

Williams, R. (2001). *The Long Revolution*. Nueva York: Encore Editions.

Zátonyi, M. (1992). *Una estética del Arte y el Diseño de Imagen y Sonido*. Buenos Aires: Kliczkowski.

Abstract: Punk rock in England was influenced by the International Situacionist movement, kicking off an anti-hegemonic movement that became known as punk. Another possible influence on the visual aesthetics of punk rock was Dadaism.

In 1985, in Lima, Peru, the record label El Virrey released the first Peruvian punk rock vinyl, announcing the movement's emergence to the surface. This project aims to analyze and identify the characteristics of graphic design supports, such as cassette covers, fanzines, concert posters and the cover of the record by the punk rock Leusemia.

Key words: Graphic design - punk rock - dadaism - do it yourself - underground rock - visual communication.

Resumo: O punk rock na Inglaterra foi influenciado pelo movimento Situacionista Internacional, aplicando um movimento contra-

hegemônico que ficou conhecido como punk. Outra possível influência na estética visual do punk rock foi o dadaísmo.

Em 1985, em Lima, peruana, a gravadora El Virrey lançou o primeiro vinil punk rock peruano, anunciando a saída à superfície do movimento. Este projeto tem como objetivo analisar e identificar as características dos suportes de design gráfico, como capas de fanzines, pôsteres de concertos e a capa do álbum da banda de punk rock Leusemia

Palabras clave: Design gráfico - punk rock - dadaism - faça você mesmo - rock subterrâneo - comunicação visual.

(*) **Oscar Mas:** Doctorando en Diseño en la Universidad de Palermo, Buenos Aires. Especialista en Branding por Kellogg School of Management, Chicago. Magíster en Docencia Superior por la Universidad Ricardo Palma. Licenciado en Educación por la Universidad San Ignacio de Loyola. Máster en Comunicación Publicitaria por el Instituto Europeo di Design, en Barcelona. Especialista en Marketing por la escuela de negocios ESAN, y Diseñador Gráfico por el Instituto Toulouse-Lautrec. Su trayectoria profesional contempla más de 25 años dedicados al Diseño, Comunicación, Branding y 15 años dedicados a la Educación.

La estética del tiempo ¿es posible entender el tiempo sin imágenes?

Óscar Javier Sandoval Rodríguez (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 178-180. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: enero 2021
Versión final: diciembre 2021

Resumen: La imagen, antes que ser posibilitadora de comunicación, es mecanismo de entendimiento del mundo y apropiación del mismo, en consecuencia, la evolución humana fue posible gracias a las imágenes. El caso paradigma es el entendimiento del tiempo, el cual, al ser visual por defecto se vuelve estético.

Palabras clave: Imagen - Comunicación - Estética del tiempo - Composición visual.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 180]

La premisa que direcciona esta reflexión plantea que, la imagen, antes que ser posibilitadora de comunicación, es mecanismo de entendimiento del mundo y apropiación del mismo, en consecuencia, la evolución humana fue posible gracias a las imágenes. El caso paradigma es el entendimiento del tiempo, cuyo conocimiento y dominio se logra por la construcción de imágenes, las cuales, al ser manipulables, dan a las diferentes configuraciones del tiempo un carácter estético.

El abordaje del entendimiento del tiempo como imagen toma tres vías a partir de la propuesta de los entornos objetuales de *Lobach* (1981) en su distinción entre las funciones pragmáticas, estéticas y simbólicas. En este sentido el entendimiento del tiempo se da en el uso de objetos pragmáticos cuya función es medir y cuantificar

objetivamente el tiempo, por ejemplo, los calendarios y los relojes. Por otra parte, habrá otro grupo de objetos de carácter estético cuyo propósito es más un entendimiento reflexivo y existencial del tiempo, es decir, el arte dando su versión e invitando a la comprensión, como puede ser el caso de obras como *Saturno devorando a su hijo* (Goya, 1819-23) basado en la narración mitológica, y/o *La persistencia de la memoria* (Dalí, 1931). Ahora bien, la modernidad trajo consigo una actualización de la piedra filosofal clásica con la invención de las máquinas del tiempo, las cuales, en tanto ficción, se objetualizan de manera arbitraria adquiriendo un valor simbólico en una contemporaneidad en donde el tiempo se redefine en términos del capitalismo.

Dado el panorama anteriormente planteado, nos enfrentamos a tres tipos de objetos cuya composición visual es determinante para sus funciones: objetos cuantificadores de tiempo (función pragmática), obras de arte cuya temática es el tiempo (función estética) y máquinas del tiempo (función simbólica). Ahora bien, más allá de llamar la atención sobre la importancia de la configuración visual para estos tres tipos de objetos, se quiere llamar la atención acerca de que, en tanto son visuales necesariamente se vuelven estéticos, esto es, el tiempo adaptándose y adecuándose a cada usuario, a cada circunstancia y a cada instancia de utilidad. El hecho fundamental es que el tiempo en tanto categoría fundamental para la existencia de las cosas (Kant, 1781) carece de una intencionalidad de comunicación, no es un contenido mental que alguien exprese, por el contrario, es una condición existencial para que las cosas del mundo se manifiesten, de tal razón, hacerlo visual es la manera más eficiente para conceptualizarlo, quizá comprenderlo, y de cierta manera dominarlo.

Ahora bien, la ilusión del dominio del tiempo es un resultado conexo al uso de los objetos cuantificadores del tiempo, cuya función pragmática, como se mencionaba anteriormente, es cosificar el tiempo a partir de medir y cuantificar nuestra experiencia en la duración de los fenómenos que experimentamos. El desarrollo visual de dichos objetos necesariamente ha estado ligado al desarrollo tecnológico de los mismos, no obstante, en la contemporaneidad las funciones estéticas y simbólicas se han impuesto sobre la función pragmática de estos objetos, en consecuencia, nos encontramos ante fenómenos comerciales en donde, por la marca, un reloj puede costar más de un millón de veces que otro, a pesar de que pragmáticamente cumplan adecuadamente la misma función. Los relojes, como decoración en un espacio o generadores de estatus para la persona que lo porta, suponen que su apariencia visual tiene más importancia que su función práctica; algo similar sucede con los calendarios, los cuales en la contemporaneidad no sólo son indicadores de la temporalidad, sino que además de imponer una función estética de decoración pueden adquirir un carácter de objeto portador de marketing. Sea cual sea el caso, el punto fundamental es que el tiempo como condición existencial para la experiencia humana, no sólo se cosifica con la cuantificación, sino que la apariencia visual de dicha cuantificación genera una nueva experiencia del tiempo, una experiencia que se diseña, se planea y por consiguiente se manipula. La ilusión del dominio del tiempo es visual.

Esta ilusión del dominio del tiempo surge de la capacidad de consciencia que se tiene sobre el mismo, ese es el fundamento de la aparición de Zeus en la mitología griega. En tanto Cronos devora a cada uno de sus hijos al nacer, el único que sobre vive y vence al dios tiempo es Zeus, es decir, la personificación de la aparición de la consciencia en la especie humana. La consciencia que tenemos los humanos sobre el tiempo va más allá del hecho de experimentar su paso, experiencia que ha de tener cualquier animal, sino que ha de llegar a una comprensión en términos de cuantificación: contar los días, determinar periodos y sobre estos generar agendas.

Zeus es la consciencia humana venciendo al tiempo, de tal razón, la narración, en tanto creación, es la versión que las artes dan del tiempo, versión que para su mejor comprensión se tiene que volver visual y por consiguiente estética en las configuraciones que de Zeus y Cronos se han dado en el arte pictórico a lo largo de la historia. Así como Zeus y Cronos ofrecen una reflexión sobre el tiempo, Las Moiras en la misma mitología griega, y sus equivalentes en otras latitudes, ofrecen otro aspecto del fenómeno: el tiempo entendido como una linealidad en la que se entrecruza el pasado, el presente y el futuro; entrecruzamiento que tiene resonancias en la modernidad con *Las Hilanderas* (Velásquez, 1657) y en la contemporaneidad con *¿De dónde venimos? ¿Quiénes somos? ¿A dónde vamos?* (Gauguin, 1897). Narraciones como la de Narciso en sus diferentes versiones pictóricas, así como reflexiones contemporáneas en *El Friso de la Vida* (Munch, 1891-1900), o la inclusión de los relojes derretidos en la obra de Dalí siguen siendo invitaciones que desde el arte llevan a cuestionar el ambiguo entendimiento que podemos tener del tiempo.

Esta ambigüedad amparada en la ilusión del dominio del tiempo gracias a los objetos pragmáticos con que lo medimos y cuantificamos, parece han traído una actualización del objetivo de la alquimia: el viaje en el tiempo. Surgido dentro de una tradición literaria influenciada por la Revolución Industrial, el viaje en el tiempo se materializa dentro de narraciones como *El Anacronópete* (E. Gaspar, 1887) en objetos que desde entonces han sido protagonistas del anhelo humano por domar a Cronos. Las máquinas del tiempo son pues en la actualidad objetos totalmente pragmáticos dentro de una meta-diégesis narrativa que envuelve a un sinnúmero de historias de ficción que fantasean con esa ilusión esquiva del dominio del tiempo, y en tanto objetos pragmáticos en las narraciones, son totalmente simbólicos en un mundo real. Queda pues su configuración visual y desarrollo estético para dar sentido a un mundo objetivo que va desde el paradigmático DeLorean de *Volverse al Futuro* (Zemeckis, 1985), pasando por la propiamente dicha *The Time Machine* de la novela de Herbert Wells (1895) llevada al cine por George Pal (1960), Nicholas Meyer (1979) y Simon Wells (2002), hasta la compleja especialización de un tiempo que se despliega de manera tridimensional en *Interestallar* (Nolan, 2014).

Las diferentes versiones visuales de la máquina del tiempo tienen en común el afán de dar un cuerpo con el cual se pueda interactuar a algo que no lo tiene por su naturaleza trascendental. Es así que la cuantificación y la linealidad se vuelven una constante en la configuración visual, y es precisamente en la metáfora conceptual del tiempo como línea (Lakoff, 1984) en donde los viajes del tiempo y el tiempo mismo tienen sentido. La línea como elemento visual, básico y simple sobre el que se despliegan los eventos mismos de la historia es pues un elemento pragmático y estético sobre el que sobre cae todo el peso simbólico de nuestro entendimiento del tiempo. ¿Es posible entender el tiempo sin imágenes? Definitivamente no pues la pregunta conlleva la premisa de suponer que podríamos entender algo de lo cual damos cuenta porque lo experimentamos de manera preconceptual. No queda

más que representarlo, ponerlo a escala humana a través de volverlo imagen ya que el acto de cuantificarlo es un signo a algo que no tiene manifestación visual.

Bibliografía

- Camón Aznar, J. (1958). *El tiempo en el arte*. Madrid: Sociedad de Estudios y Publicaciones.
- Gaspar, E. *El Anacronópete*. [ca. 1884].
- Kant, I. (1960). *Crítica de la razón pura*. Barcelona: Losada.
- Lakoff, G., Johnson, M., Millán, J., & Narotzky, S. (2018). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Löblich, B. (1981). *Diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ovidio Nasón, P., Martín Garzo, G., Ramírez de Verguer, A., & Navarro Antolín, F. (2011). *Metamorfosis*. Madrid: Alianza.
- Ramos Torre, R. (2009). *Metáforas del tiempo en la vida cotidiana*. México, D.F.: Red Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hawking, S., & Mlodinow, L. (2018). *Brevísima historia del tiempo*. [Barcelona]: Booket.
- Wells, H. (2005). *The Time Machine*. Pleasantville, N.Y.: Reader's Digest Association.

Abstract: The image, before being an enabler of communication, is a mechanism of understanding and appropriation of the world, consequently, human evolution was possible thanks to images. The

paradigm case is the understanding of time, which, being visual by default, becomes aesthetic.

Keywords: Image - Communication - Aesthetics of time - Visual composition.

Resumo: A imagem, antes de ser um facilitador da comunicação, é um mecanismo de compreensão e apropriação do mundo, conseqüentemente, a evolução humana foi possível graças às imagens. O caso paradigmático é o entendimento do tempo, que, sendo visual por padrão, torna-se estético.

Palavras chave: Imagem - Comunicação - Estética do tempo - Composição visual.

(* **Óscar Javier Sandoval Rodríguez:** Diseñador Industrial - Universidad Nacional de Colombia. Magíster en Estética e Historia del Arte - Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Pedagogía y Docencia Universitaria - Universidad de San Buenaventura. Docente para las asignaturas de Psicología de la Forma, Semiótica y Diseños Básicos. En la actualidad, docente de tiempo completo para la Corporación Universitaria UNITEC, otras universidades previas: Universidad Autónoma de Colombia, Escuela Colombiana de Carreras Industriales ECCI, Universidad de Boyacá y Corporación Universitaria Uniciencia. 17 años de experiencia docente.

La construcción de definiciones de diseño e innovación como ejercicio dialógico para la construcción de discurso en estudiantes de diseño industrial

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 180-182. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: enero 2021
Versión final: diciembre 2021

Rafael Martínez (*)

Resumen: ¿Qué se entiende por diseño y qué por innovación? ¿Cómo se relacionan ambos conceptos? Reflexionar sobre estas inquietudes y propender por la construcción de definiciones propias para los conceptos de -diseño e innovación- desde una perspectiva compleja fue el propósito del ejercicio pedagógico de la asignatura -Diseño e Innovación- cursada por estudiantes de diseño industrial de la Universidad Autónoma de Occidente. Se utilizó el aprendizaje dialógico a través del cual, construyeron una definición formal para -diseño e innovación- la cual se representó mediante un mentefacto compuesto por esquemas gráficos integrados que sintetizaron el proceso de análisis y el discurso resultante.

Palabras clave: Diseño - Innovación - Ejercicio pedagógico - Aprendizaje dialógico.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 182]