

Arte, artesanía, diseño. Relación dialéctica en los ejes de formación

Actas de Diseño (2020, diciembre),
Vol. 32, pp. 124-130. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: julio 2017
Versión final: diciembre 2020

Andrea Daniela Larrea Solórzano (*)

Resumen: Se establece una reflexión sobre cómo las tres leyes de la dialéctica forman parte de la trilogía arte - artesanía - diseño y cómo sus componentes se afirman, se enlazan o se niegan en su proceso evolutivo, elementos que se constituyen en aporte académico y soporte práctico en la formación del diseñador. Explorando desde las concepciones dialécticas hasta los conceptos de arte o diseño, este recorrido didáctico responde cuestionamientos como: ¿Cómo establecer la cantidad apropiada de aspirantes a una carrera de diseño? o si ¿El diseñador debe ser bueno o no para dibujar? ¿Debe o no desarrollar su formación artística?

Palabras clave: Diseño - arte - artesanía - dialéctica - formación académica.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 130]

Introducción

Analizando las leyes de la dialéctica, especialmente desde la concepción del materialismo dialéctico, se busca que por medio de la interpretación de la teoría de los conceptos contrapuestos y su superación, se pueda examinar el ciclo del movimiento constante, entendiendo las tesis de un tema, las contradicciones del mismo –que se convierten en su antítesis– y su proceso de síntesis, para resolver, concluir o comprender un problema, que en este caso se sitúa en la relación existente entre el arte, la artesanía y el diseño.

Considerando las opiniones de Heráclito, quien exponía que la contradicción no paraliza sino que dinamiza, se busca analizar la ley de la unidad y lucha de contrarios, la ley de transición de la cantidad a la cualidad y la ley de negación de la negación en los tres campos citados, definiendo como la ley de negación de la negación completa la segunda ley al explicar el modo en que se resuelve la contradicción, dando paso a una realidad nueva que contiene los aspectos positivos de lo negado, comprendiendo cómo se ha avanzado de los procesos artesanales a los industriales y cómo se ha pasado de la elaboración de elementos estéticos elitistas a elementos útiles para la población.

Esta revisión permite comprender cómo se ha producido el salto dialéctico en la trilogía arte - artesanía - diseño, dejándole a este último campo la responsabilidad de contribuir en parte a la transformación ulterior de la humanidad dado que la mayoría de los procesos económicos y sociales se relacionan con él, para establecer al término que si bien cada campo señalado cuenta con características propias, dialécticamente los tres se fortalecen. Pero, a la vez, su interacción sirve de base para el diseño de hoy, comprendiendo que estos tres campos deben estar presentes como ejes formativos del diseñador gráfico ecuatoriano, estableciendo apropiadamente el aporte curricular de cada uno.

Se define así como objetivos de la investigación el analizar la relación dialéctica existente entre el arte, la artesanía y el diseño y las tres leyes fundamentales

de esta teoría, y establecer parámetros que permitan comprender que los campos del arte, artesanía y diseño deben ser parte de la formación académica y práctica del diseñador gráfico.

Métodos

El estudio responde a la modalidad de investigación teórica - descriptiva. Se apoya en la investigación bibliográfica y documental, que permitió obtener los conocimientos teóricos en cuanto a las categorías fundamentales que se desarrollaron por medio del análisis de sus características, permitiendo abstraer dichos conocimientos con comprensión y reflexión para una mejor dirección al estudio. Se constituye por tanto en un proceso hermenéutico que permite descifrar esa relación conocida superficialmente pero a la vez escasamente comprendida entre los ejes del estudio planteados.

Se afirma por medio de un proceso de investigación de campo que se llevó a cabo a través de la aplicación de entrevistas, discusiones grupales y fichas de observación, con el propósito de elaborar un diagnóstico real a la interacción existente entre el arte, la artesanía y el diseño, dentro del proceso formativo de los diseñadores gráficos, tomando como población a los estudiantes y docentes con formación académica de Diseñadores y Comunicadores Sociales de la Carrera de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Tecnológica Indoamérica matriz Ambato. Se desplegó una investigación con enfoque cualitativo puesto que el desarrollo de la investigación se dio sobre la base de la interacción social con el grupo de estudio, pudiendo concretarse en un proceso de investigación participativa en el que, a través del estudio, se busca mejorar las condiciones de formación académica de los estudiantes de diseño de la UTI. Con la finalidad de dar respuestas concretas a los objetivos planteados en la investigación, se diseñó un instrumento, cuyo objetivo es receptar información con relación al tema. Para ello se utiliza como técnicas la encuesta y la entrevista.

Resultados

La relación dialéctica entre arte, artesanía y diseño debe servir no únicamente para establecer elementos teóricos que apoyen la formación del diseñador: principalmente deben permitir entender que este enlace fortalece a cada una de estas áreas pero que a su vez en el campo del diseño permite al profesional comprender antropológicamente el comportamiento de la población, para discernir en qué tipo de necesidades debe focalizar su trabajo. Así se reconoce el aporte que la constitución ancestral de cada sector brinda, buscando que su creación cumpla un papel, si bien estético, ante todo utilitario, acorde a los procesos de ecodiseño que actualmente el mundo demanda.

Para aprovechar la relación de esta trilogía arte - artesanía - diseño es necesario comprender cada uno de sus conceptos y las implicaciones de las mismas en interrelación como aporte académico y soporte práctico en la formación de un diseñador.

Dialéctica

La dialéctica, teoría de los conceptos contrapuestos y su superación, permite analizar un pensamiento entendido como tesis y las contradicciones del mismo que se convierten en su antítesis. Fruto de este paragon surge un proceso de síntesis que permite resolver, concluir o comprender un problema. Heráclito exponía “la contradicción no paraliza sino dinamiza” pues propone que las cosas se empujan unas a otras oponiéndose.

En su momento Engels (1875) expresaba “el movimiento mismo está lleno de contradicciones. Son contradicciones objetivas y también subjetivas. Sin la constante lucha de los opuestos no pueden explicarse los cambios”. La lucha y oposición de contrarios es, según Engels, universal. Se manifiesta no solo en la naturaleza sino también en la sociedad, por lo cual se mostró en desacuerdo con considerar la necesidad como único elemento sugestivo desde el punto de vista científico y lo casual como indiferente para la ciencia. De esta manera muere toda ciencia, ya que esta debe necesariamente indagar lo que no conocemos. Lenin (1925) a su vez expresó que la dialéctica es el conocimiento vivo, multilateral, de innumerables matices en el modo de abordar y aproximarse a la realidad. Bajo estos aportes la concepción marxista establece los principios del materialismo dialéctico sobre la base de concebir la realidad como un proceso material en el que acontecen una gama infinita de fenómenos desde otros existentes. Este proceso, sin embargo, no se genera al azar o infundadamente, ni se dirige hacia lo absurdo. Todo el proceso está regido por leyes que determinan su evolución desde los procesos más simples a los más complejos, inquietando a toda la realidad.

A pesar de esta afirmación del materialismo dialéctico, Marx & Engels (1974) en su texto *Anti-Dühring*, tomo 3, expresa que la dialéctica no se puede convertir en un proceso mecánico, en el que ocurren los tres momentos del movimiento (tesis, antítesis y síntesis). El autor cita “la dialéctica no es más que la ciencia de las leyes generales del movimiento y la evolución de la naturaleza, la sociedad humana y el pensamiento” (p. 39).

La dialéctica establece estas tres leyes que permiten comprender el proceso evolutivo del mundo natural y social, las cuales nos permiten, en este caso, comprender como el arte, la artesanía y el diseño se niegan pero a la vez se construyen en conjunto.

Ley de la unidad y lucha de contrarios

Pero todo cambia completamente en cuanto consideramos las cosas en su movimiento, su transformación, su vida, y en sus recíprocas interacciones. Entonces tropezamos inmediatamente con contradicciones en el terreno del pensamiento; la contradicción entre la capacidad de conocimiento humana, internamente ilimitada, y su existencia real en hombres externamente limitados y de conocimiento limitado, se resuelve en la sucesión, infinita prácticamente al menos para nosotros, de las generaciones, en el progreso indefinido (Marx & Engels, 1974, pp. 57-65).

Todos los fenómenos que se acontecen son fruto de la lucha de elementos contrarios, que se hallan unidos en el mismo fenómeno, constituyendo la causa de todo movimiento y cambio en la naturaleza, en la sociedad y en el pensamiento. La realidad es fundamentalmente una constante contradicción.

Son sus orígenes los que ligan al arte, la artesanía y el diseño, pero estos mismos componentes se separan por sus pares de acción. El arte y la artesanía son identificados con procesos de manufactura mientras que el diseño se vincula a la industria y la tecnología. Si bien los tres elementos están unidos como parte de procesos creativos, bajo definición de conceptos, la visión de su resultado productivo los separa y niega su afinidad. El proceso tecnológico niega la manufactura y por ende el diseño niega al arte y la artesanía, a pesar de que su proceso constructivo se origina en un trabajo básicamente manual. Este proceso de antítesis permite establecer como resultado un componente que rebasa los límites puramente estéticos de la artesanía y hasta comunicativos del arte, generando por medio del diseño productos que, siendo estéticos mayormente, cumplen una función utilitaria.

Ley de transición de la cantidad a la cualidad

La cantidad se muta en cualidad, y a la inversa. El hecho de que la cooperación de muchos, la fusión de muchas fuerzas en una fuerza total, engendra, para decirlo con las palabras de Marx, una “nueva potencia de fuerza” esencialmente diversa de la suma de sus fuerzas individuales (Marx & Engels, 1974, pp. 57-65).

Se establece entonces un cambio cualitativo cuando una cosa se transforma en otra que es sustancialmente distinta. La acumulación o disminución de elementos es progresivo, mientras que el cambio de cualidad genera una transformación radical de las cosas. Todos los elementos de la naturaleza poseen características mensurables, por tanto su esencia, es inseparable de los aspectos

cuantitativos. Cuando un elemento pasa de poseer una cualidad a otra se presenta el salto cualitativo que admite la resolución de una contradicción, que crea una nueva realidad, misma que significa un avance en el proceso. Cuando nos referimos a la formación de nuevos profesionales surgen algunos interrogantes previos a cumplir este salto cualitativo tales como: ¿Cómo cumplir con este requisito sin saturar el mercado?, ¿Cómo establecer la cantidad apropiada de aspirantes a una carrera sobre la base de quienes logran o no aprobar una evaluación de razonamiento lógico con escasas aplicaciones de la práctica del diseño?, ¿La cantidad exagerada de la producción en masa es en verdad es reflejo de progreso?, ¿Es necesaria la producción masificada para lograr calidad?, ¿La manufactura contribuye o limita la calidad de un producto?, ¿Es mejor el diseño elitizado producido escasamente para un reducido público o debe abrirse a las masas?

Sin duda, resolver cada una de estas inquietudes permite la transición de cantidad en calidad. Un nuevo grupo de diseñadores cada año permitirá renovar el trabajo y exigirá, a quienes llevan más tiempo como profesionales, sintonizarse con los nuevos niveles que demanda el actual diseño y retará a quienes se encuentran en proceso de formación a superar sus propuestas, lo que renovará sin dudas la forma y aplicación del diseño.

Este proceso en ocasiones es confundido por los mismos diseñadores, quienes ven al arte o la artesanía como un paso previo que debió ser superado, y pretenden establecer el avance cualitativo desligando el trabajo del diseño de estos dos campos, sin comprender que cada uno de ellos, si bien vinculados, posee características propias y por tanto procesos propios de transformación cualitativa. El salto cualitativo del diseño en este caso estaría dado precisamente por acaparar ciertos elementos propios del arte, la artesanía y otras áreas para, sumando fuerzas, construir un nuevo elemento que respete procesos antropológicos o ancestrales de un determinado sector, que sea estético y transmita un mensaje, y que sea funcional y sustentable.

Dentro del proceso formativo universitario es necesario entonces que el futuro diseñador comprenda que debe fortalecer el trabajo colectivo, la construcción de equipos multidisciplinarios con roles específicos que le permitan ir formando su perfil como director creativo, publicista, fotógrafo, diagramador, ilustrador entre tantas opciones que propone el diseño, tal como se ejecuta en la artesanía, dividiendo el trabajo en pequeños roles y liberándose un poco de la visión de trabajo todólogo del artista. El diseñador suele desconocer su relación con el artista; sin embargo, en buena parte de los casos trabaja como él.

Ley de negación de la negación

Negar no significa simplemente decir no o negar la existencia de algo. Spinoza dice: toda determinación o delimitación es negación. No solo tengo que negar, sino que tengo que superar luego la negación. Desde este punto de vista el arte niega a la artesanía, la artesanía al diseño y, por ende, el arte al diseño, pues cada una de estas áreas tiene una determinación a pesar de que aún se discuten sus límites. “Tengo, pues, que establecer la primera negación de tal modo que la segunda siga siendo

o se haga posible. ¿Cómo? Según la naturaleza especial de cada caso particular” (Marx & Engels, 1974, pp. 57-65). La ley de negación de la negación completa la segunda ley al explicar el modo en que se resuelve la contradicción, dando paso a una realidad nueva que contiene los aspectos positivos de lo negado. Era necesario entonces avanzar de los procesos artesanales a los industriales, avanzar de los elementos estéticos elitistas a los utilitarios para la población.

La primera ley dialéctica, la unidad y lucha de los contrarios, define la existencia de una realidad; la segunda ley, la negación, supone la acción del elemento contrario que, en oposición con la primera ley, lo niega. La tercera ley, negando la segunda etapa, que era a su vez, la negación de la primera, se muestra como el momento de la intercesión, de la síntesis, recogiendo lo positivo de las dos etapas para construir una nueva.

Una vez que se ha llegado a este estadio nos encontramos ante una nueva realidad que iniciará de nuevo en otro ciclo de transformación dialéctica, dando lugar, así, al desarrollo progresivo. En el caso concreto del diseño, los saltos del arte y la artesanía para construir el diseño ahora obligan a construir nuevos procesos entre los cuales aquellos vinculados al ecodiseño son un nuevo escalón. Nos encontramos ahora en la negación del diseño clásico por un diseño con sentido ampliamente social.

Arte

Suele definirse como arte a cualquier actividad u obra realizada por el ser humano con un fin estético o expresivo, por medio de la cual se dan a conocer ideas, emociones o una visión del mundo. El arte es por tanto un componente de la cultura ya que a través de sus diversas formas de representación define su concepción de clase y transmite ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo.

La definición de arte propicia amplias disputas pues permite múltiples interpretaciones, mismas que se modifican según la cultura, la época, el movimiento o la sociedad. Sin embargo, es común considerar al arte como una actividad creadora del ser humano, por la cual produce una serie de objetos que son singulares, y cuya finalidad es principalmente estética.

A lo largo de los siglos estas mismas definiciones, así como sus formas de representación, han ido cambiando. El siglo XX plantea una ruptura frente a la tradición y un rechazo de la belleza clásica que dominaba las representaciones artísticas. Las nuevas tecnologías hacen que el arte tenga otra función, puesto que la fotografía y el cine se encargan de plasmar la realidad dando paso así a un renacimiento del arte, fruto del cual aparece el arte abstracto, con lo cual el artista ya no busca reflejar la realidad, sino su mundo interior y sus propios sentimientos. El arte actual halla deleite en la conciencia social de placer, forjando una cultura de masas.

Varios autores a lo largo de la historia nos brindan su definición de arte:

- Karl Marx (1974), por ejemplo, señaló que el arte es una superestructura cultural determinada por las condiciones

sociales y económicas del ser humano. “El arte es reflejo de la realidad social”.

- Beardsley y Hospers en *Arte y Vida social*, citan a Georgi Plejánov (1912), quien si bien más apegado al trabajo político, en calidad de propagandista del marxismo, enunció una estética materialista que rechazaba el “arte por el arte” así como la individualidad del artista, ajeno a la sociedad que lo envuelve. Elemento que, sin embargo, permanece hasta el día de hoy, y que también permite implantar diferencias frente al diseñador, dado que este último no puede aislarse de la sociedad, ya que su función es contribuir a la búsqueda de soluciones frente a necesidades concretas del ser humano (p. 67).

- El filósofo Walter Benjamín (1989) por su parte establece que el arte es la culminación de la dialéctica de la modernidad, el final del intento totalizador del arte como expresión del mundo circundante. Él analizó la forma en que las nuevas técnicas de reproducción industrial del arte pueden hacer variar el concepto de este. En nuestro caso el diseño representaría ese avance del proceso artístico pues al perder su carácter de objeto único se abren nuevas vías para concebirlo (p. 84).

- Tatarkiewicz (2002) se refiere al arte como una actividad humana consciente, capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia si el producto de esta reproducción, construcción, o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque (pp. 367-368).

- Givone (2001) en *Historia de la estética* cita a Dewey quien manifiesta que la actividad artística es una consecuencia más de la actividad natural del ser humano, cuya forma organizativa depende de los condicionamientos ambientales en que se desenvuelve. Así, el arte se vuelve una expresión cuyos fines y medios se fusionan en una experiencia agradable (pp. 129-131).

El propio curso de la historia de la sociedad ha permitido estas constantes transformaciones en las concepciones teóricas y las aplicaciones prácticas del arte, y precisamente en las propuestas del arte de vanguardia los artistas postmodernos no plantean nuevas ideas, ni éticas, ni estéticas. Reinterpretan la realidad que les envuelve, mediante la repetición de imágenes anteriores, que pierden así su sentido base.

La repetición encierra el marco del arte en el arte mismo. Se asume el fracaso del compromiso artístico, la incapacidad del arte para transformar la vida cotidiana, hecho que el diseño sí puede lograr, pues aceptar únicamente reinterpretaciones de objetos o elementos existentes no es el papel que debe cumplir el diseño. Por el contrario, su apego a la realidad y a las necesidades sociales lo obliga a procesos de innovación integral de manera constante. Actualmente esta combinación del arte junto al diseño ha transformado la vieja concepción de ver al arte únicamente en la creación de belleza, fruto de la imitación de la naturaleza. Hoy el arte es una cualidad dinámica, en constante transformación, inmersa además en los medios de comunicación de masas, en los canales de consumo, con un aspecto muchas veces fugaz, de percepción ins-

tantánea, presente con igual validez en la idea y en el objeto, en el concepto o en su realización material.

Artesanía

Hace referencia al trabajo realizado de forma manual por una persona sin ayuda de maquinaria que permite obtener un producto único distinto al resto de piezas del mismo tipo. Tovar Rodríguez (1964) define a la artesanía como una técnica manual creativa, para producir individualmente, bienes y servicios.

La artesanía suele ser concebida como el término medio entre el arte y el diseño, un proceso de continuación de los oficios tradicionales, en los que la estética tiene un papel destacado pero el sentido práctico del objeto elaborado es también importante. Así, se diferencia del trabajo en serie o industrial que cumple con los mismos objetivos pero con un incomparable proceso de fabricación.

El arte y la artesanía fueron separados básicamente en la época del Renacimiento, en la que se dignificó y dio elitismo a la actividad y función social del arte con el artista, mientras se subordinó a la artesanía junto al artesano a trabajos de menor representación pero mayormente utilitarios.

Diseño

Se lo define como el proceso previo de disposición mental, en la búsqueda de una solución en cualquier campo a través de disciplinas creativas. Por medio del diseño se busca plasmar las ideas para una solución, las cuales primero se representan en dibujos, bocetos o esquemas que surgen fruto de un proceso de investigación para definición de alternativas. El proceso de diseñar nace de un hecho creativo e innovador para generar un nuevo objeto u elemento comunicativo o a su vez modificar algo existente por medio de la abstracción, síntesis, ordenación y transformación del mismo.

Su vinculación al arte y a la artesanía está dada sobre todo por la base de su proceso constructivo, cuando el diseñador debe trasladar de su mente a una primera realidad la solución mediante dibujos. El uso de recursos materiales, la forma, transformación y el significado de la obra permiten diferenciarlo del arte, cuando el diseño rebasa el proceso estético, accesorio y superfluo y señala la función del mismo, que brinda una solución al problema. Así pues el diseño no es un hecho artístico en sí, aunque se vale de los mismos procesos y medios de expresión al diseñar un objeto o signo de comunicación visual en función de la búsqueda de una aplicación práctica. El diseñador establece y sitúa los elementos estructurales y formales, al tiempo que confiere al producto o idea significantes que lo vinculen con la cultura en su contexto social.

Diseñar requiere prestar atención a consideraciones funcionales, estéticas y simbólicas dado que su proceso cuenta con varias fases, que van desde la observación, investigación, análisis, pruebas, correcciones, prototipos y ajustes previos a la producción definitiva, por lo que demanda la participación de un equipo que integre estos

requisitos técnicos, junto a los requerimientos sociales y económicos, necesidades ergonómicas, análisis de efectos psicológicos, así como materiales, forma, color, volumen y espacio que puedan relacionarse con su ambiente circundante.

Mantilla (2015) señala que el diseño está a su vez altamente ligado a la industria, a través de dos aspectos: su acertada funcionalidad y la optimización de costos. Desde este punto de vista, los elementos meramente estéticos o comunicacionales pasan a un segundo plano, alejándose de esta forma el diseño del arte o la artesanía. Sin embargo, el diseño, coincide y acude a ellos cuando el fabricante busca una diferenciación frente a la competencia, que cumple ya con los estándares requeridos en funcionalidad y costos.

El salto dialéctico que se ha producido entonces en la trilogía arte - artesanía - diseño, le deja a este último campo la responsabilidad de contribuir en parte a la transformación ulterior de la humanidad, dado que la mayoría de los procesos económicos y sociales se relacionan con él.

Relación entre los elementos del fenómeno artístico, artesanal y de diseño

1. El artista, el artesano y el diseñador

Artista, aquel personaje que practica un arte y elabora una obra, a él se le supone una destreza especialmente sensible frente al mundo que lo rodea. Es aquel que ha perfeccionado su propio punto de vista, así como su creatividad, su técnica y su forma de comunicación hacia el espectador por medio de sus obras y propicia su desarrollo artístico intelectual para lograr profesionalismo. El artista se manifiesta hacia el mundo buscando reflejar lo que sucede en él.

El artesano por su parte es la persona que plasma su trabajo elaborado a mano, por lo que es necesario tener cierta destreza y habilidad. Generalmente trabajan solos aunque pueden considerar a otras personas como sus ayudantes. Los objetos que elaboran suelen tener un valor estético y en varias ocasiones también utilitario. El artesano y su trabajo generalmente forman parte del folclore de un lugar determinado, por lo que suelen utilizar materiales típicos para la construcción de sus productos, lo cual fortalece los procesos de identidad.

El diseñador, a través de su desenvolvimiento profesional o académico, es quien diseña, actúa y proyecta objetos funcionales y ergonómicos. Su área de trabajo tiene relación con la industria, la economía y las actividades culturales. Su perfil y educación pueden estar orientados a campos técnicos, constructivos o comunicativos, así como a la investigación y generación de nuevos productos. Es el responsable del desarrollo proyectual de un objeto, producto o concepto, por lo que inicia su trabajo interpretando o detectando un problema o necesidad y finaliza con el desarrollo de la campaña u objeto que soluciona el problema. Para ejecutar este proceso el diseñador debe cultivar múltiples habilidades que van desde la mejora del conocimiento por medio de la investigación así como el uso correcto y a tiempo de la tecno-

logía, debiendo propender además a un discernimiento, más cercano al dominio de la psicología, las leyes de la forma, la ergonomía y la antropometría, el lenguaje, la comunicación visual, el dibujo y la cultura general, que le permitan ampliar su capacidad creativa.

Si cada uno de estos tres personajes revela sus propias características ¿Por qué de manera general se tiende a confundir con frecuencia a los diseñadores y a los artistas? Si bien comparten rasgos básicos como la creatividad y la habilidad en el dibujo o el uso de los elementos cromáticos, son muchas las peculiaridades que los separan. El diseñador planea su trabajo en función de un pedido, reconociendo siempre las necesidades del cliente pero también del usuario final, buscando así la justificación de sus propuestas. El artista, como análisis del diseñador, es más espontáneo, por lo general no trabaja por encargo y su producción final puede o no ser justificada. El artesano se convierte entonces en parte de la síntesis que permite el enlace pero que al mismo tiempo niega las características propias de estos peritos. Es creativo y libre en su técnica, no busca justificación a su trabajo, pero, sin embargo, esta producción busca ser aprovechada más que solamente exhibida, por lo que al tiempo que manualmente es libre de crear, establece un fin con mediana solución a una necesidad. Suele frecuentemente debatirse el hecho de si el diseñador debe ser bueno o no para dibujar, o si debe o no desarrollar su formación artística. Al respecto se pueden establecer algunas referencias:

- Peter Behrens fue un arquitecto y diseñador alemán, durante toda su vida trabajó como pintor, dibujante publicitario, fotógrafo y diseñador. Creó la Vereinigte Werkstätten für Kunst im Handwerk (unidos por el arte en las artesanías), sostuvo que el diseño sí es arte (Asche, K., 1990; Wiegand, 2004).

- Paul Rand (1938), diseñador gráfico estadounidense. Fue pintor, diseñador industrial y artista publicitario, sostuvo siempre que el diseño es arte y que todo es diseño. Creía fielmente en el respeto a los principios básicos para el desarrollo de un diseño, planteaba que existe una gran diferencia entre diseño abstracto sin contenido y diseño abstracto con contenido, destacando que se puede ser un gran manipulador de la forma, pero si la solución no es la más apta, no tiene sentido reconstruir esa forma.

- Josef Müller-Brockmann, diseñador gráfico suizo y docente de la HfG de Ulm en Alemania, fue uno de los impulsores, junto con Armin Hoffmann, de la Escuela Germano Suiza de Diseño. Fue autor de influyentes obras entre las que figuran *El artista gráfico y sus problemas de diseño*.

- Bruno Munari (1971), artista y diseñador italiano. Es considerado uno de los máximos protagonistas del arte, del diseño industrial y gráfico del siglo XX, aportando contribuciones fundamentales en la pintura, el dibujo, la escultura, cinematografía, diseño industrial, diseño gráfico, así como en la escritura, la poesía y la didáctica. Autor del libro *Como nacen los objetos*, fue toda su vida un artista y también consideró al diseño como arte.

• Milton Glasser, ilustrador y diseñador estadounidense. Si bien en su creación siempre se ha dado una notoria importancia a la ilustración, su concepción creativa se acerca más a la de un artista tradicional que expresa en su obra una particular visión del mundo.

Se vuelve prudente entonces que quienes se encuentran en un proceso formativo (académico, formal o no) en estos tres campos, comprendan sus propias características pero no rechacen los aportes que les permiten desarrollar mayores habilidades al tiempo que fortalecen procesos investigativos y hasta de comprensión antropológica y social para la construcción de su producción final.

2. La obra de arte, la artesanía y el diseño

La obra de arte es una construcción material, que tiene una existencia objetiva y que puede apreciarse a través de los sentidos. Por tanto puede ser el objeto material en sí representado en una pintura, una escultura o un grabado; o la producción intelectual donde el nivel artístico se demuestra en el momento de su ejecución. Es por ello que en el arte conceptual se valora más el concepto de la obra propuesto por el artista antes que su confección material. Una obra de arte puede tener diversas interpretaciones según quien lo valore, permitiendo así que una misma obra pueda o no ser percibida como artística. John Dewey decía que una obra de arte se recrea cada vez que es experimentada estéticamente.

La artesanía es el resultado de un proceso de trabajo manual en el que se modelan diversos objetos con fines comerciales o artísticos, teniendo connotaciones estéticas, rituales o funcionales. Una de las características fundamentales de este trabajo es que se desarrolla sin la ayuda de máquinas o de procesos automatizados, por lo que cada pieza se convierte en un objeto único, dándole un carácter sumamente especial. Se diferencia claramente del trabajo industrial ya que en la creación de cada objeto se estrecha la mezcla del diseño y el arte.

El Diseño en su derivación al diseño gráfico es el producto de su propia aplicación en varios campos, como el diseño publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la señalética y el diseño multimedia. Es un producto o una campaña que soluciona una necesidad con originalidad y que cumple un ciclo de vida específico que permite en el caso del diseño gráfico informar, persuadir, educar, administrar o definir interfaces.

El resultado de la producción artística, artesanal y de diseño está claramente diferenciado a pesar de las varias coexistencias en los procesos.

3. El público, el cliente y el usuario

En toda muestra artística debe existir un público que se convierte en un factor determinante en el mundo del arte, puesto que cada vez es mayor la presencia de gente en museos y exposiciones en las que manifiestan su opinión de manera crítica. Logrando incluso influir en las tendencias o gustos artísticos. La intervención del

público en la apreciación del arte ha sido favorecida por el aumento de medios de comunicación de masas, que permiten acceder a las propuestas a pesar de no observarlos físicamente, a diferencia de siglos pasados en los que al arte solo tenían acceso las clases más favorecidas. Por otra parte, tanto en la artesanía como en el diseño, los productos que se desarrollan están destinados a un tipo de cliente específico. El cliente es por ende la persona o empresa receptora de un bien, servicio, producto o idea, el cual lo obtiene al pagar su valor, por lo general de forma económica. En los dos campos el aspecto determinante para que su producción se siga desarrollando es el grado de satisfacción del cliente.

El usuario básicamente es quien usa con regularidad un producto o servicio. Los diseñadores habitualmente trabajan para un cliente quien vende su producto a un usuario; por tanto, el diseñador debe conocer los requerimientos del cliente y las necesidades del usuario para satisfacer ambos casos. La forma de concebir las necesidades del usuario varían según el tipo de producto o servicio que utiliza: no es lo mismo concebir el diseño de un producto que va a ser manipulado o de una campaña que va a ser visualizada en la cual el usuario es receptor de un concepto, frente a una experiencia de usuario relacionada principalmente con quienes hacen uso de servicios de la Web 2.0 y 3.0, ya que en estos casos los ciudadanos actúan en los dos canales de la comunicación pues son emisores y no solo receptores que usan los medios. En este caso se debe considerar el conjunto de factores y elementos relativos a la interacción del usuario, con un entorno o dispositivo concretos, cuyo resultado es la generación de una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo. Se concluye así que solo la artesanía y el diseño comparten un elemento común que es el cliente, lo cual permite una vez más reforzar, en esta trilogía, la visión del arte como tesis y del diseño como antítesis mientras que la artesanía se convierte en síntesis de las tres leyes de la dialéctica.

4. Los materiales, las herramientas y las técnicas

En el desarrollo de un trabajo artístico o de diseño, el proceso inicia con el planteamiento del concepto que sustentará la producción, que es trasladado a un boceto inicial de la obra por parte de los autores. En ocasiones el artesano no suele hacer uso del boceto, su trabajo pasa directamente de la concepción mental a la producción en materia.

En el caso de la creación artística, la materia tiene una noción compositora, siendo parte esencial del proceso al igual que la técnica, que le permite al artista dar forma a su obra, logrando así expresar aquello que desea crear. En el campo del diseño el estilo o tendencia permiten diferenciar la producción de un objeto, no solo material sino sobre todo la producción visual o multimedia.

Se podría decir que en el arte y la artesanía se trabaja principalmente con materiales físicos y en el diseño elementos virtuales (que luego permitirán su construcción física), aunque las artes visuales también se suman a este proceso de expresión tecnológica.

Conclusiones

Se pudo establecer que si bien cada campo señalado cuenta con características propias, dialécticamente los tres se fortalecen. A su vez, la interacción arte - artesanía sirve de base para el diseño, que hoy no debe descartar su aporte sino utilizarlo para repotenciar sus propuestas. El diseño es interdisciplinario y la capacidad de diseñar no es innata, requiere práctica y permanente reflexión. Por tanto, estos tres campos deben estar presentes como ejes formativos del diseñador gráfico, diferenciando adecuadamente el aporte que cada uno debe dar y estableciendo de esta manera su oportuna participación como parte del currículo o inmersos en la educación práctica.

Referencias bibliográficas

- Asche, K. (1990). *Peter Behrens als Architekt und Designer*. Alemania: Die Quadratur des Kreises.
- Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos Interrumpidos*. Buenos Aires: Taurus.
- Bierut, M. (2001). *Fundamentos del diseño gráfico*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Chuez, C. (2010). *Dialéctica en la Filosofía de Spinoza*. Panamá: EDISING.
- Dewey, J. (Ed.). (2008). *El arte como experiencia*. Madrid: Paidós.
- Donis, A. (1980). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Engels, F. (1963). *Anti-Dühring*. Francia. Éditions Sociales.
- Engels, F. (1875). *Anti-Dühring*. Moscú. Instituto del Marxismo-Leninismo & Editorial Progreso. Recuperado de <https://www.marxists.org/espanol/m-e/1870s/anti-duhring/>
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Givone, S. (2001). *Historia de la estética*. Madrid: Tecnos.
- Mantilla P. (2015). *Reflexiones sobre el diseño*. Ambato (SPI).
- Marx, C. & Engels F. (1974). *Obras escogidas, en tres tomos. Tomo 3*. Moscú: Editorial Progreso.
- Meggs, P. (2009). *Historia del Diseño Gráfico*. México: RM Verlag.
- Munari, B. (1971). *Artista e designer*. Italia: Laterza.
- Peña, L. (1984). *Engels y las Nuevas Perspectivas de la Lógica Dialéctica. Estudios sobre filosofía moderna y contemporánea*. Quito. CEMI (Universidad de León).
- Plejánov, G. (1912). *El arte y la vida social*. Rusia (SPI).
- Rand, P. (1985). *A Designer's Art*. New York. Yale University Pres. (Reedición 2000).
- Tatarkiewicz, W. (2002). *Historia de la estética*. Madrid: Akal.
- Tovar, E. (1964). *La artesanía su importancia económica y social*. México. UNAM.
- Wiegand, T. (2004). *Villa en Dahlem Hg. Peter Behrens*. Alemania: Instituto Arqueológico Alemán.

Abstract: A reflection on how the three laws of dialectics are part of the art, craft, design trilogy and as its components claim is established, linking or refuse in its evolutionary process, elements that constitute academic contribution and practical support the formation of the designer. Browsing from the dialectical concepts to concepts of art or design, this educational tour answers questions like: How to set the appropriate amount of aspiring to a career in design? or Does the designer must be good or not to draw or whether to develop their artistic training?

Keywords: Design - art - craft - dialectic - academic training.

Resumo: O artigo apresenta uma reflexão sobre como as três leis da dialética fazem parte da trilogia arte - artesanato - design e como seus componentes se afirmam, se enlaçam ou se negam no seu processo evolutivo, elementos que se constituem aporte acadêmico e suporte prático na formação do designer. Explorando desde as concepções dialéticas até os conceitos de arte ou design, este percurso didático responde questionamentos como: como estabelecer a quantidade apropriada de aspirantes a uma carreira de design? Ou se o designer deve ser bom ou não para desenhar? Deve ou não desenvolver sua formação artística?

Palavras chave: Design - arte - artesanato - dialética - formação acadêmica.

(* **Andrea Daniela Larrea Solórzano.** Doctoranda del Programa de Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo. Magister en Docencia Universitaria. Diseñadora Gráfica Publicitaria. Docente de la Universidad Tecnológica Indoamérica - Carrera de Diseño Multimedia. Ex Docente de la Universidad Técnica de Ambato Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte. Ex docente de la Universidad Central del Ecuador, Sede Galápagos. Desarrollo principal en las Cátedras de dibujo, técnicas de representación, ilustración y semiótica. Miembro de la Sección Académica de Artes Plásticas de la Casa de la Cultura Ecuatoriana. Presidenta de la Asociación de Artistas Plásticos y Visuales de Tungurahua. Miembro de la Asociación Latinoamericana de Escuelas de Diseño Gráfico. Miembro del Foro Latinoamericano de Escuelas de Arte.