidades hermenéuticas.

El diseño como una práctica profesional que quiere aprender a hacerse consciente de su existencia a través de la mirada de quien lo obliga a que se interpele, que se enfrente a sí y para sí, con los otros saberes o condiciones en que se gesta su inevitable existencia. Es un proceso de incesante reflexión, de pensamiento inacabado. Por eso es que la vida del saber hacer del diseño no es una, es múltiple y disímbola por los acontecimientos que lo irrumpen. Porque el saber hacer siempre cambia, se reorganiza, se regenera.

Así como el pensador Eugenio Trías propone un pensamiento para el arte o la ética, en esta investigación se piensa al diseño desde la filosofía del límite, se trataría de mostrar que el diseño pensado como práctica del límite. El diseño que puede desprenderse o emerger de una filosofía del límite. De tal manera que las prácticas y el sujeto- diseñador fronterizo ajusten su máxima de conducta, o acción a su propia condición humana, es decir a su condición de forjadores y habitantes de la frontera. La interpelación fomenta que el diseño se conozca a sí mismo, para dejarlo actuar en consecuencia de su propia máxima de conducta.

Resulta pertinente y preciso el pensamiento de la filosofía del límite para la práctica del diseño si se asume que el límite siempre está abierto a la generación de nuevos modos de pensar lo comunitario de las prácticas y lo personal del sujeto; introduciendo inflexiones conceptuales que pueden tener verdadera relevancia en el ámbito de las ideas de cualquier saber, en este caso el diseño.

De esta manera pensar en una práctica del presente y en consecuencia en una práctica del límite es -diría Trias- una invitación a ser traspasado, transgredido o revocado. La filosofía del límite a la que aspira el diseño es una forma de incitación a la superación, en esta incitación, pierde su identidad pura y dura de carácter originario, agreste o natural y será el sujeto diseñador, el hombre es fronterizo, el portador de la razón en él se forma.

6. LA FILOSOFÍA DEL LÍMITE

Desde hace más de veinte años el filósofo español Eugenio Trías ha emprendido la afanosa tarea de edificar un pensamiento filosófico propio y singular. La filosofía del límite se ha convertido en uno de los discursos filosóficos contemporáneos más importantes. Esta filosofía es un discurso grandielocuente sobre "el ser del límite".

Patxi Lanceros (1997) dice que la filosofía del límite de Eugenio Trías reconfigura el pensamiento filosófico porque reescribe una nueva sinfonía metafísica con una nueva cadencia. Nuevos movimientos, sonidos, ritmos, cortes, pausas modulan la sinfonía del límite. Este otro pensamiento filosófico hace del límite un *estar nuevo y singular en el mundo*. Es un habitar en el que el SER en tanto existencia y experiencia se recrea así mismo. El pensamiento del límite propone una reordenación sistemática de categorías epistemológicas que conduzcan a un pensamiento del límite.

En tanto que la cartografía del límite es una experiencia hermenéutica, Hermes mismo conecta las categorías del límite, de tal manera que su eterno andar en el límite es siempre errático, radicante, no acaba porque siempre permanece reflexionando y produciendo pensamiento. La noble tarea de *Hermes es ser más que un mensajero de las categorías del límite, su alto destino está en ser la encarnación de la eterna reflexión del ser que se hace haciéndose así mismo desde el despliegue de su propia vida y pensamiento*.

Alrededor del concepto del límite se configuran todas aquellas categorías que ordenan este otro pensamiento. El cerco del aparecer o el cerco fenoménico, el cerco Hermético encerrado en sí mismo, y el cerco del límite o cerco fronterizo. Cada uno de estos cercos, territorios o espacios circunscriben manifestaciones de distinto orden, porque cada una de las categorías contenidas en estos territorios demarcan y ordenan el pensamiento desde distintas categorías conceptuales. "Pero en sentido estrictamente espacial, referido al lugar, *cerco* es también es usado para significar el resultado topológico de esa presión, la *cerca* o el *cercado* que de esa embestida y rodeo, o envoltura, termina resultando, constituyendo un coto con sus límites y fronteras determinados, ya que ese

cerco, en todas esas acepciones reunidas, da con la gestación espacial del límite mismo, con toda su complejidad". (Trías; 2004: 86)

El despliegue categorial de la filosofía del límite tiene presencia en un tiempo y espacio que parece, aparentemente, cerrado en sí mismo pero de espacios abiertos a la reflexión, porque el límite es el intersticio de vida en el que se hace y piensa el ser.

La filosofía del límite de Eugenio Trías es un pensamiento productivo a la constitución del ser porque deja ver todas aquellas categorías por las que se reconstituye perpetuamente al ser. Siete son las categorías del límite que desatan la reflexión del ser. El espacio del límite es el gozne y bisagra que detonan el pensamiento del ser. Su filosofía establece cercos que distinguen la complejidad de su pensamiento. En primera instancia, Trías distingue el modelo categorial del ser, en él distingue siete categorías que permiten la perpetua reflexión del pensamiento del límite: *La categoría Matricial, la Existencia (Mundo), el Sujeto, Logos, la Razón Fronteriza, Categoría mística, y el Ser del límite*. Es en el modelo del límite en donde se efectúa el despliegue de las categorías del análisis "del ser del límite".

DESPLIEGUE DE CATEGORIAL DEL "SER DEL LÍMITE"

1	2	3	4
Fundamento Matricial (Naturaleza) Esp. Cerco Herm Tie. Pas. Inm	Existencia mundo Cerco Aparecer Presente eterno	Sujeto (cita con el límite) Cerco Fronterizo Instante	Lógos Cerco Aparecer Presente eterno

6	7	5
Lo místico (suplemento simbólico) Tie. Fut. Esc.	Ser del límite Cerco Fronterizo instante	Razón crítica (fronteriza) Cerco Aparecer Presente eterno

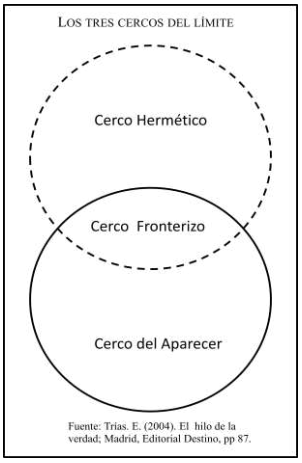
Fuente: Trias. E. (2004). El hilo de la verdad; Madrid, Editorial Destino, pp 76.

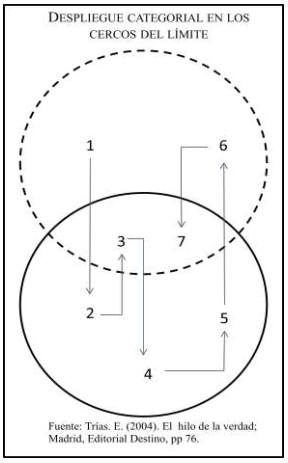
Trías ubica estas siete categorías en el esquema de los cercos, es decir que cada una de estas categorías se ubica en un espacio y desde el que se efectúa la terea del pensamiento del límite. El cerco Hermético, el cerco del Aparecer y el cerco del Fronterizo, en donde este último es el espacio topológico en que se desata el pensamiento del límite.

Finalmente describe en un tercer esquema que hace referencia al tiempo, el modo en que las cuatro formas de tiempo impregnan a las categorías del límite dentro de los cercos de pensamiento: El pasado, el futuro, el presente y el instante.

La cartografía ontológica es definitiva: hay tres cercos, ni uno más. Pero esa triplicidad, que culmina en la descripción del cerco fronterizo, no constituye la última palabra de la nueva aventura filosófica. Lo que ahora asoma en el horizonte implica un cambio de nivel, un salto, si se prefiere, del plano ontológico al de la tipología [….] le toca ahora el turno a una profundización en vertical de lo mismo, del límite, que habiendo comparecido ya como cerco, debe ofrecerse ahora en su naturaleza simple última […]

El límite de la filosofía sería el límite en tanto que límite. Se trata de pensar el límite como espacio luz […] lo ontológico sólo puede ser elucidado, en su última instancia como derivado del nivel topológico […] su elucidación que refleja la propia actividad inmanente del espacio luz, se bifurca en una doble marcha metódica. En primer término, el repliegue del límite sobre sí mismo, luego sus potencia proyectiva raíz primigenia del despliegue ontológico de los cercos. (Sucasas, 2003: 347-348)





Cada esquema deja ver los modos de accionar al pensamiento del límite. Quizá sea prudente decir que cada uno de estos esquemas representa una capa de este pensamiento. Cada uno trata de mostrar cómo la filosofía del límite es un pensamiento trascendental porque concibe al límite como aquello que hace posible toda existencia.

Esta idea se conecta con el sentido propositivo, productivo y reflexivo del límite. El límite no es una razón cerrada en sí misma, sino un conjunto de cercos que permiten el despliegue del pensamiento. Se dice esto porque históricamente se comprende al límite como un espacio que cierra fronteras depara protegerse de las invasiones, un espacio que demarca los límites geopolíticos a ser defendidos[33].

El límite no se comprende en Trías, y en esta investigación, como un término de sentido común o un concepto negativo. La acepción cotidiana de límite generalmente es asumida como el final de algo, la actitud tajante y limitante o el punto de llegada que demarca el final de un territorio. Como algo que representa una línea tangible o tácita que lleva o indica un final, el límite en su sentido negativo es una demarcación territorial, subjetiva o simbólica que manifiesta una restricción, limitación o acabamiento de algo.

---

[33] "Los romanos llamaban *limitanei* a los habitantes del limes. Constituían el sector fronterizo del ejército que acampaba en el limes del territorio imperial, afincando en dicho espacio y dedicándose a la vez a defenderlo con las armas y a cultivarlo. En virtud de este doble trabajo militar y agricultor el limes ponía plena consistencia territorial, definiendo el imperio como un gigantesco cercado que esa franja habitaba y cultivaba y delimitaba, siempre de modo precario y cambiante. Más allá de esa circunscripción se hallaba la eterna amenaza de los extranjeros o extraños, o bárbaros. Éstos a su vez, se sentían atraídos por esa franja habitable y cultivable que les abría el posible acceso a la condición cívica, civilizada, del habitante del imperio.

Los bárbaros, instigados y hechizados por el imperio, sometían ese limes a un cerco a veces difuso, a veces hostil y amenazante, si bien con suma frecuencia se enrolaban en esos ejércitos agricultores que trabajaban y defendían el limes. A su vez la metrópolis y su centro de poder temían la irrupción imprevista de algún general victorioso que fuese habitante del limes o que pretendiese, desde esa zona estratégica, hacerse con el poder e investirse de la condición de emperador. Había, pues, un triple cerco: el que los bárbaros sometían al limes e, indirectamente, al propio cercado imperial; el que éste sometía a estos peligrosos amigos-enemigos que habitaban el limes, y el cerco que el limes y sus habitantes fronterizos sometían tanto a los bárbaros de más allá como a los <<civilizados>> del más acá". (Trías; 1991: 15-16)

"Ese <<más acá>> era, para los antiguos, el mundo. En el mundo podía habitar el ente investido de razón, de derecho, de lenguaje, de cultura. Más allá habitaban bárbaros, seres extraños, extranjeros, todavía en estado silvestre, sin forma, sin cultivar, sin ley. El mundo tenía, pues, en el limes su frontera, frontera entre razón y sinrazón, entre cultura y naturaleza, entre ley y selva. Más allá del mundo se hallaba el espacio bárbaro y extranjero en el cual la razón desvariaba y el lenguaje deliraba. En cierto modo el cercado imperial tenía un carácter insular en relación con esas tiniebla y oscuridad de lo asilvestrado y bárbaro. Todavía Kant podía evocar, en plena ilustración dieciochesca, esa topología o este mapa en relación con lo que puede ser conocido y pensado. El limes participaba por tanto, de lo racional y de lo irracional, o de lo civilizado y de lo silvestre. Era un espacio tenso y conflictivo de mediación y de enlace. En él se juntaban y se separaba a la vez el espacio romano y el bárbaro. Actuaba a la vez como copula y como disyunción. Era conjuntivo y disyuntivo.

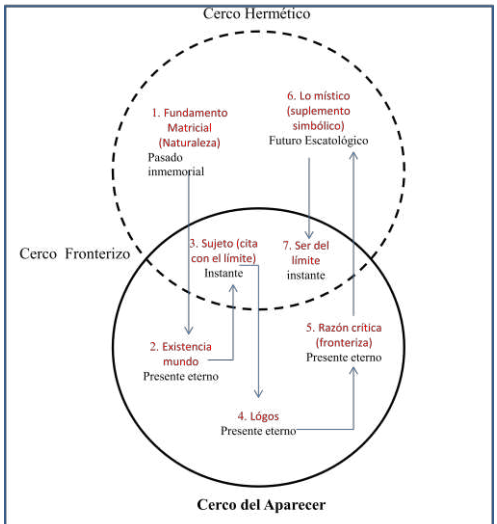
Cierto que desde Descartes a Kant y de éste a Wittgenstein y a Heidegger se insiste en el límite o frontera (Grenze): límite del conocer (Kant) o límite del pensar-decir, o límite del lenguaje y del mundo (Wittgenstein), o límite del mundo como mundo (Heidegger). Cierto que se usa, en la tradición trascendentalista, la metáfora del horizonte. Cierto que Platón piensa la idea como horos, límite que permite definir (horitein) y delimitar su contenido. Pero, hasta donde llega mi conocimiento, no ha habido ninguna filosofía que trate de concebir y conceptuar el ser en tanto que el ser como el limes, como el límite como frontera, dejo a juicio libre del lector dictaminar sobre la originalidad de la idea. Y sobre todo a cerca de algo mucho más importante que la <<originalidad>> (cosa siempre muy relativa en filosofía): acerca de la verdad que puede encerrar la construcción a partir de esta afirmación del ser como el limes. Este texto tiene por tarea poner a prueba esta pretensión de verdad, justificarla y argumentarla. Se trata de dar todas las credenciales que pueden hacer esta afirmación de manera que no quede como simple intuición brillante, ni como creencia dogmática". (Trías;1991: 16-18)

La metáfora del limes sirve, entonces, de hilo conductor de una investigación filosófica, como la que aquí se emprende, que tiene la pretensión de evitar tanto un proyecto racionalista encerrado en la inmanencia del logos, de la razón, como un proyecto <<irracionalista>> que quiera dispersar para siempre todo legado, iluminista. El limes es la metáfora idónea que expresa el lugar de donde brota y a donde se orienta la expresión que aquí se lleva a cabo. Aquí se afirma que el ser, eso que desde Parménides y Aristóteles, o de Platón a Hegel y Heidegger, se llama el ser, ese es el limes… La novedad de esta reflexión estriba en pensar ese ser como limes, como límite y frontera. (Trías;1991:17)

El límite en Trías, si bien alude a una demarcación territorial o de lindes no posee un carácter restrictivo, negativo, más aún es productivo y propositivo porque de él se genera vida, se engendran múltiples posibilidades de pensamiento que desatan y desatan nuevas formas de comprender al ser desde sí mismo. “Al final del proceso aguarda el límite como positividad y condición incondicionada, como núcleo constitutivo y frecuencia de inteligibilidad del cerco fenoménico y del cerco hermético. Ambos cercos son y se perciben en contacto con el límite” (Lanceros; 1997:14).

El pensamiento se despliega sobre sí mismo como un movimiento reflexivo eterno. El pensamiento del límite es ilustrado por Trías como círculos concéntricos en que se superponen por lo menos las categorías de pensamiento, los cercos, en tanto espacio topológico, y el tiempo que acontece y hace acontecer a las categorías del límite. Cada cerco es una forma de existencia que aparece en modos distintos. El cerco del hermético es abierto y poroso, en él el pasado y futuro se imbrican y conectan. Cada uno es un cerco en que aparecen condiciones de existencia y experiencia distintas. Por la palabra cerco hemos de retener tanto la noción topológica de delimitación (cerca trazar limites y, por ende, separar lo “cercado” de un espacio que queda fuera) como la militar de acoso o asedio; ambos sentidos presuponen una esencial pluralidad (dentro afuera, más acá y más allá de la línea –cerca vallado o frontera- divisoria; duplicidad de las potencias enfrentadas, ciudad asediada y ejército el de mundo). (Sucasas, 2003: 337)

DESPLIEGUE CATEGORIAL EN LOS CERCOS DEL LÍMITE



Fuente: Elaboración propia a partir de Trías. E. (2004). El hilo de la verdad; Madrid, Editorial Destino.

Hermes como ser del límite recorre sin ruta fija o arbitraria la cartografía del límite, sin movimiento o trazo definido Hermes se abre paso como un ser errático que en todo momento hace de su paso equivoco o errado una experiencia que sublima cualquier obstáculo o frustración. Ahora Hermes se nos presenta como un recodificador de la experiencia del límite. Se trata de una experiencia de vida porque en buena medida Hermes mismo es un mensajero activo que articula las categorías del pensamiento del límite, Hermes aprende a moverse con su astucia. La experiencia interconectora es siempre productiva, es el ser propicio para vincular crítica y productivamente las categorías del límite del diseño: representaciones matriciales, mundo con-textual, saberes categoriales del diseño, mundo representacional proyectivo, ordenamiento del diseño, sujeto-diseñador y diseño del límite.

7. HACIA EL PENSAMIENTO DEL LÍMITE DEL DISEÑO GRÁFICO

La filosofía del límite es inspiradora para repensar la práctica del diseño como una práctica del límite. Los cercos del pensamiento de Trías no difieren de la aspiración teórica del diseño del límite, se mantiene la idea del tiempo de cada cerco pero no el nombramiento

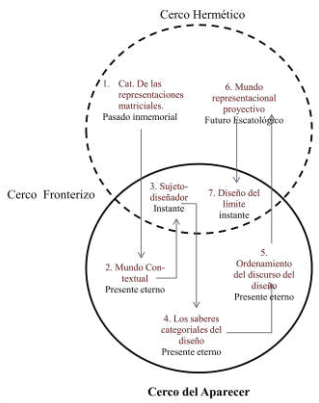
de las categorías que la constituyen. Cada categoría del despliegue de la filosofía del límite.

DESPLIEGUE DE CATEGORIAL DEL SER DEL LÍMITE DEL DISEÑO

1	2	3	4
Cat. Representaciones Matriciales Esp. Cerco Herm Tie. Pas. Inm	Mundo Con-textual Cerco Aparecer Presente eterno	Sujeto-diseñador Cerco Fronterizo Instante	Los saberes categoriales del diseño Cerco Aparecer Presente eterno

6	7	5
Mundo representacional proyectivo Tie. Fut. Esc.	Diseño del límite Cerco Fronterizo instante	Ordenamiento discursivo del diseño Cerco Aparecer Presente eterno

Elaboración propia a partir de Trías. E. (2004). El hilo de la verdad; Madrid, Editorial Destino, pp 76.



Elaboración propia a partir de Trías. E. (2004). El hilo de la verdad; Madrid, Editorial Destino, pp 76-87.

Las categorías del cerco hermético representan el sentido mítico de las prácticas del diseño, mientras que las categorías del presente son el logos de la práctica. Mitos y logos o pasado, futuro y presente van unidos por una mutua relación. el pasado y futuro, en tanto mito, contienen los rasgos categoriales que muestran la especulación originaria del diseño, son continentes de la marcha metafísica hacia el fundamento del presente, son la existencia no vivida, son la exégesis de los relatos de lo originario, sobre lo último que conduce a lo finado, es la experiencia intangible.

El logos, en tanto presente, es el ordenamiento del lenguaje del diseño, se trata de un discurso que ordenado adquiere una lógica interna y se presenta como razón articuladora del lenguaje y comunidad del diseño y de los diseñadores. Es experiencia tangible, ordenada, sistematizada y lógica.

La aproximación al pensamiento del límite del diseño requiere explicar primero hablar y presentar los argumentos de los saberes categoriales que habitan en el cerco hermético. Las categorías de las *representaciones matriciales u originarias* y *el mundo de la representación proyectiva* constituyen el cerco hermético del pensamiento del límite. En

este cerco el pasado y futuro son los tiempos que prefiguran el fundamento de la existencia categorial.

El presente está contenido en el cerco del aparecer. En este las categorías del mundo contextual, los saberes categoriales del diseño y el ordenamiento discursivo de las prácticas del diseño son la experiencia que aparece como logos, que se presenta como el discurso ordenado, lógico. Es la textura y razón articulada de presente, es existencia y experiencia vivida.

El cerco del límite es el efecto de pensamiento, la reflexión y la vida sentida, pensada y vivida edificada en el cerco de la razón, en él se constituye el pensamiento del límite del diseño y del sujeto-diseñador del límite. En el orden de las ideas en los cercos es preciso exponer las ideas del pensamiento del límite.

7.1 EL CERCO HERMÉTICO Y SUS CATEGORÍAS DE PENSAMIENTO

En el ***cerco hermético*** se manifiesta la existencia de una experiencia que sólo tiene lugar cómo experiencia indirecta o metonímica vivida en un pasado ya acontecido como existencia pero sin conciencia de su experiencia, y un futuro que no ha acontecido pero que es consciente de su contingente existencia. *El cerco del aparecer es aquel en el que aparece la experiencia, en tanto existencia vivida, es la experiencia de la existencia*. Cada uno de estos cercos está asociado con el tiempo, el cerco hermético contiene al pasado y futuro, mientras que el cerco del aparecer contiene al presente. De la intersección del cerco hermético y del aparecer trans-parece el cerco del límite o cerco fronterizo como espacio en que se constituye el ser del límite.

> Suelo dibujar tres círculos entrelazados, dos de ellos definidos y determinados, aunque uno más grueso que el otro, y un tercero en cambio espectralmente difuminado en puntos suspensivos […] llamo *cerco del aparecer* , o aquel que se da en la experiencia *lo que se da* (la existencia); que sin embargo se halla siempre remitida a un *cerco fronterizo* en el que, en virtud de la prueba ético-ontológica (del *ser del límite*), se constituye el sujeto, como sujeto fronterizo, el cual habita ese cerco mediador, o que puede habitar dicho cerco (de enlace y de distinción). Y por último un cerco espectral, cerrado a directa experiencia, de naturaleza hermética (*cerco hermético*), que sin embargo admite una posible exposición a través del suplemento simbólico, o de razonamientos indirectos o metonímicos. (Trías; 2004: 87)

El cerco hermético es un cerco cerrado a la directa experiencia, la experiencia en este cerco sólo es posible como experiencia indirecta. Se dice que la experiencia de este cerco es indirecta porque no aparece como algo vivido o dado, en tanto que habita la experiencia de este cerco en el pasado y en el futuro sólo puede darse indirectamente. El nombre siguiere ya un espacio cerrado en sí mismo pero sólo en apariencia, porque permite una conexión a través del razonamiento con los cercos. El misterio y misticismo de la hermeticidad de este cerco se puede asociar con el pasado del fundamento matricial y el misticismo del futuro.

Pero el tiempo pensado de manera harto singular, desde una instancia donde las dos direcciones del pasado y el futuro confluyen en el gozne de un pórtico, que no encierra el curso de los acontecimientos dentro de una linealidad homogénea y previsible, sino que lo deja abierto al devenir creador, es capaz de mirar de otro modo – de un modo oblicuo, intempestivo e inquietante, *unheimliches* quizá- lo que fue y lo que será: tiempo instante pues de un abrir , y a la vez, en su esencial posibilidad de variar y diferenciarse. (Barrios, 2003: 73)

Que vincula al pasado inmemorial y al futuro escatológico. Esto significa que el pasado matricial y futuro escatológico del cerco hermético contiene una existencia con experiencia inconsciente, esta experiencia es del orden de lo inmemorial porque aunque se trata de experiencia vivida no puede ser invocada por la memoria, sólo se puede acceder a esta indirectamente, Trías dice que como una metonimia, es decir que no se puede evocar lo vivido en forma de tropo que diga algo acerca del todo al que intenta representar. La metonimia como una representación matricial de lo inmemorable, de la existencia sin experiencia. Pasado y futuro viven en el mismo cerco, confluyen entre “lo sagrado y lo profano, entre la razón y los afectos, tal vez entre la vida y la muerte, se desviste de substantivos y adjetivos para reclamar su pertinencia como mero ámbito de relación, como *entre* desnudo; como lugar propiamente hermenéutico en el que la interpretación se radicaliza como inter-pretación”. (Lanceros; 1997:16)

Pasado y futuro son la ruptura dicotómica primigenia que anuncia el principio de una vida inmemorable y el futuro no acaecido que se resuelve en el advenimiento del cerco fronterizo, como posibilidad de pensarse como límite.

Es el énfasis en esta dimensión siempre por venir de la temporalidad, como un ser engendrado de nuevo en fondo matricial que nunca llega a agotarse en tal presencia, lo que motiva el interés del último Trias por la obra de Nietzsche […] En Heidegger – escribe Trías refiriéndose a la manera en que la muerte aparece en ser y Tiempo como finalidad posibilitante del *Dasein* […] en su filosofía, el movimiento *poiético*, recreador hace posible, desde el horizonte de la finitud revalidar la universalidad condicional a través de la repetición siempre distinta de los mismo. (Barrios, 2003: 72)

7.1.1 CATEGORÍA DE LAS REPRESENTACIONES MATRICIALES U ORIGINARIAS:

La primera de las categorías es la matriz de todas ellas. Es el fundamento, o el cimiento, de todo el entramado categorial. Es así mismo la materia con la que todas las demás se hallan fabricadas. De sustentación del edificio de la razón fronteriza y de la realidad que en ella se descubre. (Trías: 2004: 65)

Esta es la primera categoría del esquema: las representaciones matriciales. En palabras de Trías es una categoría capaz de engendrar vida. Es la categoría matricial que soporta sobre sus hombros a las otras categorías. Es el fundamento de donde se origina el pensamiento del límite. Es la madre que da a luz la reflexión del límite. El pensamiento del límite desata su reflexión desde la primera categoría que sirve de fundamento a todo este esquema del pensamiento.

El pasado inmemorial está ligado a las representaciones matriciales de las prácticas del diseño, pero ¿tiene el diseño un pasado matricial?. En tanto que esta categoría contiene al pasado inmemorial y a las representaciones matriciales habría que identificar cómo es que el diseño puede poseer tales atributos. Las representaciones matriciales son el fundamento pre-lógico y discursivo de la configuración del diseño, es la experiencia sin existencia, pues sólo se da la existencia a tal experiencia en tanto que ha sido nombrado y eso ocurre, como ya se vio antes, en la Bauhaus.

La categoría de las representaciones matriciales se hace visible cuando la luz reveladora de su existencia se muestra. En su aparente no darse es donde radica su existencia, sólo desde su alumbramiento se puede vislumbrar su existencia. No se trata, por tanto, de desvelar la sombra oculta. Como hace Heidegger, sino de tactar el foco matriz de la revelación que ilumina. Y esto sucede siempre entre Yo y Otro. (Levinás; 2001:19)

Las representaciones matriciales son aquellas imágenes de un mundo que no siendo aún se nos van presentando ya como existentes, peso sólo en la medida que la luz de la reflexión del límite las hace aflorar, las hace emerger desde la nada, esa que es la única fuente de su existencia.

El origen de las prácticas del diseño no está en la creación divina, en las imágenes y objetos prehistóricos, en la invención de la imprenta, la escritura, en el cartel decimonónico, en desarrollo de la sociedad consumista, en la historia de la fotografía y del cine, en la publicación o circulación de los periódicos, revistas o libros, en la invención de la computadora. Tales imágenes son la representación de un mundo no vivido ni memorado por el diseño y sin embrago son representaciones de lo *que pudo haber sido siendo el diseño*. Todo esto es una forma de experiencia, experiencia que sólo puede aparecer en tanto que cosa es y se deja activar en el presente, es decir que las imágenes que habitan en el pasado inmemorial existen como experiencia en la medida que la actividad creadora del sujeto-diseñador del límite las hace trascender. La experiencia de este cerco sólo es experiencia en tanto que se active en el presente, pues son fundamento matricial y originario de la existencia del diseño.

Las representaciones matriciales son pues las imágenes que demarcan un porvenir, un inicio, un origen que esta ya adviniendo. Esta primera categoría y fundamento que soporta a las otras categorías del pensamiento del límite dice Trías (2004) es la que desata el esparcimiento geométrico de todas las operaciones del proyecto de *mathesis universalis*… metódicamente sólo podemos acceder a esta primera categoría a través de una inferencia indirecta o metonímica (Trías: 2004: 66). Esta categoría de las representaciones matriciales es el fundamento que origina y preña a las demás categorías del pensamiento del diseño del límite.

Este mundo representacional habita en el cerco hermético, en la demarcación en que se origina la vida porque es donde la nada, los silencios u ocultamientos de aquello que va siendo con el alumbramiento de la luz del límite.

Metódicamente las representaciones matriciales son asibles en la inmediatez indirecta o metonímica. Trías dice que Sólo podemos acceder a esta primera categoría por razonamientos indirectos, o a través de esa forma "indirecta y analógica" de exposición que Kant llama "simbólica" se nos impone, pero no a través de una experiencia inmediata… en el orden del conocer esa matriz fundamental compone una inferencia (metonímica) que desde la experiencia de la existencia se postula (Trías: 2004: 67). De modo que es el componente metonímico el que revela la experiencia de la existencia de esta categoría.

Esta categoría posee su carácter matricial en las representaciones del mundo primigenio. Estas representaciones son imágenes originarias, son el modo en que se nos presenta como mundo y el medio de las cuales accedemos a él. Estas ideas no son distantes del planteamiento que Melot (2010) hace respecto de las imágenes. Este pensador dice que la imagen de una imagen es otra imagen y esta especie de escisiparidad tiene una importancia particular en nuestro mundo, en el que la mayoría de las imágenes son reproducciones de imágenes anteriores, cada una de las cuales tiene su existencia, su autonomía y sus propietarios y autores reivindican cada cual sus derechos. En este sentido, toda representación es el modo en que aparece un objeto que no está presente cuando es evocada su presencia mediante otro-nuevo-aparecer. La representación remite a un referente sin por ello serlo, tiene y puede portar su esencia originaria pero no es nunca la presencia objetivada y fehaciente del objeto al que se refiere.

Melot (2010) admite que la imagen es representación. Las vetas del significado de representación son inumerables, en principios porque se adapta a numerosas situaciones. Contiene la palabra presente: la representación hace presente un objeto ausente. Ocupa su lugar. Por esto dice Régis Debray, en vida y muerte de la imagen tiene que ver primeramente con la muerte, pues lo cierto es que los diferentes apelativos de la imagen, ya se trate de la *imago latina* o del *eidolon* griego, han sido efigies funerarias, como lo son a menudo nuestras fotos familiares… Representar es hacer presente lo que no está. La

palabra re-presentación es un intensivo. Lo mismo, como ocupar el lugar de una ausencia que ponerla de manifiesto, como en las representaciones políticas comerciales y diplomáticas. Representar tiene también sentido de representar varias veces. Mostrarse en representación no significa estar ausente sino aparecer con ostentación, y en francés se dice *faire des représentations*. La imagen es representación.

Las representaciones nos dan la posibilidad de acceder al mundo. Las imágenes se nos vuelven populares, se nos presentan como fragmentos de una realidad que en sí misma son complejas. Y a partir de estas imágenes suponemos el mundo, construimos imaginarios relativamente verdaderos en los que nos sentimos cómodos para no dejar que la infinitud del universo o el peso de lo real nos apabullen. Las representaciones son pertinentes porque hablan del mundo al que hacen referencia. Su origen es lo inasible e indecible, sólo viven de su imposibilidad. Hay irremediablemente un enigma que es representado hasta el infinito.

La representación va más allá de lo real por el hecho de seccionar y seleccionarlo cobra autonomía. La representación es un fragmento abstracto arrancado de lo real que deviene realidad. Este mundo de representaciones matriciales crea una transferencia de una realidad a otra realidad, por ello es que la idea de representación como escisiparidad de Melot tiene sentido, porque la representación nunca es una, porque multiplica y expande los mundos imposibles y abstractos que de ella se fundan.

La representación es una suerte de enigma matricial que registra las condiciones de una existencia de lo que se presenta como realidad alternativa a lo real. La representación no es una semejanza con las cosas porque la representación no es la mímesis de una cosa. La representación procede de referentes, modelos u objetos de lo que termina desprendiéndose y por tanto adquiriendo independencia de sentido, porque el modo en que puede representar no se asemeja a los objetos de su referente. Tales imágenes dice Levinás (2001) no son el resultado de una semejanza por comparación con la realidad, “sino la sensación o taxia, podíamos podríamos decir, musical del ritmo que hace resonar, en un mismo punto, el tacto musical del mundo, es decir, la semejanza de la cosa con la sensación. Y esto es lo sensible”. (Levinás; 2001:25)

Las imágenes arcaicas tienen sentido en el diseño cuando se activan en el presente, cuando el pasado y presente se fisuran, el pasado se activa como experiencia no vivida pero existente. Es la experiencia del ser de diseño que no puede rememorar su origen porque no lo ha vivido, porque no es de él, no le pertenece, sin embrago es parte de su experiencia que le da existencia porque esas imágenes se presentan como metonimias a partir de las que se puede comprender su existencia sin que por ello la haya vivido.

La representación tiene ese rol metonímico del que habla Trías, porque es sólo desde la posibilidad designar algo mediante la presencia de otra cosa que se hace existente la representación. La re-presentación es una presentación nueva, distinta, única y diferente del referente originario. De esta manera la representación visual del mundo es la categoría matricial que contiene al mundo tal sin ser o estar presente y encarnado en una existencia material o icónica.

7.1.2 MUNDO REPRESENTACIONAL PROYECTIVO:

Esta es la categoría en que el logos, en su auto-interpretación, se encuentra de nuevo urgido y espoleado por este límite, pero en un modo muy peculiar: como confín, o fin final, en donde todo ser y sentido se anonadan, o como horizonte de una prueba letal y terminal en la que se depone el ser y el existir, y con ello también el sentido y la significación.

Trías considera que esta categoría del límite está en todo momento conectado con el futuro inevitable e invivible por la experiencia y sin embargo existente. El futuro del diseño del límite se presenta como una posibilidad de ser, en la medida, que lo aún no acontecido tiene que acontecer en un tiempo ulterior al presente del límite.

Sólo podemos acceder al mundo mediante las representaciones. Si esto es así, significa que el mundo del diseño es vitalidad pura que adquiere sentido en la medida que tiene su fundamento matricial en el reino de las imágenes o representaciones arcaicas que dan existencia actual a las prácticas del diseño.

Las imágenes matriciales la existencia de un mundo que está por revelarse. Pero se trata de una forma de experiencia que existe en la medida que se activa en el presente. Esas representaciones arcaicas son imágenes que están vivas en el propio ejercicio de la

práctica. No como antecedentes o referentes históricos sino como vida latente, que están ahí como posibilidad de existencia.

El mundo representacional proyectivo es la configuración potencial del mundo. Es donde se desata el proyecto del diseño que no está creado pero que es potencia de existencia. La función de esta categoría es prefigurar al mundo, pero el proyecto mismo no tiene existencia, más aún está por existir como proyecto.

La experiencia del presente se traslada a un tiempo ulterior en forma de futuro que trasciende al presente. El futuro es nada, porque aún no existe, que no ha acontecido. En futuro en el diseño del límite está siempre llegando pero en forma de futuro posible, de ese que aún no ha sido se puede atisbar o preconcebir en la posibilidad de existencia que da la contingencia. El concepto se obtiene al excluir la necesidad y la imposibilidad. Contingente es aquello que no es ni necesario ni imposible, es decir, aquello que puede ser como es (fue, será), pero también puede ser de otro modo. El concepto designa, por lo tanto, lo dado (experimentado, esperado, pensado, imaginado) a la luz de un posible estado diferente; designa objetos en un horizonte de cambios posibles. Presupone el mundo dado, es decir, no designa lo posible en sí, sino aquello que, visto desde la realidad, puede ser visto de otra manera, en este sentido se habla de mundos posibles. La realidad de este mundo, entonces, se presupone en el concepto de contingencia como primera e insustituible condición de aquello que es posible. (Luhmann; 2005: 116)

En el contenido de la experiencia del hombre se encuentran reenvíos a otras posibilidades que actualmente no asume a causa de la limitada capacidad de percibir, elaborar informaciones y actuar. Las posibilidades de experiencias ulteriores pueden realizarse también de modo diferente de las esperadas. Por contingencia Luhmann entiende la posibilidad de que la información relativa a potenciales experiencias ulteriores engaña. La actividad proyectual que se desarrolla por procesos (conceptuales, formales, materiales y técnicos) consiste precisamente en ir más allá de la realidad pura y simple, más allá de las ideas comunes o de las formas establecidas, a través de propuestas que contribuyan a transformar la realidad, los modelos culturales, esquemas de pensamientos y lenguajes gráficos de la época.

El diseño del límite es capaz de asumir que en el futuro existen elementos contingentes que puede observar desde el instante que la existencia de su presente. La contingencia se puede aquí asumir como un proceso de auto-observación del límite del diseño que no afecta su ser limítrofe porque el mundo puede ser contingente para él. La contingencia implica un tiempo que soporta necesidades e imposibilidades. Toda existencia es contingente porque está condicionada por la creación. “Tal contingencia no puede ser una cualidad ontológicamente inferior frente al valor integral del ser, sino que debe verse como un aspecto de la creación” (Luhmann; 1996.185).

Este diseño que no ha sido pero que va a ser es también aprender a diseñar el futuro desde un presente que se está haciendo. De tal suerte que el diseño como parte de un proceso proyectivo futuro que aún no acaece es posible sólo desde su carácter contingente, dar existencia desde la experiencia aquello que esta por ser.

La representación de la proyectualidad es la configuración de un mundo que esta por existir sin que aun exista. La proyectualidad es un proceso vital, una forma de conocimiento en que el hombre mismo se crea a sí mismo y despliega su propio ser. El mundo como proyecto es el despliegue de la potencialidad de la existencia de las propias prácticas del diseño, pero también del propio del sujeto-diseñador agente de cambio de su propia práctica y de su mismidad. Otl Aicher dice que en el proyectar el hombre se encuentra consigo mismo.

Proyectar es generar un mundo, el proyecto nace allí donde se produce el encuentro entre teoría y praxis, el proyecto constituye una nueva dimensión del espíritu. La cultura humana no podrá permanecer por mucho tiempo estar reducida a pensamiento y acción. Entre ambos se intercala el proyectar, la generación de lo que aún no existe ni en la teoría ni en la praxis, como, como disciplina metódica diferenciada. En el proyectar, teoría y praxis acreditan su cualidad de fundamentos, el proyecto excede la teoría y praxis señalando no sólo una nueva realidad, sino también nuevos razonamientos. (Aicher; 2005: 180)

El despliegue del proyecto de diseño es la proyectualidad de la propia práctica y del sujeto mismo. El proyecto en tanto designio de ejecución de algo que aún no ha sido pero

que va a ser. “En el proyecto, el hombre se hace cargo de su propia evolución. La evolución en el hombre no es evolución natural sino autodespliegue. Ciertamente no al margen de las condiciones naturales, pero si rebasando la naturaleza, en el proyecto el hombre llega a ser lo que es” (Aicher; 2005:180)

7.2 EL CERCO DEL APARECER Y SUS CATEGORÍAS

El ***cerco del aparecer*** es la referencia espacial de la existencia, tiene límites conmensurables con el mundo. Como tal, este cerco siempre abre a la experiencia vivida en tanto presente. En este cerco habita el presente que materializa y ordena la experiencia. Se trata de un presente que es eterno porque se recrea siempre que haya existencia. El cerco del aparecer es una inmanencia entre la existencia y experiencia. Es el logos que ordena la experiencia y trata el orden de lo necesario.

El del cerco del aparecer, el recorrido de la tabla categorial se cierra con el logos. Si la correlación limes-existencia (es decir mundo-sujeto) se redujese a la experiencia como registro pasivo del acontecer mundano, según un grado cero de la subjetividad que no excediese el programa sensualista, no sería necesaria la introducción de una cuarta categoría. Sin embrago, el mundo no es sólo estímulo físico acogido por la pasividad o receptividad sensoriales, si no también objeto del pensamiento y referente de la palabra: no sólo es sentido, sino también pensado y dicho. A través del pensar-decir, la pura facticidad de la existencia es colonizada por el fronterizo, que se vale de los instrumentos de la inteligencia del lenguaje. Mundo es cosa bañada por el logos. (Sucasas, 2003: 339)

El presente es el tiempo que hace la vida reconocible dentro del cerco del aparecer. El presente deja ver las *hermas* que se han puesto en el camino de la experiencia, con el presente se pueden marcar los momentos de la experiencia de la existencia.

7.2.1 MUNDO CON-TEXTUAL:

Esta categoría dice Trías (2004) es la que, en términos de descubrimiento, y del método de hallazgo, aparece como primera que se impone a la reflexión. Esta categoría alberga la existencia que se da, que se está dando. “Toda experiencia tiene lugar en un espacio tangible, porque es inevitable la existencia sin un referente en que se materialice la

experiencia. Eso dado constituye el *factum* primero de toda la experiencia posible". (Trías: 2004: 68)

Esta categoría es el continente de la experiencia material u objetiva en que acaece la existencia de las prácticas del diseño. Esta categoría eleva el carácter de la experiencia del diseño del límite. El diseño del límite tiene su existencia tangible en un mundo en que ocurre, se aparece o presenta el diseño gráfico. Trías denomina a esta categoría la existencia en el Mundo, pero a diferencia de como Trías denomina esta categoría, para efectos del diseño del límite se entenderá como *Con-texto*. Si la experiencia tiene un referente contextual es el espacio en que fluye y aparece la experiencia, en tanto existencia del diseño.

Pero la existencia en el mundo está mediada por la experiencia que se centra en un espacio específico con condiciones materiales singulares. En el mundo que hace tangible la existencia es donde habita la experiencia de las prácticas del límite. El *con-texto* es donde el mundo se hace evidente, visible y tangible a las prácticas del diseño.

El con-texto es el que porta el sentido, en él se haya las condiciones y determinantes de su existencia material. La existencia material no es únicamente las condiciones o datos que están ahí en un momento dado o condicionado, puesto como diría Trías (2004) en un ámbito de exposición. Se da y expone en lo que debe llamarse mundo. Esta idea bien equivale a la del contexto, pues muestra la existencia que se presenta como experiencia. Aunque pueda parecer obvio, merece la pena subrayar que las formas o estructuras del mundo inmediato que habitamos son, indiscutiblemente, resultado del diseño humano. (Heskett; 2005:8)

> Como individuo partícipe de una sociedad, la acción y el comportamiento profesional del diseñador frente al diseño tienen su correlato en la problemática de responsabilidad social y ética que plantea la época. En ese sentido, en su actitud profesional necesariamente tendrá que definirse. (Frascara: 2004; 215).

El contexto es un fundamento sustantivo de las prácticas del diseño. Antes en la construcción del concepto de con-texto (capítulo 1) se dijo cómo es que en este se hallan las condiciones a interpelarse con la singularidad de las prácticas del diseño. El contexto

es determinante porque de él se obtiene elementos para crear los diseños, y es condicionante porque el diseño se crea sobre la base de una situación social, histórica, artística, económica o cultural, se trata pues de las circunstancias que afectan el proceso de creación de los diseños.

En el con-texto hay pura referencia de la existencia del diseño del límite. En él y en referencia a él el puro don de existir se confronta con el otro aspecto del don que es el límite. Pues lo que se da no es el ser, o el existir sin más, sino el ser incardinado *en el límite.* Se da el ser en la existencia; y se da en él mismo, con un don (unido intrínsecamente al don de existir), ese límite que es el lugar de prueba y experimento; de prueba ritual y formativa en la gestación y gestión de un sujeto. (Trías: 2004: 69)

El contexto es el marco que indica cómo se da la existencia del diseño del límite. De tal manera que la referencia del diseño del límite a través de su con-texto revela las condiciones materiales del diseño del límite porque es desde estas que se escucha e ilumina la voz de cuando todo acontece. Se trata de exaltar la lectura comprensiva de las condiciones de un tiempo y de un espacio en el que habita el don la existencia que se da como prueba la posibilidad de alzado con el logos y con el cerco fronterizo. Los diseños no están determinados por los procesos tecnológicos, las estructuras sociales, los sistemas económicos o cualquier otra fuente objetiva. Son resultado de las decisiones y opciones de los seres humanos. Si bien las influencias del contexto y las circunstancias son considerables, el factor humano está presente en las decisiones que se toman en todos los niveles de la práctica del diseño. (Heskett; 2005: 8)

Una obra gráfica o de diseño porta las huellas de las condiciones sociohistóricas en que ha emergido, pero también ese objeto de diseño es al mismo tiempo performador de su tiempo histórico. Lo que se quiere explicar es que tanto el objeto de diseño condicionado y determinado por su ambiente del mismo modo que desde este también se condiciona y determinan ambientes y condiciones socioculturales. El contexto es ya una forma de experiencia porque en él están las condiciones, estructuras o formaciones sociales en que hacen emerger y en que han de insertarse los diseños. Que el contexto es una articulación con su propio sistema.

Esta categoría es múltiple no aparece sólo como una sola materialidad dentro del tiempo y un espacio único, es múltiple porque la experiencia de la existencia del diseño del límite cambia en tanto que su propio acontecer, en su propio andar, de ahí que el con-texto sea diverso, cambiante, movible, dinámico. No tiene una sola o única referencia material o contextual. El diseño del límite se hace en la experiencia que siempre tiene un lugar en un espacio y tiempo, nunca definitivo o limitador de su existencia.

7.2.2 SABERES CATEGORIALES DEL DISEÑO:

El cerco fronterizo sobreviene, logos a ese límite, se expande y despliega en el cerco del aparecer, o en el mundo, haciendo que éste sea algo más que el puro ámbito de exposición del existir de la matriz. (Trías: 2004: 71). La especificación de los saberes del diseño se puede identificar, clasificar de dos maneras: las prácticas profesionales y las prácticas formales.

Ésta es la que muestra y despliega la marca distintiva de ese habitante del límite. En ella se responde a la propuesta. Se da respuesta a la propuesta, que en la tercera categoría se descubre. Y esa respuesta revierte sobre el cerco del aparecer, o mundo, dotándolo de sentido.

Las rejillas de especificación del diseño desde discurso propio de las prácticas del diseño se manifiestan en la especificación aun más precisa de los saberes aplicados que amplían el horizonte de la práctica y aquellos saberes prácticos, técnicos y metodológicos que sirvan de base para la configuración material de objetos de diseño. Se parte de la idea que los objetos existen de manera oculta en los discursos de la práctica. Hay que detonar las estructuras discursivas para hacer emerger los objetos que digan cuál y cómo son los objetos que yacen y se entretejen constituyendo la práctica. En términos de las rejillas de especificación la práctica profesional y la práctica formal del diseño salen a la luz como modos de clasificación discursiva de los saberes.

Cuando Foucault dice que los discursos generan objetos, es cierto que al interior de estas capas discursivas hay evidencias o quizá vestigios arqueológicos de objetos que registran las condiciones y singularidades de una determinada capa epistémica, sin

embargo hay que añadir que estos objetos que se ven como reveladores de la práctica en realidad son el resultado de todo un discurso, no se trata del objeto *per se*, si no de un objeto interconectado en una multiplicidad de circunstancias y condiciones. Los objetos no generan discursos porque estos son el resultado, y quizá la memoria arqueológica, de una serie de discursos.

El ordenamiento y especificación taxonómica de estas prácticas está dada porque los objetos que constituyen los discursos son una forma de multiplicación, ordenamiento y derivación de géneros o especies derivadas de la propia práctica discursiva.

En estos términos *las prácticas profesionales del diseño son los modos de aplicación del saber*, son una forma de especialización profesional que se deriva de aquellos espacios comunes en los que los sujetos diseñan lenguajes y objetos de comunicación visual y gráfica, reinventando con ellos la propia estructura lógica de la producción discursiva.

Las prácticas formales son los modos técnicos de hacer, es la composición a partir de la que se diseña materialmente los objetos de comunicación y diseño gráfico o visual.

Las prácticas formales atraviesan casi por completo la aplicación de los saberes de las prácticas profesionales. Ambas se entre cruzan porque en una y otra hay elementos discursivos para la configuración de mensajes de comunicación y objetos de diseño gráfico.

Las prácticas formales y profesionales son una taxonomía por medio de la cual se ordenan los saberes del diseño. El diseñador argentino-canadiense Jorge Frascara propone, en la década de los noventa, cuatro áreas que se superponen parcialmente al ejercicio profesional de diseño. Partiendo del contexto canadiense y su experiencia Frascara considera que estas prácticas profesionales son aquellas áreas en las que se especializan laboralmente los diseñadores. Aunque este diseñador no distinguió las prácticas profesionales y formales como aquí se hace, conviene recuperar su clasificación con las debidas mediaciones, ya que esta especificación de saberes es la revelación del sentido de lo sistematizado e interpretado de los objetivos de las carreras de diseño y sus

perfiles de egreso. Las rejillas de especificación de los saberes profesionales son: **El Diseño para la Información, Diseño para la Persuasión, Diseño para la Educación y Diseño para la Administración.**

La *práctica profesional del diseño para la información es el modo en el que se sistematizan, ordenan y presentan al receptor una serie de datos que le serán útiles para realizar procedimientos o para ejecutar alguna acción.* Frascara dice que el diseño de la información requiere habilidad para procesar, organizar y presentar información en forma verbal y no verbal. Requiere conocimiento de problemas de legibilidad de letras. Palabras, frases, párrafos y texto corrido. Requiere de conocimientos de la eficacia comunicacional de imágenes y relación de forma y contenidos con textos (Frascara; 2004). Esta práctica se correlaciona con el diseño digital ya que la composición de objetos gráficos o visuales de comunicación puede ser realizada en distintos modos y soportes de diseño.

El modo de producción material del diseño de la información está atravesado por cualquier práctica formal del diseño. Se dice que cualquiera porque en realidad los procesos lenguajes y soportes técnicos de las prácticas formales son empelados por el diseñador dependiendo del tipo de problema que quiere resolver desde el diseño para la información.

El diseño para la información es una forma de comunicación. El receptor de los objetos o mensajes diseñados no es precisamente conocido por el diseñador. El receptor-usuario esta supuesto por el diseñador, no lo conoce, el emisor es alguien que posee los códigos para descifrar o decodificar el mensaje. La tarea del receptor es procesar la información que le da el diseñador, la puede volver conocimiento. La información o el dato *per se* solo trascienden en la medida que el sujeto procesa intelectualmente la información recibida, la re-significa y la vuelve conocimiento.

Los objetos y mensajes de esta práctica son el diseño de manuales de imagen corporativa, Señalética-infográfica, señalización (información espacial), sitios web, diseño editorial de mapas, guías, manuales informativos, ilustración técnica, información audiográfica.

La práctica profesional del diseño para la persuasión se entiende como el modo en que se presentan argumentos, por medio del lenguaje gráfico y visual, orientados a persuadir o convencer al público-destinatario que sus argumentos son verosímiles. En este sentido la práctica del diseño de la persuasión es de las más complejas de clasificar porque en ella se presentan diversos tipos de diseño formal. Frascara (2004) dice que el Diseño para la persuasión: es el diseño de comunicación destinado a influir sobre la conducta del público e incluye tres áreas, fundamentales: publicidad (comercial y no comercial). Propaganda (política o ideológica), comunicaciones de interés social (salud, higiene, seguridad, prevención de accidentes, etc).

El diseño de comunicación visual comercial se encarga de realizar proyectos de identidad e imagen corporativa (logotipos, marcas, imágenes de campaña). Diseño editorial de revistas comerciales de amplia cobertura, carteles, folletos publicitarios, sitios web, publicidad gráfica aplicada a envases y embalajes, comunicación visual interna, ilustración publicitaria.

La publicidad no comercial se orienta a la difusión de mensajes gráficos y visuales sin fines comerciales. Los productos de que resultan de este diseño son las campañas políticas, la ilustración científica, editorial, carteles culturales. Algunos programas de diseño consideran que son en empresas privadas o del Estado, universidades públicas o algunas ONG´s en que se producen tales objetos de diseño. Este tipo de productos está sustentado en una perspectiva de comunicación visual con conciencia social. El ejercicio de esta práctica considera que el diseño puede contribuir a que ofrecen un bien común. Así los proyectos están destinados a servir a la comunidad y aunque son persuasivos gozan de un carácter de compromiso y responsabilidad social.

La práctica del diseño de la persuasión dirige sus productos, objetos y mensajes gráficos y visuales a un público destinatario. La idea de emplear este término parte del supuesto que la práctica del diseño para la persuasión tiene claramente un destinatario al que no da por hecho ni lo supone. El destinatario a diferencia del receptor es el sujeto que no sólo posee los elementos para decodificar un mansaje sino que además reconoce la existencia de una intención. El diseño de persuasión si se dirige específicamente a un

sujeto, posee la información que le permite estructurar los argumentos para convencerlo, para hacerle verosímil la información, se sirve de los códigos, usos y pathos del destinatario para adentrarse en él y convencerlo con los argumentos.

La práctica de diseño para la administración no se reduce, únicamente, la elaboración de productos de diseño empleados en las áreas administrativas, como la producción de papelería, billetes de bando o diseño numismático (de billetes); esta área es más amplia, porque también incluye todas aquellas tareas y habilidades que el diseñador desempeña como responsable de guiar y vigilar el proceso de producción material de los productos de diseño.

La práctica profesional del diseño para la administración es el modo que planifica, coordina y gestiona los factores de producción que intervienen en la elaboración de productos y objetos gráficos y visuales. La función sustancial de esta práctica es la planificación del proceso de diseño. No se busca exclusivamente la producción de objetos de diseño relacionados con este ejercicio sino aquellas actividades por las que se contribuye a la producción material de los diseños.

La realización material de un proceso de diseño requiere de planificar las tareas de cada parte del proceso para el logro óptimo de los recursos. Los diseñadores deben estar capacitados para implementar programas que les permitan definir los tiempos para optimizar los recursos económicos y materiales con que se cuenta. Esto implica la aplicación de las herramientas y técnicas administrativas que le permitan planear, organizar, dirigir y controlar proyectos específicos de diseño gráfico.

Organización de la producción, así como el manejo de la postproducción de mensajes visuales y audiovisuales. Las tareas de coordinación son los procesos sistemáticos de las etapas de producción. En estas se prepara el manejo de los recursos materiales, humanos y de producción para la elaboración de los objetos de diseño; además de supervisar y controlar las actividades de ejecución del proyecto que mantienen la calidad del producto de diseño.

La tarea de la gestión en esta práctica consiste en la asesoría y gestoría de diseño. Es la labor de atender a soluciones integrales de diseño.

La práctica profesional del diseño para la administración requiere de habilidades de función y liderazgo. El diseñador no es únicamente un productor de ideas, conceptos o lenguajes visuales, también es un sujeto capacitado en para dirigir, controlar, coordinar y gestionar el proceso productivo de los productos de diseño en su fase material.

La práctica profesional del diseño para la administración parece conveniente, dado los rasgos característicos de las habilidades de función y liderazgo de los diseñadores, aclarar que no se habla de un proceso de comunicación, aquí no se piensa directamente en un receptor o destinatario sino en un usuario-consumidor como el sujeto meta al que se dirige la producción.

La práctica del diseño para la educación es el modo en que se transmiten y producen institucionalmente los enunciados, reglas y conocimientos para formar diseñadores, y producir conocimientos mediante los procesos de investigación. Cuando Frascara (2004) propone el diseño para la educación lo está pensando como la modificación de conductas, el desarrollo de un carácter en el cual el individuo es motivado a pesar, juzgar y desarrollarse. El objetivo es contribuir al desarrollo.

La práctica profesional de la educación rebasa este enfoque de Frascara, si bien se considera que se trata de una modificación de conductas a partir de la producción de diseño de comunicación que sirva para educar de manera formal e informal, en el contexto de este discurso la producción de enunciados de la práctica del diseño revela que el fundamento del diseño para la educación se encuentra en la docencia e investigación. El diseñador es un sujeto que puede destacar en la investigación y la docencia. Porque puede manejar los procesos metodológicos de la investigación y vincularlos con el trabajo docente en cualquier nivel educativo, en este sentido es un generador de nuevos conocimientos científicos y estilos innovadores de diseño.

Las prácticas formales del diseño atraviesan cualquier a de estas prácticas profesionales. No hay una escisión tajante entre una y otra. Se trata de discursos con saberes y aplicaciones distintas pero que en la cotidianeidad están correlacionadas.

El diseño editorial, el diseño, el diseño digital, el diseño de empaque, el diseño tipográfico, el diseño publicitario, el diseño ambiental, el diseño de manuales son modos de hacer objetos de diseño, es un proceso técnico y práctico que por medio del cual se diseñan las formas materiales que soportan los mensajes o comunicados gráficos o visuales.

7.2.3 EL ORDENAMIENTO DISCURSIVO DE LAS PRÁCTICAS DEL DISEÑO GRÁFICO

Esta categoría es interpretativa y hermenéutica que surge de la auto-reflexión que el logos, por su propio natural reflexivo, efectúa sobre sus propias formas de contenidos. De ahí brota, de la quinta categoría, la posibilidad misma de la filosofía. Y el concepto esclarecido de ésta como razón fronteriza. (Trías: 2004: 71)

En tanto que esta categoría es hermenéutica, exige una relación de auto-extrañamiento del propio ser para explicar el estado en que existe, es decir que se trata de una tarea de permanente reflexión, de vigilamiento que surge del extrañamiento entre el contexto y las prácticas del diseño. Es una ruta de reflexión que se emprende siempre que hay algo que se quiere resolver, algo de lo que se quiere explicar y conducir siempre con la luz de la reflexión. El diseño mismo, en tanto práctica que se hace en un contexto del que luego se desprende y emancipa pero que luego vuelve a él con la intención de reinterpretarse es el pliegue de pensamiento que se efectúa en esta categoría.

El diseño nace de un contexto y como tal se recrea en él, pero el contexto no es sólo exterioridad, sino el afuera que permite que el diseño se confronte con la propia experiencia de su existencia. El forcejeo o la ida y vuelta de los contextos y de las prácticas del diseño es siempre un movimiento hermenéutico pone en relieve el estado de la experiencia de la existencia del diseño.

Esta categoría es compleja porque no sólo vincula el texto y contexto sino que además hay un pliegue y despliegue de este movimiento en el tiempo porque esta

categoría del presente activa el pasado matricial y el futuro escatológico. Se trata de una retracción que se activa en el presente, que trae elementos del pasado y los activas, que pone elementos del presente que aún no suceden pero que van a suceder para activarlos en el presente. Lo que parece que no ha sido va a ser en tanto que se activa en la experiencia del presente que fuerza y conduce al límite.

El límite es una relación de fuerzas que empujan, que vibran, se fisuran, penetran unas con otras para en esa impresión de fuerzas fisurar las categorías y hacer emerger al límite. Este movimiento va aparejado de una interpretación entre las prácticas del diseño y los con-textos. De algún modo se trata de una interpelación que no se agota, porque en el vaivén de tal relación siempre emergen nuevas formas de comprensión. De tal modo que esa ida y vuelta, ida y traída, en fin vaivén entre prácticas del diseño y con-texto siempre es un movimiento que conduce a la comprensión del que hay que saber entrar y salir de un modo justo.

Cuando Adam Smith narra el surgimiento de la Administración en la Inglaterra decimonónica dice que ésta surge por una necesidad social. La Administración como práctica profesional surge de las nuevas necesidades de la Revolución Industrial. La generación y acumulación de la riqueza debía ser administrada por alguien experto pero al carecer de alguien que pudiese emprender tal tarea, se crea una profesión que forme profesionales que puedan administrar la riqueza de las nuevas empresas en expansión. Este ejemplo histórico muestra que las prácticas profesionales surgen de necesidades sociales reales y específicas para las que forma grupo de profesionales que respondan tales necesidades, de tal modo que práctica profesional y contexto no pueden ir separadas, van unidas, juntas. Así que la práctica profesional es inherente con el con-texto por lo que una y otra siempre están reconfigurándose a sí mismas.

En el proceso que se inició entonces, el diseño llegó a tener en la vida social un lugar protagónico que no había ocupado hasta entonces: por un lado, *se convierte en un factor económico incorporado a la producción* y, por otro, relacionado con el anterior, *adquiere una masividad hasta entonces desconocida que lo convierte en un factor operante sobre las imágenes mentales de sus usuarios.* Las dos miradas se complementan

pero tienen consecuencias distintas; convertirse en factor económico incorporado a la producción incidió en la caracterización del Diseño mismo y en el desarrollo profesional de los diseñadores convertirse en factor operante en la conciencia de los usuarios es un tema que trasciende al Diseño pero que debe ser considerado en tanto da cuenta de su potencia en la vida social. (Ledesma; 2003:17)

Las prácticas profesionales del diseño tienen un espacio dentro de una sociedad de consumo, de una sociedad industrializada, de un desarrollo artístico y sociocultural porque nació de necesidades específicas. En este sentido y como parte de un permanente re-originar, el diseño tiene que buscar siempre recuperar el carácter humanista del que nació. El carácter innovador y transformador que es propio a la naturaleza de la práctica del diseño gráfico se configuró desde su nominación como práctica profesional y como práctica profesional institucionalizada (década de los sesenta) y desde entonces se convirtió en el corazón mismo de la actividad proyectual.

El trabajo de diseñador consiste en ir más allá de las realidades sociales, de las ideas comunes y de los modelos existentes y esto sólo puede hacerlo a través de la interpelación de los procesos sociales, culturales, formales, conceptuales y técnicos que sirven de marco a la producción de su obra. Esta última irrumpe con sus propuestas, todo el marco histórico al que contribuye a forjar y a transformar junto con ella.

El reordenamiento de las prácticas profesionales del diseño sólo tiene lugar en el reordenamiento de su discurso desde su propia reflexión. Esto no es más que el movimiento de interpelación entre contextos y prácticas porque es precisamente en la reflexión de sus cruces que se entiende el permanente re-originar de su discurso. Tal enfrentamiento es un proceso en que se fisuran, fracturan es en dónde tiene lugar la actualización del sentido de las prácticas del diseño. Antes ya se explicó que de la compleja relación entre prácticas y contextos se tiene una clara identificación de los discursos por los que ha atravesado el diseño.

La práctica profesional es un discurso que se ejerce vía el conocimiento configurada por: a) las **prácticas** o lo que se hace en el ejercicio cotidiano o las maneras cotidianas en que el sujeto crea los objetos producto de su saber, b) los **saberes** referidos al conjunto de

cuerpos teóricos, metodológicos, prácticos y formales propios o no de su ejercicio y que sirven de base para configurar la singularidad de la práctica. c) **discursos o** las corrientes, estilos o tendencias. d) **enunciados** y **reglas** se trata de la regulación institucional del saber, aquellas reglas que permiten la emergencia de algo nuevo en la práctica, el reordenamiento de la singularidad a partir de los acontecimientos que irrumpen la regularidad de su lógica.

Por ejemplo en las paradojas de la Modernidad, la apoteosis del diseño posmoderno y la bifurcación del diseño en la Sociedad Global son algunas de las singularidades discursivas comprendidas. Pero estas son algunas porque habría más en la medida que cada quién plantee sus propias interrogantes. Establecer la interpelación entre prácticas del diseño y contexto implica hacer siempre de ruptura, de discontinuidad que revele la respuesta. Lo que verdaderamente importa de este planteamiento es cómo se interpelan las prácticas del diseño y el contexto. Entonces la pregunta central no es si hay o existe tal relación porque evidentemente que la hay, la pregunta de fondo es cómo existe esta relación, cómo es esa relación.

Cuando el diseño, en tanto observador de sí mismo, va al contexto y luego regresa a leer las prácticas del diseño, luego se aleja de las prácticas del diseño para leer el contexto, ya no son igual porque en cada salida y entrada, ida y vuelta el diseño, en tanto sujeto reflexivo de sí mismo, sale preñado de un nuevo sentido. Se trata de un movimiento hermenéutico que sólo se comprende a través de un movimiento reflexivo infinito. Este movimiento de pensamiento significa que el diseño es en la medida que se comprende como una espiral que se conduce hacia lo comprendido, de tal suerte que lo que se comprende siempre es una anticipación de lo que se va corrigiendo en la medida que se da un reencuentro consigo mismo respecto a lo que se quiere comprender.

El carácter hermenéutico de las prácticas del diseño se define en la relación de su interioridad y exterioridad, se trata de una relación en la que los objetos, condiciones o contextos establecen una red de relaciones complejas con las prácticas de diseño y consigo mismas respecto a los otros objetos. El sentido reflexivo de la práctica del diseño es un

desdoblamiento de su interioridad. Esta idea del desdoblamiento sirve como figura reflexiva de pensamiento que re-presenta el correlato de los componentes de la práctica misma.

Ese desdoblamiento es un despliegue que permite reconfigurar epistemológicamente su centro. Hay un intento de que salgan a la luz las capas epistémicas de la práctica con la finalidad de mostrar un diálogo que pliega y despliega sobre sí mismo, sobre su propia auto-constitución y reflexión de las condiciones que posibilitan su emergencia y organización: el diálogo en su propia auto-constitución.

Los pliegues de la práctica se manifiestan en aquellas condiciones que constituyen su interioridad: un saber conceptual y teórico de la práctica profesional; enunciados conceptuales ordenados y sistematizados a partir de los cuales se origina la producción discursiva de la práctica profesional. Aquí también hay rasgos de singularidad porque la práctica formula preguntas originales que ninguna otra puede responder, de ahí que exista una distinción con otras prácticas. Si la disciplina y las prácticas profesionales representan una división del trabajo intelectual es porque cada una de ellas posee un saber que la distingue y separa de las demás. Ahí se encuentran los rasgos de la singularidad teórica e intelectual de las prácticas profesionales del diseño.

La exterioridad de las prácticas del diseño son aquellas condiciones en que se integran las relaciones de interpelación en los con-textos de la práctica profesional. ***Las instancias de delimitación*** se entienden como aquellas instituciones que reglamentan el saber y se ejerce la práctica. Son el espacio en donde se ponen en operación las relaciones de poder de los sujetos-diseñadores que practican el saber que poseen. Es delimitación porque el objeto o la práctica profesional se definen como una entidad con reconocimiento en estamentos sociales, culturales, económicos, jurídicos o del orden que se trate. Cuando la práctica emerge se da por hecho el efecto de delimitación. Estas instancias revelan los procesos mediante los cuales una práctica logra el reconocimiento de otras instancias. “El objeto logra ser aislado y adquirir suficiente entidad y reconocimiento por parte de los estamentos sociales, administrativos, jurídicos, científicos. La instancia de delimitación es casi simultánea al momento de constitución de la superficie

de emergencia. Una vez que el objeto emerge, se produce así su delimitación". (Albano; 2007:48).

Los modos por los cuales la práctica del diseño entra en relación consigo misma para auto-constituirse. Se trata de sistemas por los cuales se separa, se opone, se entronca, se reagrupa, se clasifica, se hacen derivar unas de otras (Foucault; 2003: 68). Estos sistemas son los que dan singularidad a la práctica profesional porque dependiendo de la forma en que se distancien, acerquen, dialoguen, en fin, *interpelen* es donde emerge lo nuevo, lo singular, en donde se fincan las bases para irrumpirse a sí misma y permanecer en constate diálogo con su presente.

El centro de la experiencia vivida de las prácticas del diseño está el presente porque es donde se actualizan sus saberes. Un presente que nunca termina, sino que se vuelve eternidad, porque existe una oscilación entre pasado y futuro, esto es lo que permitiría mantener viva a las prácticas. El presente no es una sucesión de presentes, sino el devenir de los saberes y discursos que constituyen a la práctica y que habitan en él como un instante eterno.

7.3 EL CERCO FRONTERIZO O EL PENSAMIENTO DE LÍMITE DEL DISEÑO

El ***cerco fronterizo*** es el espacio en virtud del cual el sujeto se constituye, porque ahí es donde emerge como sujeto del límite. El cerco fronterizo es el cerco mediador del cerco hermético y del cerco del aparecer. Es el espacio intersticial en el que la experiencia vivida como presente y la experiencia mítica del pasado y futuro ceden para trans-parecer como límite. "El cerco fronterizo o del límite *da cuenta* de ambos territorios, -como sujeto fronterizo-. Pero el límite, que sin duda aparece como franja habitable (al modo del *limes* que Trías evoca) sanciona la separación, la de-limitación o de-finición". (Lanceros; 1997:15). El cerco fronterizo es espacio geográfico y topológico de pensamiento equidistante entre el cerco hermético y el cerco del aparecer, es el justo medio en que se forja en fundamento de la experiencia y existencia que da el pensamiento del límite.

Se trata de asumir a las prácticas del diseño como una práctica de su tiempo, que va más allá del con-texto, porque vive y camina con él pero siempre buscando rebasarlo y

en ese rebasamiento se sabe renovado irrumpido e interpelado por él mismo y por sus contextos. Hay que permitirle al diseño que se auto-produzca, auto-constituya, que se reconozca como una disciplina profesional del límite, porque en las fronteras de su saber y en las fronteras con los otros saberes se puede mantener viva la llama de su futuro virtual, incierto, motivado y contingente, pero cierto en las posibilidades que le dan luz a su existencia infinita. Esto allana la idea de un instante eterno que nunca termina, porque se vuelve eternidad que existe en la oscilación entre pasado y futuro esto lo que permitiría mantener viva la reflexión del diseño.

El sujeto-diseñador habita en el cerco fronterizo, que se hace como sujeto del límite en un espacio que vuelve singular al presente, pasado y futuro que no deja de ser porque su vida es el instante mismo de reflexión. El instante que ocurre en el cerco fronterizo es la medida del pasado inmemorial, presente eterno y futuro místico. El instante es la justa proporción que contiene a los tres tiempos, el instante no es una parte sino que está hecho de pasado, presente y futuro, es la justa medida de los tres tiempos. El instante no puede ser el mismo siempre porque asiste a una confluencia de instantes, el instante siempre es instante singular. El instante es uno porque siempre será instante, inmanencia del pasado, presente y futuro, pero siempre será distinto porque la experiencia y reflexión es cambiante. El instante nunca es estable, definitivo o único porque se transforma en todo momento, así a un instante le sigue otro instante y aunque sigue siendo instante y sin embrago no es el mismo porque la experiencia de la que está hecho lo hace ser distinto.

El instante es el efecto del cruce de los tiempos, en él el sujeto del límite se hace, en un *instante que actualiza la experiencia de la existencia del ser del límite*. De tal modo que el sujeto que se hace como sujeto del límite porque el instante en que ocurre y sintetiza su experiencia esta siempre sometido a un instante que se re-actualiza. De tal modo que el sujeto del límite nunca es el mismo en tanto el devenir de instantes jamás deja de estar en movimiento. El pensamiento del límite es el efecto de la reflexión del sujeto del límite que se hace haciéndose. “El hombre como sujeto fronterizo o habitante del *limes*: bárbaro civilizado que define y labra su franja de tierra. El habitante de la frontera: Jano bifronte que dirige sus miradas a lo que se manifiesta y a lo que se oculta, a la mera presencia y a la inquietante ausencia. (Lanceros; 1997:16)

Vivir en el cerco fronterizo implica realizar una tarea cotidiana de permanente reflexión, una tarea de vida en la que el ser se está recreando y siendo desde su incesante pensamiento del límite. Vivir en el cerco fronterizo es volverse sujeto-del-límite que cuestiona desde el instante mismo la esencia de su ser. Estar en el límite es Ser del límite. Antes se dijo que el límite no es negativo, ni peyorativo, sino propositivo, resquicio de vida que anuncia un modo de vivir que proponer ir más allá de la idea nihilista pasiva de Nietzsche. "Comprender *eso que somos* a través de la idea de *límite. Somos los límites del mundo.* En razón al mundo de vida en que habitamos. Abandonamos la simple *naturaleza* e ingresamos en el universo del sentido. Pero a la vez constituimos un *límite* entre ese <<mundo de vida>> en el que habitamos y su propio *más allá*". (Trías; 2003: 11)

Ser y vivir en el límite es poseer una razón que reconoce la aspiración humana del ser, es vivir y ser un sujeto del límite que sepa leer su con-texto, sus condiciones de época, que sepa rebasarlas, ir más allá de ellas y de sí mismo sin perder el carácter humano, sin dejar de reflexionarse reflexionándose, sin dejar de ser en su andar. "El reconocimiento de esa *condición humana* de carácter limítrofe y fronterizo es, creo yo, el contenido de una filosofía que aspire a ser, a la vez, la más ajustada a las reflexiones de este cambio de siglo y de milenio, y que conecte con las grandes tradiciones de la filosofía de siempre" (Trías; 2003: 12). La filosofía del límite se plantea la condición humana del ser, cómo el sujeto hace frente a la vida. El ser se humaniza en el instante que condensa a las categorías del límite y al pasado, presente y futuro.

La categoría del ser del límite del diseño constituye la convocatoria de todas las demás, que desde ella se reconocen como facetas o aspectos de lo mismo. En esta categoría es el sujeto que, en su movimiento elípticos, da como don la existencia; ya da como prueba la posibilidad de alzado de esta al cerco fronterizo.

El pensamiento del límite del diseño gráfico es la reunión de aquellas categorías de pensamiento y reflexión que sirven de base para configurar un nuevo pensamiento práctico. Se dice esto porque el pensamiento del límite del diseño exige una entrega total porque va unida a la experiencia de la existencia del ser diseñador. Toda crítica reflexiva de pensamiento tiene que terminar en una experiencia última, que cristalice un estilo de

vida, una forma de reflexión permanente que no conozca el ocaso del pensamiento. Que se traduzca en la vida misma, en la comprensión de una realidad, un pensamiento del límite del diseño que no se aparte de la vida misma sino que se asuma como la vida misma. “Todo límite es, siempre, una invitación a ser traspasado, transgredido o revocado. Pero el límite es, también, una incitación a la superación, al exceso”. (Trías; 2003: 17)

La propuesta del pensamiento del límite es aventurera porque conduce siempre a un movimiento de pensamiento, “el ser del límite es gozne que nunca da por clausurado el curso de la identidad” (Barrios; 2005: 83). De ahí que una práctica del límite aspire a ser siempre productiva y se trascienda así misma desde sí misma y desde su propia reflexividad.

Una práctica del límite puede pensarse como una sucesión de instantes, porque el devenir del diseño se encuentra en el permanente movimiento del pensamiento que habita en el eterno instante. De aquí que el diseño pueda captar los momentos irruptivos que atraviesan su vida histórica, pero no una historia lineal sino como una historia del acontecimiento, y el diseñador tiene que asumirse como un sujeto-fronterizo, un sujeto del límite.

Se dice que el diseño aspira a ser una práctica límite para ello precisa recuperar la propuesta de la filosofía del límite de Eugenio Trías para configurar una práctica del presente y un sujeto-diseñador fronterizo. Trías dice que el límite es una positividad y condición incondicionada, como núcleo constitutivo y frecuencia de inteligibilidad del centro fenoménico y del cerco hermenéutico. Ambos cercos son y se perciben en contacto con el límite.

El límite señala con su presencia, la inmanencia de dos territorios o cercos. El límite es una franja habitable que sanciona la separación, de la de-limitación o de-finición. El sujeto-fronterizo o habitante del límite defiende y forja su franja con una mirada bifrontal como la del Dios Jano. Que dirige su mirada a lo que se manifiesta y a lo que se oculta, a la mera presencia y a la inquietante ausencia. El límite no es una línea que escinde, no es un final o una demarcación finita que separa el pensamiento, sino un espacio de vida, el intersticio en el cual se produce pensamiento, reflexión y vida, es la reunión propositiva de

varias categorías que dan lugar a un espacio en el que habita el ser fronterizo, que hace y reconfigura el límite toda vez que es preciso porque su mirada siempre está construyendo un presente que tiene sustento en el pasado y en el futuro.

7.3.1 SUJETO-DISEÑADOR DEL LÍMITE:

En el límite el puro existir dirime la posibilidad de alzado a la constitución de un sujeto que sea habitante del mundo (con-texto), o que convierta ese límite del mismo en franja posible de su habitar y convivir. Tal sujeto, puesto a prueba por el límite, compone el tercer tramo de este despliegue categorial. (Trías: 2004: 69).

Trías (2004) dice que en esta categoría el sujeto fronterizo o sujeto del límite ha de ser para sí mismo lo largo de toda existencia. Ser para sí mismo es una tarea para toda la vida. Esta es la categoría en que el sujeto diseñador despliega su andar como autor, creador o productor: como ser en el límite y ser del límite. Es en el límite donde el sujeto-diseñador ha para sí mismo a la largo de la vital tarea de existir.

Esta categoría consiste en elevar al sujeto-diseñador, en tanto ser del límite, porque habitaba en él y se reconfigura en él. De esta manera hay que empezar a comprender que la vida dentro del límite es productiva y regeneradora, porque es el espacio en que el sujeto siempre reflexiona sobre sí mismo, desde sí mismo y desde sí con las otras categorías.

Aquí, en esta cita del sujeto consigo mismo se da algo más que el simple existir, o la pura condición existente y viviente. Se da también ese límite que forma síntesis intrínseca con el ser (como ser del límite). "El límite se da como don al existente investido de la condición del sujeto, capacitado para el uso de la inteligencia y de su expresión en la enunciación; capacitado así mismo para el uso de esa libertad que en esa prueba *se le da"*. (Trías: 2004: 71).

Vivir en el límite es una forma de vida porque habitar en el cerco de la razón fronteriza implica que el sujeto se ocupe de sí mismo- el sujeto diseñador del límite siempre

cuida de sí mismo porque en su perpetua renovación es que se re-origina su incesante capacidad creadora. Es en el cerco del límite en dónde se alcanza la plenitud de la reflexión, es donde se hace así mismo el sujeto fronterizo. Habitar el límite siempre es una experiencia productiva, "franja intersticial, separadora y mediadora, en la que habitamos nosotros, los sujetos fronterizos […] dándole el nombre de fronterizo, Trías enfatiza el vínculo que une al sujeto con el ser del límite" (Sucasas; 2003: 344)

El sujeto diseñador debe cuidar de sí mismo porque la actividad creadora en la que habita, vive y transita lo conduce a ser consciente de la permanente reflexión de su actitud creadora. El sujeto diseñador en tanto autor siempre asiste a un proceso de renovación de su vida porque es desde su razón como ser del límite que cuida de sí que transforma, permea, irrumpe y hace interpelar los procesos creadores de su profesión. Reconstituir su creadora vida es una obligación fundamental del ser del límite. "Todo pierde su identidad pura y dura de carácter originario, agreste o natural. Y el hombre es fronterizo en razón de esa colisión que en él se forma". (Trías; 2003: 18)

Ocuparse de sí no es, pues, una simple preparación momentánea para la vida; es una forma de vida:

> Se trataba, en efecto, de un modo de vida que, en general, se valoraba mucho en Grecia. Plutarco cita un aforismo lacedemonio que, desde este punto de vista, es muy significativo. Se le preguntaba un día a Alexándridas por qué sus compatriotas, los espartanos, confiaban el cultivo de sus tierras a los esclavos en lugar de reservarse para sí esta actividad. La respuesta fue ésta: <<Porque preferimos ocuparnos de nosotros mismos>>. Ocuparse de sí es un privilegio, es el distintivo de una superioridad social. Por oposición a aquellos que han de ocuparse de los otros para servirles o que incluso han de ocuparse de un oficio para poder vivir. Alcibíades se daba cuenta de que debía cuidar de sí, en la medida en que más tarde quería ocuparse de los otros. Se trata, entonces, de ocuparse de sí, para sí mismo. Se ha de ser para sí mismo, y a lo largo de toda la existencia, su propio objeto de consideración. (Foucault; 1999: 277-278)

El objetivo de la reflexión perpetua del sí mismo del sujeto-diseñador es establecer una relación profunda consigo mismo. Como diría Foucault (1999) se trata de ser soberano de sí mismo, ejercer sobre sí un dominio perfecto, ser plenamente independiente o ser completamente <<de sí>>. (Foucault; 1999: 279)

El cuidado de sí mismo que el sujeto-diseñador tiene para sí mismo es fundamental, porque esta tarea de auto-observación y auto-reflexión se centra a todos los defectos pedagógicos de las instituciones y de los maestros o de las malas costumbres que plagan el desarrollo del sujeto-diseñador.

El pensamiento del límite es la reconstrucción infinita de un acto originario de toda creación. Se dice que Hermes es un intérprete activo porque su tarea de hermeneuta es la de establecer conexiones internas del pensamiento del límite como un conjunto de ideas inacabadas, es decir que el pensamiento del límite se hace haciéndose, es un atarea incesante de producción, autovigilamiento y carácter productivo del ser creativo. Se trata pues de una tarea referida a la existencia y a la experiencia del ser creativo que se hace en su devenir.

El instante es por tanto el producto de la creación, es el resultado de la síntesis del acto creador. En el que cristaliza y concreta la incesante tarea de pensar, de vivir, de sentir, de crear. El instante es un permanente producto del transitar. De tal manera que el ser del límite es la permanente construcción de un sujeto que siempre se está haciendo en su camino que articula su vida como una experiencia siempre errática. Lo que hay en el instante es el resultado de un acto creador consuma, es una acto de vida, o como diría el filosofo español Sáez Rueda es un pensamiento naciente. “Naciente porque emanado de la radical apertura de la existencia, de la equivalencia entre ser y hacerse […] su productividad implica, tanto la operación de *situarse en un mundo,* como una quiebra con lo dado en su radicación. Cualquier forma de *racionalidad* tiene aquí su fermento y su caudal. (Sáez: 2009: 248)

El *pensamiento naciente* es la *intensio* del *augere* inteligente, siempre en ciernes, del *arreglárselas* y del *habérselas en el mundo*, impulsándolo al crecimiento. En cuanto inteligencia primordial de un ser simultáneamente radicado y extraditado, céntrico y excéntrico, situado en la fisura dinámica del des-cubrir y el crear, opera como *ingenio*. El ingenio no remite, de este modo, ni a una mera facultad de un «sujeto» cerrado sobre sí, ni a una apelación subyacente a él y al mundo. Se constituye en el «entre» mismo del mundo problemático y del testigo interrogante, espoleado por el extrañamiento. El vínculo que enlaza hombre y mundo es más que un «ir» del primero «al encuentro» del segundo. Incluye, como su otra cara, el confrontarse con él. Y afectarlo *in actu*. Si el ingenio constituye al pensar no es en cuanto *facultad* de una

conciencia, sino como poder errático en el intersticio de estos dos *sub-cursos* recíprocamente afectantes que son el hombre y el mundo. (Sáez: 2009: 250)

Este sujeto ha de renovarse siempre a sí mismo mediante la perpetua reflexión de sí mismo, ha de cultivarse a sí mismo des-haciéndose para rehacerse constantemente. Ha de ser un sujeto que se irrumpa a sí mismo porque sólo desde ahí puede superarse, autoformarse o re-constituir se ser. Pero tiene también una función de lucha. La práctica de sí es concebida como un combate permanente. No se trata simplemente de formar, para el futuro, un hombre de valía.

Hay que dotar al individuo de las armas y del valor que le permitirán batirse a lo largo de toda su vida. Conocemos lo frecuentes que eran estas dos metáforas: la de la lucha atlética (en la vida somos como un luchador que se tiene que deshacer de sucesivos adversarios y que se ha de ejercitar incluso cuando no combate) y la de la guerra (es preciso que el alma esté dispuesta como un ejército que cualquier enemigo puede siempre acosar). Este cultivo de sí tiene una función curativa y terapéutica. Se encuentra mucho más próximo al modelo médico que al modelo psicológico. (Foucault; 1999: 279-280)

Se dice esto porque el sujeto del límite es un creador, un autor con una impronta de vida con su vida. El sujeto del límite es una autor de obras gráficas y de diseño desde las que el sujeto se recrea, construye al establecer un vínculo entre él y la obra creada del que luego se desprende dejando su propia singularidad, abriendo una nueva veta de caminos para hacerse a sí mismo, para rebasarse, ir siempre más allá de sí. En tal relación dice Foucault (1983) “se manifiesta también en la desaparición de los caracteres individuales del sujeto escritor; mediante todos los ardides que establece entre él y lo que escribe, el sujeto escritor desvía todos los signos de su individualidad particular; la marca del escritor ya no es más que la singularidad de su ausencia”.

Tal ausencia siguiere el desprendimiento productivo que hace el sujeto de su obra, se trata de una emancipación de sí mismo nunca reducida a la objetualidad de la obra, sino a un proceso re-creador que singulariza su vida de manera perpetua. El sujeto del límite crea obras de las que aprende a desprenderse, pero al mismo tiempo su propia creación estructura discursos de las prácticas de diseño. La obra entretejida en un discurso de diseño puede explicar la presencia de acontecimientos, rupturas, hundimientos, fracturas, continuidades o discontinuidades de la propia composición discursiva.

La creación del diseño es una forma de reescritura del ser diseñador que habita en el límite, porque es el lugar desde el que se hace visible la luz interna del sujeto, desde donde se exteriorizan las pasiones, desde donde se cura el alma y reconfigura su ser. El diseñador hace la experiencia de las prácticas profesionales de diseñador como vocación a la creación de objetos como fuente de su ser.

El ingenio, por un lado, no prospera sin la radicación operante en las cosas; es una habilidad o talento que se despierta a condición de que haya que afrontar la realidad, ya sea haciendo frente a dificultades, ya sea elevando lo que hay a la altura de su secreta riqueza. Si el mundo es siempre una realidad problemática, una red de problemas en movimiento, el ingenio es capacidad en acto para aprehenderlos. (Sáez: 2009: 248)

La importancia de la creación del diseño se equipara a la tarea de la re-escritura que el autor hace de sí mismo. La actividad creadora se puede comparar con el pharmakon, que provee al sujeto-diseñador de enfrentar las vicisitudes de su existencia. Es el modo curativo por medio del cual el diseñador enfrenta y reconfigura su existencia permanente en el límite. El ser del límite activa su vida en el acto de creación, es la actitud productiva que le permite ir más allá de sí mismo, lo que le permite vivir en el límite y vivir instantes, es en su propia actividad creadora que logra satisfacer momentáneamente su vida.

Trías dice que: “la *filosofía del límite* es una respuesta de época que denuncia el <<nihilismo imperfecto>> de estas corrientes, alentando un movimiento argumental que sin dejar de ser crítico no se agote y agoste en su necesaria *pars destruens”.* Pensada así la filosofía del límite tiene sentido como pensamiento propositivo que intenta en todo momento volver la vida del ser productiva. Cuando se dice que es una respuesta de época quizá es porque se trata de repensar la voluntad de poder del sujeto como un creador que siempre procura recrearse no materializarse en su obra sino revivir en el pulso creativo y creador.

El límite combate la pasividad del nihilismo que conduce a una vida reactiva, sin un sentido productivo de vida, porque la voluntad de poder se parece a la de un esclavo que no se compara con la actitud de vida y creadora de la de un artista. Un pasivo y reactivo es lo opuesto a un creador y a eso aspira el sujeto-diseñador, el ser del límite.

El sujeto-diseñador, en tanto ser del límite, se hace en el límite, se hace en la plena conciencia de su actividad productiva y creadora. El sujeto diseñador en un artista porque "encuentra una nueva forma de aproximarse a lo real y anuda con esa realidad otro tipo de relaciones; aquel que logra instituir una experiencia físico-metafísica y hasta en ocasiones, una experiencia en el límite" (Dagognet citado por Pérez; 1999: 30). La personalidad del sujeto-diseñador del límite puede mostrarse con la representación mítica de Dédalo, tal y como dice el pensador Pérez Cortés, Dédalo es el sujeto que perfila al diseñador porque "es arquitecto, escultor, inventor, mecánico e ingeniero. Dispone de un saber y de un saber-hacer extraordinarios y tiene además el tipo de inteligencia que se requiere (Metis) para llevar a cabo una obra ejemplar […] posee inteligencia teórico conceptual a la que se une el sentido práctico de producción, que hacen posible una liberta creadora pocas veces vista" (Pérez; 1999: 32)

El sujeto-diseñador no sólo es un Dédalo, un ser ingenioso, inteligente, astuto, sensible o un sabio, es también un Hermes que se sabe conducir en su propio andar que sabe irrumpirse creando. El ser del límite es un ser complejo y creador que siempre cobra conciencia de sí mismo en el instante en que vive. El cerco fronterizo no es únicamente el laberinto de Dédalo en que se despliega toda la majestuosidad de la singularidad del sujeto diseñador, es también el acto de reflexión misma, es la vida que se hace siendo uno mismo como ser altero. Es el cerco productivo y creativo de vida creado por la propia alteridad de ser que lo habita.

El cuidado de sí mismo que el sujeto-diseñador ejerce es una forma de autoexamen infinito, en el que una y otra vez el sujeto se vuelve a sí mismo. En su propia humanidad reconfigurada por la ilimitabilidad de su reflexión se haya su actividad creadora, misma que permea, transfiere e impregna a su obra de diseño, a su vida cotidiana y a su propia ser. "Nosotros, los humanos, somos límes, pues aquello ante lo que comparece se exhibe la totalidad de los sucesos no puede ser mera parte del ese todo; como advirtió el primer Wittgenstein, el sujeto no es parte del mundo, sino limes del mundo. En virtud de esa naturaleza o esencia limítrofe, el sujeto es el fronterizo, la carne del límite" (Sucasas, 2003: 339).

La idea del pensamiento del límite no es una teoría que se aplique, se trata de una idea de vida, de un pensamiento profesional que habite el límite, pues el límite se halla en el propio hombre, en el diseñador en tanto agente de cambio, el límite es el propio hombre, es él mismo el que se forja siempre que existan condiciones para que se dé la incesante reflexión desde propia interiorización, creatividad y pensamiento.

CONCLUSIONES

El viaje que Hermes ha emprendido aquí no sólo ha sido entreverado, excitante, abstracto y cansado, denso. ***Cuáles son las condiciones de los con-textos históricos que se interpelan con las prácticas profesionales del diseño gráfico que sirven de base para configurar un del diseño del límite*** es la pregunta que orientó el viaje de entrada a la interpelación y de salida con el pensamiento del límite del diseño**.**

Hermes abrió senderos nuevos, genuinos que fueron revelando, a su paso, todos aquellos elementos para revelar la interpelación entre con-textos y prácticas de diseño en la Modernidad. Posmodernidad y Sociedad Global. La puesta en relieve de la interpelación es el trazo en el camino que Hermes va allanando.

Hermes en este sentido en un allanador del pensamiento, es el que forja la posibilidad de crear, no es sólo un conector de almas, sino un productor de ideas, del ser que encamina a la interpelación al límite, es la figura abstracta, objetiva, analógica, sinuosa que con su luz ilumina la singularidad de tres interpelaciones, que tienen en común la misma pregunta pero que su respuesta requirió de un viaje con distintas condiciones. No sólo por la diferencia de con-textos sino porque el propio Hermes era capaz de reconocer que había que mostrar algo más que una simple descripción de eventos históricos, había que iluminar la obscuridad con la luz del pensamiento reflexivo, había que hacer hablar al silencio con la palabra de la comprensión, había que comprender el malentendido con la interpretación siempre buscando minuciosamente, yendo y viniendo entre el contexto y las prácticas para revelar tres orígenes del diseño forjados desde su propia experiencia.

La estructura conceptual y metodológica se volvió un viaje en el que había que sumergirse y ser lo suficientemente cauto para no perderse en él. Parte de este cuidado es el auto-vigilamiento epistemológico fue responder las preguntas de investigación que ordenaran y dieran estructura a cada uno de los capítulos. En el primer capítulo se revelé las condiciones de los con-textos históricos a interpelarse con las prácticas del diseño. En el segundo capítulo se mostraron las condiciones hacen singulares a las prácticas profesionales del diseño en la Modernidad, Posmodernidad y S. Global.

La interpelación entre el contexto y las prácticas del diseño es una forma de pensamiento desde la que se suscita una reflexión incesante. En la punta de la flecha que apunta a ser reflexivo del diseño mismo, a pensarse a sí mismo desde sí mismo. La interpelación de las prácticas del diseño es siempre productiva porque siempre intentará poner en relieve todo aquello que le preocupe al diseño.

Hermes que entra y sale, abre y cierra, aparece y desaparece no es más que la voz propia de quien escribe, es la voz de mi propia condición la que se despliega metafóricamente a través de este dios mítico, mitológico y fascinante. Hermes es el pretexto para hablar mi propio silencio, ese que está narrado en tercera persona, personificado en Hermes y conducido por mí como si fuese alguien que permanece desde afuera. Pero no hay afuera cuando yo misma me estoy presentando impersonalmente en la figura de aquel que comunica, que quiere decir algo y que se expresa singularmente.

Para hablar de la interpelación de los con-textos y las prácticas había que hacerlo de este modo, invocando la figura del heraldo mitológico y apropiándome de su digan figura es que mi voz salía y expresaba todo cuando pensaba y sentía. Así como Hermes aparecía de diversas maneras en la Ilíada o en la Odisea, como dador de vida, ladrón, aquí también aparece como el heraldo de mi pensamiento.

De este modo mi vivir cotidiano con el diseño, mi sentir el acto mismo de crear algo y de pensar el diseño me conducen a expresar mi propia experiencia de vida invertida, gastada o consumida que sirve como insumo para el trabajo de investigación. Hay un sentido productivo en conocer y no ser (absolutamente) parte de la comunidad de diseñadores porque permite un distanciamiento reflexivo hacia este campo. Hay una postura compleja en mi mirada, porque en mis intentos por explicar al diseño asumo una mirada cambiante, irruptiva, renovadora: en fin caleidoscópica. Así, pienso desde esas múltiples miradas, leo y procuro escribir. La experiencia no es sólo cuanto se puede poseer de algún tema, es saber pensarlo, verbalizarlo, imaginarlo, ensoñarlo, sentirlo, vivir con él.

No se trató de una mera descripción sino de hacer emerger la relación del diseño con sus contextos desde tres interesantes, fecundos y magníficos lugares comunes. Los tres momentos responde a la pregunta cómo es la interpelación entre el diseño y su

contexto desde la perspectiva genealógica, por lo que hay que remontarnos a orígenes del diseño que permitan el desarrollo de estos tres acontecimientos originarios que recogen, conllevan el sentido determinado de la singularidad de cada acontecimiento histórico.

La lectura y escritura de los tres momentos van más allá de una totalidad del proceso histórico cronológico que considero limitado, limitante y limitador del pensamiento del diseño, porque lo que se quiere es reflexionar a un diseño que vaya más allá de sí mismo desde sí mismo, que permita abrir la posibilidades de un nuevo tiempo histórico para el diseño desde su propia singularidad, reconociendo que el diseño se hace a sí mismo.

Finalmente, el tercer capítulo tuvo un tratamiento doble, primero mostré lo que hay al interior del cruce entre las condiciones con-textuales y la singularidad de las prácticas profesionales del diseño gráfico. Estos cruces y sus respectivos efectos son el resultado de un efecto que deja claro que no se trata de una simple relación entre prácticas o con-textos, o de mirar a simple vista esa relación. De lo que se trató todo este tiempo fue de establecer relaciones interpelativas que nos decían el modo en que existe la relación. Evidentemente hay una relación entre contexto y práctica pero lo que me interesa en esta investigación es saber cómo existe esta relación en cada uno de estos contextos. La segunda parte de este capítulo es la salida productiva, es una luz que lanzo al pensamiento del diseño para propiciar una reflexión que siempre se detone de los propios agentes sociales que forman parte de su práctica. De tal suerte que mostrar las categorías conceptuales que servirían de base para configurar un nuevo pensamiento de la práctica profesional del diseño emerge del pensamiento filosófico de Eugenio Trías.

Los agentes-diseñadores inmersos en cualquier contexto deben reflexionar más sobre estos retos, hay que rebasar la mera ejecución del ejercicio práctico-práctico para asegurar que haya una interpelación productiva con su contexto, porque el diseño es parte del contexto en que acaece, pero también con su práctica forja al contexto. La interpelación del diseño con la tecnología no debe supeditarse más a la tecnología, porque

esta es un instrumento del complejo proceso de producción que trastoca la posibilidad del acto de creación de obras gráficas y de diseño.

El pensamiento del límite en el diseño es una salida productiva a la reflexión permanente e incesante del diseño. El límite como una luz que se lanza siempre con la posibilidad de repensarse, de repensarnos, de construirnos en el instante, de hacer consciente todo cuanto habita en el instante, evocando, retrotrayendo la experiencia de la existencia a la que el ser mismo asiste. El pensamiento del límite del diseño es una posibilidad de reflexión que siempre permite revisar los adentros. Se trata de vivir el paso de una acción a otra como un instante de vida.

Asumo que hay que ser capaz de comprender la nomenclatura del diseño detonando el sentido de su existencia con la intención de poder construir aproximaciones que promuevan su perpetua reflexión. El diseño tiene que recuperar el carácter humanizador, permanente y contextual del cual se engendró el sentido de su práctica profesional. Que el diseñador aspire abarcar todas las dimensiones de la vida, "todas las ramas del saber y todos los conocimientos prácticos que pueden adquirirse por todos los medios y contribuir a todas las formas de desarrollo de la personalidad. (Tünnermann; 1995: 4)

Se trataría de innovar y transformar permanentemente el carácter profesional del diseño, de repensar el corazón mismo de la actividad proyectual. El trabajo de diseñador consiste en establecer relaciones de interpelación con los con-textos sociales, de las ideas comunes y de los modelos existentes y esto sólo puede hacerlo a través de la interpelación de los procesos sociales, culturales, formales, conceptuales y técnicos que sirven de marco a la producción de su obra. Esta última irrumpe con sus propuestas, todo el marco histórico al que contribuye a forjar y a transformar junto con ella. Que sea el diseñador el que aspire a un perfeccionamiento educativo como un proceso continuo a lo largo de la vida. En donde el agente-diseñador asuma las acciones educativas como procesos dinámicos y necesariamente flexibles en sus modalidades, estructuras, contenidos y métodos porque, de manera imprescindible, deben partir de contexto social específico, al servicio de grupos sociales determinados y para predeterminados fines del trabajo y ocio creativo.

La educación permanente puede ser una etapa indispensable de toda experiencia de conocimiento en el diseño, porque el diseñador siempre tiene que asumir su práctica como un Hermes que transita caminos para abrirse paso reconstruyendo, interpretando y reconfigurando la experiencia de su propia vida. Engendrar nuevas formas de pensamiento siempre propositivas, siempre reflexivas, siempre incitadoras de nuevas formas de creación, formación permanente. Este puede ser el carácter de la educación permanente que le hace falta al diseño y que tiene que recuperar.

Es hacer consciente que el instante de vida que implica el pensamiento del límite, es el reflejo que queda toda vez que alguien se ha mirado al espejo, es la reflexión sobre una re-petición que tiene que iniciarse desde el principio. Se trata, en definitiva, de que el diseño se reflexione sobre su propio giro interno, en ese instante que contiene toda la experiencia de su existencia. Si mi pensamiento se encadenó al de Hermes, fue por un interés de abrir nuevas pistas de reflexión y de lectura para interrogar, interpelar constantemente la singularidad del diseño gráfico en su génesis y desarrollo sin reducirlo a un epígono de las estructuras sociales, pero tampoco para clausurarlo en su propia hipérbole o reificación, sino dimensionarlo en su riqueza y complejidad. Espero que este intento haya sido fructífero.

BIBLIOGRAFÍA

Abagnano, N. (2000). *Diccionario de filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica.

Aicher, O. (2001). De lo análogo a lo digital. España: Gustavo Gili.

_____, O. (2005). El mundo como proyecto. España, GG.

Albano, S. (2007). *Glosario epistemológico de términos: Michael Foucault*. Buenos Aires: Editorial Quadrata.

Argar, G. (1957). *Walter Gropius y la Bauhaus.* Buenos Aires: Edit. Nueva visión.

Arrechea & Soto. (2003). *Diccionario de arte: pintores del siglo XX*. Madrid: Libsa Editorial.

Austin y Doust. (2008). Diseño de nuevos medios de comunicación. España. Editorial Blume.

Badiou, A. (2005). *El siglo*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Manantial.

_____, A. (1992). *El clamor del ser*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Manantial.

Bal, M. (2002). *Travelling Concepts in the Humanities: A Rough Guide*. Toronto: University of Toronto Press.

_____ (2009). *Conceptos viajeros en las humanidades: una guía de viaje*. Murcia, España: CENDEAC.

Baldó, M. (1993). *La Revolución Industrial*. Madrid España: Editorial síntesis.

Bango, M. (1999). *Entre el consumismo y la libertat de elección: la televisión digital* en *Siglo XXI: problemas, perspectivas y retos*. España; Universidad de Oviedo.

Barberá, R. (2006). *Perspectivas de la Globalización, qué es la globalización*. Madrid, España: Universidad rey Juan Carlos.

Barnes, B. (2001). "Practice as collective action" en Schatzki, T., Cetina, K.K., y Savigny, E.V. (2001) *The practice Turn in Contemporary Theory*; USA and Canada: Routledge Editorial.

Barrios, M. (2003). “Pensar la frontera. La filosofía de Eugenio Trías” en Sánchez, A y Rodríguez A. Eugenio Trías. *El límite, el símbolo y las sombras*. Madrid, España: Destino.

Bauman, Z. (2007). *La hermenéutica y las ciencias sociales*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.

Bauman, Z. (2008. *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. España. Gedisa.

_____ (2010). *Mundo de Consumo*. Madrid: Editorial Paidós.

Beck, Ü. (2002). *¿Qué es la globalización?.* España: Paidós.

Berman, M. (1989). *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. Argentina: Siglo XXI

Ben-David y Zloczower. (1996). *La Universidad en transformación.* Barcelona, España: Seix Barral.

Beristáin, H. (2001). *Diccionario de retórica y poética*. México: Editorial Porrúa.

Blasco, B.S. (1999). *Hacia dónde van los empleos en la sociedad de la información en Siglo XXI: problemas, perspectivas y retos*. España; Universidad de Oviedo.

Borriaud, N. (2009). *Radicante*. Argentina: Adriana Hidalgo editora.

Buchanan, R. (1995). *Retoric, humanism and design* en *Discovering design: exploration in design studies*, Buchanan y Margolin Comp (1995). Chicago, U.S.A: University of Chicago Press.

Bürdek, B. E. (2002). *Diseño: Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.

Castells, M. (1996). *La era de la información:* e*conomía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza editorial.

Castoriadis, C. (1999). *Figuras de lo pensable*. Madrid, España: Frónesis Cátedra.

Charlotte y Fiell. (2003). *Graphic design for the 21 century*. Italy: Taschen.

Chaves, N. (2001). *Diseño, utopía y mercado*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Collins, R.; (1989). *La política de las profesiones. Madrid, España:* Editorial Antropos.

_____ (1999). *Cuatro tradiciones sociológicas.* Madrid: Editorial Antropos y Universidad Autónoma Metropolitana.

Copllotti, E. (1971). *Bauhaus-Comunicación. Madrid:* Edit. Dédalo.

Coulter, J., (2001) "Human practices and the observability of the 'macro-social'" en Schatzki, T., Cetina, K.K., y Savigny, E.V., (2001) *The practice Turn in Contemporary Theory*; USA and Canada; Routledge Editorial.

Danto, A. (1999). Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia. España. Paidós Ibérica.

Deleuze, G. (1998). *Foucault*. Barcelona; Editorial Paidós.

Deleuze, G. (1989). Michael Foucault, filósofo. Madrid. Gedisa.

Dempsey, A. (2002). *Styles, Schools and Movements*. London: Thames and Hudson.

Diterich, H. (1995). *La sociedad global*. México: Joaquín Mortiz. México.

Durkheim, E. (1975). *La educación, su naturaleza y su papel*, en *Educación y sociología*, Barcelona, España: Península.

Dwiggins. W.A. (1922). "La nueva impresión exige un nuevo diseño" en *Fundamentos del diseño* (2001). Buenos Aires. Ediciones Infinito.

Efland, A. (2002). *Una historia de la educación del arte tendencias intelectuales y sociales en la enseñanza de las artes visuales*. España: Paidós Ibérica.

_____ (2003). *La educación en el arte posmoderno*. España: Paidós Ibérica.

Eskilson, S. (2007). *Graphic design a new history*. North America: Yale University Press.

Falcón, C. (2004). *Diccionario de mitología clásica* 1(AH). España: Alianza editorial.

Fernández, J.A. (1999). *El papel de las nuevas tecnologías en Siglo XXI: problemas, perspectivas y retos*. España; Universidad de Oviedo.

Foster, H. (2001). *El retorno de lo real*: las vanguardias a finales del siglo. España. Akal.

Foucault, M., (1979). "El sujeto y el poder" en H.L Dreyfus y P. Rabinow, *Michael Foucault: más allá del estructuralismo y la hermenéutica*; México; IIS-UNAM.

_____ (1992) "*Los intelectuales en el poder*. Entrevista Michael Foucault-Guilles Deleuze" en Foucault, M., Microfísica del poder. Buenos Aires, Argentina. Madrid; Ediciones la Piqueta.
_____ (1999). *Estética, ética y hermenéutica*, Vol. III. Barcelona, España: Paidós.

_____ (2003) *La arqueología del saber*. México. Editorial Siglo XXI.

Frampton, K. ((2008). "Hacia un regionalismo crítico: seis puntos para una arquitectura de la resistencia" en H. Foster, F. Jameson, J. Baudrillard y otros en *La posmodernidad* (37-58). Barcelona, España. Kairós.

Frascara, J. (2004). *Diseño gráfico para la gente*. Buenos Aires. Argentina: Infinito.

Freud. S. (1999). *El malestar de la cultura*. España. Alianza.

Gadamer, H., (1998) *Verdad y Método II*. España: Ediciones Sígueme-Salamanca.

Galán, J. (2005). Deconstrucción. España. Editorial Ellago.

Galindo, L., (2001) *Diccionario de Sociología*. México: Editorial Siglo XXI.

Garner, P., (2003) *Sixties design*. Italia; Taschen.

Gibbons (1996). *La nueva producción del conocimiento*. Barcelona, España: Pomares.

Giddens, A y Luhmann, N. (1996). *Las consecuencias perversas de la modernidad*. Antropos, Barcelona.

Guasch, A.M. (2003) El arte del último siglo XX. España. Alianza editorial.

Guattari, F., y Deleuze, G., (1989) *Psicoanálisis y transversalidad*. México: Siglo XXI.

Habermas, J. (2008). "La modernidad, un proyecto incompleto" en H. Foster, F. Jameson, J. Baudrillard y otros en *La posmodernidad* (19-36). Barcelona, España: Kairós.

Hauser, A. (1998). *Historia social de la literatura 2*. España: Debate

Heidegger, M., (1951) *El Ser y el tiempo*. México: Fondo de Cultura Económica.

_____ (1987). "De camino al habla" en *La esencia del habla*. Barcelona, Serbal.

_____ (2000) *Tiempo y ser.* Madrid, España: Editorial Técnos.

Heller and Balance, (2001). *Graphic desing history*. Canada, Allworth Press.

Hernández, A y Espinoza, J. (1999). *Modernidad y Posmodernidad*. España: Universidad Castilla-La Mancha.

Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. España, Gustavo Gili.

Hirsch, J. (1996). *Globalización, capital y estado*. México. UAM Xochimilco.

Hobswand, E. (1971*). En torno a los orígenes de la Revolución Industrial*. España: Siglo XXI.

_____ (1998). Historia del siglo XX. Buenos Aires, Argentina: Crítica, Grijalbo.

Hochman, E. (2002). *La Bauhaus, crisol de la Modernidad*. España; Paidós transiciones.

Horkheimer, Max. (2002). *Crítica de la razón instrumental.* Madrid: Trotta.

Horkheimer y Adorno. (2005). *Dialéctica de la Ilustración*. Trotta, Madrid.

Horrocks, C. (2004). *Marshall McLuhan y la realidad virtual*. España: Gedisa.

Jameson, F. (2004). *Una modernidad singular: ensayo sobre la ontología del presente*. Buenos Aires, Argentina: Gedisa.

Kerchove, D. (1999). *Hacia una sociedad de la Web*. España: Gedisa.

Kerényi, K. (2010). *Hermes el conductor de almas* [II]. España: Sexto Piso.

King, P., (2008) "De las normas implícitas en prácticas lingüísticas a las normas implícitas en prácticas epistémicas" en Esteban J.M y S. Martínez., (eds. Y comp.), *Normas y prácticas en la Ciencia*; 1a. ed., México, Instituto de Investigaciones Filosóficas UNAM.

Kuper, A, & Jessica. (1985) *The social science encyclopedia.* London; Routledge & Kegan Paul.

Lanceros, P. (1997). *La herida trágica: el pensamiento simbólico tras Hölderlin, Nietzsche, Goya y Rilke*. Barcelona, España: Antropos.

Ledesma, Chavés y Arfuch. (2003). Diseño y comunicación. Argentina, Paidós.

Levinas, E .(2001). La realidad y su sombra: libertad y mandato, trascendencia y altura. España. Trotta.

Lévy., P. (1998). Qué es lo virtual. Madrid. Paidós.

Lipovetsky, G. 2004, *La era del vacío*. Barcelona. Anagrama.

_____ (2005). "Desde la fundación de la ciudad. Exploración en la Ciudad Fronteriza" en Muñoz, J. La filosofía del límite Debate con Eugenio Trías en Madrid, España: Biblioteca Nueva.

Lyotard., (1987). La Condición Posmoderna. Argentina, Ediciones Cátedra.

Ludwig, E., (1971) *Enciclopedia del psicoanálisis.* Barcelona, España: Editorial Espasa.

Luhmann., N. (2005). El arte de la sociedad. España. Herder.

Marini, M. (1973). *Dialéctica de la dependencia*, México. Era.

Másmela, C., (2000) *Martín Heidegger: el tiempo del ser*. Madrid, España: Editorial Trotta.

Melot, M. (2010). Breve historia de la imagen. España: Siruela.

Menéndez, (2008) "Cuba, diseño gráfico" en Bonsiepe, G y Fernández (eds. Y comp), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*., 1ª ed., Brasil; Editorial Blücher.

Micieli, C. (2003). Foucault y la fenomenología Kant, Husserl, Merleau-Ponty. España: Biblos.

Mirzoeff, N. (2003) Una introducción a la cultura visual. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Mosqueda, C. (2007). *El origen irruptivo del diseño gráfico profesional*. México. UAM Xochimilco.

Mora, F., (1956), *Diccionario de Filosofía*, España, Alianza Editorial.

Moyano, A., (comp). (1989) *EUA síntesis de su historia III*. México; Instituto Mora.

Otto, W. (2003). *Los dioses de Grecia*. España: Ediciones Siruela.

Palmarola, H., (2008) “Chile” en Bonsiepe, G y Fernández (eds. Y comp), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*., 1ª ed., Brasil; Editorial Blücher.

Pelta, R. (2004). *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico* (1998-2003). España: Paidós.

Peñalver, M., (2005) *Las perplejidades de la comprensión.* Madrid, España: Editorial Síntesis.

Peretti, C., (2001). *Jacques Derrida Texto y deconstrucción*. Barcelona, Editorial Antropos.

Pérez, F. (1998). *Ciencias y artes para el diseño*. México: UAM Xochimilco.

_____ (2003). *Lo material y lo inmaterial en el arte y diseño contemporáneo*. México: UAM Xochimilco.

Pevsner, N. (2000). *Pioneros del diseño moderno: de William Morris a Walter Gropius*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Picó. J. (1999). *Cultura y Modernidad*: *seducciones y Desengaños de la Cultura Moderna*. España: Alianza.

Ponti y Gaudio., (2008) “Argentina 1940-2008” en Bonsiepe, G y Fernández (eds. Y comp), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*., 1ª ed., Brasil: Editorial Blücher.

Poynor, R. (2003). No más normas: Diseño gráfico posmoderno. España. Gustavo Gili.

Pratt., H. (1979). Diccionario de sociología. México. FCE.

Quevedo, A. (2001). *De Foucault a Derrida: pasando fugazmente por Deleuze y Guattari, Lyotard, Baudrillard*. Pamplona, España: Universidad de Navarra.

Rambla, W, (2007). Estética y diseño. Salamanca, España. Ediciones de la Universidad de Salamanca.

Rodríguez, L. (2000). *El tiempo del diseño después de la Modernidad*. México. Universidad Iberoamericana.

Ricoeur, Paul, (1995). *Teoría de la interpretación: Discurso y excedente de sentido*, Siglo XXI, México.

Roa, A., (1995). Modernidad Y posmodernidad, Argentina, editorial Andrés Bello.

Rodríguez y Salcedo (2008). “Colombia” en Bonsiepe, G y Fernández (eds. Y comp), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*., 1ª ed., Brasil: Editorial Blücher.

Rouse, J., (1987). *Knowledge and Power: Toward a Political Philosophy of Science*; USA: Cornell University.

_____ (2001). “Two concepts of practice” en Schatzki, T., Cetina, K.K., y Savigny, E.V., (2001) *The practice Turn in Contemporary Theory*; USA and Canada: Routledge Editorial.

Runco, M., y Pritzker., S., (2004) *Enclyclopedia of creativity*. USA, Academic Press.

Sáez. L. (2009). *El ser errático*. Madrid, España, Editorial Trotta .

Salmerón, M. (2002). *La novela de formación y peripecia*, Madrid, Boadilla del Monte, Antonio Machado.

Schatzki, T., (2001) “Introduction: practice theory” en Schatzki, T., Cetina, K.K., y Savigny, E.V. (2001). *The practice Turn in Contemporary Theory*; USA and Canada: Routledge Editorial.

Salinas, O. (1992). *Historia del diseño industrial*. México: Trillas.

Schulze, H. (2001). *Historia de Alemania*. Madrid: Editorial Alianza.

Sennett, Richard (2006). *La nueva cultura del capitalismo*. Barcelona, España: Anagrama.

Sucasas. A. (2003). “Pensar la frontera. La filosofía de Eugenio Trías” en Sánchez, A y Rodríguez A. Eugenio Trías. *El límite, el símbolo y las sombras*. Madrid, España: Destino.

Tamayo y Salmorán, R. (1987). La universidad epopeya medieval: notas para el estudio sobre el surgimiento de la universidad en el Alto medievo. México. Instituto de Investigaciones jurídicas UNAM.

Tejeda, J.G. (2006). *Diccionario de diseño*. Madrid, España: Paidós diseño.

Tortella, G. (2005). *Los orígenes del siglo XXI: Un ensayo de historia social y económica contemporánea*. Madrid España: Editorial Gadir.

Trías, E. (1983). *La filosofía del futuro*. Madrid, España: Ariel.

_____ (1991). *La lógica del límite*. Madrid, España: Destino.

_____ (2004). *El hilo de la verdad*. Madrid, España: Destino.

Urdanibia, I. (1999). "Lo narrativo en la posmodernidad" en Vattimo y otros *En torno a la Posmodernidad* (pp 41-76). España: Antropos.

Vattimo, G. y Beriain, J., (1999). "Una sociedad transparente" en Vattimo y otros *En torno a la Posmodernidad*. España: Antropos.

_____ (2007). *El fin de la modernidad*. España: Gedisa.

Verjat, A. (1997). "Hermes" en H.G. Gadamer. [et al.] ; dirigido por, Andrés Ortiz Osés, Patxi Lanceros en *Diccionario interdisciplinar de Hermenéutica*. España: Universidad de Deusto.

Weber, M. (1999) *Economía y sociedad.* México: Fondo de Cultura Económica.

Wagner, (1997). Sociología de la Modernidad: libertad y disciplina. España, Herder.

Wick, R. (1986) *Pedagogía de la Bauhaus*. Madrid, España: Alianza Forma.

Wingler, H. Mai, y Schmoll. (1980). *Las escuelas de arte de vanguardia* 1900/1933. Madrid, España: Taurus.

Wittrock. (1996). *La Universidad europea y americana desde 1800*. Barcelona; Pomares-Corredor.

Whitford, F. (1986). *Bauhaus*. London: Thames and Hudson.

Zecchetto, V. (1999). *Seis semiólogos en busca del lector*. Buenos Aires, Argentina: CICICUS.

REVISTAS

Agambe. G. (2011). ¿Qué es un dispositivo? En Revista sociológica. Año 26, N° 73, Mayo-agosto de 2011.

Caro. A. (2002). El paradigma de la complejidad como salida de la posmodernidad, en Revista Discurso, órgano de la Federación de semiótics, n° 16-17, 2002). Universidad Complutense de Madrid.

Trebitsch, M., (1998) *El acontecimiento, Clave para el análisis del tiempo presente.* Publicado en Cuadernos de Historia Contemporánea l998, núm 20, 29-40. Madrid; Universidad Complutense de Madrid.

Waldenfelds, (2004) El poder de los acontecimientos. En Azafea. Revista de filosofía núm 6, pp. 139-151; Salamanca España; Universidad de Salamanca.

Zimmerman, Y. Del Diseño. Gustavo Gili. Barcelona.

DIRECCIONES ELECTRÓNICAS:

Bauhaus, (2010). Bauhaus Archiv Museum für Gestaltung Berlin consultado en: http://www.bauhaus-archiv.de/

Castells, M., (1999) *La revolución de la tecnología de la información*. Buenos Aires; http://www.hipersociologia.org.ar/catedra/material/Castellscap1.html

Diccionario de la Real Académica de la Lengua Española, (2010), consultado en: http://buscon.rae.es/draei/