



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO**

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
MAESTRÍA EN CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
ÁREA 4. DISEÑO, TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN

**DISEÑO INDUSTRIAL EN LA PRODUCCIÓN
DE INSTALACIÓN ARTÍSTICA. FUNCIONES Y
APORTACIONES, UN ESTUDIO DE CASO MÚLTIPLE**

IDÓNEA COMUNICACIÓN DE RESULTADOS PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA. PRESENTA. **AGUILAR VARGAS LAURA MIROSLAVA**

TUTOR: DR. DARÍO GONZÁLEZ GUTIÉRREZ
LECTOR: MTRO. CHRISTIAN BYRON HERNÁNDEZ GUTIÉRREZ
RESPONSABLE DE ÁREA: DR. JORGE ALBERTO PACHECO MARTÍNEZ

CIUDAD DE MÉXICO DICIEMBRE 2021



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO**

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
MAESTRÍA EN CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
ÁREA 4. DISEÑO, TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN

**DISEÑO INDUSTRIAL EN LA PRODUCCIÓN
DE INSTALACIÓN ARTÍSTICA. FUNCIONES Y
APORTACIONES, UN ESTUDIO DE CASO MÚLTIPLE**

IDÓNEA COMUNICACIÓN DE RESULTADOS PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA. PRESENTA. **AGUILAR VARGAS LAURA MIROSLAVA**

TUTOR: DR. DARÍO GONZÁLEZ GUTIÉRREZ
LECTOR: MTRO. CHRISTIAN BYRON HERNÁNDEZ GUTIÉRREZ
RESPONSABLE DE ÁREA. DR. JORGE ALBERTO PACHECO MARTÍNEZ

CIUDAD DE MÉXICO DICIEMBRE 2021

Resumen

Cuando vemos una instalación artística llena de objetos, pocas veces nos preguntamos qué y quiénes están detrás de la construcción y de la puesta en escena. Estas propuestas experimentan con elementos, en su mayoría tridimensionales, con diferentes materiales y procesos; en ocasiones, su producción demanda otros saberes que complementan los artísticos. Esta necesidad de los creadores ha cristalizado en el acercamiento a otros profesionistas, entre ellos el diseñador industrial, pues tiene los conocimientos y las habilidades adecuadas para la realización de instalaciones artísticas.

El diseño industrial es una profesión con quehaceres diversos, su característica multidisciplinar y proyectista facilita su interacción con distintas áreas: el arte es una de ellas. A pesar de que la contribución del diseñador en el proceso de producción de la obra artística es una actividad frecuente, también es poco estudiada. En este trabajo se realiza el estudio de tres casos en los cuales el profesionista de diseño se involucra en la producción de obra de manera satisfactoria. Con ayuda de la teoría de los campos de interacción de Pierre Bourdieu y la teoría de códigos de legitimación de Karl Maton, se reconocen los factores que intervienen en estas prácticas, las aportaciones significativas del diseño industrial y las características esenciales de los participantes que determinan los rasgos subyacentes en estas colaboraciones.

Palabras Clave: Diseño Industrial, Producción Artística, Instalación Artística, campos de interacción, códigos de legitimación.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias y Artes para el Diseño

Ciudad de México 24 de noviembre de 2021

DRA. JUANA MARTÍNEZ RESÉNDIZ
COORDINADORA DEL PROGRAMA DE MAESTRÍA
EN CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
Presente

Me permito comunicar a usted que a solicitud de la alumna **Laura Miroslava Aguilar Vargas**, del Programa de Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño, he revisado y confirmé que la Idónea Comunicación de Resultados (ICR)/Tesis: *Diseño industrial en la producción de instalación artística funciones y aportaciones. Un estudio de caso múltiple* es la versión final, contiene el resumen, las palabras clave y cumple con los requisitos para formar parte del repositorio institucional de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.

Sin otro particular, le agradezco su atención y le envío un cordial saludo.

Atentamente

Dr. Darío González Gutiérrez
Nombre y firma del Director de ICR/Tesis

A todas las personas que creyeron, confiaron en mi proyecto y en el deseo de hacer este trabajo, gracias. Dedico el esfuerzo a mi familia y amigos, sin su apoyo nada sería posible.

Índice

Introducción

Capítulo I. Arte y Diseño Industrial	10
Arte e Instalación	10
Diseño Industrial	13
Confluencia entre arte y el diseño.....	16
Capítulo II. Los campos de interacción en el arte y el diseño industrial... 21	
Campos de interacción	21
Campo del arte	23
Campos del Diseño industrial	27
Capítulo III. Códigos de legitimación en la práctica de diseño	31
Códigos de legitimación (LCT)	31
LCT en la práctica de diseño industrial.	35
Capítulo IV. Casos de estudio	37
Criterios de selección.....	37
Casos.....	38
Análisis de los datos	45
Conclusiones.....	54
Bibliografía.....	62
Anexos	65

Introducción

El arte y su actual puesta en escena, con todas las transformaciones devenidas de los continuos cambios sociales, mismos que serán abordados más adelante, manifiesta su inevitable expansión y la ruptura de sus fronteras en las ambiciosas propuestas contemporáneas. Al igual que sus discursos, las formas de producir obras precisan nuevas herramientas, tecnologías y saberes que complementan los proyectos. Esta evolución creativa ha promovido la interacción de los artistas con otros especialistas para un apoyo técnico en la realización de sus piezas, actividad que resulta cada vez más frecuente en el medio. La instalación, una de las representaciones más repetidas en arte contemporáneo, experimenta con elementos, en su mayoría tridimensionales, propuestos con diferentes materiales y procesos de producción para la intervención de un espacio temporal definido, por lo tanto, su ejecución demanda conocimiento de mecanismos, materiales, procesos, entre otros. Esto revela un área de oportunidad para las disciplinas creadoras y productoras, solucionadoras de problemas, como lo es el diseño industrial. El diseñador maneja conocimientos desde su formación que aplica para la fabricación de objetos, bienes y servicios, mismos que responden a necesidades o problemáticas sociales. Algunos artistas se han apoyado de estos profesionistas para la construcción de sus piezas, sin embargo, aun cuando la práctica es frecuente, no existe un diálogo sobre estos eventos, las funciones de los actores, sus limitaciones y significaciones. La siguiente investigación estudia y comprende esta interacción, la del diseñador industrial y el artista trabajando en conjunto para la producción de una instalación artística.

Al igual que cualquier fenómeno cultural, esta interacción sucede por algo y para algo, al hablar de estas prácticas se pretende abrir el diálogo sobre las intervenciones y la revaloración de estos fenómenos, de igual manera, comprobar las aportaciones que del diseño industrial a la solución de estos proyectos y mostrar las áreas de oportunidad para el profesionista. Los elementos provenientes de estas colaboraciones poseen una carga de valor y significación tanto en el proceso como en los objetos finales, sin embargo, el estudio no aborda a estos últimos, la atención estará únicamente en la actividad de trabajo previo a la concepción de la pieza artística y en la colaboración entre

los profesionistas. El análisis no trata la conceptualización de la obra en sí misma, ni los significados finales en la pieza de arte, mucho menos en la valoración o clasificación de esta: se pretende entender la interacción y los procesos, cuáles son las intervenciones o quehaceres de cada profesionista, en qué condiciones y contextos se realizan estas prácticas y cuáles son las aportaciones y limitaciones del diseño y del arte como disciplinas.

Después de una previa revisión bibliográfica, no se encontraron documentos o investigaciones previas suficientes que hablen de las interacciones entre artistas y diseñadores industriales en la producción de obra artística. Al ser una práctica poco estudiada y con el fin de realizar un aporte para futuras investigaciones, este trabajo realiza un acercamiento del fenómeno a partir de un estudio de caso múltiple. El criterio de selección corresponde a la lógica de repetición literal, con la intención de revisar tres perspectivas diferentes en estas colaboraciones, pero esperando resultados repetidos en cada uno (Yin, 2009). Este trabajo aspiraba realizar una recolección de datos por medio de la observación participativa, sin embargo, debido a la contingencia sanitaria por el Coronavirus tipo SARS-CoV-2 (COVID-19) la recopilación de datos se limitó a entrevistas semi dirigidas con el fin de reunir experiencias de colaboraciones anteriores. Las entrevistas se realizaron por separado, fueron grabadas y transcritas.

Los cuestionamientos dirigidos a los participantes se estructuraron con la finalidad de obtener información sobre cómo sucedieron estas interacciones y dar solución a la pregunta que responde a los intereses de este trabajo: ¿cómo es la interacción entre diseñadores industriales y artistas trabajando en conjunto en la producción de una instalación artística? Un conjunto de preguntas complementa el objetivo principal: ¿cuáles son los aportes o las soluciones que da el diseño al proceso de producción de instalación artística? ¿cuáles son los quehaceres del diseñador y del artista en el proceso de producción de instalación? ¿qué limitaciones tienen el diseñador y el artista para la solución de problemas en la producción de instalación dentro de los conocimientos de su profesión? y ¿en qué condiciones y contextos se realizan estas prácticas entre artistas y diseñadores?

Para dar respuesta a las interrogantes, este trabajo se apoyó de dos posturas: la teoría de campos de interacción de Pierre Bourdieu (2010), que estudia a los participantes dentro de espacios de interacción y de lucha donde los agentes hacen uso de recursos, reglas y códigos para su interacción y dominio jerárquico, en este sentido; esta teoría permitió el análisis y la interpretación de las relaciones que existen entre artistas y diseñadores concebidos como agentes sumergidos en campos de interacción; se analizaron los contextos, las reglas y los códigos establecidos por los participantes, cómo fueron utilizados los recursos y las influencias que tuvieron las instituciones dentro de estas prácticas. Para comprender de qué manera el conocimiento del diseñador es o no aplicado durante los procesos de creación, se utilizó la Teoría de Códigos de Legitimación, con sus siglas en inglés LCT¹, de Karl Maton (2007), que permitió reconocer la práctica del diseño en la producción de la obra artística a partir de códigos de conocimiento-conocedor y entender los rasgos subyacentes y determinantes en la aplicación de conocimientos y habilidades de la profesión. La información se analizó y se categorizó bajo estas posturas.

El documento comienza en su primer capítulo con los cambios en la práctica artística que replantearon su forma de expresión y que dieron origen a la Instalación como nueva propuesta, los elementos y características determinantes para su construcción y cumplimiento de sus objetivos y la comparación de estos con los requerimientos determinados y analizados en un proceso de diseño. Se aborda el tema de diseño industrial como profesión, sus características proyectistas, interdisciplinarias y como estas permiten su adaptación en diferentes ámbitos laborales, seguido de algunas interacciones directas e indirectas que las disciplinas han precisado a lo largo del tiempo y la comparación con las actuales interacciones. Los siguientes dos capítulos estudian las bases teóricas y los fundamentos para la interpretación de los datos; primero se expone la teoría de los campos de interacción de Pierre Bourdieu (2010): los campos son entornos donde las personas se desenvuelven y mantienen relaciones activamente; en este caso, los artistas y los diseñadores son los agentes que interactúan a partir de códigos y hacen uso de los cuatro

¹ No existen documentos oficiales sobre la Teoría de Códigos de Legitimación traducida al castellano, por tal motivo se respetarán las siglas en el idioma original (inglés) de la tesis escrita por el autor Karl Maton en todo el trabajo.

diferentes tipos de capital: cultural, económico, simbólico y social; también, se presentan a las instituciones del arte y el diseño que forman parte de sus respectivos campos. Posteriormente, se expone la teoría de Maton (2007), su propuesta de códigos de conocimiento-conocedor y la descripción de cada uno: código de conocimiento (ER+, SR-), código de conocedor (ER-, SR+), código de élite (ER+, SR+) y código relativista (ER-, SR-), de igual manera, se enfatiza el aspecto al que se le atribuye el logro en cada uno y el análisis de este. Después, se definen los criterios de selección para los tres casos a analizar junto con la presentación de los profesionistas: en primer lugar, un artista y un diseñador, dos sujetos que colaboran desde su respectivo campo en la construcción de diferentes proyectos; en segundo lugar, una profesionista que cuenta con la formación académica de ambas disciplinas y que utiliza los conocimientos de ambas para la producción de sus piezas artísticas; por último, el caso de un equipo de trabajo formalizado, FABLABDF, un laboratorio de fabricación digital dirigido por un artista y un grupo de diseñadores industriales que realizan proyectos de piezas artísticas para otros artistas. Finalmente, se presentan el análisis de las interacciones y las conclusiones.

Capítulo I Arte y Diseño Industrial

Arte e Instalación

La palabra instalación surge a finales de los años setenta y viene de un espacio temporal donde las propuestas representativas carecían de límites o algún manifiesto, tiene la herencia del conjunto de sucesos y movimientos que replantearon al arte y sus formas de expresión. Esta concepción y sus discursos se fue transformando al paso del tiempo. La palabra Arte viene del latín “ars” y del griego “τέχνη”, pero el significado que le daban los griegos a esta última era destreza, una habilidad adquirida o innata para realizar alguna actividad sujeta a reglas. A esta habilidad le llamaban arte y no al producto de la destreza misma, la manifestación proveniente de la imaginación, inspiración o fantasía se trataba de la antítesis de lo concebido como arte (Tatarkiewicz, 1997).

En la Edad Media, el concepto se dividió según la práctica, sin embargo, las actividades puramente mentales como gramática, retórica, lógica, etc., mantenían su jerarquía sobre aquellas basadas en un esfuerzo físico como arquitectura, medicina, teatro, entre otras. Las actividades que representaban un esfuerzo mental mantenían reconocimiento y valor social por encima de lo que llamaban las artes vulgares (Tatarkiewicz, 1997). La separación de las ciencias y las bellas artes llega con el Renacimiento, desde entonces los artistas se encaminan en una búsqueda de legitimidad en su campo. Los discursos pictóricos subsecuentes giraron en torno de la composición clásica, las representaciones humanas, la saturación del Barroco y el Rococo, la valoración del individuo (el yo) con el Romanticismo y la representación de las clases sociales con el Realismo.

Los cambios que representaron una ruptura en la propuesta artística vienen con las vanguardias, los artistas replantearon el arte y su expresión. El uso del objeto inicia con los creadores que comenzaron a sustituir elementos bidimensionales por tridimensionales en sus obras, es decir, piezas de materiales diversos que sustituyen la representación gráfica de dicho elemento en las pinturas; fueron llamadas collages o “papiers collés” (Larrañaga, 2001). El primer collage fue “Nature morte á la chaise canée” (1912) de Pablo Picasso

donde introdujo un entramado de plástico que representaba el tejido de paja de una silla de la época, más tarde Georges Braque y “Nature morte avec guitare” y en “Peau et verre” agregando una hoja de madera (Larrañaga, 2001; Muñoz, 2001).

Georges Braque junto con Pablo Picasso, en la tercera etapa del cubismo llamado sintético, construyen representaciones pictóricas introduciendo todo tipo de detalles figurativos como cartas de juego, botellas, clavos, entre otros. Los elementos eran utilizados como signos estructurados y jerarquizados para su comunicación, usando el lenguaje de los objetos, un diálogo multidireccional, esto profundiza en la concepción del arte como lenguaje realizando una conexión entre el emisor y el receptor (Lotman, 2017), ya no era solo un tema de representación pictórica o escultórica, abría una invitación a introducir cualquier elemento extraído de la realidad para integrarlo en la obra artística (Muñoz, 2001). Esta técnica fue adoptada por las vanguardias subsecuentes del siglo XX, futuristas de la mano de Carlos Carrà con “Manifestazione intervenista”, dadaístas como Hannah Höch con “Made for a Party” y “Strauss”, entre otros.

Posteriormente, representaciones como “Concetto spaziale” de Lucio Fontana, evidenciaban la ruptura del plano, un lienzo perforado que utilizaba el espacio expositivo como parte de la representación. En 1942, Marcel Duchamp ejemplificaba esta conexión al construir una telaraña que enredaba a la habitación del “Whitelaw Reid Mansión” de Nueva York con los paneles, muebles, objetos y pinturas que componían primeros papeles del surrealismo (Larrañaga, 2021), una vinculación de la obra con el terreno del espectador.

A mediados de los años sesenta, los artistas cuestionaron su papel en la sociedad, empezaron a considerar nuevamente aspectos sociales en sus discursos artísticos, con esto, el acercamiento al público y la revaloración de la identidad del arte. La integración del espectador y las nuevas formas de representación giraban alrededor de cualquier proyecto nuevo (Larrañaga, 2001; Obregon, 2003). Los artistas pretendían con sus obras integrar al espectador en metáforas, alegorías abstractas sirviéndose de los recursos simbólicos en sus representaciones para la unificación entre vida y arte, la interacción con el espacio era profunda, se rompía el plano y los límites eran establecidos por la propia concepción de la realidad en un espacio temporal.

Las nuevas aportaciones plásticas ya no encajaban en la clasificación clásica de escultura o pintura, esta categorización resultaba inexacta, por un lado, la característica tridimensional se podría incorporar en la primera, sin embargo, su composición la emparenta más a la segunda (Larrañaga, 2001).

Este tipo de representación artística interviene el espacio, lo prepara y ensambla, lo acomoda y jerarquiza, lo adecúa para su correcto funcionamiento y se apropia de él, es decir, según la necesidad lo interviene con un conjunto de elementos, objetos, instrumentos y medios para que el espectador interactúe de alguna manera determinada. Es una producción de significación y experiencia.

La instalación es entonces una propuesta artística que surge por la necesidad de nombrar el trabajo que no puede limitarse a un espacio u objeto y que, en ocasiones, pretende una oferta significativa abierta utilizando elementos semióticos estructurados y jerarquizados y aspectos experimentales de construcción y materiales (Larrañaga 2001). En este sentido, una instalación tiene los elementos necesarios para emitir sensaciones, intenciones y experiencias para alguien, un espectador beneficiario de la puesta en escena. Sin duda, no todas las instalaciones manejan el mismo grado de participación e intensidad en la experiencia para el receptor, pero si pretenden provocar como cualquier pieza de arte, solo que lo hacen con un conjunto de elementos organizados estratégicamente en una intervención y apropiación espacio temporal destinados a interactuar con el público. Por tanto, el artista debe ser un conoedor, tanto en su materia como de materiales, procesos y tecnologías para la creación de sus obras.

El artista que realiza instalaciones es aquel autor que no solamente es consciente de este mecanismo de conformación discursiva, sino que además lo fomenta proponiendo un espacio abierto de interacción. Podríamos decir que es un constructor de textos con un "inmenso diccionario" a su servicio (...), En consecuencia, debe ser un profesional. Alguien que conoce los materiales, los mecanismos, los procesos, los criterios de interrelación o el funcionamiento de sus componentes; alguien que puede prever diversas posibilidades de funcionamiento y que tiene un proyecto claro del universo que se pretende poner a disposición del usuario (Larrañaga, 2001: 36).

Estas características invitan al artista a participar en grupos gracias a los rasgos técnicos de sus proyectos, la colaboración de ayudantes, técnicos y especialistas resulta ineludible. Esto contrasta con el perfil clásico del artista que trabaja por su cuenta, ahora debe coordinar e incluso delegar actividades fundamentales para la concepción de sus obras, sin mencionar las cualidades multidisciplinarias que resultan por el interés de expresión a través de diferentes técnicas y medios, es decir, establece lazos de unión entre otras disciplinas como el teatro, la música, el cine, entre otros (Obregon, 2003).

Hasta este punto se puede decir que, la producción de una instalación, adelantando que tiene la pretensión de representar, referenciar y decir algo o que provoque algo mediante la interacción o intervención de un ajeno, tiene una lista de requisitos a considerar para que los objetivos sean logrados, en ese sentido, un diseñador industrial al realizar un proyecto debe analizar previamente diversas condicionantes para su resolución asociadas directamente con las necesidades y las intenciones del usuario. De esta manera junto con los aspectos técnicos que poseen las nuevas propuestas que invita a terceros a participar, el diseño industrial tiene las herramientas formativas para aportar y solucionar propiedades específicas en el desarrollo de la pieza, herramientas que abordan la continuación.

Diseño Industrial

El diseño industrial, es una disciplina que surgió por la necesidad de unificar la forma y la función en los productos industrializados, lo que para algunos fue carencia de belleza en los primeros productos seriados, expuso la necesidad de lograr una unidad entre tecnología, funcionalidad y forma; desde entonces ha ido evolucionando continuamente, tanto en sus prácticas como en sus conocimientos (Buchanan, 2001). Ahora el título Industrial ya no se refiere a la industria como era concebida en la segunda mitad del siglo XVIII, los objetos de diseño no son necesariamente concebidos para la producción en serie y la unificación de forma y función, no son las únicas que el diseño industrial pretende, elementos estructurales, procesos de producción, materiales, costos, entre otros, son criterios a considerar, sin duda, la configuración atractiva en el

producto es una propiedad esencial, pero el objetivo va más allá de solo un cambio ornamental en los artículos, es el resultado de un trabajo proyectual previamente realizado. Actualmente la Organización Mundial del Diseño describe a la disciplina como:

El diseño industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, genera el éxito empresarial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadores. **El diseño industrial cierra la brecha entre lo que es y lo que es posible. Es una profesión transdisciplinaria que aprovecha la creatividad para resolver problemas y co-crear soluciones con la intención de mejorar un producto, sistema, servicio, experiencia o negocio.** En esencia, el diseño industrial proporciona una forma más optimista de mirar el futuro al replantear los problemas como oportunidades. Vincula la innovación, tecnología, investigación, negocios y clientes para proporcionar un nuevo valor y una ventaja competitiva en las esferas económica, social y ambiental (World Design Organization, 2021) (énfasis añadido por mí).²

El desarrollo estratégico otorga al proceso de diseño una característica proyectual, debido a la cantidad de elementos necesarios a analizar para la solución de un problema, se requiere de un complejo estudio y análisis previo de los criterios, puesto que a cada proyecto le corresponden requerimientos específicos, resultaría imposible establecer un procedimiento de solución sin conocer previamente la cuestión (Rodríguez, 2015). Norberto Chávez, exteriorizando la complejidad detrás de la práctica expresó, en el XI Encuentro Latinoamericano de Diseño en la Facultad de Diseño y Comunicación de la

² World Design Organization (2021) Industrial Design is a strategic problem-solving process that drives innovation, builds business success, and leads to a better quality of life through innovative products, systems, services, and experiences. Industrial Design bridges the gap between what is and what's possible. It is a trans-disciplinary profession that harnesses creativity to resolve problems and co-create solutions with the intent of making a product, system, service, experience or a business, better. At its heart, Industrial Design provides a more optimistic way of looking at the future by reframing problems as opportunities. It links innovation, technology, research, business, and customers to provide new value and competitive advantage across economic, social, and environmental spheres. Traducción de Miroslava Aguilar

Universidad de Palermo, en su conferencia Diseño responsable (2016) “La necesidad no es suficiente para diseñar, hay que redactarla, analizarla, medirla, cuantificarla, procesarla, determinar sus características (...), todo esto antes de siquiera imaginar que vamos a diseñar”.

El proceder del diseñador ante la problemática es un elemento fundamental para una solución adecuada. Cada proyecto demanda de un estudio a profundidad y una guía que otorgue una orientación, un orden durante el proceso inventivo, es decir, una metodología de diseño: un conjunto de recomendaciones para actuar ante un problema, no una estricta lista de pasos, sino una orientación sobre cómo proceder ante ciertas situaciones, debido a que cada proyecto es diferente, los resultados serán inciertos en cada proceso (Rodríguez, 2015). No existe una sola propuesta metodológica para diseñar, incluso esta no es horizontal puesto que los pasos a seguir pueden repetirse varias veces durante todo el proceso creativo. Cada diseñador deberá elegir el procedimiento y el orden adecuado de acuerdo con cada problema y su análisis previo.

Esta complejidad demanda en el diseñador un amplio acervo de saberes (científicos, tecnológicos, sociales, económicos, etc.) lo que le permitirá hacer interpretaciones adecuadas, para concluir con soluciones apropiadas a los problemas en su contexto histórico y social. De ninguna manera esto otorga al diseñador rasgos de omnipotencia, solo confirma la importancia de las habilidades para la solución de problemas y la aplicación de los conocimientos interdisciplinarios en el ejercicio de diseño, El diseño industrial nunca trabaja solo, entabla diálogos con otros campos del conocimiento, característica que apoya su papel dentro de la sociedad y otorga mayor alcance a su actividad. Esta característica no solo le ayuda a vincularse en otros campos, sino también a trabajar como mediador durante los procesos de creación. Papanek (2014) señala que el diseñador, gracias a su formación, a menudo consigue expresarse en los diferentes vocabularios técnicos.

El papel de intérprete de equipo se le suele implantar debido a su preparación profesional. En consecuencia, encontramos que el diseñador industrial integrado en un

equipo se convierte en «sintetizador de grupo», un cargo que le ha sido concedido por la simple ausencia de personas de las demás disciplinas. (Papanek, 2014: 46)

Entonces, se puede decir que el diseñador industrial cuenta con habilidades que le permiten dar solución a problemas de carácter social, tiene características proyectistas, efectúa análisis profundos dentro de su práctica, precisa de conocimientos técnicos, humanísticos, sociales, artísticos, entre otros, sin ser necesariamente especializados, su materia es de naturaleza interdisciplinaria, por tanto, cuenta con habilidades para el trabajo en equipo. Con estos elementos a su favor, tiene los fundamentos para participar y adaptarse a distintos ámbitos. En el arte, por ejemplo, en la construcción de una pieza artística, los procesos de producción no carecen de formalidad, es decir, existe un procedimiento de transformación que requiere, como cualquier otro ejercicio de diseño, analizar previamente los criterios y necesidades para lograr una buena solución. Es ahí donde el diseñador tiene los elementos para participar, pero no como productor de arte, sino aportando conocimiento y habilidades prácticas para la resolución de problemas específicos. El arte también obedece a una necesidad social, en este sentido, el diseño no se aparta de su propósito inicial, esto sin mencionar las vinculaciones históricas que comprueban características unificadoras que favorecen estas intervenciones.

A continuación, hablaré de las vinculaciones que históricamente han compartido el arte y el diseño con el fin de explicar la diferencia entre estas posibles contribuciones y las dinámicas anteriores.

Confluencia entre arte y el diseño

Hablar de arte y diseño, requiere de precisión a la hora de definir conceptos y quehaceres. Sin duda, ambas profesiones se han acompañado y han servido de soporte una a la otra, pero a pesar de las características unificadoras como la creatividad y la función formal, cada una maneja la materia, el lenguaje, la utilidad y el concepto para distinto propósito (Esclapés, 2018).

Diferentes autores se han dado a la tarea de intentar definir particularidades y hacer aclaraciones sobre estas profesiones. Una de las características más usadas para separar sus productos es la función, otorgando al objeto de diseño esta particularidad, sin embargo, la carencia de este rasgo no convierte la pieza en arte y viceversa. Una de las primeras rupturas en las fronteras de estas disciplinas fueron los *ready-mades*³ durante el siglo XX, si bien, la convergencia no fue directa, si dio paso a el uso de objetos utilitarios dentro del mundo artístico, el arte comenzó a valerse de objetos de diseño industrial y los introdujo al mundo artístico. Marcel Duchamp fue uno de los primeros en utilizar este tipo de objetos utilitarios como una pieza de arte; lo hizo como un acto político y social que posteriormente marcaría una brecha en el uso de estos objetos en obras artísticas (Esclapés, 2018). Ahora bien, el urinario, por ejemplo, pieza emblemática de Marcel Duchamp, sigue siendo un objeto de diseño perfectamente funcional dentro de su ambiente natural, es decir, en cualquier sanitario, con o sin firma del autor, el urinario no presentaría problemas para ser utilizado. Esta descontextualización de los objetos comienza a ser una característica recurrente en las piezas de arte vanguardistas.

Es necesario recordar que es una época donde la humanidad vive alrededor de la máquina, contexto imposible de ignorar. Como dice Víctor Papanek (2014) era una sociedad que coexistía con más objetos fabricados por el hombre que con el paisaje mismo. Ahí la intervención existe y lejos de ser una colaboración o una participación del diseño y del arte, parece ser una representación de la situación contemporánea.

Así, desde sus comienzos en el Cabaret Voltaire, en 1916, el movimiento dadaísta intentó mostrar el absurdo del hombre del siglo XX y su mundo, y en ello hubo siempre una fuerte dosis de sátira en la que la máquina estuvo implicada. Desde los «readymades» de Marcel Duchamp («Por qué no estornudar», «Fuente», etc.), a muchos de los «collages» de Max Ernst, a las sarcásticas aglomeraciones de artículos fabricados en serie del «Merzbau» de Kurt Schwitters, siempre han existido intentos de burlarse de la máquina mediante el ridículo, la sátira o la parodia. (Papanek, 2014: 59)

³ El termino describe el arte realizado, en el siglo XX, utilizando objetos de uso cotidiano que fueron llevados a espacios de exposición artística.

Los artistas vanguardistas, en su intento por resignificar la expresión, cambian la concepción del arte y le confieren distintivo de lenguaje, en el sentido de utilizar elementos ordenados y jerarquizados que interactúan, ya no solo en un plano bidimensional, también fuera de él. Los objetos tridimensionales son parte de esa confluencia con el espacio y la irrupción en el terreno del espectador: pueden ser utilitarios, o una representación de estos. Bruno Munari (2019) habla de la propuesta de “diseño artístico” en los años sesenta, propuestas que no pretendían ser diseño sino objetos utilitarios.

(...) la propuesta de “diseño artístico” que han hecho los artistas, algo que pretende ser contrario al diseño, proyectos de objetos de uso elaborados con mucha fantasía y ninguna técnica. (...) Es probable que el equívoco nazca de que es la primera escuela de diseño, la famosa Bauhaus fundada por Walter Gropius en Alemania, la mayoría de los profesores eran arquitectos y artistas, pintores o escultores; en cualquier caso, de ellos nació un nuevo tipo de operador estético; el diseñador. (Munari, 2019: 9)

El ejemplo al que se refiere Munari es “El árbol de los cajones”⁴ del pintor francés Marcel Jane, un objeto antagónico de diseño que representaba una serie de cajones sostenidos por una base que figuraba ser un tronco de árbol, un objeto con apariencia utilitaria, pero con carencia de estructura.

El surrealismo fue otro movimiento que intentó representar objetos, los artistas pretendían la creación de objetos nacidos en el inconsciente sin importar que tan extraños fueran. La idea de los objetos era sustraída de las representaciones pictóricas por los mismos artistas, como el sofá labios de Salvador Dalí inspirados en el retrato de Mae West (Esclapés, 2018).

Siguiendo estas tendencias, diseñadores decidieron intervenir con sus creaciones, en los años cincuenta: Pier Giacomo Castiglioni, decide incorporar elementos utilitarios fuera de contexto para crear un diseño independiente, el objeto de nombre Taburete "sella" se trata de un banco que incorpora un sillín

⁴ Objeto exhibido en la exposición l'objet en el Musée des Arts Décoratifs en París Francia del 7 marzo al 30 de noviembre de 1962

de bicicleta como asiento (Esclapés, 2018), utiliza un elemento descontextualizado, el sillín de bicicleta está diseñado para tener un adecuado soporte para deportistas, con características especiales pensadas para un usuario en movimiento, aun cuando en el taburete está cumpliendo la función de soporte, no es para lo único que fue creado. Este objeto fue exhibido en recintos museográficos.

Más tarde, con la crítica al consumo masivo y el pop art, un grupo de diseñadores italianos, entre ellos Ettore Sottsass, Andrea Branzi, entre otros, reclamaban resaltar los aspectos creativos y comunicativos sobre los funcionales, demandaban una práctica revalorando los requerimientos sin dar prioridad a aquellos de intereses empresariales. Sus diseños enfatizaban elementos armónicos, formales y simbólicos. Gracias a esto, en 1972, estos productos se expusieron en un recinto museográfico, en el Museo de Arte Moderno (MoMA) de Nueva York, en una exposición de diseño italiano titulada: "El nuevo paisaje doméstico" (Gay y Samar, 2007). El MoMA fue de los primeros museos de arte contemporáneo en integrar objetos de diseño dentro de sus exhibiciones. Ahora era el diseño el que invadía el terreno de las artes sumergiéndose en estos recintos museográficos.

Con anterioridad los diseñadores ya comenzaban a pisar los terrenos del arte en exposiciones. En 1956 el colectivo francés Espace y del Independent Group de Londres convocaron a grupos de diseñadores y artistas para que expusieran sus trabajos en la Whitechapel Art Gallery de Londres.

(...) arquitectos, diseñadores y artistas hicieran coincidir sus respectivos trabajos en un proyecto que se proponía la realización de nuevas formas de expresión artística basadas en la ruptura de la parcelación y la especialización del arte. Suelos pintados, objetos desperdigados o habitaciones construidas con pinturas estructuraban un espacio artístico que se planteaba como crítica a la modernidad y como ensayo de una nueva interpretación del espacio del arte. El nombre asignado a la exposición realizada en la Whitechapel Art Gallery de Londres no podría ser más explícito: This is Tomorrow (Larrañaga, 2001: 17)

Con el tiempo, el diseño formó sus propios espacios que validarían la separación entre estas dos disciplinas, el Design Museum of London en Londres, Reino Unido, fue de los primeros en dedicarse exclusivamente a estos objetos; el La Triennale di Milano al norte de Italia, el Museo Mexicano del Diseño, entre otros, representan algunos de los recintos que actualmente exhiben diseño.

Todas estas intervenciones, lejos de ser una colaboración, aparenta una intrusión en los espacios laborales, sin embargo, enfatizan las características unificadoras que abren paso a la experimentación, tanto a diseñadores como artistas hacia la otra profesión y sus representaciones. Con este trabajo, de ninguna manera se pretende que el diseñador entre nuevamente como creador unilateral de objetos con valor artístico, sino que, desde su disciplina complementa el trabajo de producción con saberes en la creación de piezas, que se demandan por un interés creativo. Este tipo de fabricación se aleja del esquema de trabajo clásico del creador.

Capítulo II Los campos de interacción en el arte y el diseño industrial.

Campos de interacción

Para Pierre Bourdieu (1998), sociólogo crítico, una sociedad está formada por clases antagónicas y de intereses distintos ubicados en espacios sociales, estos ambientes están conformados a su vez, por otros espacios definidos, de forma abstracta, y que mantienen entre sus integrantes un interés común. Estas esferas llamadas campos (Bourdieu 2010), están regidas por normas o códigos establecidos y legitimados por los miembros activos dentro de él, mantienen un acuerdo sobre lo que es valioso y por lo que vale la pena luchar, así como los compromisos que se aceptan por entrar en el juego. Los integrantes a los que Bourdieu (2010) denomina agentes, se desenvuelven e interactúan, no representan entes estáticos, tienen la capacidad de agenciar, haciendo uso de distintos recursos y estrategias para mantener relaciones de poder, conflictos y luchas por formas específicas de dominio, Estos agentes intentarán conseguir sus objetivos y obtener mayores beneficios o reconocimientos que les dará poder y una mejor posición dentro del medio.

Dentro de los campos, existen instituciones reguladoras que participan de forma activa, estas instancias, junto con los agentes, establecen modos de interacción regidos por códigos, normas o reglas dictaminadas expresa o implícitamente dentro del medio, son legitimadas internamente afectando de forma directa e indirecta las relaciones.

Las trayectorias dentro de los campos suelen estar definidas por las estrategias y el uso del capital de cada uno de los agentes. El autor reconoce cuatro diferentes (Bourdieu, 2010): capital económico, capital simbólico, capital social y capital cultural. Este último representa el total del conocimiento que el agente consigue por distintos medios dividido en tres estados. Toda la sabiduría adquirida mediante estudios, experiencias, hábitos y disposiciones representa el capital cultural por incorporación, es acumulable, por ejemplo, para un artista, los

estudios desde el bachillerato hasta la universidad, más la capacidad de observar, valorar y apreciar el arte asociado a una costumbre familiar, suponiendo que el agente cuente con un núcleo involucrado o interesado en el arte, junto con las habilidades innatas o adquiridas por el gusto a dibujar, suman un cúmulo de saberes que ayudan al agente a moverse dentro del campo desde su posición, este tipo de capital es subjetivo, es decir, pertenece al individuo y se origina a partir de sus experiencias, contextos, reflexiones y posiciones dentro de su campo. La adquisición de bienes culturales, como son libros, obras de arte, sonetos, entre otros artículos, es otra forma de obtener recursos, poseerlos representa capital cultural objetivado y requiere de agentes con capital cultural incorporado que puedan apreciarlo, de lo contrario difícilmente los agentes estarán dispuestos a valorar estos objetos. Existe otro estado de capital cultural, el institucionalizado, este es otorgado por alguna institución legitimada dentro del campo, pueden ser acreditaciones, certificaciones o títulos expedidos por instituciones o gobierno. Retomando el ejemplo del joven artista, después de terminar sus estudios universitarios, el título emitido por la institución lo acreditará como conocedor o portador de diferentes saberes necesarios para desenvolverse activamente dentro del campo. Este tipo de capital es determinante ya que de él dependen, entre otros aspectos, elementos como el sueldo, reconocimiento y accesibilidad a superiores puestos jerárquicos.

Otro recurso que suele interferir son las relaciones sociales, es decir, el capital social, conexiones, amistades, familia, grupos o influencias convenientes, si los familiares del joven artista pertenecen a instituciones benefactoras o mantienen una relación con galeristas de prestigio, el artista sostendrá una ventaja sobre otros integrantes del campo y conseguirá más recursos económicos.

Estas distinciones, tanto culturales como económicas, pueden transformarse en capital simbólico, es decir, reconocimiento en ciertos ámbitos que los legitiman y les dan estatus, todo el que lo obtenga, será merecedor de prestigio, reconocimiento y poder, en este sentido la jerarquía del rol a desempeñar será más elevada.

El habitus es un elemento importante que explica sobre el desenvolvimiento de los agentes y sus características que los auxilian en la incorporación y aceptación dentro del campo, Para Bourdieu (2007), son sistemas de disposiciones, duraderas y transferibles que estructuran, acciones y pensamientos sin ser estos necesariamente conscientes, impregnadas de manera duradera y socialmente construidas y modificadas. Mediante reconocimientos inconscientes e involuntarios, dota al agente de las habilidades necesarias para desenvolverse e integrarse, esto le permite aprender e interiorizar las reglas, lo permitido o lo esperado y le otorgará márgenes de maniobra dentro del campo. Estas habilidades son sumadas, transferibles y cambiantes, son influenciadas por el entorno, la familia, las instituciones educativas, por medio de prácticas, educación, valores y observaciones; la posición que el agente ocupa dentro del medio suele ser determinante. La congruencia del habitus con el entorno pondrá en ventaja o desventaja al agente. El habitus no representa un destino establecido, al igual que el capital cultural, siempre se puede seguir incorporando habilidades que permitan un mejor desempeño dentro del medio, sin embargo, aquel sujeto que adquirió estas habilidades de forma tardía estará en desventaja sobre aquel que, gracias a la incorporación temprana, ha logrado desenvolverse con superioridad.

Analizar las relaciones dentro del campo artístico a partir de conceptos como instituciones, capitales y habitus, ayuda a entender los factores que inciden para la celebración del fenómeno de interés en este trabajo y comprender de qué manera influyen los contextos, intervienen las instituciones y hacen uso los agentes de los capitales durante todo el proceso.

El arte y el diseño pertenecen a campos distintos, aun cuando estos convergen en ciertos aspectos, sus reglas, interacciones y propósitos viran en distintas orientaciones.

Campo del arte

El campo del arte mantiene su característica independiente que le permite dominación y legitimación en sí mismo, se caracteriza por ser una esfera particularmente cerrada, donde solo aquellos dotados de conocimiento serán merecedores de pertenecer.

Su singularidad consiste en su funcionamiento, es decir, en la manera particular que tiene de operar socialmente su legitimación y conservación como esfera social, por medio de ese valor autónomo que le da sentido y razón de ser al arte como institución. (Aldaya, 2017)

Los artistas mantienen ese privilegio de determinar lo que los define como miembros del grupo. En su búsqueda por reconocimiento y mejor posición dentro del gremio, harán uso de capitales y mantendrán relaciones de poder que definirán sus actividades en busca de capital simbólico.

La práctica contemporánea en el arte refleja la constante característica de la revolución estético-política de las vanguardias a finales del siglo XX y principios del XXI, que pretendían salirse del plano y de la concepción del arte como algo bello, para trasgredir las prácticas clásicas y proponer a la cotidianidad desde un plano artístico y conceptual, un reflejo de la contemporaneidad humana y su devenir. Aunque las influencias en el arte han cambiado, o por lo menos lo han hecho abandonando la postura clásica, si permanece el propósito de distinción y la disputa por el reconocimiento, es decir, el capital simbólico, este que representa el prestigio social legitimado por otros agentes dentro y fuera del medio. Esto se refleja en torno del discurso al arte y las obras económicamente valuadas y simbólicamente prestigiadas (Aldaya, 2017). Para los artistas de renombre, aquellos que gozan de posiciones privilegiadas y con mayor accesibilidad a los recursos, los discursos en sus piezas y los objetos configurados para su representación reflejarán un alto uso de capital, mismo que podrá otorgar valor simbólico.

Las propuestas artísticas actuales son de carácter experimental, críticas y sobre todo participativas, Lo relevante es el concepto y el trasfondo cultural, social o político que pueda existir a partir de la concepción de la obra, y la interacción con el espectador. Este último pasa a ser una pieza fundamental, en el proceso, en el concepto y; en la presentación final donde la relación con el público es inmediata. Con base en el concepto de Umberto Eco (1992) "obra abierta", el significado de las piezas artísticas recae en el espectador.

Obra abierta como proposición de un "campo" de posibilidades interpretativas, como configuración de estímulos dotados de una sustancial indeterminación, de modo que el usuario se vea inducido a una serie de "lecturas" siempre variables; estructura, por último, como "constelación" de elementos que se prestan a varias relaciones recíprocas (Eco, 1992: 89).

De tal forma que, en relación con el público, el artista necesita de un espectador conocedor, la interpretación del receptor tendrá influencia de su contexto y capital, si maneja al menos un mínimo de los conceptos y el tema subyacente de la obra, la pieza será valorada y legitimada como digna de admirar, de lo contrario, difícilmente otorgará reconocimiento durante la contemplación, en este sentido, el capital cultural juega un papel condicionante para la valoración y admiración de la pieza, incluso en la comercialización, es necesario que el comprador esté dispuesto a pagar el valor económico que representa la obra. La admiración a lo bello o a la contemplación de magnificencias ya no es suficiente, sin embargo, esta característica también le puede sumar reconocimiento como objeto artístico debido a normas convencionales que determinan al objeto bello como arte.

Algunas instituciones dentro del campo constituyen, de igual manera, entes legitimadores y, a su vez, otorgan al bien simbólico, es decir la pieza artística, valor comercial para su distribución y consumo. Las galerías, por ejemplo, realizan una inversión económica apostando por el reconocimiento del

creador, para realizar actividades de cambio mismas que, favorecen al artista. Los galeristas realizan actividades de promoción exclusiva para el mismo fin y la relación con estos agentes influirá de manera significativa en la divulgación, exposición y venta, pues son actores en constante interacción con las élites.

Los museos de arte en cambio buscan la inversión en piezas artísticas para la exhibición y conservación como espacio de preservación, determina cuales objeto son merecedores de tales distinciones. La función de estos organismos es divulgar e impartir conocimiento, un activo que contribuye en el desarrollo cultural general, sin embargo, el privilegio de la cultura seguirá perteneciendo a las clases mejor posicionadas y con mayor accesibilidad a la educación y bienes simbólicos. Los museos privados incluso, pueden representar para el campo entidades patrocinadoras de eventos, ferias, y espacio de socialización que favorecen la instauración de grupos de élite, núcleos muy marcados en el ámbito artístico. Son espacios de divulgación, socialización y comercio de obras. Dentro de estas instituciones, participa una figura llamada curador o curadora que se encarga de este tipo de transacciones ente otras actividades, esto demanda cúmulos de saberes especializados necesarios para cumplir con estas funciones, debe preservar y difundir los objetos artísticos mediante la construcción de discursos museográficos en los espacios expositivos (Betancur, 2017).

Las instituciones académicas son importantes en el desarrollo y en el desempeño del agente dentro del campo. Son formadoras de estructuras mentales que favorecen el desempeño y las relaciones de dominación, sus objetivos son preparar al agente con los saberes necesarios y legitimar institucionalmente al egresado como miembro avalado para desempeñar las funciones correspondientes y posicionarlo dentro del medio, en este sentido, las instituciones educativas que imparten la formación en el mundo del arte determinan cuales son los elementos que se requieren para pertenecer al campo artístico; en un sentido educativo. Estos organismos deben de reconocer la evolución en sus prácticas, evaluar y actualizar los programas según las nuevas formas de representación adoptadas por los agentes.

Campos del Diseño industrial

Aun cuando, fuera del campo, la disciplina de diseño industrial sigue esclareciendo los alcances de su profesión, dentro de él, los agentes se valen de diferentes mecanismos para legitimar su praxis y así mantener su autonomía como profesión. El campo del diseño industrial se legitima en sí mismo, su conocimiento y aplicación es aprobado o rechazado por los mismos integrantes del gremio. Sin considerar a las instituciones académicas o colegios que aprueban planes de estudio y que impactan directamente la trayectoria final del egresado, aspecto que desarrollare más adelante, no existe alguna institución en el país que delimite o regule la práctica de diseño en el ámbito profesional; existen mecanismos institucionales que regulan procesos, objetos y sus características que, si bien pueden estipular rasgos, limitaciones o requerimientos concretos en los objetos de diseño, estos mecanismos no son determinantes en la práctica en sí misma.

Sin embargo, estos objetos si pueden proporcionar, según el valor económico, político, artístico y social, reconocimiento y posición conveniente dentro del campo, dicho valor es otorgado por diferentes entidades, sociales y federativas junto con otros agentes. Una de estas entidades, es El Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial IMPI, otorga valor a lo que se supone es una idea innovadora de diseño. En el país, la propiedad intelectual está dividida en dos bloques, por un lado, está el derecho de autor, el que corresponde al resguardo de piezas y artículos provenientes de las Bellas artes, obras artísticas, literarias, musicales, etc. Y la propiedad industrial que corresponde a las invenciones y los registros según la página oficial (Secretaría de Economía, 2016). Este último es el que protege y valida la innovación a nivel nacional bajo tres figuras jurídicas, Patentes, Modelos de utilidad y Diseños Industriales. En la página oficial del gobierno de México, dentro de la información que respecta la institución afirma:

Las figuras jurídicas que protege el IMPI son: Patente, que es el producto o proceso que demuestra ser nuevo a nivel internacional; Modelo de Utilidad, que son aquellas Modificaciones a inventos, herramientas y maquinaria ya existentes para mejorar su desempeño; y Diseños Industriales como son Modelo industrial, Dibujo industrial, Marca, Aviso Comercial, Nombre Comercial y Denominación de Origen. (Secretaría de Economía, 2016)

La secretaría de economía tiene la autoridad legal para gestionar el sistema de propiedad industrial a través del IMPI a nivel nacional. Esta institución regula y otorga protección de los objetos bajo tres características: exclusividad, es decir, solo el autor intelectual puede hacer uso de la figura protegida, territorialidad, los derechos son otorgados dentro de todo el territorio nacional y temporalidad que es el tiempo estipulado de protección (Secretaría de Economía, 2016). Estos registros otorgan al diseñador reconocimiento y legitimación, reflejan confiabilidad, profesionalismo y efectividad en su práctica, sumado a la licencia para hacer uso exclusivo de la figura que, lo coloca en una posición ventajosa para la obtención de mejores capitales y posiciones jerárquicas dentro del campo.

Las ferias y concursos, dirigidas al gremio, son otras actividades en las que el profesionista puede posicionar y vender sus objetos, sin embargo, e muchas ocasiones esto requiere de alguna inversión de capital, lo que precisa cierto posicionamiento.

El Abierto Mexicano de Diseño, por ejemplo, es un festival de corte internacional que pretende reunir cada año a la comunidad de diseño en México y busca presentar a la disciplina como una herramienta que reconoce problemáticas de corte cultural, social, ambiental, políticas y económicas que nos conciernen a todos (Abierto Mexicano de Diseño, s.f.) Este festival es uno de los más importantes y reconocidos; aprovecha recintos museográficos como sedes de exposición, algo que no representa un fenómeno actualmente, los productos de diseño han invadido estos recintos desde los años cincuenta, ahora el diseño ya cuenta con sus propios espacios de exhibición; el Museo Mexicano de Diseño MUMEDI, el Archivo Diseño y Arquitectura, entre otros, que en su mayoría

contienen piezas de “diseño de autor”, piezas únicas o de seriación limitada, estas piezas no carecen de funcionalidad, sin embargo los rasgos formales que pueden embellecer o llamar la atención del comprador son los que se enaltecen. También suelen ser compartidos por elementos de sus asignaturas hermanas, arquitectura y arte. Estos eventos y espacios de exhibición representan de igual manera, áreas de socialización, esto favorece la instauración de grupos de élite, pero que, a diferencia de otros campos como el del arte, no representa un núcleo notablemente cerrado.

Las redes sociales, en la actualidad juegan un papel muy importante en todos los ámbitos que rodean al ser humano, en el diseño no es la excepción. El Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2020, investigación realizada por la Asociación de Internet MX, y el estudio Digital Report 2021, elaborado por la firma We Are Social Hootsuite. Según datos del periódico El Universal (Islas, 2021), Facebook e Instagram se encuentran entre las tres primeras plataformas predilectas por los usuarios del país. Diseñadores nacionales como Joel Escalona, Christian Vivanco, Ariel rojo, entre otros, son diseñadores de talla internacional que utilizan las redes sociales para divulgación, exposición y venta de productos de diseño. No obstante, estas plataformas no son de uso exclusivo de diseñadores de élite, también son utilizadas por pequeños emprendedores con los mismos fines.

Quizá hasta ahora predomina un perfil autodidacta e inclinado al “diseño de autor, pero el perfil del diseñador social también interviene de manera fundamental dentro del campo. Y con esto debo retomar a las instituciones educativas. Uno de los organismos con mayor influencia dentro del campo de diseño, según su postura académica y plan de estudios, la formación persuadirá al diseñador a utilizar los conocimientos de la profesión para distinto propósito. El enfoque marca trayectorias significativas para el profesionista, sin embargo, no significa que estas no puedan replantearse según las experiencias e interacciones posteriores del agente.

El campo del diseño permanece en todo momento en constante comunicación con campos de otras especialidades, una característica de esta profesión es su interdisciplinariedad, esto también favorece la influencia de otras actividades.

La industria, el mercado y las tendencias, pueden influir en las prácticas del diseñador, estos mercados donde el capital económico suele convertirse en el elemento de disputa, es decir el capital simbólico, requiere que el quehacer del profesionalista se vea emparentado con el *marketing*, lo coloca en una actividad comercial con el propósito de crear productos atractivos de bajo costo para el mercado, seguidor y creador de tendencias cuyo objetivo es enaltecer las características formales, rasgos que, en ocasiones favorecen exceder el valor del producto respecto al costo real de manufacturación y comercialización.

Las prácticas medioambientales repercuten, de igual manera, en los procedimientos de diseño industrial. este diseño y las dinámicas ecológicas, replantea la praxis, tanto en modos de producción como en la creación de objetos, este comportamiento se ve reflejado en el llamado ecodiseño.

El diseñador puede desarrollar diferentes enfoques que lo inclinan a distintas áreas de conocimiento, y su perfil académico le da las herramientas básicas para ejercer su quehacer. La inclinación del profesional está influenciada tanto por las instituciones académicas, experiencias laborales y habitus. Este último representa una característica importante para la trayectoria y el discurso del profesionalista, las habilidades artísticas, sociales o empresariales participan para el desarrollo profesional, por tanto, la vinculación social y la legitimidad dentro del campo.

Capítulo III Códigos de legitimación en la práctica de diseño

Códigos de legitimación (LCT)

Los códigos de legitimación (LCT) propuestos por Karl Maton están basados en el trabajo de Basil Bernstein y su teoría de códigos. Este último expuso que las estructuras del conocimiento intelectual y educativo se construyen a partir de elementos como, la organización institucional, la currícula, el cambio disciplinar, la identidad individual, la conciencia y el habitus (Maton, 2007). Con el fin de conceptualizar los principios generativos subyacentes para describir sistemáticamente las diferencias entre las prácticas discursivas de los campos intelectuales, Maton (2000) desarrolla los códigos de legitimación para poder analizar dentro del mismo marco conceptual los campos de producción y reproducción.

Los códigos de legitimación proporcionan un medio de conceptualizar los principios de estructuración subyacentes a los campos intelectuales; el dispositivo epistémico es el medio por el cual estos códigos (y por tanto la forma que toman los campos intelectuales) se crean, mantienen, reproducen, transforman y cambian. (...) Sin embargo, en términos de la teoría de Bernstein, queda la segunda cuestión de las relaciones entre los conceptos de estructuras de conocimiento y códigos de conocimiento educativo o, dicho de otra manera, cómo los campos intelectuales de producción y los campos educativos de reproducción pueden analizarse dentro de un mismo marco conceptual (Christie y Martin, 2007: 88)⁵

⁵ Maton, Karl (2007) Legitimation codes provide a means of conceptualizing the structuring principles underlying intellectual fields; the epistemic device is the means whereby these codes (and so the form taken by intellectual fields) are created, maintained, reproduced, transformed and changed. The epistemic device was intended to complement rather than displace the pedagogic device; (...) However, in terms of Bernstein's theory, a second question remains of relations between the concepts of knowledge structures and educational knowledge codes or, put another way, how intellectual fields of production and educational fields of reproduction can be analysed within the same conceptual framework. Traducción de Miroslava Aguilar.

Con esto, el autor pretende unificar el análisis del campo de acción con el educativo, partiendo de estructuras de conocimiento-conocedor, afirma que para cada estructura de conocimiento existe una estructura de conocedor, mismas que favorecen la comprensión de los principios subyacentes.

La estructura de conocimiento representa al entendimiento especializado, aquel estructurado y jerarquizado dentro del conocimiento académico y profesional, como una estructura lineal e independiente de los méritos personales del poseedor. La estructura del conocedor enfatiza las características y atributos personales, como una estructura jerárquica basada en la imagen de un conocedor ideal (Maton, 2007). Concibiendo las prácticas intelectuales como estructuras de conocimiento-conocedor que alista de manera distinta a los actores, Maton propone abordar las relaciones entre estas dos estructuras a partir de códigos de legitimación.

Si entendemos las prácticas discursivas de los campos intelectuales como estructuras de conocimiento-conocedor que especializan a actores y discursos de diferentes maneras, entonces los principios subyacentes a estas prácticas pueden abordarse en términos de sus códigos de legitimación de especialización. Esta noción se basa en la simple idea de que los actores y los discursos no solo se posicionan tanto en una estructura de conocimiento como en una estructura de conocedores, sino que también establecen diferentes formas de relación con estas dos estructuras (Maton, 2007).⁶

La LCT ve a las disciplinas como campos de lucha por el estatus y competencia de legitimidad en sus prácticas, sobre lo que debería considerarse la base dominante dentro del campo. Se puede distinguir analíticamente entre

⁶ Maton, Karl (2007) If we understand the discursive practices of intellectual fields as knowledge–knower structures that specialize actors and discourses in different ways, then the principles underlying these practices can be addressed in terms of their legitimation codes of specialization. This notion is based on the simple idea that actors and discourses are not only positioned in both a structure of knowledge and in a structure of knowers, but also establish different forms of relations to these two structures. Traducción de Miroslava Aguilar

una relación epistémica (ER) con la estructura del conocimiento y una relación social (RS) con la estructura del conocedor, cada relación puede ser enfatizada más fuerte (+) o más débil (-) formando cuatro códigos independientes según la variación a la cual este inclinada en la práctica, es decir, los actores pueden enfatizar la estructura de conocimiento, la de conocedor, ambas o ninguna.

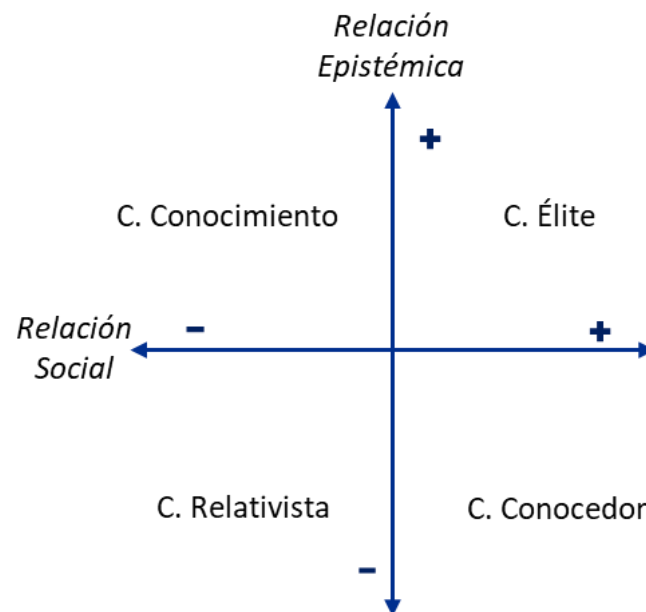


Imagen 1. Maton (2007). Representación de códigos de conocimiento - conocedor según su énfasis en una relación epistémica o relación social

- Código de conocimiento (ER+, SR-), se destaca la posesión de conocimientos, habilidades o procedimientos especializados como mérito del logro y se restan los atributos personales.
- Código de conocedor (ER-, SR+), los atributos personales del sujeto como un conocedor se enfatizan, pueden ser innatas, inculcadas o como resultado de la posición social del conocedor.
- Código de élite (ER+, SR+), aquí la legitimación se basa tanto en poseer conocimientos especializados como en los atributos de conocedor.

- Código relativista (ER-, SR-), no se determina el logro ni por conocimientos especializados ni por disposiciones específicas (Maton, 2007; Carvalho y Maton, 2009).

Estos códigos ayudan a entender que es lo que hace legítimas las acciones o prácticas de los actores dentro del campo, las bases dominantes del éxito en cualquier contexto social, sin embargo, puede haber luchas sobre cuál es el código dominante o un conflicto de códigos, lo que hace la LCT es preguntar qué importa más o que se enfatiza en esta relación de conocimientos y conocedores.

En resumen, pensar en términos de estructuras educativas de conocimiento-conocedor (...) es preguntarse qué hace que los actores, los discursos y las prácticas sean especiales o legítimos: el conocimiento (código del conocimiento), las disposiciones (código del conocedor), ninguna (código relativista) o ambos (código élite) (Maton, 2007).⁷

Utilizar esta estructura de códigos facilitará el análisis para saber si el diseñador, en la práctica de producción de instalación artística, está aplicando conocimiento especializado o destacan las habilidades personales, es decir, si los conocimientos adquiridos mediante la formación profesional, más las prácticas legitimadas por el campo, se ven reflejadas en mayor medida en las actividades realizadas por el profesionalista; De esta manera comprobar si existen contribuciones significativas, determinarlas y señalar los rasgos subyacentes.

⁷ Maton, Karl (2007) In short, to think in terms of educational knowledge–knower structures (...) is to ask what makes actors, discourses, and practices special or legitimate: knowledge (knowledge code), dispositions (knower code), neither (relativist code) or both (élite code). Traducción de Miroslava Aguilar

LCT en la práctica de diseño industrial.

Para la LCT es fundamental cómo los diseñadores perciben su conocimiento y como determinan cuál es el predominante en sus prácticas. A través de reglas de reconocimiento, los agentes registran los saberes y las actividades fundamentales, posteriormente, las reglas de realización regularán cómo se unen los significados, es decir, cómo se practica el diseño. (Carvalho y Maton, 2009). En este sentido, todo conocimiento reconocido por el campo, los grupos de élite y sus instituciones será convenido como legítimo. Si los criterios y valores cambian, las reglas se adaptarán en consecuencia.

Dentro del campo, un código específico puede sustentar las reglas no escritas del juego e incluso puede haber disputas sobre cuál es el código dominante. Revisar el modo en que el profesionalista aplica sus conocimientos a partir de los códigos de legitimación durante el trabajo, es decir en el proceso de producción de piezas artísticas, ayuda a visualizar características esenciales del agente para la ejecución del servicio, esto de acuerdo con los criterios socialmente establecidos por el campo de diseño y la aplicación de este conocimiento según los contextos artísticos. Si los profesionistas no concuerdan con cuales son las soluciones legítimas aplicadas, podría evidenciar un conflicto de códigos, es decir, un desacuerdo en lo que se percibe como conocimiento reconocido en la práctica de diseño y las habilidades necesarias para intervenir en la producción de una pieza artística.

Cada agente realiza su práctica de diferente manera. Estas distinciones son un reflejo de experiencias, valores, costumbres, creencias. Hay quienes realizan procesos más metódicos y científicos, y quienes siguen procesos más intuitivos y sensitivos. Estos rasgos particulares representan lo que Bourdieu llama *habitus*, en el sentido de que estos valores son códigos internalizados que le facilitan al diseñador desenvolverse dentro de su campo según las reglas no escritas de la disciplina (Carvalho y Maton, 2009). Sin embargo, esto no entra en conflicto con la determinación de un código; lo que le interesa a la LCT es que rasgo predomina como consecuencia del logro en el trabajo, en este caso, en la producción de una instalación artística

Por tal motivo si el diseñador determina que para la solución de los problemas encontrados durante el proceso de producción, aplicó únicamente conocimiento especializado, es decir, habilidades aprendidas e interiorizadas durante la formación y en las prácticas profesionales, conocimiento legitimado por el campo y las instituciones, y que no necesitó en mayor medida, de aspectos intrínsecos, destrezas adquiridas bajo experiencias personales, habitus, representará un código de conocimiento (ER+, SR-).

Si durante el desarrollo del proyecto, al mismo tiempo de la aplicación de un conocimiento formalizado, fue necesario incorporar alguna habilidad específica que, no es precisamente especializada sino de adquisición empírica o consecuencia de su núcleo familiar o estatus social, el código de élite (ER+, SR+) será el responsable de la obtención de logro.

Por otro lado, si la producción de la obra representa más un problema intuitivo, que no requiera de un conocimiento especializado, pero si de una habilidad específica, el código del conocedor (ER-, SR+) predominará en el desarrollo del trabajo.

El código relativista (ER-, SR-), no determina el logro ni por conocimientos especializados ni por disposiciones específicas, en este sentido presenciamos la solución de un trabajo de baja o nula dificultad, tanto en el sentido empírico como en el especializado para el campo de diseño.

Capítulo IV Casos de estudio

Criterios de selección

Para comprender de qué manera es la interacción entre artistas y diseñadores y reconocer las contribuciones que estos últimos aportan, se eligió una técnica de estudio de caso, puesto que, en el proceso de revisión bibliográfica, no se encontraron referencias suficientes que hablen del fenómeno.

Este trabajo consideraba efectuar una observación participativa, realizando un seguimiento en un proceso de producción de instalación artística, donde participara un diseñador industrial en colaboración con un artista, esto para poder observar la interacción directa de todos los participantes y las instancias dentro del proceso, sin embargo, debido a la contingencia sanitaria y la restricción que amerita una pandemia, se reestructuró bajo los siguientes criterios:

Al ser un fenómeno contemporáneo bajo el supuesto de que el diseñador cuenta con los elementos suficientes de formación profesional para trabajar en proyectos artísticos, y con la intención de establecer que los criterios puedan generalizarse, Robert K. Yin (2009), sugiere un estudio de caso múltiple con criterios de elección siguiendo una lógica de repetición literal, es decir, nombrar de dos a tres eventos, no necesariamente similares, pero si con un pronóstico de resultados repetidos. En este sentido se eligieron tres casos de eventos en la creación de una pieza artística de instalación con la presencia de ambas variantes; profesionistas en diseño industrial y arte. Esto con la intención de conocer como fue la interacción, según sus experiencias y como los conocimientos de sus disciplinas los ayudan o limitan en estos procesos. Los casos fueron elegidos con la intención analizar tres posibles alternativas para la celebración del fenómeno:

- Un artista y un diseñador que colaboran, cada uno desde su campo en la construcción de diferentes proyectos.

- Una profesionista que cuenta con la formación académica de ambas disciplinas y que utiliza ambos conocimientos para la producción de sus piezas artísticas.
- Un equipo de trabajo formalizado, FABLABDF, un laboratorio de fabricación digital dirigido por un artista y un grupo de diseñadores industriales que realizan proyectos de piezas artísticas.

Para la recolección de datos, se realizaron entrevistas semidirigidas con un guion base⁸ para estructurar la conferencia.

Caso	Medio	Recolección de datos	Notas
Caso #1 Artista/ Diseñador	Zoom	Apuntes escritos de las entrevistas sobre aspectos relevantes	Las entrevistas se realizaron por separado.
Caso #2	Zoom	Grabación de la entrevista.	
Caso #3	Llamada telefónica / visita en el laboratorio	Grabación de voz	La entrevista se realizó en dos partes.

Todas las entrevistas fueron realizadas en un periodo comprendido entre abril y junio del año 2021.

Casos

El primer caso es la participación del Dr. César Martínez Silva, artista interdisciplinario, quien es licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana y realizó estudios de Artes Plásticas en La Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado, La Esmeralda, doctor en

⁸ Revisar Anexo I

“Arte e Investigación” otorgado por la Universidad de Castilla La Mancha, España, su tesis titulada “Cuerpo, política y subjetividad. Performance y prácticas antagónicas”, recibió el reconocimiento de un Sobresaliente Cum Laude (Martínez, s.f.) y el DI Gustavo Barrientos Balcázar quien se formó como Diseñador industrial en la Universidad Autónoma Metropolitana en la Unidad Xochimilco.

El propósito de las preguntas realizadas a estos profesionistas consistió en conocer, desde su experiencia, ¿cómo fue la interacción entre ellos durante el proceso de producción de alguna de las piezas artísticas que han realizado en conjunto? y ¿cuáles fueron las dificultades encontradas?

César se describe a sí mismo como un artista multidisciplinar, comenta que ha trabajado con Gustavo alrededor de siete años, describe que las actividades realizadas por el diseñador han consistido en el diseño de producción tanto en materiales procesos y ejecución. César se considera muy quisquilloso y se llama a sí mismo “productor de problemas”, la ayuda de Gustavo ha sido vital para dar solución a todas estas complicaciones, afirma. Por su parte, el diseñador testifica que la comunicación con el artista siempre fue muy gráfica y sencilla, y que en general César tenía ideas muy claras de lo que quería. Considera que cada proyecto es un reto y la satisfacción de ver un proyecto terminado y en exposición es gratificante. A la pregunta de si considera que la formación de diseño le ha ayudado en la realización de estos proyectos, Gustavo considera que definitivamente su formación como profesionista le ha ayudado para resolver diferentes aspectos.

Por supuesto que sí. En el manejo y aplicación de diversos materiales y procesos (modelos, moldes, refuerzos de partes, etcétera), la destreza en el uso de herramientas y máquinas (capacitación de ayudantes), organización de la producción (visión interdisciplinaria), física aplicada (diseño de estructuras, equilibrio estático de esculturas en movimiento), etcétera. (Barrientos, entrevista, 10 mayo 2021)

Los profesionistas profundizaron en dos proyectos en los que trabajaron juntos: “Piedad Entubada” e “Imperdurable mente presente”.

El segundo caso fue la Dra. María Antonia Paz Cervera quien es Diseñadora Industrial por la Universidad Iberoamericana, Certificate in Arts en el Institute Lorenzo de Medici en Florencia Italia, es egresada de la Maestría en Artes Visuales en la Academia de San Carlos de la Universidad Nacional Autónoma de México UNAM, Maestra en Arte Contemporáneo y Sociedad de la Universidad Autónoma de Querétaro y Doctora en Historia del Arte por el Centro Cultural Casa Lamm. Ella cuenta con la formación de ambas disciplinas y utiliza sus conocimientos de diseño para la producción de sus piezas artísticas.

Los cuestionamientos fueron dirigidos y formulados con el fin de comprender si los conocimientos adquiridos durante su formación de diseño industrial han influido de alguna manera en el desarrollo de su carrera profesional como artista, tanto en la construcción de sus obras, como en la interacción dentro del medio.

La participante se centró en explicar cómo considera que la formación de diseño industrial complementó su carrera artística y como le ha ayudado a solucionar muchos problemas técnicos, esto por la falta de materias que le ayudaran a complementar conocimientos de materiales y estructuras durante su formación de artista. Habló de la facilidad en la comunicación con los técnicos y la planeación considerando requerimientos del proyecto de inicio a fin, como una consecuencia de su formación en diseño. La participante usó de ejemplo su instalación llamada “Hábitos Circunscritos”, once estructuras de tejido tipo macramé hechas con cintas perimetrales de tres metros y medio de largo, para describir los aspectos que tuvo que considerar y resolver empleando sus conocimientos de diseño en la producción de estas piezas.

“yo creo que en todas mis piezas he tenido que meter procesos de diseño, por ejemplo, ahorita hice unas piezas que son once esculturas de tejido de cintas perimetrales, (...) son de tres metros y medio y había que dar formas más orgánicas, más femeninas, pero que no pesaran, que estuvieran en diferentes niveles sin que hubiera algo que las

agarrara desde arriba, tuve que pensar en un material que bajara el peso, pero qué dirá la resistencia y no se doblaran, (...) son piezas que se van a ir a diferentes museos entonces, que pudiera plegarse aun siendo de tres metros y que sólo importara el diámetro del material y no el ancho (...), constantemente pensar en eso, necesitas tener esa conciencia y muchas veces como artista planteas cosas increíbles y es difícil llevarlas al otro lado (...) yo creo que con este pensamiento de diseño industrial vas más estructurado en esas cosas” (Paz, entrevista, 14 mayo 2021)

Por último, el caso de FABLABDF.MX una empresa de fabricación digital donde desarrollan proyectos de arte, arquitectura, diseño, investigación, innovación y educación, están ubicados en la calle de Cuauhtémoc 82 bodega B en la colonia San Juan de Aragón en la Ciudad de México. El laboratorio es dirigido por el Artista Visual Eduardo Ramírez, Licenciado en artes visuales por La Academia de San Carlos, quien trabaja con un equipo formado, en su mayoría por diseñadores industriales.

El objetivo de la entrevista fue comprender ¿por qué trabajan en la producción de piezas artísticas?, ¿cómo ha sido la interacción con los artistas? y ¿qué limitaciones han encontrado?

Eduardo, explica que el 60% de los proyectos que realizan son de arte, actualmente están apostando por esa línea de producción, debido a que no existe mucha competencia, pero si el interés de los artistas por romper el esquema de trabajo artístico. Asegura que no solo los artistas se acercan para la solución de sus proyectos, sino que han realizado trabajos directamente para museos, coleccionistas y fundaciones. Una de las limitantes que han encontrado, tiene que ver con costos de producción y presupuestos de los artistas. La familiarización a nivel académico de los diseñadores industriales con tecnologías, materiales, procesos y software 3D ha sido fundamental para que el equipo de trabajo este conformado por estos profesionistas, asegura Eduardo.

Estructura de análisis

La estructura de análisis se diseñó definiendo categorías principales a conveniencia para la clasificación de los datos y dar respuesta a las preguntas centrales de este trabajo. Se tomaron en cuenta los aspectos de la teoría de campos: contexto, instituciones y capitales de Pierre Bourdieu (2010) y la teoría de códigos de legitimación de Karl Maton (2007).

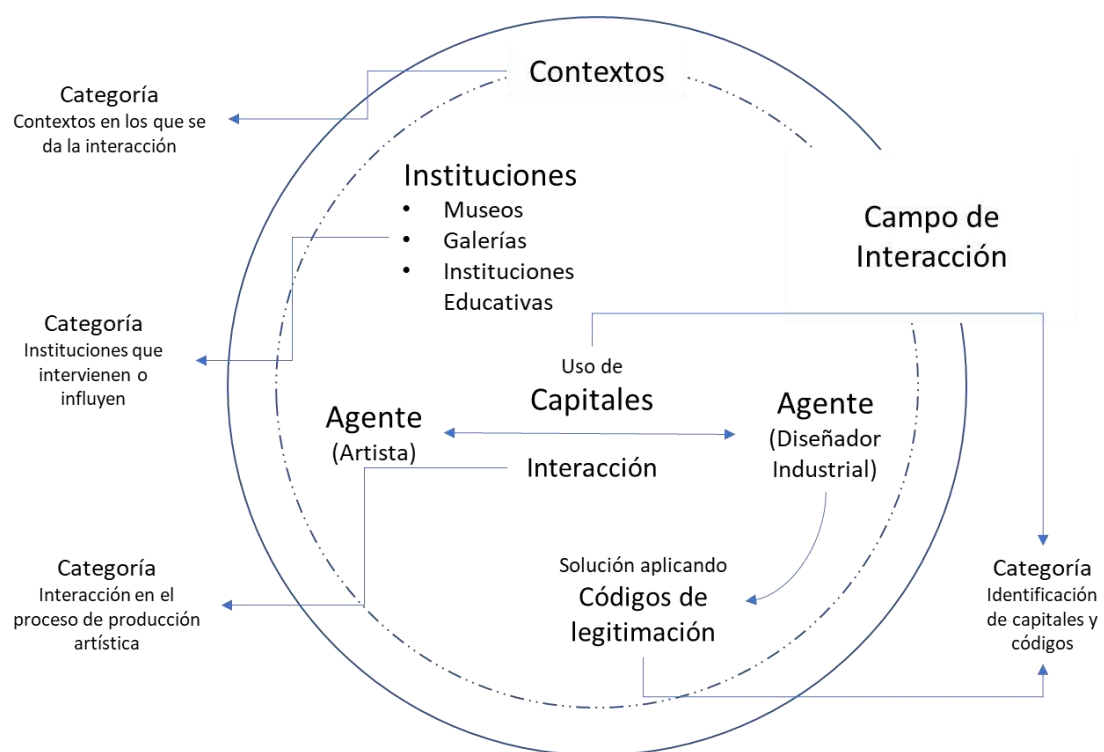


Imagen 2. Autoría Propia: Se muestra las categorías consideradas para el análisis de los datos.

Se tomó a los contextos como primera categoría para identificar en las narraciones los aspectos temporales que intervienen, favorecen o limitan las prácticas entre los agentes.

Las instituciones fue la segunda categoría, se clasificaron aquellas intervenciones para comprender de qué manera influyeron y participaron durante

todo el proceso de producción, ya sea previo, durante o posterior a las interacciones.

Por último, se clasificaron las narraciones que evidenciaron relación entre los agentes y para poder identificar en ellas las funciones y limitaciones durante la producción de la pieza artística, objetivos de este trabajo, se tomó a la interacción como tercera categoría, esto bajo la consideración de que en ella influyen los contextos y las instituciones, por tanto, las respuestas pueden repetirse en diferentes clasificaciones.

Otro aspecto que se consideró fue el uso previo y durante la producción de la pieza artística de capitales, todos los recursos reflejados en las narraciones de los participantes. De igual manera para reconocer la aplicación del conocimiento por parte del diseñador, y los rasgos subyacentes determinantes del logro, se incorpora el código de conocimiento-conocedor en la identificación de los recursos empleados durante el proceso.

La decodificación inicial se realizó en tablas con las categorías de la estructura de análisis, una tabla por cada caso. En la primera columna se establecieron los primeros tres criterios: contextos, instituciones, interacciones. En la segunda columna se organizaron los capitales y códigos que intervienen en las respuestas. Por último, en la tercera columna se transcribieron las respuestas más relevantes de los participantes y se señalaron las palabras clave para una segunda codificación. (Tabla 1).

En la segunda decodificación se generalizaron los tres casos de estudio, es decir, se colocaron los enunciados seleccionados con las palabras clave de las tres tablas iniciales y se ubicaron en una sola. El vaciado de la información se realizó dentro de las tres categorías principales y rubros estáticos que determinan el capital en juego o el código enfatizado en cada una de las respuestas. (Tabla 2).

<i>Caso #1</i>	<i>Capitales/ Códigos</i>	<i>Respuesta</i>
<i>Contexto</i>	<i>Capital enfatizado</i>	<i>Respuesta de temporalidad...</i>
<i>Institución</i>	<i>Capital enfatizado</i>	<i>Institución participante</i>
<i>Interacción</i>	<i>Capital enfatizado</i>	<i>Respuesta que involucre interacción (funciones/limitaciones)</i>
	<i>Código enfatizado</i>	

Tabla 1. Autoría Propia: Se muestra la estructura de seguimiento en el análisis de los datos considerando a los agentes sumergidos en campos. Se analizan, los contextos, las instituciones, las interacciones y como se utilizan los recursos, es decir, capitales y el empleo de códigos de legitimación por los agentes durante los procesos de producción.

<i>Caso #1</i>	<i>Capitales/ Códigos</i>	<i>Respuesta</i>
<i>Contexto</i>	<i>Capital Cultural</i>	<i>Respuesta de temporalidad...</i>
	<i>Capital Social</i>	
	<i>Capital Económico</i>	
	<i>Capital Simbólico</i>	
	<i>Código Conocimiento</i>	
	<i>Código Conocedor</i>	
	<i>Código Élite</i>	
	<i>Código Relativista</i>	
<i>Institución</i>	<i>Capital Cultural</i>	<i>Institución participante</i>
	<i>Capital Social</i>	
	<i>Capital Económico</i>	
	<i>Capital Simbólico</i>	
	<i>Código Conocimiento</i>	
	<i>Código Conocedor</i>	
	<i>Código Élite</i>	
	<i>Código Relativista</i>	
<i>Interacción</i>	<i>Capital Cultural</i>	<i>Respuesta que involucre interacción (funciones/limitaciones)</i>
	<i>Capital Social</i>	
	<i>Capital Económico</i>	
	<i>Capital Simbólico</i>	

	<i>Código Conocimiento</i>	
	<i>Código Conocedor</i>	
	<i>Código Élite</i>	
	<i>Código Relativista</i>	

Tabla 2. Autoría Propia: Se muestra la estructura de seguimiento en el segundo análisis de los datos.

Análisis de los datos

En este trabajo se estudia el campo del arte, a él pertenecen diferentes instituciones: museos, escuelas y universidades, centros culturales, galerías, etc. Agentes productores: artistas plásticos, grabadores, pintores, escultores entre otros. Agentes comercializadores: galeristas, compradores, aficionados, curadores, etc. El estudio de los agentes se limitó al universo entrevistado: los profesionistas que intervienen en la producción de objetos para la representación de una instalación de arte: artistas, productores, maquilladores y diseñadores. Estos últimos pertenecen al campo si en la práctica realizan actividades relacionadas con el arte: corresponden al conjunto de agentes que mantienen un interés común, en este caso la producción de una instalación artística (Bourdieu, 2010)

El diseñador Gustavo Barrientos junto con el artista César Martínez, la diseñadora y artista Mary Paz y el artista plástico Eduardo Ramírez fueron los agentes entrevistados dentro del campo de estudio. Ellos tienen una trayectoria personal con base en sus núcleos familiares, laborales, su educación y sus experiencias, que influyen de manera significativa en sus acciones, sus quehaceres, sus interacciones y maneras de actuar, en sus habitus.

En el caso de César, su formación de licenciatura le ha otorgado un perfil social que se relaciona con características multidisciplinarias. Previo a sus estudios de arte, egresó como diseñador gráfico de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), una universidad enfocada al estudio y solución de los problemas sociales, especialmente de los sectores menos privilegiados. El plantel Xochimilco, lugar donde estudió, mantiene un enfoque multidisciplinario

por su configuración modular en su plan de estudios, esto fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, esta característica de alguna manera ha influido en su visión y trayectoria.

El diseñador Gustavo tuvo una formación en la misma institución, UAM plantel Xochimilco, por tanto, comparte con el artista un perfil social propio de esta universidad. César se hace llamar así mismo artista multidisciplinar, asegura que el arte se produce de esta manera, por otra parte, Gustavo asegura que su habilidad de trabajar en equipo es una característica aprendida durante su formación de diseñador industrial, así como la gestión de personal. Sin dejar de lado las experiencias particulares que puedan favorecer el aprendizaje e interiorización de estas características, el perfil académico que ambos agentes tuvieron, marca y favorece la contribución multidisciplinar.

Mary Paz se formó en la Universidad Iberoamericana, su perfil de egreso es distinto, pero de igual manera orientado a conflictos y problemáticas sociales, un enfoque necesario para la formación en diseño industrial. Sus estudios posteriores en instituciones como la Academia de San Carlos de la UNAM y la Universidad Autónoma de Querétaro, contribuyeron en esta dirección, lo que se ve reflejado en el discurso social de sus piezas que marcan una línea y una inclinación definida.

La trayectoria de Eduardo está marcada por su experiencia personal en el ámbito de diseño, a pesar de contar con una formación en artes plásticas por la Academia de San Carlos y gracias a su práctica en este medio, enfocó su interés en la fabricación de objetos. FABLABDF mantiene un enfoque empresarial haciendo de la producción de obra artística un modelo de negocio, una de las razones por las cuales un 60% de su producción pertenece a este tipo de proyectos es porque existe poca competencia, el interés de otros sectores para involucrarse en los procesos de creación de obra es nulo, pero si existe un interés de los artistas en romper el esquema de producción artística, comenta Eduardo.

Estas experiencias laborales y formativas que tuvieron cada uno de los agentes, ayuda a reconocer la disposición que adquirieron a partir de socialización, educación, estatus social y que determinan su ubicación dentro del

campo, advertir estos acontecimientos que han influido en su habitus, reflejan algunas de las características subyacentes para la colaboración con el diseñador–artista, artista-diseñador o en su defecto los posteriores estudios en diseño y arte.

Las acciones de los agentes permiten registrar la dirección en que se desenvuelven y el uso e intercambio de capital, reconociendo los estados según Bourdieu (2010): cultural, económico, social y simbólico en la interacción de los agentes. Desde sus formaciones académicas ya se observa parte del capital en juego, en primer lugar, las acreditaciones, es decir títulos universitarios, otorgan ya un reconocimiento que certifica a los agentes como miembros capacitados para desenvolverse dentro del campo: capital cultural institucionalizado que influye significativamente en el diseñador, para interactuar con ventajas en el campo del arte, pues hace uso de credenciales que lo acreditan como experto para el trabajo.

Para Gustavo, el reconocimiento académico, junto con su experiencia, lo beneficiaron para obtener y concluir la tarea de manera satisfactoria, pero no solo para el inicio sino para un continuo desarrollo profesional dentro del campo, esto se convierte en currículum que posteriormente servirá como respaldo sólido y ganará reconocimiento por los demás integrantes del medio. Él menciona que además de los diferentes proyectos que desarrolló con el artista visual César Martínez, ha prestado sus servicios para otro tipo de producción de corte artístico.

Otro recurso en juego durante la interacción es el capital cultural incorporado, este se integra, junto con el habitus y determina la trayectoria, por ejemplo, la tendencia artística de los agentes, Cesar, Gustavo y Mary marcaron su inclinación al medio posterior a sus primeros estudios en diseño, aunque solo dos completaron una formación profesional en arte, los tres destacan su gusto por estas prácticas.

Por otro lado, para Eduardo la trayectoria fue al revés, después de concluir sus estudios en arte, su inclinación profesional se orientó al diseño y la

producción a través de equipo CNC⁹ y medios digitales, al igual que Gustavo, aun cuando no cuenta con la formación profesional, conoce los procesos de producción que le ayudan a desempeñar una práctica de manera profesional en el ámbito. Este capital posteriormente es intercambiado por capital económico o simbólico, los agentes desempeñando el trabajo, aplicando sus conocimientos, prácticas y acreditaciones obtienen otros recursos.

La cuestión económica está reflejada en los tres casos y determina la viabilidad en el desarrollo del proyecto de una u otra forma, es decir, los recursos, materiales, procesos, equipo y el acceso a soluciones profesionales utilizando el servicio del diseñador. todo esto determina la solución a los problemas de producción de la pieza artística.

El tema del capital es importante para este último profesionalista, puesto que, como en cualquier otro quehacer el desarrollo de un proyecto para la producción de la pieza representa un trabajo profesional que requiere ser remunerado. El diseñador realiza la producción y el empleo de sus saberes y habilidades a cambio de recurso económico, y dependiendo de la complejidad el costo se elevará. Eduardo menciona que para FABLABDF el tema de presupuesto es de suma importancia, difícilmente darán luz verde para comenzar el desarrollo del proyecto si no se cuenta con un rango económico de maniobra para proponer soluciones. Gustavo menciona que, algunas de las características que le resultan gratificantes al realizar la producción de una pieza de arte, es que su trabajo siempre es reconocido y valorado económica y socialmente.

Debido a que la adquisición monetaria representa un papel importante en todo el proceso de producción, la obtención del recurso para financiar las puestas en escena y su desarrollo de forma profesional, determina la celebración del fenómeno en cuestión. De acuerdo con los agentes, el capital social ayudó a resolver los conflictos financieros, capital que los agentes utilizan de manera estratégica para obtener otros beneficios resultantes de una relación social. Para el primer caso de estudio, apoyarse de los contactos y las relaciones con otros

⁹ Control Numérico Computarizado (CNC). Son máquinas y herramientas que operan utilizando softwares de comandos numéricos.

agentes o grupos permitieron que el proyecto de “Piedad Entubada” pudiera celebrarse de manera satisfactoria e incluso poder cumplir de manera anticipada con los plazos establecidos para concluirlo. En el caso FABLABDF, el servicio que prestan a algunas instituciones como museos privados o fundaciones dentro del campo, son proyectos de otros artistas financiados por este tipo de instituciones.

Para este último, establecer un presupuesto para realizar el desarrollo de los proyectos es de suma importancia, por ello han trabajado para instituciones y artistas de rango elevado, quienes pueden manejar importes relevantes para financiar los proyectos, el objetivo de artistas en el extranjero y la producción para instituciones privadas que mantiene el equipo de trabajo reflejan estas características.

Aun cuando el coste pueda o no ser limitado, una buena planeación en el desarrollo de la pieza favorece el ahorro en la construcción, esto requiere de capital cultural aplicado correctamente. Mary Paz menciona que hacer una planeación adecuada de materiales y procesos en la producción, junto con el análisis de los requerimientos en todas las fases de construcción de las piezas puede ahorrar pasos innecesarios o improvisados por características no dimensionadas desde un inicio, algo que posteriormente se convierte en gastos imprevistos.

El capital con el que se cuenta ayuda a los agentes a idear estrategias para conseguir objetivos, para Mary Paz, complementar de manera asertiva los conocimientos que le ayudan a establecer propuestas de acción en la solución de problemas durante la producción de su obra, es gracias al beneficio y el acceso al conocimiento que obtuvo por la formación profesional de ambas disciplinas. Esto le otorga al agente con mayor recuso cultural, ventaja y mejores posibilidades de maniobra dentro del campo, por tanto, mayor posibilidad de conseguir sus objetivos. Eduardo de FABLABDF, aunque no de manera profesional, sino en experiencia, también ha sido acreedor de mayor capital cultural que le ha servido para desenvolverse de manera ventajosa dentro del campo en los procesos de producción de obra artística.

Estos capitales están en constante cambio y canje por parte de los agentes, todo en busca de capital simbólico. Los artistas lo hacen con su intención de generar mejores propuestas, búsqueda de mayor adquisición y mejorar el estatus, de igual manera, los diseñadores, al realizar un trabajo intercambiando capital cultural por económico buscan certificación que los ayude a mejorar su posición dentro del campo y a su vez mayor prestigio por los integrantes del gremio, entre mayor reconocimiento tengan, más trabajo y más recursos. De esta manera reconociendo cada uno de los capitales agenciados, previo y durante la producción de la pieza artística se registra el intercambio y lo dinámico que resulta durante la interacción de los miembros del grupo.

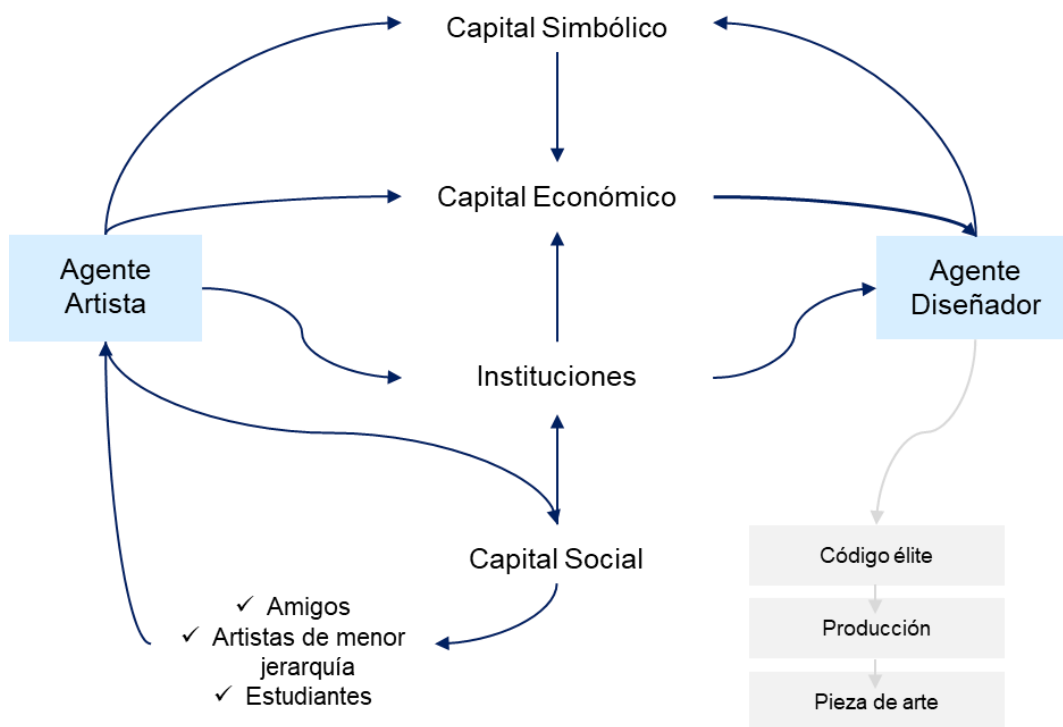


Imagen 3. Autoría Propia: Se muestra la interacción y uso de recursos previo a la producción de la pieza artística.

En la interacción de los agentes, la producción de la pieza comienza con la generación de una idea, misma que se espera reproducir a lo tangible por diferentes medios. Este proceso es hecho por los artistas, quienes se encargaron

de transmitir por diferentes medios el concepto y sus características de puesta en escena, en consecuencia el diseñador mediante el uso de capital proyectó la idea a través de un desarrollo que contine características esenciales para el objetivo, es decir, elaboró el planteamiento de una serie de pasos a seguir que, a través del cumplimiento de requerimientos ya establecidos y posteriormente aprobados por el artista, considerando igualmente un presupuesto y un equipo de trabajo, transformaron la idea en objetos clasificados y realizados estratégicamente para la ejecución de su función. Estos pasos repetidos en cada proyecto en los diferentes casos de estudio, establece una concordancia en las prácticas de diseño, tanto en el procedimiento como en la afirmación que cada profesionista emitió, asegurando haber utilizado los conocimientos de la profesión para el desarrollo de los diferentes proyectos.

Este registro de conocimiento por parte de los agentes y su repetición en los tres casos apoya la aprobación de estos saberes como legítimos dentro del campo de diseño, generalmente aprendidos de formación interiorizados y apropiados que determinan, con la correcta aplicación, el logro del trabajo. Para Maton (2007) esto está representando un código de conocimiento, sin embargo, dentro del proceso de producción, los métodos de la profesión no fueron suficientes para el logro del trabajo, los diseñadores recurrieron a otro tipo de destrezas complementarias para poder dar solución a los problemas acordes a los contextos artísticos.

Como se mencionó anteriormente, los agentes mantienen trayectorias que involucran intereses tanto por el medio artístico como el campo de diseño, esto les ha permitido acceder a conocimientos y habilidades específicas pertinentes para involucrarse en aspectos de ambos campos, para Gustavo, estas pericias le ayudan a proyectar la idea de acuerdo a los contextos artísticos, para Mary, sus saberes le permiten resolver los proyectos aplicando ambas disciplinas y para Eduardo le es fácil ayudar a su equipo de diseñadores a entender y proyectar la idea según los requerimientos determinados por la concepción abstracta del artista. De esta manera también existe un acuerdo entre los diseñadores sobre cuáles son las características esenciales para poder ejecutar este tipo de trabajo, afirman que es necesario tener cierto conocimiento

del campo para poder cubrir y realizar una proyección adecuada de la idea inicial del artista.

El análisis de los agentes y su interacción en los tres casos de estudio determina aspectos que se repiten en cada uno de ellos, los estudios tanto en la disciplina de arte como en la de diseño se expresan con claridad, esto refleja su habitus, sus inclinaciones. Para Bourdieu (2010), el habitus representa todo lo social incorporado, es decir, naturalezas sociales adoptadas e incorporadas de manera estructurada que predisponen y direccionan al agente para actuar de cierta manera en su desarrollo dentro del campo. Por lo tanto, las relaciones objetivas que se efectúan dentro de espacios y momentos determinados durante las interacciones de los agentes están cargadas e influenciadas por estos aprendizajes cotidianos, familiares e institucionalizados.

Durante la interacción resulta determinante la confirmación de cada uno de los diseñadores en señalar los pasos requeridos a la hora de realizar la producción de las piezas artísticas, según Maton (2007), es importante cómo los diseñadores están reconociendo sus prácticas y lo que para ellos representa un legítimo proceso de diseño, el que resulte concordante las características como, proyección de idea, establecimiento de requerimientos, planeación del proyecto y producción representa una conformidad de código en los casos de estudio, un código que está determinando la aplicación de un método para realizar un proyecto de diseño, es decir un código de conocimiento, estos métodos son aprendidos e interiorizados en la formación académica, así como empleados y reconocidos por los integrantes del campo. pero también existió un reconocimiento en las destrezas adicionales que se requieren para realizar la proyección adecuada y poder interpretar el lenguaje subjetivo con la que los artistas expresan sus ideas, en este punto las habilidades empleadas no son las aprendidas durante la formación de diseño sino dependieron de los gustos, experiencias y acceso a capital que les permitió interiorizar otros saberes, en este caso los del arte y del diseño, la aplicación de estos conocimientos representa un código de conocedor.

cuando un trabajo mantiene una inclinación tanto de un código de conocedor como de un código de conocimiento, se determina cuál de los dos se enfatiza más, en los tres caso los conocimientos de diseño fueron importantes

para poder realizar el desarrollo estratégico para la producción de los objetos, sin embargo, la proyección y el proceso no sería adecuado si no se tuvieran las habilidades para comprender el pensamiento inicial, es decir si el diseñador no contara con el capital necesario para proyectar el pensamiento del artista acorde a los contextos del campo como a las ideas subjetivas o conceptuales, el desarrollo desde un inicio sería inadecuado y no se cumplirían los requerimientos primarios, por tanto, la aplicación de ambos códigos fue determinante para el logro del trabajo, en este sentido, para la producción de obra artística, se determina un código de élite como responsable del logro.

Conclusiones

La interacción de los agentes se ve inmersa en un espacio de evolución y libertad creativa que genera una área de oportunidad para el campo artístico, en este sentido, los artistas, en su intento de proponer, generan nuevas ideas cada vez más complejas e incorporan procesos y materiales diversos para la elaboración de las instalaciones. Los creadores hacen uso de capitales para dar solución a sus propuestas y mientras más complejo sea el proyecto, más recursos demandará la solución.

De acuerdo con el acercamiento al fenómeno, resulta frecuente la aproximación de los agentes a instancias, grupos o especialistas para soluciones técnicas dentro de estos proyectos, sin embargo, la disposición para agotar los recursos reflejará el alcance tecnológico de la puesta en escena. Los artistas de renombre cuentan con mayores recursos económicos y suelen apoyarse en instituciones mediadoras con el equipo de producción. Esto se refleja en los diferentes clientes que tiene FABLABDF: múltiples instancias, entre ellas museos, recurren a sus servicios en la producción de piezas para los artistas. Si el autor dispone de capital simbólico, encontrará instituciones que estarán dispuestas a patrocinar el proyecto, sin embargo, no será el único camino para obtener estos beneficios: las habilidades de socialización y los contactos ayudan. César narra cómo el proyecto del Viaducto se logró concluir antes de lo esperado gracias al patrocinio de Comex, algo que fue posible por sus relaciones sociales.

Recurrir a estudiantes e incluso a otros artistas de jerarquía similar o inferior como apoyo en la fabricación de las piezas, resultó ser una práctica común en el campo, esto podría reflejar el intento de ganar reconocimiento por parte de los colaboradores y expandir sus relaciones con los agentes mejor posicionados. Mientras las propuestas artísticas mantengan una brecha importante con la tecnología, irremediablemente el creativo seguirá buscando las formas pertinentes para las soluciones, los sectores distinguidos tendrán oportunidad de propuestas más profesionales, mientras que los agentes en posiciones menos privilegiadas buscarán respuesta utilizando otros medios.

Los alcances e innovaciones en las instalaciones reflejan la disputa de capital simbólico, sobre todo en los profesionistas que mantienen cierto prestigio y que se preocupan por aspectos de replicabilidad, originalidad, autoría. El renombre de estos creadores les permite realizar pagos de impuestos con sus piezas artísticas, por esta razón la calidad y perdurabilidad en los materiales que puedan utilizar en sus proyectos favorece la aceptación de sus obras como pago en especie.

Estas necesidades por parte de los creadores llevan a dos puntos importantes: la tendencia interdisciplinaria como solución en el proceso artístico, y la evolución en la práctica, pero no en la formación académica. Para el proceso de producción, momento que interesa a este trabajo, de acuerdo con algunos organismos educativos dentro del campo artístico, tienen en su plan de estudios asignaturas que ayudan al profesionista a gestionar los proyectos,¹⁰ sin embargo, la enseñanza de aspectos técnicos, estructurales y materiales, no se ve reflejada en los objetivos finales.¹¹ Los tres casos coincidieron en señalar inexperiencia sobre temas tecnológicos, proceso de producción, materiales, entre otros, por parte de los artistas, sin embargo, el apoyo de un equipo de trabajo logra superar esta laguna formativa.

Para los diseñadores industriales, se registra un área de oportunidad laboral en esta práctica, en los tres casos cubrieron con lo necesario para dar solución a los aspectos técnicos: afirmaron utilizar conocimientos de formación profesional para resolver las necesidades del creador en su propuesta artística. Los diseñadores también reflejaron un interés en el campo del arte, de acuerdo con los resultados, el capital cultural aportado fue relevante, su gusto artístico influye en la interacción, en tal sentido, estas distinciones son un factor para proyectar las necesidades y las soluciones acordes a los contextos artísticos y representan una condición para las colaboraciones. En palabras del diseñador Gustavo Barrientos: “las soluciones que hay que darles a los artistas deben ser más fantasiosas y estéticas, algo que corresponda más al arte”. El diseñador hizo hincapié en su gusto por el arte y su experiencia dando clases en

¹⁰ Revisar Tabla 3, En anexos

¹¹ La información esta cotejada en los planes de estudio mostrados en las páginas oficiales de cada universidad.

instituciones como la Esmeralda. Estas tendencias también se reflejan en la diseñadora Mary Paz, incluso antes de inclinarse hacia sus estudios artísticos, menciona que se dedicó a hacer arte objeto después de la preparación profesional como diseñadora.

En ambos casos, se manifiestan estos elementos aprendidos y heredados desde su entorno y su núcleo familiar, propios de su estatus social y que han incidido de manera significativa en sus trayectorias, y en su habitus. Debido a lo anterior, la aplicación de un código de élite podría jugar un papel vital para la conexión diseñador-cliente, sin embargo, en el caso FABLABDF, el interés del diseñador por el campo artístico es irrelevante, al ser un equipo que trabaja distintos proyectos, el diseñador no marca esta trayectoria, es el interés del CEO vincular el trabajo en este rubro. En cuanto a la proyección de los requerimientos acordes al ámbito artístico, Eduardo se encarga de ser mediador entre diseñador y artista, quien, a pesar de no contar con la formación profesional de diseño, si tiene diez años de experiencia en proyectos de este campo.

Estar sumergido en los contextos artísticos no es el único reto para los diseñadores. La diferencia en el lenguaje fue otra constante en los resultados. Ambos especialistas señalaron las diferencias en sus formas de expresión dentro de sus respectivos campos, esto inicialmente representa un problema de comunicación. Cada caso resolvió este aspecto de diferente forma, César mantuvo una comunicación gráfica, presentaba infografías muy detalladas de los proyectos, especificaba dimensiones, movimientos y aspectos estéticos, sin embargo, las infografías por sí solas no representaron un recurso suficiente para expresar la idea: en otras ocasiones, el artista intentó trabajar con otros diseñadores sin éxito. Por esta razón, se puede considerar que para Gustavo el habitus, su capital cultural y la investigación previa del problema antes de implementar una solución –una práctica cotidiana en los procesos de diseño– fueron elementos que le ayudaron a proyectar correctamente la idea del artista. Mary Paz, por el contrario, al tener una formación en ambos saberes, menciona que, aceptando que suele ser un problema en el medio, su formación como diseñadora le ha otorgado ventaja en ese sentido, pues le resulta sencilla la comunicación subjetiva del campo artístico, como las especificaciones técnicas y formales del lenguaje de diseño, esto le otorga un mayor margen de maniobra

y le permite negociar aspectos técnicos y económicos. Sin este capital los proyectos pueden resultar más costosos. En el Caso FABLABDF, Eduardo también cuenta con los conocimientos de ambas disciplinas por su experiencia laboral en el campo de diseño, y su estrategia ha sido desempeñar una figura de mediador entre los clientes y el equipo de producción.

Esta característica, no se limita a la comprensión de ideas: evidencia capital que pone en ventaja o desventaja a los agentes dentro del medio, para los diseñadores representa un motivo de discriminación o, por el contrario, una figura de autoridad y legitimación para los miembros del grupo, de esta manera, los creadores estarán dispuestos a escuchar soluciones, sugerencias y cambios significativos en sus puestas en escena, esto porque el diseñador consigue una proyección real de la idea principal del creador. Estos recursos favorecen las negociaciones y las mediaciones para conseguir objetivos y mejores resultados. Si un artista conoce de procesos y materiales, desde el inicio puede considerarlos; si al mismo tiempo la comunicación con los técnicos (herrereros, carpinteros, etc.) es asertiva, puede negociar materiales y procesos, reducir costos y afianzar su idea principal sin ser finalmente la proyección de un tercero.

Para el diseñador industrial, proyectar adecuadamente los aspectos fundamentales del problema en cuestión es una actividad clave para todo el proceso, de eso dependerán los pasos siguientes, en este sentido, el ejercicio de hacer documentación previa para entender la idea creativa está evidenciando la aplicación del Código de Conocimiento, pues esta etapa es natural en la práctica cotidiana del profesional. Gustavo dijo que se documentó sobre diferentes temas a lo largo de los proyectos, de igual manera; Mary Paz hace trabajo de investigación y se acerca a otros profesionistas expertos en los temas de sus piezas; para el equipo de FABLABDF, esta fase es vital hacia la confirmación de los desarrollos: “Tratamos de sacar la mayor información (...) para validar el tema de producción y que sea viable en todo su proceso”. Conociendo los requerimientos del proyecto, el siguiente paso sería la implementación de una estrategia: en los tres casos los diseñadores marcaron las consideraciones requeridas en su plan de acción. Gustavo, después de que el artista le mandó la información con todos los datos necesarios para el proyecto de “Piedad Entubada”, respondió con lo que llamó un anteproyecto, la viabilidad

del trabajo y un plan de acción: “me tardé cinco días en enviarle un anteproyecto con mis cálculos: materiales, utensilios, instrumentos, equipo técnico y equipo de protección necesario, mano de obra indispensable mediante un organigrama con líderes de grupo y organizada en brigadas con tareas específicas y un cálculo de tiempo de realización, le comenté que me parecía factible de realizar, pero que había que conseguir todo lo necesario y contar con, al menos, cincuenta personas más”. El plan de acción de Mary Paz reflejó las características esenciales a considerar, por el gran formato de sus piezas: en “hábitos circunscritos” debió cumplir aspectos de transporte, es decir, embalaje, costos, resistencia, elegir un material para no exceder peso y que al mismo tiempo fuera moldeable, mantener la estructura sin deformaciones, de fácil colocación debido a la itinerancia de sus instalaciones, entre otros. Después de esto, el maquilado de la pieza debería ser el paso siguiente, sin embargo, dentro del proyecto de “piezas hinchables”, debió replantearse después de varios meses de pruebas algunas características de producción, esto confirma la repetición de pasos posibles, siempre que sea necesario, dentro de una metodología de diseño.

La evidencia clarifica los procesos utilizados por los diseñadores para llegar a resultados pertinentes, los pasos concuerdan con una metodología empleada en la práctica común del profesionista y el que los diseñadores aseguren haber utilizado los conocimientos de su profesión determina una concordancia en su código y una legitimación de sus prácticas, sin embargo, sería imposible descartar el habitus que ayuda a realizar una proyección correcta de la idea inicial, esta habilidad intrínseca –producto de hábitos, intereses y prácticas personales– significó un distintivo determinante en la conexión del diseñador con el cliente. Se refleja entonces el código de élite, que determina las características inherentes al logro en estas prácticas.

Las palabras que utilizaron los participantes para describir funciones y aportaciones del diseño dentro de los proyectos fueron: asesoría, proceso de investigación, proyección de ideas, manejo y aplicación de materiales y procesos, síntesis, destreza y uso de herramientas y máquinas, capacitación de ayudantes, coordinación de personas, organización de producción y ejecución, soluciones específicas, visión interdisciplinaria, física aplicada, diseño de

estructuras, equilibrio estático de esculturas en movimiento. El profesionalista está aportando conocimiento y estrategia para cerrar la brecha que existe entre la concepción de la idea y la puesta en escena. Las actividades del diseñador se pueden resumir en proyección, planeación y ejecución de los proyectos artísticos.

Usualmente, los campos están formados por productores, consumidores, comercializadores e instancias que legitiman y regulan estas prácticas (Dromundo, 2007), en este sentido, dentro del campo del arte los artistas están representando a los productores, ya que ellos son los generadores de las propuestas: piezas de valor comercial dentro del campo. Sin embargo, en proyectos mayores, bajo la intervención del diseñador, podríamos diferenciar su función de productor a la de creador, pues sigue representando al autor intelectual de la pieza pero comparte la posición de productor con el diseñador. Si el diseñador es quien proyecta, planea y ejecuta los pasos de creación, su figura podría confundirse con la de creador de la pieza artística, sin embargo, no es el autor intelectual: es el encargado de validar y planear su ejecución. Tampoco es un maquilador, pues realiza aportaciones formales y delega las tareas más técnicas a su equipo de trabajo; el profesionalista está desempeñando la función de gestor, consultor o auxiliar en el proyecto, según su dificultad, se encarga de evaluar las características de la propuesta y determina las mejores soluciones.

Al retomar nuevamente las preguntas iniciales de la investigación ¿Cuáles son las limitaciones? ¿Cuáles son los contextos? ¿Cuáles son las aportaciones del diseño? ¿Cuáles son los quehaceres de cada agente? se concluye que en la interacción entre diseñadores y artistas existen limitaciones específicas que lograron resolverse mediante estrategias y acciones determinadas. Para la proyección de ideas se enfatizaron las características personales de los diseñadores, capital cultural y habitus, saberes necesarios para proyectar de forma efectiva la idea creativa del artista, propiedades que se confirman con un código de élite como atribución del logro. Para el artista, sus limitaciones en conocimiento específico son cubiertas por las aportaciones del diseñador a la estrategia para la construcción de la obra. Esto se encuentra en un espacio temporal donde el esquema clásico de producción artística ha cambiado: los

procesos de fabricación necesitan profesionistas que complementen saberes determinados. Al definir quehaceres, podemos hablar de una relación diseñador-cliente, artista-productor; se trata de un convenio de trabajo: el diseñador interpreta una figura de gestor o auxiliar cumpliendo funciones de planeador y desarrollador, mientras que el artista mantiene su figura de creador y autor original del resultado final.

El trabajo confirmó los resultados esperados: en los tres casos analizados se observan las contribuciones significativas del diseñador industrial a las prácticas y a la aplicación de los procesos de la disciplina en los proyectos artísticos. Aun cuando cada uno representó una alternativa diferente, las actividades relevantes en cada uno se repiten.

Las implicaciones técnicas que tienen las actuales propuestas requieren a un agente que integre conocimientos distintos a los del arte para colaborar y aportar conocimientos. Mientras las tendencias artísticas continúen por un camino de apertura propositiva y una línea interdisciplinaria, esto puede llevar al diseñador, como productor, a formar parte dentro del campo como un agente mediador entre lo tangible y lo imaginario del que no solo las clases privilegiadas puedan valerse.

Las evidencias muestran que los conocimientos son competentes para el trabajo, además de revelar una área de oportunidad laboral para los diseñadores, un campo ya explorado, pero que aún no es especializado por el gremio. Esta preparación en los procesos de producción de obra artística, capacita al profesionista como una figura especializada y lo introduce al campo artístico como un integrante paralelo.

En la investigación, fue productiva y conveniente la teoría de Bourdieu para comprender los principales factores que inciden en las colaboraciones de diseñadores y artistas: campos, instituciones, agentes, capitales y habitus; su estudio mostró las estructuras de relaciones que existen entorno al fenómeno. De igual manera, fue positivo confirmarlo mediante los códigos de legitimación, pues complementaron esta teoría.

Este acercamiento pretende ser un precedente y dar apertura al diálogo sobre el diseñador como agente productor dentro del campo artístico y sobre esta área de desarrollo profesional que, para los artistas involucrados en esta investigación, requiere de especialistas que complementen saberes durante su producción. De igual manera, al hablar de las nuevas interrogantes que arrojan los resultados, encontramos carencias en la formación académica de los artistas, la falta de asignaturas que complementen saberes sobre los procesos de producción de objetos con necesidades industriales y tecnológicas.

Debido a la contingencia sanitaria que limitó de manera importante la interacción y disminuyó la actividad cotidiana, no fue posible seguir un proyecto de producción vigente que pudiera representar un caso de estudio y su posible observación en todos sus pasos junto con la aproximación a todos los miembros del equipo. Esto dejó áreas de oportunidad en el análisis del fenómeno sin explorar. Una observación participante sigue siendo la mejor opción para conseguir la profundidad deseada y la certeza de los eventos ocurridos a lo largo de todo el proyecto. Aun cuando en los tres casos se corrobora la aportación importante del diseñador, seguir de cerca los procesos en forma presencial otorga mayor profundidad en las actividades correspondientes dentro de una relación diseñador-cliente, artista-productor y confirma las aportaciones que en su experiencia los participantes advierten haber tenido.

A partir de estos resultados se sugiere continuar con una repetición de estudio de caso múltiple, pero utilizando criterio de selección por repetición teórica para respaldar las proposiciones (Yin, 2009).

Bibliografía

- Abierto Mexicano de Diseño. (s.f.). *Abierto Mexicano de Diseño*. Recuperado el 15 de Mayo de 2021, de <https://abiertodediseno.mx/>
- ALDAYA, Viviana Romeu. (2017). La disputa por el valor simbólico en el arte contemporáneo: ¿nueva configuración en el campo del arte? *Andamios*, 14(34), 13-33.
- ARÉVALO, Abdénago Yate. (20 de Julio de 2011). Qué es y no es diseño industrial. *Clepsidra*, 7, 75-93.
- BETANCUR, Fernando Antonio. (30 de Septiembre de 2017). El rol del curador en el museo frente al arte contemporáneo y las nuevas tecnologías. *Artes la revista*, 14(21), 18-36.
- BONSIEPE, Gui. (1975). *Diseño industrial: Artefacto y proyecto*. Madrid: Alberto Corazón Editor.
- BOURDIEU, Pierre. (1998). *La distinción . Criterio y bases sociales del gusto*. (M. D. ELVIRA, Trad.) Madrid: Taurus.
- BOURDIEU, Pierre. (2002). "Disposición estética y competencia artística". *Lápiz. Revista internacional del arte*(187-188), 58-67.
- BOURDIEU, Pierre. (2007). *El sentido práctico*. (A. Dilon, Trad.) Bueno Aires: Siglo veintiuno.
- BOURDIEU, Pierre. (2010). *El sentido social del gusto, Elementos para una sociología de la cultura* . Buenos Aires, Argentina : Siglo Veintiuno .
- BOURRIAUD, Nicolas. (2008). *Estética Racional* (Segunda Edición ed.). (C. B. Delgado, Trad.) Córdoba: Adriana Hidalgo editora.
- CARVALHO, Lucila, Karl Maton, Andy Dong. (2009). Legitimizing Design: a sociology of knowledge account of the field. *Design Studies*, 30(5), 483-502.
- CISTERNAS, Donoso y Felipe, Sergio (2016). El Diseño Industrial; las fronteras confusas de la creatividad. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 342-361.

- CORREA, María Eugenia. (2018). *Entre la Industria y la Autogestión, Construcción identitaria e inserción profesional de los diseñadores industriales*. Buenos Aires: Teseopress.
- DROMUNDO, Rosalba Angélica Sánchez (21 de marzo de 2007). La teoría de los campos de Bourdieu, como esquema teórico de análisis del proceso de graduación en posgrado. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 9(1).
- ECO, Umberto. (1992). *Obra Abierta* (Segunda Edición ed.). (S. Roser Berdagué Traducción cedida por Editorial Ariel, Trad.) BUENOS AIRES: PLANETA-AGOSTINI.
- ESCLAPÉS, Rosalía Torrent. (2018). Arte y diseño industrial. Hibridaciones y conflictos. *Revista KEPES*, 111-135. doi:10.17151
- GAY, Aquiles y Samar, Lidia (2007). *El Diseño Industrial en la Historia*. Córdoba, Argentina: TEC.
- ISLAS, Octavio. (18 de Marzo de 2021). Estadísticas sobre usuarios de redes sociodigitales en México. *EL UNIVERSAL*. Recuperado el 15 de Mayo de 2021, de <https://www.eluniversal.com.mx/opinion/octavio-islas/estadisticas-sobre-usuarios-de-redes-sociodigitales-en-mexico>
- LARRAÑAGA, Josu. (2001). *Instalaciones*. San Sebastián: Editorial Nerea.
- LLOPIS, Carles Méndez (2015). *Interdisciplinariedad entre Arte y Diseño*. Ciudad Juárez, Chihuahua : Universidad Autonoma de Ciudad Juarez.
- LOTMAN, Yuri. (06 de 01 de 2017). Arte como lenguaje. (A. Toursinov, Trad.) *Amoxcalli*, 85-126. Obtenido de <http://rd.buap.mx/ojs-dm/index.php/amox/article/view/32>
- MARTÍNEZ, César. (s.f.). *César Martínez*. Recuperado el 20 de Mayo de 2021, de <http://www.martinezsilva.com/bio.html>
- MATON, Karl. (01 de 03 de 2000). A Bernsteinian Approach to the Sociology of Educational Knowledge. *Linguistics and Education. Recovering Pedagogic Discourse*, 11, >.

- MATON, Karl. (2007). Knowledge–knower structures in intellectual and educational fields. En F. Christie, & J. Martin (Edits.), *Language, Knowledge and Pedagogy, Functional Linguistic and Sociological Perspectives*. London: Continuum.
- MUNARI, Bruno. (2004). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gilí.
- MUNARI, Bruno. (2019). *Artista Y diseñador*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- MUÑOZ, A. M. (2001). *Arte y Arquitectura del Siglo XX: Vanguardia y utopía social* (Vol. VOL 1). España: MONTESINOS.
- OBREGON, Raúl Días. (2003). *Arte contemporáneo y educación artística: Los valores portencialmente educativos de la instalación*. (D. d. Plástica, Ed.) Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid Facultad de Bellas Artes.
- PAPANEK, Victor. (2014). *Diseñar para el Mundo Real*. NEW YORK: Pollen.
- RODRIGUEZ, Gerardo. (1985). *Manual de Diseño Industrial*. Edo. de México: Gustavo Gili.
- SECRETARÍA DE ECONOMÍA. (31 de 05 de 2016). *Gobierno de México*. Recuperado el 15 de 05 de 2021, de <https://www.gob.mx/se/articulos/la-propiedad-industrial-en-mexico>
- SOL, Gabriel Simon. (2009). *+ de 100 definiciones de diseño*. Mexico DF: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw. (1997). *Historia de seis ideas*. Madrid: Editorial Tecnos.
- World Design Organization. (2021). <https://wdo.org/about/definition/>. Recuperado el 12 de Julio de 2021, de <https://wdo.org/about/definition/>
- YIN, Robert K. (2009). *Investigación sobre estudio de caso* (Vol. 5). London , London : SAGE Publications .

Anexos

1) Tablas de primera decodificación de datos por caso.

Caso de estudio N.1
Artista visual: César Martínez Silva
Diseñador Industrial: Gustavo Barrientos Balcázar
Los profesionistas profundizaron en dos proyectos: “Piedad Entubada” e “Imperdurable mente presente”.
Notas: Las respuestas tendrán la inicial del profesionista que emitió las experiencias.

Caso #1	Capitales / Códigos	Respuestas
Contexto	Capital Social Capital Cultural Incorporado Habitus* Código Conocimiento	C. <u>He trabajado con Gustavo alrededor de siete años, él me ha ayudado a clasificar aspectos de producción y síntesis, soluciones de producto y la idea del espacio, diseño de prevención en la parte operativa, entre otros.</u> C. Yo soy un artista interdisciplinar y <u>me considero muy quisquilloso, soy un “productor de problemas”</u> y Gustavo siempre ha estado ahí para resolverlo todo. C. Elementos como <u>qué quieres decir, qué dice y cómo se va a ver son aspectos que se deben tomar en cuenta</u> en una instalación y <u>la proyección que da el diseñador ayuda a dar solución</u> a estas cuestiones ya que <u>el diseñador trabaja en otro campo de acción</u> es un agente calculador de solución de problemas.
Instituciones	Capital Social Capital Económico	C. Gustavo me dijo que necesitábamos un tiralíneas, lo pude conseguir gracias a <u>Comex, ellos proporcionaron la pintura, los selladores, el tiralíneas. Patrocinaron el proyecto. Logre hablar con el dueño gracias a una conocida.</u>

		<p>La Secretaría de Seguridad Vial <u>nos apoyó para cerrar viaducto durante el trabajo.</u></p> <p>G. El trabajo de las piezas hinchables se <u>trabajaron dentro del taller del moldero “picudísimo” y en los talleres de la UAM ya que los dos somos profesores entonces tenemos la oportunidad de usar el espacio</u></p>
interacción	<p>Capital Cultural Incorporado Capital cultural Objetivado</p> <p>Código Conocimiento</p>	<p>G. La <u>comunicación</u> con César siempre ha sido <u>muy gráfica</u>: bocetos, dibujos, modelos, maquetas. He de comentarte que la mayor parte de las veces <u>me muestra infografías realizadas, con mucho detalle.</u> En el caso de las piezas hinchables, especificaba forma de <u>cómo debería de verse o moverse la escultura, forma de anclaje, tiempo del ciclo de hinchado y deshinchado, sensores de movimiento, iluminación, etcétera.</u></p> <p>G. En el caso del viaducto, me mostró <u>cómo debería de verse en una infografía, me dijo la magnitud de la obra, las instituciones involucradas y sólo hizo preguntas:</u></p> <p><u>¿Cómo ves el proyecto?</u></p> <p><u>¿Lo consideras factible? y si es así...</u></p> <p><u>¿Qué necesitaríamos para realizarlo y cuánto tiempo nos llevaría?</u></p> <p>G. Fue sencillo entender las ideas del artista, aunque algunas veces <u>ha sido necesario documentarme al respecto del concepto y sus bases</u>, ya sabes, leer, escuchar, visitar, platicar con especialistas o estudiar para entender mejor la idea.</p>
	<p>Capital Social Capital Económico</p>	<p>G. En ese tiempo vivía en Tepoztlán y venía muy poco a CDMX, así que <u>me tardé cinco días en enviarle un anteproyecto con mis cálculos:</u> Materiales, utensilios, instrumentos, equipo técnico y equipo de protección necesario, mano de obra indispensable (mediante un organigrama con líderes de grupo y organizada en brigadas con tareas específicas) y un cálculo de tiempo de realización (sin la consideración de realizarlo</p>

	Código Conocimiento	<p>cuatro horas diarias en las madrugadas, aún no teníamos ese dato). Le comenté que me parecía factible de realizar, <u>pero que había que conseguir todo lo necesario y contar con, al menos 50 ayudantes. Lo consiguió todo.</u></p> <p>G. <u>La mayor parte de las veces trabajamos juntos, con otros ayudantes</u> escultores, diseñadores o pintores (casi siempre egresados de la ENAP-UNAM y/o de “La Esmeralda”-INBA) <u>el trabajo se realiza en su estudio.</u></p>
	Capital Simbólico	<p>G. He colaborado con él desde hace ya muchos años, <u>por amistad.</u> Trabajo con César principalmente <u>porque me agrada mucho su obra, sus soportes son variados y cada proyecto es un reto, una oportunidad de aprender.</u> La paga es buena, <u>pero la satisfacción de verla realizada y expuesta es muy agradable.</u></p>
	Código Conocimiento	<p><u>Mi profesión me ayudó en el manejo y aplicación de diversos materiales y procesos</u> (modelos, moldes, refuerzos de partes, etcétera), <u>la destreza en el uso de herramientas y máquinas</u> (capacitación de ayudantes), <u>organización de la producción</u> (visión interdisciplinaria), <u>física aplicada</u> (diseño de estructuras, <u>equilibrio estático de esculturas</u> en movimiento), <u>coordinar gente</u> etcétera.</p> <p>G. Cesar ha trabajado con otros artistas, pero son <u>diseñadores un poco más técnicos y no se suelen complementar porque que las soluciones de este tipo de diseñadores suelen ser más técnicas y cuadradas, las soluciones que hay que darle a un artista son más fantasiosas, más estéticas algo que corresponda más al arte.</u></p> <p>G. En el proceso de las piezas inflables, uno de los moldes no salía y tenía que hacer algunas modificaciones, pero estas modificaciones alteraban de alguna forma la posición la estructura del objeto, entonces le mencioné a cesar los cambios que tenían que hacer, <u>al inicio César dijo que no a los cambios así que tuve que ir hasta su</u></p>

		<u>estudio para enseñarle y mostrarle</u> cuáles eran los detalles que impedían que el molde saliera bien y <u>hasta entonces permitió hacer los cambios.</u>
	<u>Código conocedor</u>	G. <u>Algo que me ha ayudó a trabajar en esto fue, a aparte de que el artista fuera un amigo, que fui un profesor de la esmeralda, impartí un taller de maquetas para proyectos monumentales.</u> G. <u>los artistas suelen ser muy temperamentales y tienes que adaptarte y ofrecer más posibilidades,</u> que una de las funciones del diseñador en este trabajo es <u>ofrecer más posibilidades soluciones alternativas a las ideas creativas del artista, dar un plus.</u> G. los diseñadores que suelen acoplarse con los artistas <u>deben tener algún conocimiento del arte.</u>

Caso de estudio N.2

Artista visual y Diseñadora Industrial: María Antonia Paz Cervera

La profesionista profundizo en él proyecto “Hábitos Circunscritos”

Caso #2	Capitales / Códigos	Respuestas
Contexto	Capital Cultural Incorporado. Código Conocimiento	<p>Mi formación inicial es diseño industrial en la Ibero, hice una especialidad en Florencia en artes visuales, una maestría en San Carlos y una segunda maestría en arte contemporáneo en la Universidad autónoma de Querétaro y luego hice un doctorado en historia del arte.</p> <p><u>A mí me llamaba mucho la atención la producción del objeto,</u> entonces como que <u>estaba yo dudando si era diseño industrial o artes visuales.</u></p> <p>Finalmente, entre a diseño industrial y fue una carrera y que a mí me formó muchísimo que <u>me dio una construcción mental completamente diferente, trabajas mucho en 3 dimensiones,</u> resuelves como muchos más problemas técnicos, tienes una formación en cuanto a la ejecución de planos, trabajo de materiales; <u>todo lo que te da la carrera de diseño industrial que de</u></p>

		<u>alguna manera me ha servido muchísimo para la producción que tengo.</u>
Instituciones	Capital Cultural Incorporado Código Conocimiento	<p>Estudí diseño en la Ibero que tiene un diseño muy padre <u>porque es un intermedio entre otras universidades.</u></p> <p>La parte de <u>la funcionalidad que hemos perdido actualmente en el arte,</u> yo creo que se necesita tener en la carrera de artes visuales <u>una formación mucho más estructural menos fantasiosa.</u></p> <p>En artes visuales, por supuesto llevas estructura, llevas materiales pero muy enfocado a la escultura, bueno quizá ahora es diferente, <u>en mi época no existía el tema de instalación hoy quizás sí y habrá algunas materias que complementen eso, pero, definitivamente el diseño industrial me formó de una manera mucho más estructurada en cuanto a plantear un proyecto artístico.</u></p> <p>En <u>los museos si pregunto ciertas especificaciones</u> porque hay lugares donde <u>no puedes colgar cierto tipo de taquetes</u> porque son edificios históricos, etc. pero si <u>pregunto cuáles son las restricciones y a partir de ahí mi diseño va muy resuelto,</u></p> <p>Me ha pasado mucho el lidiar con los pesos justamente que <u>uno plantea una estructura y el lugar no lo aguanta</u> las vigas dónde lo vas a colgar.</p>
interacción	Capital Social Capital Cultural Incorporado	<p>No tengo un equipo que esté pegado a mí esperando a ver qué proyecto vamos a desarrollar en ese momento, <u>sino si el proyecto va orientado a cierto tema, busco personas que trabaje en el tema.</u> Por ejemplo, ahorita <u>estoy trabajando un proyecto que tiene que ver con textil,</u> entonces me acerco a gente que <u>trabaje con ese tema</u> para que me apoyen lo que necesito, de base <u>tengo al herrero que me entiende, al carpintero que me ayuda,</u> pero siempre estoy buscando gente relacionada con</p>

	Código Conocimiento	<p>el material y el tema que vaya a trabajar y buscar al equipo que necesito para eso.</p> <p><u>Durante toda la carrera trabajas con este tipo de personas que tienen el conocimiento tal cual, entonces tú ya sabes perfectamente qué tipo de metales hay, qué tipo de calibres hay, no estás inventando, como tuve esta formación me queda muy claro que material me puede servir y resistir, hablar de la pija y el tornillo, qué tipo de rosca, etc. <u>Hablamos el mismo lenguaje, entonces tengo más criterio para opinar.</u> Todo este tipo de cosas me las dio la carrera de diseño industrial. Sí agradezco haber pasado por ese camino porque <u>la comunicación es mucho más fácil,</u> le puedo hacer un esbozo, un plano, si necesita un modelo 3D utilizo programas como Rhino o cualquier otro programa que me ayude a generar una perspectiva para que lo entienda, no me quedo en un dibujito.</u></p> <p>Lo que va pasando es que, <u>si no tienes el conocimiento, lo más lógico es que te apoyes en el carpintero y en el Herrero que no necesariamente ellos tienen la mejor solución, aunque conocen de su tema, tú eres el creativo,</u> entonces probablemente te sugieran cosas, pero si tu idea está clara y si ya conoces más de materiales, <u>es más fácil que la idea final no sea del herrero sino tuya.</u></p>
	Capital Cultural Incorporado Capital Económico Código de conocimiento	<p>Un <u>tema super importante cuando hablas de instalaciones, es el traslado,</u> tienes que hacerla más fácil de transportar porque a lo mejor yo planteo una estructura y <u>aunque lo pague el museo, tiene que ser lo más económico nadie tiene tanto presupuesto o al menos en México.</u></p>
	Código de conocimiento	<p><u>yo creo que en todas mis piezas he tenido que meter presos</u> de diseño estructuras por ejemplo ahorita hice unas piezas que son 11 esculturas de tejido de cintas perimetrales las que dicen no pasar, entonces son tejidos como de macramé y</p>

		<p>de 3 m y medio y hay que dar formas más orgánicas, más femeninas, pero que no pesarán, pero que estuvieran en diferentes niveles sin que hubiera algo que las agarrara desde arriba y entonces pensar en qué material que bajar el peso pero qué dirá la resistencia que no se doblarán y volvía a lo mismo Estas son piezas que se van a ir a diferentes museos una se va al sureste entonces que las puedas plegar aun siendo de 3 m y que sólo importará el diámetro del material y no el ancho constantemente pensar en eso <u>porque el día de hoy las exposiciones son itinerantes entonces necesitas tener esa conciencia y muchas veces como artista planteas cosas increíbles y es difícil llevarlas a otro lado.</u> En ese sentido siempre estoy poniendo procesos de diseño en este caso eran los tubulares cuadrados que iban insertados unos a unos en otros y tenías que elegir bien la medida para que no tuvieran juegos pero que quedara concisa para que a la hora de plegarla todo cupiera en una caja y el embalaje fuera bueno.</p>
	<p>Capital Cultural Incorporado Habitus*</p>	<p><u>Siempre me ha gustado la parte estética pero también la parte funcional me gusta tener una silla pero que sea muy linda pero que funcione que sea funcional pero que estéticamente es muy bella. Esa parte de la vida cotidiana de tener las cosas que te rodean de una manera bella, <u>qué necesidad hay de tener cosas horribles.</u></u></p> <p>Como fui avanzando en la carrera <u>me fui enfocando a hacer arte objeto que yo creo que eso fue lo que finalmente me fue llevando a seguirme por las artes visuales.</u></p> <p>me <u>fui a estudiar a Florencia cómo me sentía que faltaba esa parte técnica pictórica que no había visto en la carrera</u> y regresando dije no pues sí esto es lo mío y fue cuando ingresé a San Carlos que fue una experiencia maravillosa y <u>sobre todo como que me puso los pies desde la perspectiva</u></p>

		del arte. Entonces tuve la oportunidad de <u>visualizar como un sentido social del arte que es muy diferente al del diseño industrial</u> entonces se fueron como entretrejiendo las cosas y pues muy agradecida de haber caminado en ese sentido, pero a través del diseño industrial definitivamente.
--	--	---

Caso de estudio N.3
Empresa: FABLABDF.MX
Artista visual: José Eduardo Ramírez García

Caso #3	Capitales / Códigos	Respuestas
Contexto	Capital Cultural Incorporado	<p><u>Yo soy artista, pero la parte que yo empecé a trabajar fue más arquitectura y diseño, cosas un poco más comunes en cuanto a diseño, pero después me empecé a enfocar en producción de arte, producción para museos, galerías, artistas internacionales, etc.</u> Yo creo que el 50% o el 60% de los proyectos que hacemos son de arte.</p> <p><u>Ha cambiado mucho el esquema artístico ya no es como el artista en su estudio produciendo, sino que cada vez se ven más temas de producción distribuida.</u></p> <p>En el arte no ha habido tanto cambio evolutivo en cuanto a técnicas y materiales, si lo ha habido obviamente, pero si lo comparamos con alguna otra disciplina no, <u>una pintura no ha evolucionado en 500 años, un auto sí, (procesos y materiales), desde los primeros coches desde hace 100 años ya no existe ningún material o proceso que se utiliza en los coches modernos</u></p>
Instituciones	Capital Económico Capital Simbólico Capital Cultural Incorporado Capital cultural Objetivado	<p>Museo Jumex, hemos trabajado para ellos y de la mayoría de los artistas que ya son Grandes Ligas y extranjeros, muchas cosas son justo instalaciones y lo que mandan son planos, <u>desde James Tovar, la misma producción la genera Jumex y él sólo viene para verificar y poner la parte de iluminación</u></p>

		<p><u>Nos contratan de todo, artistas museos a veces coleccionistas fundaciones como cualquier persona que necesite producir algo de arte incluso artistas del extranjero.</u></p> <p><u>Pienso que la esmeralda quizá es la más avanzada o la más prestigiosa en ese sentido (incorporar tecnologías en el arte) pero creo que los docentes no están capacitados.</u></p> <p><u>Las piezas ya en ese target (corte internacional) si se empiezan a preocupar por temas de producción replicabilidad, autoría, el artista no se preocupa, pero el coleccionista sí, si tienen, no sé, pago en especie, en Hacienda ya pide una hoja de bitácora para saber qué materiales usaron y también los jurados que reciben la obra para pago en especie, se fijan en el tema de permanencia de la pieza porque el estado se hace cargo de las obras y de su restauración.</u></p>
interacción	<p>Capital Cultural Incorporado</p> <p>Código Conocimiento</p>	<p>Tenemos un equipo de trabajo de <u>Diseñadores Industriales</u> porque están familiarizados a nivel académico con el tema tecnológico o sea es lo que a mí me ha parecido es muy diferente porque en diseño industrial si te dan clases de talleres y de máquinas sí tienen conocimiento de Reuter impresoras 3 DY tienen conocimiento de eso.</p> <p><u>Alguien de arte difícilmente sabe usar un software de diseño 3D.</u></p> <p>Casi todos han sido diseñadores industriales, gente que trabaja aquí, no operadores, si, casi todos han sido diseñadores industriales.</p>
		<p><u>Cuando los artistas se empiezan a meter más (aspectos tecnológicos y de experimentación), empieza a haber problemas más técnicos, es que siento que es muy técnico que se sale demasiado de un aspecto estético y creo que los artistas siempre están como en una burbuja, “pues yo le hago así” y hay una justificación bastante sencilla de es que “así la pieza y reacciona al espacio y este es el mismo lenguaje de la pieza” etcétera pero creo</u></p>

		que son excusas por simple desconocimiento de <u>procesos y materiales</u>
Capital Económico Capital Cultural incorporado	Código Conocimiento	<p>Generalmente <u>viene el artista o alguien nos contacta, casi siempre presencial</u>, a veces nos mandan WhatsApp, <u>pero siempre les decimos que vengan y que vean más cosas y casi siempre cambian de parecer.</u> Nosotros <u>trabajamos muy seriamente con los presupuestos generalmente les pedimos un margen de costo eso es algo que no siempre comparten</u>, pero para nosotros es indispensable que nos digan esas cosas <u>para no perder tiempo.</u> <u>Preguntamos qué rango de presupuesto tiene y preguntamos de la pieza para recomendar procesos y materiales</u>, por ejemplo, a veces quieren una pieza para la playa y no consideran que en la playa hay humedad, salinidad y no se va a conservar, entonces <u>tratamos de sacar la mayor información para recomendar lo mejor, ya si es para playa ya reduces el 80% de los materiales, si no preguntas esas cosas luego llegas al montaje y salen los problemas</u>, por eso <u>intentamos sacar la mayor información para validar el tema de producción que sea viable en todo su proceso.</u></p> <p>Hacemos tres presupuestos y ya le explicamos al cliente oye mira <u>no te alcanza para esto, pero te puede alcanzar para este otro material para este otro proceso con apariencias diferentes etcétera, resolver la idea con otros materiales y procesos eso es lo interesante que lo puedes resolver de tantas formas y con tantos materiales</u></p>
Capital Cultural Incorporado	Capital Conocedor	<p>Ahí aplica más otros valores justos los <u>valores estéticos yo quiero que mi pieza se vea suave porque habla sobre los sueños y mi percepción o lo que ha pasado con diseñadores es que el lenguaje es distinto</u> entonces si un artista quiere que se vea suave y el diseñador bueno de qué suavidad de que dure esa <u>no están tan acostumbrada a la subjetividad de una idea.</u></p>

		<p><u>Mi labor aquí es ser el filtro entre el diálogo del artista y el diseñador. tienes que cambiar el lenguaje.</u></p> <p><u>Sí es diferente, tienes que ser muy específico con los diseñadores, porque están acostumbrados a trabajar de esa forma o sea hay medidas, un artista nunca te va a decir una medida, nunca te va a decir lo quiero de 1.20, el dirá “yo lo quiero hasta acá” y le dices pues la hoja de materiales es de este tamaño mira, si la quieres así “hasta acá” te va a costar el doble porque usas 2 hojas de material y desperdicias mucho, sería más práctico si lo hacemos “como por aquí”. Para un diseñador es hazlo a 118 y tenemos la tolerancia para las máquinas.</u></p> <p><u>Si dejas al artista y al diseñador juntos es un poquito más difícil el diálogo en temas específicos.</u></p>
	<p>Capital Simbólico Capital Económico</p>	<p><u>Parte del mobiliario el montaje son cosas que piden los artistas que se desarrollan en el sitio (museo) muchos artistas trabajan de esa forma trabajan, creo que entre más empiezan a crecer los artistas en cuanto a que empieza a ser más vendidos empiezan a desarrollar como este tipo de buscar talleres de producción que les ayuden, ahora con las herramientas digitales es más práctico el tema de producir en otros lugares.</u></p> <p><u>Ahorita tenemos un target muy fuerte de artistas el extranjero justo porque vienen de un acercamiento más moderno más digitalizado no sé artistas de Nueva York artistas de Europa que están más acostumbrados a trabajar con temas digitales entonces te mandan un modelo 3D. es muy fácil realmente, ya todo el tema de producción se convierte más en imprimir. obviamente es mucho más complejo pero es como si mande mantuvieras archivos si mandas archivos y lo imprimas en otra parte lo hemos hecho así y lo menos hecho al revés también con artistas mexicanos y les hemos producido en Berlín, Londres o en Estados Unidos igual buscamos lugares parecidos a los de nosotros no necesariamente que produzcan arte pero que si</u></p>

		<p><u>sea un laboratorio de fabricación digital y con esto pues ya armamos los archivos,</u> el artista se encarga de armar o a veces nosotros vamos al lugar a terminar el proyecto de armar y montar pero pues sí cada vez es más fácil ese tipo de intercambios.</p> <p><u>En México artistas de Grandes Ligas si se preocupan por temas de producción, replicabilidad, autoría. hasta cierto punto deben generen cosas más complejas que otras personas no puedan copiar.</u></p>
--	--	---

2) Tabla de Segunda decodificación de datos por palabras clave.

	Capitales / Códigos	Palabras Clave
Contexto	Capital Cultura Incorporado	<p>C1. Cesar muy quisquilloso, soy un “productor de problemas”.</p> <p>C1. (Gustavo con él artista porque) Me agrada mucho su obra,</p> <p>C2. A mí me llamaba mucho la atención la producción del objeto, estaba yo dudando si era diseño industrial o artes visuales.</p> <p>C2. Siempre me ha gustado la parte estética pero también la parte funcional me gusta tener una silla pero que sea muy linda.</p> <p>C2. Me fui enfocando a hacer arte objeto que yo creo que eso fue lo que finalmente me fue llevando a seguirme por las artes visuales.</p> <p>C3. Yo soy artista, con experiencia en arquitectura y diseño.</p> <p>C3. Empecé producción de arte, para museos, galerías y artistas internacionales. El 50% o el 60% de los proyectos que hacemos son de arte.</p> <p>C3. Ha cambiado mucho el esquema, cada vez se ven más temas de producción distribuida.</p> <p>C3. En el arte no ha habido tanto cambio evolutivo en cuanto a técnicas y materiales.</p>

		C3. El target de artistas del extranjero viene de un acercamiento más moderno más digitalizado
	Capital Cultural Objetivado	
	Capital Cultural Institucionalizado	
	Capital Social	C1. Cesar ha trabajado con Gustavo alrededor de siete años. C1. Por amistad. C1. Cesar artista interdisciplinar. C3. Jumex, realiza la producción de artistas de renombre, sólo vienen para verificar y poner la parte de iluminación.
	Capital Económico	La paga es buena,
	Capital simbólico	C1. (Gustavo Trabajo con él artista porque) Me agrada mucho su obra. C1. La satisfacción de verla realizada y expuesta es muy agradable. C3. El target de artistas del extranjero viene de un acercamiento más moderno más digitalizado.
	Código Conocimiento	C2. El DI me dio una construcción mental completamente diferente, trabajas mucho en 3 dimensiones. me ha servido muchísimo para la producción que tengo.
	Código Conocedor	
	Código Élite	C1. Y cada proyecto es un reto, una oportunidad de aprender. sus soportes son variados C2. A mí me llamaba mucho la atención la producción del objeto, estaba yo dudando si era diseño industrial o artes visuales
	Código Relativista	
Instituciones	Capital Cultura Incorporado	C2. La Ibero tiene un diseño intermedio entre otras universidades. C2. Carrera de artes visuales más estructural menos fantasiosa. C2. La “funcionalidad” que hemos perdido actualmente en el arte, C2. Estudiar Arte me puso los pies desde la perspectiva del arte.

		<p>C2. Entonces tuve la oportunidad de visualizar como un sentido social del arte que es muy diferente al del diseño industrial.</p> <p>C3. En el arte no ha habido tanto cambio evolutivo en cuanto a técnicas y materiales.</p> <p>C3. Pienso que la esmeralda quizá es la más avanzada o la más prestigiosa en ese sentido (incorporar tecnologías en el arte) pero creo que los docentes no están capacitados.</p>
	Capital Cultural Objetivado	
	Capital Cultural Institucionalizado	<p>C1. Se trabajo en los talleres de la UAM, somos profesores.</p> <p>C2. Carrera de artes visuales más estructural menos fantasiosa.</p> <p>C2. La “funcionalidad” que hemos perdido actualmente en el arte,</p> <p>C3. En el arte no ha habido tanto cambio evolutivo en cuanto a técnicas y materiales.</p> <p>C3. Pienso que la Esmeralda quizá es la más avanzada o la más prestigiosa en ese sentido (incorporar tecnologías en el arte) pero creo que los docentes no están capacitados.</p>
	Capital Social	<p>C1. Logre hablar con el dueño de Comex gracias a una conocida.</p> <p>C1. La secretaria de seguridad vial nos apoyó para cerrar viaducto durante el trabajo.</p> <p>Jumex, realiza la producción de artistas de renombre, sólo vienen para verificar y poner la parte de iluminación</p> <p>C1. Se trabajo dentro del taller del moldeo.</p> <p>C1. Trabajamos juntos, con ayudantes escultores, diseñadores o pintores (casi siempre egresados de la ENAP-UNAM y/o de “La Esmeralda”-INBA)</p> <p>C3. El montaje son cosas que piden los artistas que se desarrollan en el sitio (museo)</p>
	Capital Económico	<p>C1. Comex, ellos proporcionaron la pintura, los selladores, el tiralíneas. Patrocinaron el proyecto.</p> <p>C2. Los museos no tienen tanto presupuesto en México.</p>

		C3. Por pago en especie, en Hacienda los jurados que reciben piden una bitácora de materiales, se fijan en el tema de permanencia. el estado se hace cargo de las obras y de su restauración.
	Capital Simbólico	C1. Nadie ha hecho un proyecto así, "cerrar el viaducto" C2. En los museos pregunto cuáles son las restricciones. C3. Jumex, realiza la producción de artistas de renombre, sólo vienen para verificar y poner la parte de iluminación C3. Por pago en especie, en Hacienda los jurados que reciben piden una bitácora de materiales, se fijan en el tema de permanencia. el estado se hace cargo de las obras y de su restauración.
	Código Conocimiento	C3. Pienso que la esmeralda quizá es la más avanzada o la más prestigiosa en ese sentido (incorporar tecnologías en el arte) pero creo que los docentes no están capacitados.
	Código Conocedor	
	Código Élite	C3. Por pago en especie, en Hacienda los jurados que reciben piden una bitácora de materiales, se fijan en el tema de permanencia. el estado se hace cargo de las obras y de su restauración.
	Código Relativista	
Interacción	Capital Cultura Incorporado	C1. Que quieres decir qué dice y cómo se va a ver son aspectos que se deben tomar en cuenta. C1. La comunicación con César siempre ha sido muy gráfica, infografías detalladas. C2. Definitivamente el diseño industrial me formó de una manera mucho más estructurada en cuanto a plantear un proyecto artístico. C2. (Herrero y Carpintero) Hablamos el mismo lenguaje, entonces tengo más criterio para opinar. la comunicación es mucho más fácil, C2. Si no tienes el conocimiento, te apoyas en el carpintero y en el Herrero que no necesariamente ellos tienen la mejor solución, aunque conocen de su tema, tú eres el creativo, es más fácil que la idea final no sea del herrero sino tuya,

		<p>C2. Muchas veces como artista planteas cosas increíbles y es difícil llevarlas a otro lado.</p> <p>C2. Estudiar Arte me puso los pies desde la perspectiva del arte.</p> <p>C2. Entonces tuve la oportunidad de visualizar como un sentido social del arte que es muy diferente al del diseño industrial.</p> <p>C3. En las piezas de corte internacional se preocupar por temas de producción replicabilidad, autoría.</p> <p>C3. Diseñadores Industriales porque están familiarizados a nivel académico con el tema tecnológico.</p> <p>C3. Alguien de arte difícilmente sabe usar un software de diseño 3D.</p> <p>C3. Cuando los artistas se empiezan a meter más (aspectos tecnológicos y de experimentación), empieza a haber problemas más técnicos.</p> <p>C3. Siempre les decimos que vengan y que vean más cosas.</p> <p>C3. En el arte hay que aplicar valores estéticos</p> <p>C3. El lenguaje es distinto.</p> <p>C3. El DI no está tan acostumbrado a la subjetividad de una idea.</p> <p>C3. Mi labor aquí es ser el filtro entre el diálogo del artista y el diseñador. tienes que cambiar el lenguaje.</p> <p>C3. Un artista nunca te va a decir una medida, nunca te va a decir lo quiero de 1.20, el dirá "yo lo quiero hasta acá"</p>
	Capital Cultural Objetivado	
	Capital Cultural Institucionalizado	<p>C3. Diseñadores Industriales porque están familiarizados a nivel académico con el tema tecnológico</p>
	Capital Social	<p>C1. Había que conseguir todo lo necesario y contar con, al menos 50 ayudantes. Cesar lo consiguió todo.</p> <p>C1. La mayor parte de las veces trabajamos juntos, con otros ayudantes.</p> <p>C1. Cesar no permite cambios a menos que sea muy necesario.</p>

		<p>C2. Si el proyecto va orientado a cierto tema, busco personas que trabaje en el tema</p> <p>C2. A parte tengo al herrero que me entiende, al carpintero que me ayuda.</p> <p>C2. (Herrero y Carpintero) Hablamos el mismo lenguaje, entonces tengo más criterio para opinar y negociar.</p> <p>C3. Nos contratan de todo, artistas museos a veces coleccionistas fundaciones</p> <p>C3. Viene el artista o alguien nos contacta, casi siempre presencial,</p>
	Capital Económico	<p>C2. Tengo más criterio para opinar y negociar costos.</p> <p>C3. Nosotros trabajamos muy seriamente con los presupuestos generalmente les pedimos un margen de costo. eso es algo que no siempre comparten,</p> <p>C3. Explicamos al cliente oye mira no te alcanza para esto, pero te puede alcanzar para este otro material</p> <p>C3. Entre más empiezan a crecer los artistas a ser más vendidos, buscan talleres de producción que les ayuden,</p>
	Capital Simbólico	<p>C3. Entre más empiezan a crecer los artistas a ser más vendidos, buscan talleres de producción que les ayuden,</p> <p>C3. En México artistas de Grandes Ligas si se preocupan por temas de producción, replicabilidad, autoría. hasta cierto punto deben generen cosas más complejas que otras personas no puedan copiar.</p>
	Código Conocimiento	<p>C1. Clasificar aspectos de producción y síntesis, soluciones de producto y la idea del espacio, diseño de prevención en la parte operativa, entre otros.</p> <p>C1. La proyección que da el diseñador ayuda a dar solución</p> <p>C1. El diseñador trabaja en otro campo de acción.</p> <p>C1. Me tardé cinco días en enviarle un anteproyecto con mis cálculos.</p> <p>C1. Mi profesión me ayudó en el manejo y aplicación de diversos materiales y procesos</p> <p>C1. La destreza en el uso de herramientas y máquinas, organización de la producción, física aplicada, equilibrio estático de esculturas, coordinar gente.</p>

		<p>C2. En los museos pregunto cuáles son las restricciones y a partir de ahí mi diseño va muy resuelto, uno plantea una estructura y el lugar no lo aguanta.</p> <p>C2. Si conoces, es más fácil que la idea final no sea del herrero sino tuya,</p> <p>C3. En las piezas de corte internacional se preocupar por temas de producción replicabilidad, autoría.</p> <p>C3. Cuando los artistas se empiezan a meter más (aspectos tecnológicos y de experimentación), empieza a haber problemas más técnicos,</p> <p>C3. Tratamos de sacar la mayor información para recomendar lo mejor, si no preguntas esas cosas luego llegas al montaje y salen los problemas.</p> <p>C3. Intentamos sacar la mayor información para validar el tema de producción que sea viable en todo su proceso.</p> <p>C3. Resolver la idea con otros materiales y procesos eso es lo interesante</p> <p>C3. El lenguaje es distinto</p> <p>C3. Un artista nunca te va a decir una medida, nunca te va a decir lo quiero de 1.20, el dirá "yo lo quiero hasta acá". te va a costar el doble porque usas 2 hojas de material</p> <p>C3. Es muy fácil realmente, ya todo el tema de producción se convierte más en imprimir.</p>
	Código Conocedor	<p>C1. Diseñadores muy técnicos no se complementan / dan soluciones técnicas y cuadradas.</p> <p>C1. Las soluciones que hay que darle a un artista son más fantasiosas, más estéticas algo que corresponda más al arte.</p> <p>C1. (Gustavo)Fui un profesor de la esmeralda, impartí un taller de maquetas para proyectos monumentales.</p> <p>C1. Los artistas suelen ser muy temperamentales y tienes que adaptarte y ofrecer más posibilidades.</p> <p>C1. El DI deben tener algún conocimiento del arte.</p> <p>C3. El DI no está tan acostumbrado a la subjetividad de una idea.</p>
	Código Élite	<p>C1. La comunicación con César siempre ha sido muy gráfica, infografías detalladas</p>

		<p>C1. Ha sido necesario documentarme al respecto del concepto y sus bases,</p> <p>es</p> <p>C1. El DI debe ofrecer más posibilidades soluciones alternativas a las ideas creativas del artista, dar un plus.</p> <p>C2. Las exposiciones son itinerantes entonces necesitas tener esa conciencia.</p> <p>C2. Muchas veces como artista planteas cosas increíbles y es difícil llevarlas a otro lado.</p> <p>C3. Para no perder tiempo. Preguntamos qué rango de presupuesto tiene y preguntamos de la pieza para recomendar procesos y materiales,</p> <p>C3. En el arte hay que aplicar valores estéticos, C3. Mi labor aquí es ser el filtro entre el diálogo del artista y el diseñador. tienes que cambiar el lenguaje.</p> <p>C3. Si dejas al artista y al diseñador juntos es un poquito más difícil el diálogo en temas específicos.</p>
	Código Relativista	<p>C2. Si no tienes el conocimiento, lo más lógico es que te apoyes en el carpintero y en el Herrero que no necesariamente ellos tienen la mejor solución, aunque conocen de su tema, tú eres el creativo,</p>
	Capitales / Códigos	Palabras Clave
Contexto	Capital Cultura Incorporado	<p>C1. Cesar muy quisquilloso, soy un “productor de problemas”.</p> <p>C1. (Gustavo con él artista porque) Me agrada mucho su obra,</p> <p>C2. A mí me llamaba mucho la atención la producción del objeto, estaba yo dudando si era diseño industrial o artes visuales.</p> <p>C2. Siempre me ha gustado la parte estética pero también la parte funcional me gusta tener una silla pero que sea muy linda.</p> <p>C2. Me fui enfocando a hacer arte objeto que yo creo que eso fue lo que finalmente me fue llevando a seguirme por las artes visuales.</p> <p>C3. Yo soy artista, con experiencia en arquitectura y diseño.</p> <p>C3. Empecé producción de arte, para museos, galerías y artistas internacionales. El 50% o el 60% de los proyectos que hacemos son de arte.</p>

		<p>C3. Ha cambiado mucho el esquema, cada vez se ven más temas de producción distribuida.</p> <p>C3. En el arte no ha habido tanto cambio evolutivo en cuanto a técnicas y materiales.</p> <p>C3. El target de artistas del extranjero viene de un acercamiento más moderno más digitalizado</p>
	Capital Cultural Objetivado	
	Capital Cultural Institucionalizado	
	Capital Social	<p>C1. Cesar ha trabajado con Gustavo alrededor de siete años.</p> <p>C1. Por amistad.</p> <p>C1. Cesar artista interdisciplinar.</p> <p>C3. Jumex, realiza la producción de artistas de renombre, sólo vienen para verificar y poner la parte de iluminación.</p>
	Capital Económico	La paga es buena,
	Capital simbólico	<p>C1. (Gustavo Trabajo con él artista porque) Me agrada mucho su obra.</p> <p>C1. La satisfacción de verla realizada y expuesta es muy agradable.</p> <p>C3. El target de artistas del extranjero viene de un acercamiento más moderno más digitalizado.</p>
	Código Conocimiento	C2. El DI me dio una construcción mental completamente diferente, trabajas mucho en 3 dimensiones. me ha servido muchísimo para la producción que tengo.
	Código Conocedor	
	Código Élite	<p>C1. Y cada proyecto es un reto, una oportunidad de aprender. sus soportes son variados</p> <p>C2. A mí me llamaba mucho la atención la producción del objeto, estaba yo dudando si era diseño industrial o artes visuales</p>
	Código Relativista	
Instituciones	Capital Cultura Incorporado	<p>C2. La Ibero tiene un diseño intermedio entre otras universidades.</p> <p>C2. Carrera de artes visuales más estructural menos fantasiosa.</p>

		<p>C2. La “funcionalidad” que hemos perdido actualmente en el arte,</p> <p>C2. Estudiar Arte me puso los pies desde la perspectiva del arte.</p> <p>C2. Entonces tuve la oportunidad de visualizar como un sentido social del arte que es muy diferente al del diseño industrial.</p> <p>C3. En el arte no ha habido tanto cambio evolutivo en cuanto a técnicas y materiales.</p> <p>C3. Pienso que la esmeralda quizá es la más avanzada o la más prestigiosa en ese sentido (incorporar tecnologías en el arte) pero creo que los docentes no están capacitados.</p>
	Capital Cultural Objetivado	
	Capital Cultural Institucionalizado	<p>C1. Se trabajo en los talleres de la UAM, somos profesores.</p> <p>C2. Carrera de artes visuales más estructural menos fantasiosa.</p> <p>C2. La “funcionalidad” que hemos perdido actualmente en el arte,</p> <p>C3. En el arte no ha habido tanto cambio evolutivo en cuanto a técnicas y materiales.</p> <p>C3. Pienso que en la Esmeralda quizá es la más avanzada o la más prestigiosa en ese sentido (incorporar tecnologías en el arte) pero creo que los docentes no están capacitados.</p>
	Capital Social	<p>C1. Logre hablar con el dueño de Comex gracias a una conocida.</p> <p>C1. La secretaria de seguridad vial nos apoyó para cerrar viaducto durante el trabajo.</p> <p>Jumex, realiza la producción de artistas de renombre, sólo vienen para verificar y poner la parte de iluminación</p> <p>C1. Se trabajo dentro del taller del moldeo.</p> <p>C1. Trabajamos juntos, con ayudantes escultores, diseñadores o pintores (casi siempre egresados de la ENAP-UNAM y/o de “La Esmeralda”-INBA)</p> <p>C3. El montaje son cosas que piden los artistas que se desarrollan en el sitio (museo)</p>

	Capital Económico	<p>C1. Comex, ellos proporcionaron la pintura, los selladores, el tiralíneas. Patrocinaron el proyecto.</p> <p>C2. Los museos no tienen tanto presupuesto en México.</p> <p>C3. Por pago en especie, en Hacienda los jurados que reciben piden una bitácora de materiales, se fijan en el tema de permanencia. el estado se hace cargo de las obras y de su restauración.</p>
	Capital Simbólico	<p>C1. Nadie ha hecho un proyecto así, "cerrar el viaducto"</p> <p>C2. En los museos pregunto cuáles son las restricciones.</p> <p>C3. Jumex, realiza la producción de artistas de renombre, sólo vienen para verificar y poner la parte de iluminación</p> <p>C3. Por pago en especie, en Hacienda los jurados que reciben piden una bitácora de materiales, se fijan en el tema de permanencia. el estado se hace cargo de las obras y de su restauración.</p>
	Código Conocimiento	<p>C3. Pienso que la esmeralda quizá es la más avanzada o la más prestigiosa en ese sentido (incorporar tecnologías en el arte) pero creo que los docentes no están capacitados.</p>
	Código Conocedor	
	Código Élite	<p>C3. Por pago en especie, en Hacienda los jurados que reciben piden una bitácora de materiales, se fijan en el tema de permanencia. el estado se hace cargo de las obras y de su restauración.</p>
	Código Relativista	
Interacción	Capital Cultura Incorporado	<p>C1. Que quieres decir qué dice y cómo se va a ver son aspectos que se deben tomar en cuenta.</p> <p>C1. La comunicación con César siempre ha sido muy gráfica, infografías detalladas.</p> <p>C2. Definitivamente el diseño industrial me formó de una manera mucho más estructurada en cuanto a plantear un proyecto artístico.</p> <p>C2. (Herrero y Carpintero) Hablamos el mismo lenguaje, entonces tengo más criterio para opinar. la comunicación es mucho más fácil,</p> <p>C2. Si no tienes el conocimiento, te apoyas en el carpintero y en el Herrero que no necesariamente ellos</p>

		<p>tienen la mejor solución, aunque conocen de su tema, tú eres el creativo, es más fácil que la idea final no sea del herrero sino tuya,</p> <p>C2. Muchas veces como artista planteas cosas increíbles y es difícil llevarlas a otro lado.</p> <p>C2. Estudiar Arte me puso los pies desde la perspectiva del arte.</p> <p>C2. Entonces tuve la oportunidad de visualizar como un sentido social del arte que es muy diferente al del diseño industrial.</p> <p>C3. En las piezas de corte internacional se preocupar por temas de producción replicabilidad, autoría.</p> <p>C3. Diseñadores Industriales porque están familiarizados a nivel académico con el tema tecnológico.</p> <p>C3. Alguien de arte difícilmente sabe usar un software de diseño 3D.</p> <p>C3. Cuando los artistas se empiezan a meter más (aspectos tecnológicos y de experimentación), empieza a haber problemas más técnicos.</p> <p>C3. Siempre les decimos que vengan y que vean más cosas.</p> <p>C3. En el arte hay que aplicar valores estéticos</p> <p>C3. El lenguaje es distinto.</p> <p>C3. El DI no está tan acostumbrado a la subjetividad de una idea.</p> <p>C3. Mi labor aquí es ser el filtro entre el diálogo del artista y el diseñador. tienes que cambiar el lenguaje.</p> <p>C3. Un artista nunca te va a decir una medida, nunca te va a decir lo quiero de 1.20, el dirá "yo lo quiero hasta acá"</p>
	Capital Cultural Objetivado	
	Capital Cultural Institucionalizado	C3. Diseñadores Industriales porque están familiarizados a nivel académico con el tema tecnológico
	Capital Social	<p>C1. Había que conseguir todo lo necesario y contar con, al menos 50 ayudantes. Cesar lo consiguió todo.</p> <p>C1. La mayor parte de las veces trabajamos juntos, con otros ayudantes.</p>

		<p>C1. Cesar no permite cambios a menos que sea muy necesario.</p> <p>C2. Si el proyecto va orientado a cierto tema, busco personas que trabaje en el tema</p> <p>C2. A parte tengo al herrero que me entiende, al carpintero que me ayuda.</p> <p>C2. (Herrero y Carpintero) Hablamos el mismo lenguaje, entonces tengo más criterio para opinar y negociar.</p> <p>C3. Nos contratan de todo, artistas museos a veces coleccionistas fundaciones</p> <p>C3. Viene el artista o alguien nos contacta, casi siempre presencial,</p>
	Capital Económico	<p>C2. Tengo más criterio para opinar y negociar costos.</p> <p>C3. Nosotros trabajamos muy seriamente con los presupuestos generalmente les pedimos un margen de costo. eso es algo que no siempre comparten,</p> <p>C3. Explicamos al cliente oye mira no te alcanza para esto, pero te puede alcanzar para este otro material</p> <p>C3. Entre más empiezan a crecer los artistas a ser más vendidos, buscan talleres de producción que les ayuden,</p>
	Capital Simbólico	<p>C3. Entre más empiezan a crecer los artistas a ser más vendidos, buscan talleres de producción que les ayuden,</p> <p>C3. En México artistas de Grandes Ligas si se preocupan por temas de producción, replicabilidad, autoría. hasta cierto punto deben generen cosas más complejas que otras personas no puedan copiar.</p>
	Código Conocimiento	<p>C1. Clasificar aspectos de producción y síntesis, soluciones de producto y la idea del espacio, diseño de prevención en la parte operativa, entre otros.</p> <p>C1. La proyección que da el diseñador ayuda a dar solución</p> <p>C1. El diseñador trabaja en otro campo de acción.</p> <p>C1. Me tardé cinco días en enviarle un anteproyecto con mis cálculos.</p> <p>C1. Mi profesión me ayudó en el manejo y aplicación de diversos materiales y procesos</p>

		<p>C1. La destreza en el uso de herramientas y máquinas, organización de la producción, física aplicada, equilibrio estático de esculturas, coordinar gente.</p> <p>C2. En los museos pregunto cuáles son las restricciones y a partir de ahí mi diseño va muy resuelto, uno plantea una estructura y el lugar no lo aguanta.</p> <p>C2. Si conoces, es más fácil que la idea final no sea del herrero sino tuya,</p> <p>C3. En las piezas de corte internacional se preocupar por temas de producción replicabilidad, autoría.</p> <p>C3. Cuando los artistas se empiezan a meter más (aspectos tecnológicos y de experimentación), empieza a haber problemas más técnicos,</p> <p>C3. Tratamos de sacar la mayor información para recomendar lo mejor, si no preguntas esas cosas luego llegas al montaje y salen los problemas.</p> <p>C3. Intentamos sacar la mayor información para validar el tema de producción que sea viable en todo su proceso.</p> <p>C3. Resolver la idea con otros materiales y procesos eso es lo interesante</p> <p>C3. El lenguaje es distinto</p> <p>C3. Un artista nunca te va a decir una medida, nunca te va a decir lo quiero de 1.20, el dirá "yo lo quiero hasta acá". te va a costar el doble porque usas 2 hojas de material</p> <p>C3. Es muy fácil realmente, ya todo el tema de producción se convierte más en imprimir.</p>
	Código Conocedor	<p>C1. Diseñadores muy técnicos no se complementan / dan soluciones técnicas y cuadradas.</p> <p>C1. Las soluciones que hay que darle a un artista son más fantasiosas, más estéticas algo que corresponda más al arte.</p> <p>C1. (Gustavo)Fui un profesor de la esmeralda, impartí un taller de maquetas para proyectos monumentales.</p> <p>C1. Los artistas suelen ser muy temperamentales y tienes que adaptarte y ofrecer más posibilidades.</p> <p>C1. El DI deben tener algún conocimiento del arte.</p> <p>C3. El DI no está tan acostumbrado a la subjetividad de una idea.</p>

	Código Élite	<p>C1. La comunicación con César siempre ha sido muy gráfica, infografías detalladas</p> <p>C1. Ha sido necesario documentarme al respecto del concepto y sus bases,</p> <p>es</p> <p>C1. El DI debe ofrecer más posibilidades soluciones alternativas a las ideas creativas del artista, dar un plus.</p> <p>C2. Las exposiciones son itinerantes entonces necesitas tener esa conciencia.</p> <p>C2. Muchas veces como artista planteas cosas increíbles y es difícil llevarlas a otro lado.</p> <p>C3. Para no perder tiempo. Preguntamos qué rango de presupuesto tiene y preguntamos de la pieza para recomendar procesos y materiales,</p> <p>C3. En el arte hay que aplicar valores estéticos, C3. Mi labor aquí es ser el filtro entre el diálogo del artista y el diseñador. tienes que cambiar el lenguaje.</p> <p>C3. Si dejas al artista y al diseñador juntos es un poquito más difícil el diálogo en temas específicos.</p>
	Código Relativista	<p>C2. Si no tienes el conocimiento, lo más lógico es que te apoyes en el carpintero y en el Herrero que no necesariamente ellos tienen la mejor solución, aunque conocen de su tema, tú eres el creativo,</p>

C1 = Caso. 1, 2, 3. Corresponde a información obtenida en las entrevistas del caso respectivamente.

3) Guía de preguntas.

Diseñador

- ¿Por qué comenzaste a trabajar con Artistas?
- ¿Trabajas a menudo con Artistas? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son tus expectativas cuando trabajas con artistas?
- ¿El artista te busca o tú lo buscas?
- Ya que comienzan a trabajar ¿Cuál es la dinámica?
- ¿Existe un contrato? ¿De qué tipo?
- ¿Cuáles eran los objetivos?
- ¿Te ajustaste a un presupuesto?
- ¿Qué tipo de trabajo realizaste?
- ¿El trabajo fue en conjunto con el artista?
- ¿Existieron fechas de entregas? ¿se respetaron?
- ¿Tienes otro equipo involucrado? ¿Qué actividad realiza ese equipo?
- ¿Existieron requerimientos previos? ¿Cuáles fueron?
- ¿Realizaste propuestas? ¿De qué tipo? ¿Cuánta libertad creativa existió en las propuestas? ¿Por qué?
- A parte de las instrucciones del artista ¿necesitaste información de personas externas para la solución? ¿Quiénes? ¿Por qué?
- ¿Qué limitaciones encontraste durante el proceso? ¿Cómo influyeron en los resultados?
- ¿En qué momento terminó tu participación?
- ¿Aplicas conocimiento adquirido en tu formación? ¿Cuál?
- En general ¿cuál sería el mayor reto como profesionista?
- Durante el trabajo, ¿El dialogo fue directo con el artista?
- ¿El dialogo fue sencillo? ¿por qué?
- ¿La comunicación fue contante? ¿Por qué?
- ¿Fue fácil conseguir información de personas externas? (si las hubo)
- ¿Fue directo el dialogo con las personas externas? (si las hubo)
- ¿Cómo influyo la necesidad de dialogo con las personas externas en los resultados? (si las hubo)
- ¿Fue necesario otro tipo de comunicación? ¿Cual? ¿Por qué?
- ¿Existió un plan de trabajo? ¿de qué tipo?

¿existieron cambio y/o propuestas?
¿Cómo se comunicaban los cambios y/o propuestas?
¿Requeriste aprobación en cada cambio y/o propuesta?
¿Cómo fue tu experiencia en cuanto a trato se refiere? ¿Por qué?
¿Dónde fueron las reuniones? ¿Cuántas cedes hubo? ¿Por qué?
¿Cuántas personas asistían a las reuniones? ¿Por qué?
¿Encontraste limitaciones por los espacios?
¿Qué medio de transporte utilizaste? ¿Por qué? ¿Encontraste limitaciones al utilizar este medio de transporte?
¿Trabajaron con, para o dentro de alguna institución? ¿Cuál? ¿Por qué? ¿Influyo en el trabajo? ¿Cómo?
¿Había reglas? ¿Cuáles? ¿Influyo en el trabajo? ¿Cómo?
¿Seguiste o seguirías trabajando con este artista? ¿Por qué?
¿Seguiste o seguirías trabajando con artistas? ¿Por qué?

Artistas

¿Por qué comenzaste a trabar con diseñadores?
¿Trabajas a menudo con diseñadores? ¿Por qué?
¿Cuáles son tus expectativas cuando trabajas con un diseñador?
Antes de comenzar ¿buscas previamente alguna característica principal en el diseñador para trabajar con él? ¿Por qué esas características?
Ya que comienzan a trabajar ¿Cuál es la dinámica?
¿Existe un contrato? ¿De qué tipo?
¿tienes otro equipo involucrado? ¿Qué actividad realiza ese equipo?
¿Cuáles eran los objetivos?
¿Existieron fechas de entregas? ¿Qué tan formales fueron?
¿El trabajo fue en conjunto con el Diseñador?
¿Cuánta libertad creativa tiene el diseñador? ¿Por qué?
¿Qué limitaciones encontraste durante el proceso? ¿Cómo influyeron en los resultados?
¿En qué momento terminó tu participación? ¿Por qué?
¿Dialogas directamente con el diseñador?
¿El dialogo fue sencillo? ¿por qué?
¿La comunicación fue contante? ¿Por qué?

¿Fue necesario tratar con personas externas? ¿Por qué y de qué manera influyo?

¿Fue necesario otro tipo de comunicación? ¿Cual? ¿Por qué?

¿Cómo fue tu experiencia en cuanto a trato se refiere? ¿Por qué?

¿Existió un plan de trabajo? ¿De qué tipo?

¿existieron cambio y/o propuestas?

¿Cómo se comunicaban los cambios y/o propuestas?

¿Cómo fue tu experiencia en cuanto a trato se refiere? ¿Por qué?

¿Dónde fueron las reuniones? ¿Cuántas cedes hubo? ¿Por qué?

¿Cuántas personas asistían a las reuniones? ¿Por qué?

¿Encontraste limitaciones por los espacios?

¿Trabajaron con, para o dentro de alguna institución? ¿Cuál? ¿Por qué? ¿Influyo en el trabajo? ¿Cómo?

¿Cómo fue la paga?

¿Había reglas? ¿Cuáles? ¿Influyo en el trabajo? ¿Cómo?

¿seguiste o seguirías trabajando con el diseñador? ¿Por qué?

¿seguiste o seguirías trabajando con diseñadores? ¿Por qué?

4) Entrevistas

Entrevista a César Martínez.

(Notas escritas de la entrevista realizada a través de la plataforma digital Zoom por videollamada)

César asegura que ahora el arte se hace de forma interdisciplinar. Sus proyectos los trabaja con equipos.

Él ha trabajado por siete años con el diseñador industrial Gustavo Barrientos. Gustavo se encarga del diseño de producción tanto en materiales, procesos y ejecución.

César comenta que se considera muy quisquilloso “soy un productor de problemas, siempre me meto en problemas con lo que quiero hacer”, pero la ayuda de Gustavo Barrientos ha sido vital para dar solución a todos estos problemas.

(Obra: Imperdurable mente presente; Inflables de hule látex que se hinchaban cada 30 segundos frente al público. “Arquitectura respiratoria”)

En proyectos como “la inmensurablemente presente”, de figuras de látex que duró un año de pruebas en talleres diversos, Gustavo fue el que se encargó de solucionar las piezas inflables. “Llegamos a patentar el hule que conseguimos crear, ya después de mucho tiempo nos dimos cuenta de que era cancerígeno, estuvimos expuestos mucho tiempo”.

Otro proyecto fue piedad entubada, se trata de una representación gráfica de un río en la avenida Río de la Piedad. Gustavo se encargó de elementos como producción ejecución e incluso diálogo con las autoridades para la adopción del proyecto.

César menciona que el trabajo del diseñador es todo un proceso de investigación. Las soluciones específicas las da el diseñador.

Él trabajó con Mariana, también diseñadora industrial, alrededor de 3 años. Produjo el resbalón; un balón con cuernos que fue colocado en una avenida principal de la Ciudad de México. Mariana le daba consejos respecto a material procesos y producción: “no puedes mantener el balón inflado permanentemente, debes ponerle resina y laca. Qué tal unos aros que funcionen de estructura y unas pulseras de oro, para los aros de las orejas”. sugerencias cómo estás proporcionó la diseñadora Mariana.

Elementos como ¿qué quieres decir? ¿qué dice? y ¿cómo se va a ver? son aspectos que se deben tomar en cuenta en una instalación. La proyección que da el diseñador ayuda a dar solución a estas cuestiones, él, en palabras del artista trabaja en otro campo de acción. El diseñador es un agente calculador solucionador de problemas.

En palabras del artista el diseñador le ha ayudado a clasificar aspectos de producción y síntesis, cómo resolver el producto y la idea del espacio, diseño de prevención, la parte operativa entre otros.

Entrevista con el DI. Gustavo Barrientos

(La primera parte de la entrevista fue un cuestionario enviado por medio de una aplicación de mensajes de texto, la segunda parte se realizó a través de la plataforma Zoom por videollamada)

Primera parte

Dentro de los proyectos que trabajaste con César Martínez, tanto las piezas de látex como la intervención gráfica en viaducto.

¿Cómo te explicó César que era lo que quería, (bocetos, dibujos, etc.)?

La comunicación con César siempre ha sido muy gráfica: bocetos, dibujos, modelos, maquetas. Aunque he de comentarte que la mayor parte de las veces me muestra infografías realizadas, con mucho detalle, sobre la forma como debería de verse o moverse la escultura, forma de anclaje, tiempo del ciclo de hinchado y deshinchado, sensores de movimiento, iluminación, etcétera.

En el caso del viaducto, me mostró cómo debería de verse en unas infografías, me dijo la magnitud de la obra, las instituciones involucradas y sólo hizo preguntas, ¿Cómo ves el proyecto? ¿Lo consideras factible? y si es así, ¿Qué necesitaríamos para realizarlo y cuánto tiempo nos llevaría?

En ese tiempo vivía en Tepoztlán y venía muy poco a la CDMX, así que me tardé 5 días en enviarle un anteproyecto con mis cálculos: Materiales, utensilios, instrumentos, equipo técnico y equipo de protección necesario, mano de obra indispensable (mediante un organigrama con líderes de grupo y organizada en brigadas con tareas específicas) y un cálculo de tiempo de realización (sin la consideración de realizarlo cuatro horas diarias en las madrugadas, aún no teníamos ese dato). Le comenté que me parecía factible de realizar, pero que había que conseguir todo lo necesario y contar con, al menos 50 personas más.

Lo consiguió todo.

¿Fue sencillo entender la idea del artista?

La mayoría de las veces sí, aunque algunas veces ha sido necesario documentarme al respecto del concepto y sus bases, ya sabes, leer, escuchar, visitar, platicar con especialistas o estudiar para entender mejor la idea.

¿Cómo fue la dinámica? ¿Trabajaron juntos? ¿Citas de entrega?

La mayor parte de las veces trabajamos juntos, con otros ayudantes escultores, diseñadores o pintores (casi siempre egresados de la ENAP-UNAM y/o de “La Esmeralda”-INBA) el trabajo se realiza en su estudio. Otras veces (las menos), dependiendo del proyecto, me da la información (él diseña) y yo sólo lo realizo, resolviendo los detalles técnicos (ensambles, acabados, etcétera) y le entrego el día y lugar acordado.

¿Qué limitaciones encontraste?

Nuestras limitaciones son de tiempo y de espacio, lo que obliga a ser organizado, adaptable, certero, etcétera.

¿Consideras que tu profesión te ayudó a dar soluciones y de ser así cuáles fueron?

Por supuesto que sí. En el manejo y aplicación de diversos materiales y procesos (modelos, moldes, refuerzos de partes, etcétera), la destreza en el uso de herramientas y máquinas (capacitación de ayudantes), organización de la producción (visión interdisciplinaria), física aplicada (diseño de estructuras, equilibrio estático de esculturas en movimiento), etcétera.

¿A parte de ti existió otro equipo de trabajo?

Sí, existen aún y hasta donde yo sé ha habido varios equipos de trabajo en su estudio, ayudantes, colaboradores y un moldero “picudísimo” en el manejo de la fibra de vidrio.

¿Por qué trabajaste con César?

He colaborado con él desde hace ya muchos años, por amistad. Trabajo con César principalmente porque me agrada mucho su obra, sus soportes son variados y cada proyecto es un reto, una oportunidad de aprender. La paga es buena, pero la satisfacción de verla realizada y expuesta es muy agradable.

¿Has trabajado con otros artistas?

Sí, he trabajado con otros artistas plásticos, haciendo bases, soportes, moldes; con actores de teatro (utilería, luces y escenografía), con bailarinas (iluminación, utilería), con músicos (luces, video, fotografías) y con videastas (utilería).

¿Seguirías trabajando con artistas?

Claro que sí. Sigo y seguiré trabajando con artistas, cada vez que me llamen. Te comento que durante lo que va de esta pandemia, no he tenido ninguna colaboración en el área artística.

Segunda parte

(Notas escritas de la entrevista realizada a través de la plataforma digital Zoom por video llamada)

Gustavo comenta que el trabajo que hace con el artista es más un trabajo experimental, su función es asesoría. Algo que le ha ayudado a trabajar en esto, además de que César es su amigo, fue que trabajó como profesor de la esmeralda, impartió un taller de maquetas para proyectos monumentales. Comenta que se hizo cargo de la producción y coordinación de los proyectos, cuando algún requerimiento era desconocido, realizaba un estudio previo para poder dar solución a los problemas, si César le pedía algo y él no sabía cómo hacerlo se encargaba de estudiar para poder dar solución.

Una de las cosas que mejor le funcionan y cree que es gracias a la disciplina de diseño industrial, es coordinar gente, realiza esta actividad con las personas que se encargan de dar los acabados o elementos más técnicos. Casi todos los proyectos fueron realizados con un equipo de trabajo, el equipo lo pone César.

Gustavo se encarga de coordinarlo, en su mayoría son artistas, estudiantes y egresados.

Esta relación laboral comenzó en los noventa, comenta que le gusta mucho este trabajo y hay buena paga, la única desventaja es que no es constante, aun así, el trabajo es bastante satisfactorio.

Seguirá trabajando con artistas, con Cesar se ha entendido bastante bien. Cesar intentó trabajar con otros diseñadores industriales, pero son diseñadores un poco más técnicos, no se suelen complementar porque las soluciones de este tipo de diseñadores suelen ser más técnicas y cuadradas: “las soluciones que hay que darle un artista son más fantasiosas, más estéticas, algo que corresponda más al arte”.

Los artistas suelen ser muy temperamentales y tienes que adaptarte y ofrecer más posibilidades. Una de las funciones del diseñador en este trabajo es ofrecer soluciones alternativas a las ideas creativas del artista. Meter tecnologías, calidad de materiales, sobre todo dar un plus, un extra, esto ha ayudado bastante comenta Gustavo. Todo gracias a las alternativas estéticas que ofrece después de entender la idea principal del artista. Los diseñadores que suelen acoplarse con los artistas deben tener algún conocimiento del arte, expone.

No solo ha trabajado con César, también con diferentes artistas y realizando productos para museos y teatro.

Entrevista con la Dra. María Antonia Paz Cervera

(La entrevista fue grabada y transcrita. Se realizó a través de la plataforma Zoom por videollamada)

Mi primera pregunta sería ¿Cómo crees que tu formación de diseño industrial te ha ayudado para la producción del arte?

Yo creo que ha sido fundamental, muchas veces me cuestioné si debía haber entrado primero artes visuales que, a diseño industrial, pero a mí me llamaba mucho la atención la producción del objeto, estaba dudando si era diseño industrial o artes visuales. Finalmente, entre a diseño industrial, fue una carrera que me formó muchísimo, me dio una construcción mental completamente diferente, trabajas mucho en tres dimensiones, resuelves más problemas técnicos, tienes una formación en ejecución de planos, trabajo de materiales; todo lo que te da la carrera de diseño industrial y que de alguna manera me ha servido muchísimo para la producción que tengo. Yo me dedico (...) (se borró el audio) tienes una visión tridimensional, en artes visuales por supuesto llevas estructura, llevas materiales pero muy enfocado a la escultura, ahora es diferente, en mi época no existía el tema de instalación, hoy quizás sí y habrá algunas materias que complementen eso, pero, definitivamente el diseño industrial me formó de una manera más estructurada para plantear un proyecto artístico

Aparte de tu conocimiento de diseño industrial, a la hora que produces y trabajas la instalación ¿tienes otro equipo de trabajo que te ayude a la producción?

Eso ha variado dependiendo del tipo de proyecto, no tengo un equipo que esté pegado a mí esperando a ver qué vamos a desarrollar, por ejemplo, ahorita estoy trabajando un proyecto que tiene que ver con textil, entonces me acerco a gente que trabaje con ese tema para que me apoye lo que necesito, en alguna ocasión trabajé con sistemas, y sobre la migración, la instalación tenía objetos colgando y unas cortinas, ahí necesité un equipo que trabajara para mí. De base tengo al herrero que me entiende, al carpintero que me ayuda, pero siempre estoy buscando gente relacionada con el material y el tema, buscar al equipo que necesito para eso.

Y ¿Cómo es la comunicación con el equipo? Es decir, con el herrero, por ejemplo, ¿ya tienes muy claro los procesos que quieres y necesitas?

¿llevas bocetos? ¿utilizas algún tipo de programa? o ¿cómo es la comunicación con ellos?

Yo creo que eso, es algo que me dio el diseño industrial, porque durante toda la carrera trabajas con este tipo de personas que tienen el conocimiento tal cual, entonces tú ya sabes perfectamente qué tipo de metales hay, qué tipo de calibres hay, no estás inventando, como tuve esta formación me queda muy claro que material me puede servir y resistir, hablar de la pija y el tornillo, qué tipo de rosca, etc. Todo este tipo de cosas me las dio la carrera de diseño industrial, cuando yo me acerco con el especialista, el herrero, carpintero, o quien sea, hablamos el mismo lenguaje, tengo más criterio para decirle “oiga y qué tal si en lugar de esto usamos esto”, “me parece que este material es pesado ¿por qué no usamos aluminio?”, tienes un conocimiento más del material, supongo que en la carrera de artes visuales está enfocado diferente, por eso sí agradezco haber pasado por ese camino, la comunicación es mucho más fácil, estamos hablando de los mismos materiales, entiendo perfecto, le puedo hacer un esbozo, un plano, si necesita un modelo 3D utilizo programas como Rhino o cualquier otro programa que me ayude a generar una perspectiva para que lo entienda, no me quedo en un dibujito, ese tipo de cosas me dio una formación diferente.

Y por ejemplo a la hora de hacer el montaje, cuando entras a las galerías, el museo o el espacio que vas a intervenir ¿tú organizas todo tu montaje, los elementos que necesitas o te apoyas en los museógrafos son el personal de las galerías?

Generalmente sí pregunto especificaciones ya que hay lugares donde no puedes colgar cierto tipo de taquetes, son edificios históricos, etc. Pregunto cuáles son las restricciones y a partir de ahí resuelvo mi diseño, en cuanto alturas, incluso les resuelvo a ellos cosas de fijación, cosas que necesite la propia estructura para fijarse algún muro, en esa parte siento que voy más avanzada. Sí hay una comunicación con los museógrafos sobre características, pesos de aguante, hay que apoyarse con ellos porque son sus espacios, pero también llego con las cosas muy resueltas, es algo que me han comentado, que han trabajado con otros artistas y es más complicada esa parte, yo llego de verdad con piezas más

resueltas, de “mira ensamblamos de aquí y si no se puede colgar, entonces de acá” esa parte hace que todo sea más fácil, en ese sentido resuelvo desde antes.

¿Y en este tiempo has ayudado o apoyado a otros artistas en estos aspectos?

El gremio de artistas es difícil y cuesta mucho trabajo; yo estoy abierta, me han tocado compañeros o amigos artistas que se acerquen a preguntarme cómo resolver ciertas cosas, porque conocen mi formación y me preguntan “oye cómo ves este material, ¿me aguanta?” en ese sentido sí les he echado la mano. Lo que va pasando es que, si no tienes el conocimiento, lo más lógico es que te apoyes en el carpintero y en el Herrero que no necesariamente tienen la mejor solución, aunque conocen de su tema, tú eres el creativo, probablemente te sugieran cosas, pero si tu idea está clara y conoces de materiales, es más fácil que la idea final no sea del herrero sino tuya, claro con sus conocimientos y el trabajo, pero si ya sabes, tienes una manera de negociar, incluso hasta de precios.

Me puedes contar algún proceso de producción que tuviste con alguna de tus piezas, la más significativa, que digas ésta tiene más procesos de diseño que todas las demás.

Yo creo que en realidad a todas les he metido en mayor o menor medida procesos, siempre hay algo que se te atora, tienes una idea y por más que la hayas preparado o preconcebido, a la hora que la estás ejecutando resulta que hay 1000 problemas para hacer o hay un detalle que no está funcionando, no se sostiene como tú quieres, no se queda en el lugar que quieres... creo que me ha pasado mucho el lidiar con los pesos, justamente uno plantea una estructura y el lugar no lo aguanta, las vigas dónde lo vas a colgar no lo aguantan. Otra cosa que es un tema importante cuando hablas de instalaciones es que tienes que transportarlas, hay que hacerla fácil de transportar. Llevé una estructura la paz, de entrada, del transporte para allá, aunque lo pague el museo, tiene que ser lo más económico, nadie tiene tanto presupuesto o al menos no en México,

entonces era pensar una estructura para llevar y que fuera armable desde un principio, viendo cuáles eran las medidas máximas para llevarlo, por ejemplo en avión, cuáles son las medidas que aguantaban.

En ese sentido siempre estoy poniendo procesos de diseño, en este caso eran los tubulares cuadrados que iban insertados unos en otros, elegir bien la medida para que no tuvieran juego, pero que quedara concisa para que a la hora de plegar la todo cupiera en una caja y el embalaje fuera bueno. Esta es otra cosa que me ha ayudado saber, el embalaje de las piezas, en la carrera llevas materias de envase y embalaje, entonces conoces como proteger una pieza para que a la hora que la mandes no te llegue un chicharrón, eso es muy importante, me ha ayudado mucho.

Yo creo que en todas mis piezas he tenido que meter procesos de diseño. Por ejemplo, ahorita hice unas piezas que son once esculturas de tejido de cintas perimetrales, las que dicen no pasar, son tejidos como de macramé y son de tres metros y medio. Hay que dar formas más orgánicas, más femeninas, que no pesaran, que estuvieran en diferentes niveles sin que hubiera algo que las agarrara desde arriba, pensar en un material que bajar el peso, pero qué dirá la resistencia, que no se doblaran y vuelvo a lo mismo, estas son piezas que se van a ir a diferentes museos, una se va al sureste, que las puedas plegar aun siendo de tres metros era importante, revisar el diámetro del material y no el ancho.

Constantemente es pensar en eso, ahora las exposiciones son itinerantes, necesitas tener esa conciencia. Muchas veces como artista planteas cosas increíbles y es difícil llevarlas a otro lado, a lo mejor la hiciste para un espacio y al querer llevarlas a otro espacio, se complica, te llegan rotos, o vas improvisando en el camino. Yo creo que con este pensamiento de diseño industrial estas más estructurado en esas cosas.

Me habías comentado que a ti te gustaba la creación de objetos, por eso estabas pensando en estudiar diseño o arte, incluso antes de tomar esa decisión ¿qué parte de tu crecimiento o momento de la vida te hizo inclinarte al mundo del arte o al diseño?

Yo creo que el diseño me llamó la atención porque siempre me ha gustado la parte estética de los objetos, pero también la parte funcional, me gusta tener una silla, que funcione pero que estéticamente sea muy bella, yo creo que eso fue. En el mobiliario si tienes un exprimidor de limones hermoso que tiene la misma función que uno espantoso, habrá que tener el bello, esa parte de la vida cotidiana de tener las cosas que te rodean de una manera bella. ¿qué necesidad hay de tener cosas horribles?

También soy una persona muy chaparrita, la parte ergonómica siempre ha sido un tema para mí, siempre pensé en la producción de algo que no salga de una línea de producción normal, un producto que realmente se venda, pero en México somos de altura un poco más baja, a veces compras la silla escandinava divina y te cuelgan los pies, cosas que te tienes que poner en el cuerpo y te quedan grandes, ese tipo de elementos, me gustaba la idea de diseñar para México que tiene sistemas ergonómicos diferentes, porque la mentalidad siempre acaba siendo la de comprar cosas que no están hechas para tu país, entonces, todas esas cosas me fueron ubicando mucho en el diseño industrial.

La carrera la disfruté muchísimo, te sientes todo el tiempo como si fueras loca inventando cosas, es un reto constante al cerebro, no digo que las artes visuales no lo sean, pero en este sentido el reto es que funcione y también que esté lindo, son más expectativas, conceptos y que esté sustentado, eso me encanta. Como fui avanzando en la carrera me fui enfocando a hacer arte objeto, que yo creo que eso fue lo que finalmente me fue llevando a seguirme por las artes visuales.

Trabajé mucho tiempo haciendo arte objeto, saliendo de la carrera de diseño industrial, en lo que veía que me iba a dedicar, hacia objetos muy funcionales pero que no dejaban de ser piezas de arte, vi que estaba funcionando, ahí fue cuando agarré sentido y me fui a estudiar a Florencia, sentía que faltaba esa parte técnica pictórica que no había visto en la carrera, que si bien vas experimentando con ciertos materiales no tienes todo el bagaje que te da las artes visuales, no digo que haya hecho la carrera en un año, pero un año tuve como para cubrir los huecos que me hacían falta en cuanto a materiales, esa parte de peso estético. Regresando dije “esto es lo mío” e ingresé a San Carlos, fue una experiencia maravillosa y me puso los pies en la perspectiva del arte, que esa es otra cosa, yo te digo venía con la formación de diseño industrial y con

eso tuve la oportunidad de visualizar un sentido social del arte que es muy diferente al del diseño industrial. Entonces se fueron entretrejiendo las cosas y pues muy agradecida de haber caminado en ese sentido, pero a través del diseño industrial definitivamente. Estudié diseño el IBERO y tiene un diseño muy padre, es un intermedio entre otras universidades, no es muy ingenieril, pero tampoco muy estético, siento que era en ese momento un término medio. Me funciono muy bien.

Platicar contigo ha sido muy fácil, se nota mucho que tienes una formación de diseño industrial.

La mentalidad del diseñador industrial es práctica. Hemos perdido actualmente en el arte la parte funcional, yo creo que se necesita tener en la carrera de artes visuales una formación mucho más estructural en ese sentido, mucho menos fantasiosa, te digo porque estudié la carrera entiendo esa parte, cómo darle más vueltas o pensar en el concepto nada más y no aterrizar, a veces cuesta mucho trabajo llegar a la solución, cuando tienes una carrera más práctica es como más inmediato, tienes muy claro un proceso creativo y cómo hay que llevarlo, cómo llegar al final y sí esto se da con una mezcla de artes es increíble, yo creo que funcionaría muy bien.

Entrevista con Artista Visual Eduardo Ramírez García. CEO de FABLABDF

(La entrevista fue realizada en dos partes, la primera a través de llamada telefónica, fue grabada y transcrita. La segunda fue una entrevista presencial en el domicilio de FABLABDF, fue grabada y transcrita)

Yo soy artista, pero empecé a trabajar más arquitectura y diseño, cosas un poco más comunes en cuanto a diseño, después me empecé a enfocar en producción de arte, producción para museos, galerías, artistas internacionales, etc. Yo creo que el 50% o el 60% de los proyectos que hacemos son de arte.

Ha cambiado mucho el esquema artístico, ya no es solo el artista en su estudio produciendo, sino que cada vez se ven más temas de producción distribuida, tal vez, no sé. Hemos trabajado para museo Jumex, la mayoría de los artistas que son “grandes ligas y extranjeros” hacen mucho instalación y lo que mandan son planos, la producción la genera Jumex y él artista sólo viene para verificar y poner parte de iluminación, que igual es producción, las piezas son del artista pero parte del mobiliario, el montaje, son cosas que piden, que se desarrollan en el sitio y así hacen muchos artistas, trabajan de esa forma y creo que entre más empiezan a crecer, en cuanto a vender más piezas, empiezan a desarrollar este tipo de producción, buscar talleres que les ayuden. Ahora con las herramientas digitales es más práctico el tema de producir en otros lugares, por el tema de máquinas de impresión 3D, corte CNC, etcétera, son procesos digitales y no tienen tanto margen de error como un dibujo a mano o algo así.

¿Ustedes contactan directamente a los museos y los artistas?

De todo, artistas, museos, a veces coleccionistas, fundaciones, cualquier persona que necesite producir algo de arte, incluso artistas del extranjero, por ejemplo ahorita tenemos un target muy fuerte de artistas del extranjero, justo porque vienen de un acercamiento más moderno, más digitalizado: artistas de Nueva York, de Europa, que están más acostumbrados a trabajar con temas digitales, entonces te mandan un modelo 3D, y te dicen, “quiero esto en piedra o en lámina o en madera”, ya es muy fácil realmente todo el tema de producción, se convierte en imprimir. Obviamente es mucho más complejo, pero es como si mandarás archivos y lo imprimieras en otra parte, lo hemos hecho así y lo hemos hecho al revés, también con artistas mexicanos, les hemos producido en Berlín, Londres o en Estados Unidos. Buscamos lugares parecidos a los de nosotros, no necesariamente que produzcan arte pero que sea un laboratorio de fabricación digital, nosotros con maquetas vemos que todo esté bien y armamos y mandamos los archivos. A veces el artista se encarga de armar o a veces nosotros vamos al lugar a terminar de armar el proyecto y montar, cada vez es más fácil ese tipo de intercambios.

¿En el equipo de trabajo hay diseñadores industriales y artistas?

No, artistas no, nunca ha habido artistas, quizá porque no están tan familiarizados a nivel académico con el tema tecnológico o es lo que a mí me ha parecido, es muy diferente, alguien de arte difícilmente sabe usar un software de diseño 3D.

¿Cres que los artistas están interesados en los procesos tecnológicos?

Siento que no, pienso que La Esmeralda quizá, es la más avanzada o la más prestigiosa en ese sentido y creo que los docentes no están capacitados, ósea si te enseñan web o edición de video, pero no especializado. Nosotros estamos más clavados en eso, una ingeniería de materiales e investigación, pero la verdad no creo que haya tanto interés por parte de los artistas en meterse en estos temas, en México artistas emergentes no, ya “grandes ligas” sí, obviamente por temas de producción, replicabilidad y autoría, hasta cierto punto generan cosas más complejas que otras personas, algo que no puedan copiar o replicar, las piezas ya en esos target se empiezan a preocupar por temas de mantenimiento, bueno, el artista no se preocupa, pero el coleccionista sí, artistas que ya son más grandes, que hacen pago en especie, hacienda ya pide una hoja de bitácora para saber qué materiales usaron y también los jurados que reciben la obra, para pago en especie se fijan en el tema de permanencia de la pieza porque el estado se hace cargo de su restauración,

Entonces no es un tema que les interese tanto a los artistas, ya cuando la gente se empieza a meter más y empieza a haber problemas más técnicos sí. Es que siento que es muy técnico y que se sale demasiado de un aspecto estético, creo que los artistas tienen una justificación “así la pieza reacciona al espacio y este es el mismo lenguaje de la pieza” etcétera, pero creo que es simplemente desconocimiento de procesos y materiales

Hay artistas más celosos con sus procesos y otros más abiertos

Sí yo creo que ya se ha roto un poco la idea de que los artistas tengan un proceso tecnológico, no se esconde, yo creo que los pocos artistas que tienen un

desarrollo más grande, ahora ya no se potencializa o se fomenta un carácter de virtuosismo técnico, cualquier cosa de arte contemporáneo, otro artista lo puede hacer, técnicamente me refiero, a nivel conceptual es otra historia, pero siento que no se explota tanto, no se busca, no por flojera, sino porque es otro campo de investigación el tema de los materiales, que creo que ahí sí va más ligado a diseño industrial, materiales sustentables, etcétera. No se desarrolla tanta tecnología de materiales en el arte o por lo menos en México

Segunda parte.

Creo que ha estado ligado más últimamente pues por ejemplo esta maco pero esto maco diseño también hay muchos es que los artistas tienen también ese dicho de producción hacia artes visuales pero digamos que no sé tal vez veo como que de repente vas por temas de costos en cuanto vende un artista no por ejemplo un artista que ya tiene una galería a nivel técnico un diseñador un arquitecto dice oye yo también puedo hacer eso y he visto muchísimos arquitectos que se vuelven artistas diseñadores que se vuelven artistas ok empiezan a jugar en la Liga del arte esto

¿Como sucede el primer contacto?

Generalmente viene el artista o alguien nos contacta, casi siempre es físico o a veces nos manda WhatsApp. Siempre les decimos que vengan y que vean más cosas, ya aquí casi siempre cambian de parecer, se inclinan por otro proceso, algo más les llama la atención, o pasa que de repente quieren fundición y les dices “bueno la fundición te va a costar tanto”. Nosotros trabajamos muy seriamente con los presupuestos, generalmente les pedimos un margen de costo, eso es algo que no siempre comparten, pero para nosotros es indispensable para no perder tiempo, por qué nos pueden decir oye cotízamelo en bronce, en madera, en fundición, yo no te lo puedo cotizar, dime más o menos qué rango de presupuesto tienes o háblame de la pieza para recomendarte procesos y materiales. Por ejemplo, a veces quieren una pieza para la playa y

no consideran que en la playa hay humedad, salinidad y no se va a conservar, entonces tratamos de sacar la mayor información para recomendar lo mejor, si es para playa ya reduces la mitad de los materiales, porque si no preguntas esas cosas luego llegas al montaje y salen los problemas, por eso intentamos sacar la mayor información para validar el tema de producción, que sea viable en todo su proceso. Hay clientes que lo dicen, hay clientes que no, con los clientes que ya tenemos más confianza es más fácil, si ya trabajamos con ellos si nos dicen “tengo tanto y mi margen es de tanto” a así ya les manejamos un costo, otro más caro y uno tercero mucho más caro. Hacemos tres presupuestos y ya le explicamos al cliente, “oye mira no te alcanza para esto, pero te puede alcanzar para este otro material, para este otro proceso, con apariencias diferentes, etc”. Resolver la idea con otros materiales y procesos, eso es lo interesante, lo puedes resolver de tantas formas y con tantos materiales que aplican más otros valores, justo los valores estéticos, yo quiero que mi pieza se vea suave porque habla sobre los sueños. Mi percepción o lo que ha pasado con diseñadores es que el lenguaje es distinto, entonces si un artista quiere que se vea suave y el diseñador se pregunta, “bueno de qué suavidad, de qué dureza”, no están tan acostumbrados a la subjetividad de una idea.

¿Cómo resuelves la subjetividad los diseñadores que trabajan aquí?, ¿ya traen ese concepto de arte?

Casi siempre yo soy el filtro, mi labor aquí es ser el filtro entre el diálogo del artista y el diseñador, le hablo al diseñador con lenguaje de diseñador y al artista con el lenguaje de artista lo que quieren, ya yo con la experiencia veo la viabilidad, si se puede hacer o no se puede hacer la pieza.

¿Tu comunicación con el diseñador sí fluye en tu lenguaje de artista?

No, tienes que cambiar el lenguaje, sí es diferente con los diseñadores, tienes que ser muy específico porque están más acostumbrados a trabajar de esa forma, hay medidas por ejemplo, un artista nunca te va a decir una medida, nunca te va a decir lo quiero de 1.20, el dirá “yo lo quiero hasta acá” y si las hojas

de los materiales tienen un tamaño ya le explicas, “si la quieres hasta acá te va a costar el doble porque usas 2 hojas de material y desperdicias mucho, sería más práctico si lo hacemos como por aquí”. Para un diseñador es hazlo a 1.18 y tenemos la tolerancia para las máquinas, si dejas al artista y al diseñador juntos no se entienden, es un poquito más difícil el diálogo en temas específicos.

¿Cuánto tiempo tienes experiencia haciendo este tipo de producción?

Tengo alrededor de 10 años haciendo producción para otros artistas y para público en general, que creo que es lo bueno, hacemos producción para cualquier persona, para robótica, ingeniería, diseño industrial y gráfico, entonces cada área tiene una gama de materiales, de procesos y de lenguajes. Los lenguajes en esto son muy amplios, los diseñadores gráficos por ejemplo trabajan en pixeles, los industriales en mm, los arquitectos en m, algunos trabajan en escalas. Que lo trabajes o lo entiendas, son cosas completamente diferentes, de repente llega un arquitecto y me dice “quiero escala 1: 200”, yo lo pongo en la computadora y son 2 cm, y le pregunto “¿de qué tamaño es?” y no sabe, no te dan medidas, pasa mucho, si tú dices a 1:200 para un diseñador es otra cosa, tienes que hacer otras preguntas para resolver los proyectos, para saber si el lenguaje está bien aplicado, también para materiales, el PVC que conoce un diseñador no es el mismo que conoce el ingeniero, las tolerancias son distintas. Yo me he metido en varios proyectos, un poco por el interés de explorar y me ha servido muchísimo, conoces un montón de áreas diferentes, si yo no entendía antes, ahora entiendo la lógica de cómo piensan, es muy diferente.

De todo el equipo de trabajo ¿qué porcentaje es de diseñadores industriales?

Casi todos han sido diseñadores industriales, gente que trabaja aquí, no operadores, sí, casi todos han sido diseñadores industriales.

¿Por qué diseñadores industriales?

Porque en diseño industrial si te dan clases de talleres y de máquinas, sí tienen conocimiento de router, impresoras 3D y estos temas. Todos han sido diseñadores industriales, alguna vez hubo un arquitecto en medios digitales, pero también saben programar y saben las bases, porque cada máquina es diferente, las máquinas de la escuela son diferentes a las que están aquí, pero la base de metodología de trabajo es igual, para todas es la misma.

De todos los proyectos que hasta ahorita has hecho con artistas ¿cuál es el que más trabajo te ha costado en cuanto a resolver la idea del artista, los materiales y procesos?

Creo que ha sido tal vez el pabellón, se propuso un teatro móvil, en ese proyecto había demasiadas cosas involucradas a nivel producción: arquitectura, diseño, movilidad, iluminación mapping, audio. La cantidad de expertos que necesitas alrededor de un proyecto de esta magnitud es comunal, hacer prácticas interdisciplinarias, iluminación controlada, que funcione, que no se moje, etc. También había muchas pautas, “¿y si también captamos lluvia se puede?” o sea sí se puede, pero todo empieza a encarecer las cosas, queremos captar lluvia para que o por qué, “no pues queremos que sea un pabellón autosustentable” bueno ok, entonces podemos poner también paneles solares. Había propuesta que fueran paneles solares Tesla y que financiará el proyecto, que fuera una donación. Está interesante porque cuando son proyectos artísticos la gente se suma más fácil.

¿Ese proyecto fue con una institución o directamente con el artista?

Se invitó a un artista para hacer una escultura para una ONG de refugiados internacional, en un principio se llamaba refugio y lo que querían era invitar a este artista, “oye queremos hacer una escultura en México de espacio público con el tema de refugiados”. Ha sido el proyecto más complejo, se presentó en una feria de arte para conseguir los fondos, lo que se está buscando son fondos de arte, fondos de escultura, pero se atravesó la pandemia. Está detenido, pero sigue en pláticas, ha sido el proyecto más complejo que hemos desarrollado.

Siempre se encuentran esas estrategias para que el proyecto sea viable, la gente que se enamora de su proyecto, que quiere que a la fuerza sea como estaba planteado al inicio y que me den 5 millones de pesos, difícilmente lo logra, nunca pasa, entonces como nosotros nos hemos movido más entre lo empresarial y artístico, intentamos que las cosas funcionen, siempre intentamos que no sea la parte económica la que mande y dicte lo qué se puede hacer y qué no se puede hacer.

5) Tabla Programas de estudios

Universidad	Unidad	Licenciatura	Nivel	Asignatura	Objetivos
Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado	La Esmeralda	Artes Visuales	Cuarto Semestre	Desarrollo de Proyecto	Realizar un proyecto de producción en el ámbito de las artes plásticas y visuales, el cual le permitirá al alumno ejercitar los contenidos de las asignaturas de los semestres precedentes. La construcción del proyecto involucrará una intención creativa y reflexiva en los terrenos de la teoría y la praxis.
Universidad Autónoma De Nuevo León	Facultad de Artes Visuales	Licenciatura en Artes Visuales	Tercer Semestre	Proyecto de artes plásticas	Sin Descripción
Universidad Nacional Autónoma de México	Facultad de Artes y Diseño	Artes Visuales	Séptimo Semestre	Gestión de Proyectos	Sin Descripción
Universidad Veracruzana	Campus Xalpa	Artes Visuales	Área de formación disciplinaria	Proyectos de artes visuales	Intertextualidad hacia la transdisciplina creativa de las artes, ciencias y diseño. El estudiante desarrolla y estructura una propuesta conceptualizada, con sustento a través de la investigación, que impacta en el medio social o cultural con una propuesta y práctica artística disciplinaria, multi o interdisciplinaria en espacios planeados, institucionales o públicos

					con intervenciones o eventos a partir de un proyecto de las artes visuales propiciando el dialogo, la reflexión crítica creativa y ética en congruencia con un espacio y entorno social o cultural
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.	Instituto de artes.	Licenciatura en Artes Visuales	Sexto Semestre	Taller de producción e Investigación	Sin Descripción
Universidad Autónoma de Querétaro.	Facultad de bellas artes	Licenciatura en Artes Visuales con Especialidad en Artes Plásticas	Cuarto – Noveno Semestre	Optativa Laboratorio de Producción Artística/	Sin Descripción
Universidad Autónoma de Querétaro.	Facultad de bellas artes	Licenciatura en Artes Visuales con Especialidad en Artes Plásticas	Octavo Semestre	Instalación	Sin Descripción
Universidad Anáhuac		Licenciatura en Artes Visuales	Séptimo trimestre	Proceso creativo y producción de las artes visuales	Sin Descripción
Universidad de Guanajuato		Artes Visuales	Quinto – Octavo semestre	(Optativa) Proyectos de instalación	Sin Descripción
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo	Facultad Popular de Bellas Artes	Licenciatura en Artes Visuales	Optativas	Moldes/ Soldadura	Sin Descripción