

La división arte/artesanía y su relación con la construcción de una historia del diseño

María Laura Garrido *

Resumen: El presente trabajo intentará revisar los posibles orígenes de la división entre arte y artesanía, con el objetivo de ir detectando indicadores que permitan a futuro construir una “historia del diseño”. Esta construcción precisará recorrer de manera diferente los hechos de la historia para separarse de los discursos canónicos que, al momento, caracterizan lo que se conoce como la génesis de esta disciplina. Esta observación comparte el punto de vista señalado por Timothy Duckrey (2006) respecto a que “la Historia es después de todo, no el mero acumular de hechos sino un revisionismo activo, un necesario discurso correctivo y, fundamentalmente, un acto de interrogación no tanto de los hechos sino de aquello que se ha hecho a un lado, lo olvidado, lo pasado por alto.” (p.8, traducción propia) A partir de esta mirada se realizará una observación crítica sobre el proceso histórico de la evolución de la comunicación visual con el fin de develar otras maneras de vislumbrar el inicio de la actividad del diseño utilizando a la escritura como modelo de referencia para comprender la definición de su campo.

Palabras clave: Historia del diseño – arte – artesanía – imagen – escritura

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 45 - 46]

(*) Diseñadora gráfica y magister en Diseño Comunicacional por la Universidad de Buenos Aires (UBA), con una Diplomatura (FLACSO) en Educación, Imágenes y Medios. Docente de Tipografía y Diseño Editorial desde hace más de 20 años en ámbitos públicos y privados. Participó en congresos y publicaciones nacionales e internacionales; forma parte de AtyPI (Asociación Tipográfica Internacional) y fue la representante argentina durante 2015-2016. Es miembro de SEMA (Sociedad de Estudios Morfológicos de Argentina) y forma parte del comité editorial de la revista mexicana sobre investigación en Diseño de la UAM Azcapotzalco.

1. Idea de arte: el surgimiento de la imagen

Desde el punto de vista canónico se percibe como origen del arte a la imagen graficada, ilustrada o pictórica como la representación de la realidad. Representación en términos de registro e imitación y así se observan las pinturas en las cavernas, las escrituras antiguas o los templos y las esculturas como una voluntad comunicativa que podría ser el germen de lo que más adelante sería el diseño.

Pero el diseño, como actividad del hombre, es más que simple notación de lo acontecido. Desde ese lugar la mirada es estrecha y simplificadora. La arquitectura es muestra evidente de este acontecer, ya que lo edificado no se termina en la solución de un espacio habitable, sino que la humanidad necesitó agregarle significados a sus construcciones a medida que las civilizaciones maduraban. Cada cultura construía sus propios estilos arquitectónicos dejando ver a través de ellos, un modo de entender el mundo. Se encuentra así un paralelo en la manera de construir la imagen que se manifiesta de modos particulares en cada civilización y en cada época. Es en este punto que es menester detenerse para observar el modo en que las representaciones visuales se fueron construyendo a través del tiempo.

Es necesario revisar la manera en que la cultura occidental acuñó el término arte para poder comenzar a entenderlo y a cuestionarlo. Algunos historiadores del arte (Kristeller, Shiner, entre otros) afirman que el arte no fue considerado del mismo modo en la actualidad que en la antigüedad y que su definición está estrechamente vinculada a la cultura de cada civilización. Actividades y objetos que son considerados obras de arte por nuestra mirada contemporánea fueron vistos como parte del repertorio de un conjunto de labores, oficios y elementos que servían a fines cotidianos. Los griegos –de los cuales la sociedad occidental se considera heredera cultural– no tenían una palabra para referirse al arte, porque de hecho no consideraban ni a la música, la escultura o la arquitectura manifestaciones del espíritu sino realizaciones que resolvían necesidades concretas. Es así que durante los primeros tiempos de la historia de la cultura occidental el arte resolvió cuestiones funcionales, del orden de lo cotidiano como la generación de herramientas para el trabajo del campo, la caza y la preparación de los alimentos. Tuvieron que pasar varios siglos para que la idea de arte fuera adquiriendo el estatus de bellas artes que caracteriza el paradigma cultural de la actualidad. Tal como sostiene Shiner:

“Se pueden encontrar aspectos singulares de los ideales modernos del arte bello, el artista y lo estético, dispersos entre muchos autores de la Grecia antigua, pintores del Renacimiento y filósofos del siglo xvii, pero esas ideas sólo coagulan hasta componer un discurso regulativo y un sistema institucional a finales del siglo xviii.” (2013, p. 81)

Existe cierto acuerdo (a su modo: Duckrey, Gombrich, Jean, Panofsky, Shiner, Zielinsky) en observar que a medida que las diferentes culturas fueron desarrollando un pensamiento más abstracto asociado al lenguaje y la escritura, el arte asume un valor contemplativo y así se establece una distancia entre el objeto y la acción que realiza. Esta actitud fue muy propia de las culturas con herencia grecolatina que tendieron a incorporar el pensamiento

racional que imponen las palabras en toda manifestación del orden de lo sensible. El arte así se nutrió de palabras; las palabras vehiculizan acciones y en ese accionar se estableció una lejanía que caracterizará la idea de arte en Occidente. Una lejanía que planteó poner a la razón por delante para dividir el pensar del sentir, y el contemplar del hacer uso. El ver quedó así vinculado a lo visible y el saber a lo inteligible, una tendencia que se verifica en la misma tradición que separó, por un lado, al cuerpo y, por el otro, al alma. En este mismo y doble proceso puso a la verdad del lado de lo inteligible –el alma, el espíritu– en tanto que remitió lo sensible –el cuerpo, el mundo material– al ámbito de lo engañoso y lo pe-caminoso (Entel, 2004). En clave de esa brecha es posible establecer algunas de las causas de las diferencias que, con el tiempo, se fueron dando entre el arte que ocupó el lugar de lo espiritual y la artesanía el de la materia y sus consecuentes interpretaciones.

1.1. La materialización de la palabra

La escritura es una de las grandes herramientas que la humanidad se ha generado para su crecimiento y desarrollo y es, a su modo, la representación visible de la palabra oralizada. Se podría decir que es una imagen ordenada, una imagen funcional. Por citar un caso, la escritura permitió a los antiguos egipcios registrar su propia historia, listar la secuencia de sus soberanos o referir los acontecimientos importantes como matrimonios reales y batallas. Georges Jean (1998) recuerda que en Egipto, como en cualquier otro sitio, la historia nace con la escritura al permitir que los acontecimientos sean ordenados, por primera, vez dentro de un cuadro cronológico.

Pero existen otros ámbitos donde la palabra escrita encuentra un espacio para desarrollar discursos visuales. En ejemplo, si se considera el valor de las producciones gráficas realizadas durante la Antigüedad por algunas civilizaciones. En efecto, tanto los egipcios como los árabes, los chinos, los hebreos, los griegos o los romanos permiten encontrar testimonios conectados con lo religioso, lo épico, lo poético, y lo mágico a través de la suma de sus representaciones visuales halladas a lo largo del tiempo. Esta dimensión de registro visual excedió la función informativa, y resulta casi imposible pasar por alto la genial labor de síntesis de los artistas que realizaron muchas de las piezas que hoy en día se toman como registro de las culturas antiguas. Este trabajo conllevó un proceso de elaboración de información –diferente según el estilo de cada cultura– visible en la calidad de la forma de su escritura, en el sentido en el que se acomodaron sus palabras, en el nivel de detalle y en la elaboración de las imágenes, tamaños, proporciones, uso de la línea, plano, colores, entre otros elementos visuales. Haber podido resolver estas situaciones del orden de lo abstracto y de lo mental, evidencia que se trataba de civilizaciones capaces de pasar del mero relato funcional a la voluntad de la información elaborada.

La reproducción de información –desde los antiguos ejemplares manuscritos hasta los actuales impresos mecánicos– ha requerido de una labor previa de selección y organización. Esta pre-producción estableció un profundo trabajo de análisis y búsqueda de síntesis, con voluntad de identificar lo dicho en lo mostrado (representación) con el fin de informar acerca de algo (comunicación) asumiendo que lo escrito le asegurará un rasgo que lo oral le niega (perpetuidad). Todas estas etapas que acontecen de manera sincronizada, coexis-

ten y se condicionan mutuamente y plantean un proceso de transformación de lo oral en un producto escrito e informante, si se permite el uso de este término (más fiel al sentido buscado que el que ofrece la palabra informativo).

A su vez, es preciso considerar el tipo de soporte o apoyo en el cual se ubicaba el contenido a comunicar y el modo en que se presentaba dentro de un espacio dado. En la Antigüedad la confección del papiro, tela o pergamino era, de por sí, una tarea artesanal previa que requería el conocimiento y la producción de un actor calificado. Esta situación no debería ser desatendida a la hora de indagar respecto a los orígenes del diseño. Tanto el aprestamiento del escribiente como la preparación del material necesario para que se produjera esa información definieron una actividad que, ya desde aquella época, era realizada por ciertas personas capacitadas en tales actividades.

Durante la Edad Media el *scriptorium* fue el recinto dedicado a la actividad de la producción del material escrito. Durante varios siglos los monasterios medievales funcionaron como centros copistas, actividad que se tomaba muy en serio por las órdenes religiosas porque significaba un importante ingreso de dinero. Un dato para nada menor, si se considera que se trataba de una actividad organizada y económicamente valorada. Tal como detalla Jean (1988):

“Cada copista disponía de un asiento y un pupitre. Los pupitres giratorios con dos superficies opuestas de escritura permitían trabajar con dos manuscritos a la vez. El útil de escritura era una pluma de oca cortada según el tipo de grafía que se desease obtener. Cada copista cubría por término medio unos cuatro infolios en un día (el infolio de los pergaminos equivalía a una hoja de unos 25 a 30 cm de anchura)”. (p.82)

Esta tarea artesanal era seguida por la del iluminador, una suerte de ilustrador que incorporaba las imágenes en los espacios en blanco previstos con anticipación dentro del texto por los copistas. Se los llamaba de este modo porque en muchos casos esta tarea suponía la incorporación de tintas especiales, pigmentos rojizos, azulados o incluso la acción conocida como iluminar con pintura de oro puro. Finalmente el volumen requería de las habilidades de un encuadernador que cosía los cuadernillos y le incorporaba tapas y lomo, generalmente en cuero muy elaboradas. Todo este proceso era llevado a cabo por una serie de artesanos integrados en una misma actividad, la edición del material escrito para ser leído. Esto, tal vez, anticipará la actividad de las imprentas e impresores posteriores al siglo XV. De ahí, la necesidad de analizar la diferencia de sentido que porta el término escrito en contraposición a lo oral, tal como sostiene Ong:

“por contraste con el habla natural, oral, la escritura es completamente artificial. (...) El habla crea la vida consciente pero asciende hasta la conciencia desde profundidades inconscientes (...). La escritura o grafía difiere como tal del habla en el sentido de que no surge inevitablemente del inconsciente.”(2006, p. 84-85)

La escritura se presenta desde esta dimensión como una racionalización de lo natural del habla. Lo sensible y lo racional nuevamente enfrentados en dos acciones que las contienen: la comunicación. Esta idea que considera a la representación gráfica como una tecnología de segundo orden nos remite a la idea de diseño como actividad interpretadora y ordenadora del texto y de la imagen. De tal modo se plantea una (otra) conceptualización respecto a la tradicional idea del diseño que sugiere superar el acto comunicacional-informativo para ubicarse en la dimensión del constructo ordenado con carga simbólica sobre el hecho informativo.

Asimismo, este planteo incorpora la presencia de un lector-usuario como actor interpretador, como activador de un mensaje que requiere ser visto y leído. Visto porque su caracterización gráfica ya está relatando un mensaje que se suma a la información descripta que será comprendida por medio de la lectura del texto. El lugar que adquiere la imagen trasciende el objeto mostrado para expandirse en la manera que esa información se presenta: el tipo y tamaño de las letras, el estilo y la escala de la o las imágenes, su ubicación en el plano y todos los demás elementos que formen parte de esta tarea comunicadora.

1.2. La imaginación y la imagen

Es posible demarcar una historia del pensamiento visual como un periplo que inicia en el humanismo renacentista y concluye en la cultura occidental del siglo XX. Dicha historia puede abreviar en comprender la voluntad evocadora de la imagen en la tarea de reconfirmar la similitud de la realidad tanto como para ponerla en crisis. Esta mirada que desconoce la antigüedad clásica, propone una visión estética de la vida –que no es necesariamente estetizante– que se apodera de la cotidianidad a partir de la imagen. (Entel, 2004) Es preciso destacar el aporte que significaron los descubrimientos en el campo de la visión, que durante los siglos XVI y XVII propusieron nuevas formas de visualizar la imagen, descomponiéndola y, por tanto, anticipándola. Estos mecanismos visuales, activaron, por similitud, imágenes mentales que sugirieron interpretaciones que abrieron otras formas de concebirlas o, como decíamos anteriormente, de anticiparlas. Y fue en ese ejercicio que la imaginación se estimuló y comenzó a producir relatos. Estos nuevos modos de narrar pueden observarse en algunos impresos del siglo XVI en los cuales el texto y la imagen comenzaron a actuar de manera conjunta. Esta construcción gráfica generó así una trama, un nuevo tejido (en la idea de textus) más rico y volumétrico que propició el reconocimiento de este nuevo accionar: la imaginación.

La imaginación se presentó entonces como un mecanismo que sirvió para incluir a ese lector en la lectura activa de la información, ya que no solamente interpretaba los signos mínimos del código (las letras) sino que además era invitado a ser parte de una experiencia visual en la cual su manera de mirar era propia y, por tanto, producía un significado alterno. No podemos dejar de intuir una correlación de sentido entre la acción de imaginar y su consecuencia, la imagen que si bien está dada, abre puertas a sutiles diferencias de sentido. Elaborar piezas gráficas que sugieran otras lecturas posibles a partir de la combinación de los elementos es una acción significativa, es imaginar la imagen comunicante, es diseñar el mensaje.

Muchos siglos después, Barthes analizará esta actuación de la imagen al plantearse que: “toda imagen es polisémica; implica –subyacente a sus significantes– una cadena flotante de significados, entre los cuales el lector puede elegir algunos e ignorar los otros.” (1982, p. 35). Visto de esta manera, este mecanismo de interpretación visual no es un invento contemporáneo, sin embargo el tema de la imaginación no estaba considerado durante el Renacimiento del modo que se la entiende hoy en día. Al respecto Shiner señala:

“Durante el siglo XVII la noción de imaginación en las artes no tenía ninguna de las elevadas connotaciones que tiene en la actualidad. (...) cuando la imaginación no cumplía con su función como facultad para retener las imágenes e incurría en invención o fantasía, pensadores tan variados como Hobbes, Descartes y Pascal la declaraban causante de fanatismo, locura o ilusión” (2013, p. 73).

Por lo que es posible inferir que el espacio de la creación de sentido que ofrecía esta actividad artística, esa capacidad de sumar miradas en los modos de relatar la imagen, eran más temidos que celebrados. La posibilidad de interpretación por encima de la literalidad del mensaje abría un espacio de creación que podía poner en riesgo el control de algunos centros de poder. Tal vez sea ésta una de las razones que hiciera que la labor del diseñador fuera tan lentamente reconocida y valorada en tiempos donde la libertad de pensamiento podía estar cuestionada.

A su vez, resulta indudable que las manifestaciones del orden de lo visual (impresos, pinturas, esculturas, edificios) siempre estuvieron intervenidos por el paradigma de cada época –ese modo particular de ver y entender el mundo que caracterizó cada período histórico– y que, a su vez, esta razón haya propiciado la constante indefinición entre arte y artesanía a lo largo de la historia occidental.

2. La idea de artista / artesano

Tanto en la Antigüedad como en la Edad Media la idea de arte no había alcanzado la consideración social que consiguió dentro de la cultura occidental a partir del Renacimiento. Las artes visuales (pintura, escultura y arquitectura) aún eran equivalentes a las diferentes artesanías, habilidades o técnicas manuales (*ars* en latín, *tekné* en griego) y no gozaban de prestigio social alguno a pesar de contar con la capacidad particular y no tan extendida de saber escribir o dibujar.

La búsqueda de un método que aligerara y homogeneizara su realización con la idea de lograr la perfección caracterizó el desarrollo de ciertas prácticas artísticas. Para el caso de la representación gráfica, la técnica de la perspectiva significó un inmenso aporte así como en cuanto a la escritura lo más simbólico fue la invención de la letra carolingia como forma modélica de representación de lo que será en adelante la forma minúscula.

Se volverá a tomar el caso de la letra para poder consolidar la idea que caracteriza a este trabajo de investigación. Poder contar con un modelo de referencia para trazar la minúscula –esa particular y emergente morfología de la letra–, aceleró el proceso de aprendizaje, escritura y lectura del material impreso de aquella época.

A su vez, la escritura carolingia es un caso que evidencia la manera en que la imagen –en este caso la palabra escrita– puede convertirse en una herramienta de poder social y político: ante la presencia de tantas formas de generar la escritura manuscrita (tantos como grupos sociales habían dentro de su mismo territorio), Carlomagno decidió desarrollar un modelo de escritura que representara de manera unificada la producción escrita de todo su imperio. Para ello contrató los servicios del Alcuin de York, un destacado religioso y asesor pedagógico que se ocupó de realizar una intensa tarea previa de registro respecto de los signos más usados en todas las escrituras para poder configurar un sistema nuevo que presentara rasgos de tipicidad comunes a todas las grafías de la región. Y es a partir de esta tarea que se instala la morfología de la escritura carolingia como la representación gráfica que será el modelo de letra imperante de casi toda la época medieval.

¿Qué sentido tuvo el reconocimiento de las formas de las escrituras originarias de la región por parte de Alcuin? y ¿qué relevancia tendrá esta situación en el tema que se analiza? La respuesta es contundente: la tarea de Alcuin puso en valor las identidades gráficas que configuraban el patrimonio cultural de cada una de las regiones conquistadas. De esta manera, el ideólogo de York realizó una acción que –inscripta dentro de una política de estado– destaca el valor social de la representación gráfica. Este cambio formal en la escritura significó un fuerte mecanismo de fusión en una región que originalmente estaba dividida. Más allá de acordar o no con esta iniciativa, lo indudable es el poder que ejerció el diseño de la forma de la escritura como medio de identidad social dentro de un marco político heterogéneo que luchaba contra las diversas culturas que habitaban la región en aquel entonces. Esto fue posible porque la forma de la escritura siempre portó identidad más allá de su rol meramente informativo, y ello demuestra la acción significativa que el diseño ha ejercido dentro de la coyuntura social desde hace unos cuantos siglos.

Sin embargo, es preciso recordar que estos hechos se desarrollaban dentro de un contexto que desconocía el valor artístico, cultural y social del artesano –sea copista medieval o pintor renacentista–. Estas actividades no estaban inscriptas dentro del marco del arte durante el período del Renacimiento y por tanto, toda esta rica actividad manual no se valoró suficientemente y fue necesario transformar la imagen del artesano de simple hacedor de objetos a productor de acciones más abstractas o mentales. En este sentido, Shiner (2013) señala:

“a lo largo del siglo XV, la aceleración del conocimiento de la perspectiva y el modelado, junto con el resurgimiento de los modelos antiguos, llevó a la convicción de que la pintura y la escultura no sólo requerían del aprendizaje sino además de ciertos conocimientos de geometría, anatomía y mitología antigua. Alberti y Leonardo proyectaban una imagen de “artesano-científico” (p. 81).

Por su parte, durante el Renacimiento el término utilizado para referirse al artista seguía siendo el de artífice, pero en algunos casos esta palabra se ha traducido como hombre de oficio o artesano. Esta situación agrega un nuevo escenario a dilucidar: la confusión de las dos actividades. Shiner (2013) propone tres razones que sugieren un comienzo conceptual que se va desarrollando a lo largo de este período en relación con el moderno concepto de artista: 1. el surgimiento de un género (la biografía del artista), 2. el desarrollo del autorretrato y 3. el ascenso del artista cortesano. Por tanto, lo que comienza a otorgarle un

carácter de artista al realizador, y por ende de arte a la actividad que realiza, es la exaltación de lo individual de esa persona, la observación de este hacedor como personaje, o en términos actuales, de la persona como producto. Que un artista cuente con una biografía o un retrato personal –y realizado por él mismo– determinaba la existencia de un material escrito sobre su vida, tanto a nivel profesional como individual. Esto lo convertía en un sujeto de interés y al alcance de todos.

La dimensión de artista cortésano agregó valor a los otros atributos, en efecto, la actividad del artesano mereció la atención de la corte o de una familia noble que contrataba sus servicios. Esta situación de por sí estableció una marca de prestigio e instaló la emergencia de una próspera actividad, la del trabajo a medida, por encargo y pago en el seno de una sociedad burguesa favorecida por el surgimiento de los pequeños comerciantes.

Son varios los casos de pintores del Renacimiento que obtenían sustento, así como honorarios anuales a cambio de sus servicios. Estos honorarios podían ir desde producir cuadros para toda la residencia u objetos para las necesidades domésticas cotidianas (utensilios, vajilla, muebles) hasta la organización de eventos o el diseño de su propia indumentaria. De allí que se puedan hacer numerosas inferencias respecto de las divisiones del diseño moderno si se observan las actividades realizadas por estos artistas del Renacimiento. Hasta el hecho de la contratación de sus servicios no revela el surgimiento de una actividad incipiente. Podría no estar aún nombrada, pero en aquella realidad su función fue anticipatoria. Es inevitable hacer un paralelismo con el presente para observar cómo estos conceptos acercan, por un lado, a la idea del arte como bien o producto que puede ser adquirido y, en paralelo, a su relación con la exposición pública del autor que obtuvo un valor agregado en su nombre por medio de una acción social deliberada.

3. Hacia una construcción de la historia del Diseño

Si se observa desde una mirada transversal lo relevado más arriba es posible advertir una vocación creativa creciente en la construcción de los mensajes visuales durante los tiempos previos a la actividad formal del diseño. No alcanzaba con relatar sino que era necesario también narrar.

Cuando se sostiene el concepto relatar, se hace referencia al desarrollo de la información a partir del ordenamiento de unidades significantes de un sistema de unidades discretas. Para comprender esta idea resulta útil volver al caso de la graficación del idioma, en el cual las letras son las unidades discretas del sistema del habla en forma visible. La generación de un código gráfico requirió de la existencia de un lenguaje previo que le diera sustento. Esta situación pudo pasar inadvertida o haber sido pensada como si se tratase de acciones independientes, pero la letra siempre ha sido el morfema de un fonema. Es decir, la letra es la representación gráfica de un sonido que ya existía y, por tanto, el resultado de un proceso largo de síntesis. Su inclusión en este caso ayuda a observar cómo la forma siempre ha sido consecuencia de una necesidad.

Cuando se utiliza la categoría narrar, se agrega otra dimensión al acto comunicativo que adiciona un valor específico al relato. Desde el punto de vista de la oralidad, implica el

modo en que una historia narrada en voz alta, con sus variaciones tonales o silencios, establece notables diferencias con respecto a la simple audición de las palabras pronunciadas. No es lo mismo decir que contar. Narrar es una actividad que requiere de la evocación de imágenes mentales que se verifican tanto desde el plano oral como en el visual.

La poética que proponen los recursos narrativos es semejante a los recursos visuales que se aplican a los mensajes gráficos. El relato es la comunicación efectiva de un mensaje a través de un código, y la narración es el logro poético de ese fenómeno. El diseño actúa de manera similar al agregarle recursos gráficos que intervienen en el relato visual con el fin de potenciar, distinguir y caracterizar el mensaje¹. Y es en este sentido, que se fue desarrollando el devenir del arte hacia la artesanía y de ésta al diseño. Más aún, este proceso se inició cuando el arte se corrió del lugar de la contemplación para ubicarse en el plano de la comunicación cotidiana. Cuando el arte se hizo objeto de uso, cuando se replicó y se produjo a voluntad, cuando el artista devino hacedor de funciones y, en esa acción, le agregó un relato y surgió la acción del diseño.

4. A modo de conclusión

La vinculación entre el surgimiento de la escritura, el desarrollo de la idea del arte y el origen del diseño gráfico resulta inquietante. La palabra siempre actuó como mediadora necesaria entre el pensamiento abstracto y la representación concreta. El habla y la escritura. El pensamiento y la acción. El arte y la artesanía.

En esta línea es posible establecer una analogía entre el arte como la sublimación del pensamiento abstracto y el diseño como la materialización de las necesidades cotidianas y mundanas. Atender a esta diferencia es comprender que la actividad del diseño se nutre de procesos de orden, de selección, de elaboración y de síntesis que son, en principio, mentales y en segundo orden visuales.

Desde el plano mental se interpreta una necesidad –habitualmente asociada a una función– para luego otorgarle una forma dentro del plano material –en algunas ocasiones asociada a la idea de arte–. La interfaz, la acción que media entre estos dos extremos, es la acción del diseñador y es posible advertir que su accionar comenzó a generarse desde hace unos cuantos siglos, aunque de manera muy incipiente.

Las funciones realizadas por el artista y el artesano fueron en alguna parte de la historia simultáneas o hasta coincidentes. Durante el Renacimiento, período en el que comienza a valorarse la acción artística y la de su realizador, es posible encontrar personalidades que se destacaron por la calidad y cantidad de sus producciones y que han trascendido en la historia como artistas reconocidos. Nadie se sorprende hoy en día al enterarse que el notable Leonardo Da Vinci no solamente pintaba, sino que proyectaba obras de ingeniería, de arquitectura, de indumentaria y de arte culinario. Un sin fin de acciones caracterizaron a los artistas renacentistas y, sin embargo, lo que los definió de manera consagratoria a lo largo de los siglos posteriores a su muerte fue la pintura o la escultura, en tanto eran manifestaciones de las Artes con mayúsculas, bellas y superiores.

Con esto no es posible afirmar que Leonardo fuera un diseñador, pero sí que se evidenciaba el perfil de un artista multifuncional que desarrollaba capacidades especiales para las diferentes necesidades. Es sabido que en cierta ocasión de ofrecer sus “servicios” Leonardo le relata a Ludovico Sforza sus destrezas como ingeniero, inventor de grandes máquinas para la guerra y casi de manera imperceptible que también pintaba. Y por cierto dejó de lado su labor como escultor, anatomista, geómetra y escritor (Entel, 2004).

Estas consideraciones sociales y culturales marcaron un perfil de artista y otro de artesano, que no siempre estuvieron vinculadas a la realización de su obra sino, en muchas ocasiones, al impacto que su producto podía tener en las necesidades o deseos de su contratista. De manera que al indagar desde otra perspectiva en la historia es posible vislumbrar nuevos recorridos que proponen revisar los orígenes del diseño desde otros ejes. Que a los artistas se los contratara para realizar determinados productos –claramente definidos y a un precio acordado– es una innegable evidencia de la tarea que, siglos más tarde, llevará adelante el diseñador del siglo XX.

A su vez, analizar a la imagen en clave de imaginación, es abrir un portal caudaloso de sentidos que se fueron manifestando a través de las construcciones gráficas mucho más allá del perfil mercantilista que caracterizó al pensamiento que delineó al origen canónico del diseño como actividad. Poder discernir entre el acto de leer e interpretar como una acción constructora de significados diferentes, es darle sentido a un accionar particular en la elaboración de los mensajes escritos. Y este es el germen del diseñador que propone vislumbrar este trabajo, un diseñador que interviene el mensaje para otorgarle un significado adicional que lo diferencia. Esta actividad resplandece cuando la imaginación es posible, de modo que la imagen materializa esta acción, y el diseño es ese ordenamiento deliberado. Esta tecnología de segundo orden que se señaló al principio como voluntad simbólica de significación, abre el juego a la participación de un actor que se involucra y actúa como intérprete de una información que está producida, por tanto, intervenida. Esta intervención no cambia el contenido pero si le agrega otras capas de significación que exige comprender los códigos epocales para develar al máximo su sentido.

Ignorar estos mecanismos como anticipatorios de la actividad del diseño es desatender la idea misma de la práctica, en tanto constructora de sentido del mensaje graficado en todos los ámbitos visuales. Múltiples ámbitos tales como el entorno habitacional, el del indumento y el de las telas, el de los utensilios domésticos y toda la galaxia de objetos que conforma el universo de necesidades auto-resueltas. Todas aquellas manifestaciones que involucren al hombre, física y mentalmente, en su doble rol de productor y usuario implican al diseño.

Nota

1. Es necesario aclarar que no se está haciendo referencia al uso de las figuras retóricas del lenguaje que también se trasladan al campo de la imagen. Si bien estos recursos forman parte de las herramientas constructivas de la comunicación visual en el presente artículo se hace referencia de manera más específica al conjunto de elementos gráficos que conforman y definen el discurso visual que caracteriza la acción del diseño.

Lista de Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1982) *Lo obvio y lo obtuso, Imágenes, gestos, voces*. Paidós Comunicación: España
- Chartier, R. (1999). *Cultura escrita, literatura e historia*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Duckrey, T. (2006). "Prólogo" En: Siegfried Zielinsky(ed.) *Deep time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. MIT Press: London
- Entel, A. (Septiembre, 2000) *Ideando. Acerca del Pensamiento Visual*. Constelaciones de la comunicación. N° 1 Año 1. 17 pp.
- Georges J. (1998) *La escritura, memoria de la humanidad*. Ediciones B: Argentina / Gallimard: Italia.
- Goody, J. (1990) *La lógica de la escritura y la organización de la sociedad*. Alianza: Madrid.
- Longinotti, E. (2011) "Antiguas máquinas virtuales. Los tratados de perspectiva y dibujo de los siglos XVI al XVII: primera hibridación entre las tecnologías del texto y de la imagen". *Muestra Euroamericana _08 cine+video+arte digital*. Material de estudio de la Maestría en Diseño Comunicacional, FADU, Buenos Aires.
- Meek, M. (2004). *En torno a la cultura escrita*. México: Fondo de Cultura Económica
- Meggs, P. y Purvis, A. (2009). *Historia del diseño gráfico*. Barcelona: Editorial RM.
- Mijksenaar, P. (2001). *Una introducción al Diseño de la información*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Moles, A. y Janiszewski, L. (1992). *Grafismo Funcional*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- Ong, W. J.(2006) *Oralidad y escritura, Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica: Argentina.
- Rancière, J. (2002) *La división de los sensible*. Argumentos: Salamanca.
- Shiner, L. (2013) *La invención del arte*. Editorial Grupo Planeta: Buenos Aires.
- Tufte, E. (2011). *Envisioning Information*. Connecticut: Graphic Press LLC.
- Zielinski, S. (2006). *Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Cambridge: MIT Press.

Abstract: The present work will try to review the possible origins of the division between art and crafts, with the aim of detecting indicators that allow us to build a "design history" in the future. This construction will need to go through the facts of history in a different way to separate from the canonical discourses that, at the moment, characterize what we know as the genesis of this discipline. This observation shares the point of view pointed out by Timothy Duckrey (2006) that "History is after all, not the mere accumulation of facts but an active revisionism, a necessary corrective discourse and, fundamentally, an act of interrogation not so much of the facts but of what has been done aside, the forgotten, the overlooked." (p. 8, own translation). From this perspective, a critical observation will be made about the historical process of the evolution of visual communication in order to reveal other ways of glimpsing the beginning of the design activity using writing as a reference model to understand the definition of your field.

Key words: History of design - art - craftsmanship - image - writing

Resumo: O presente trabalho tentará rever as possíveis origens da divisão entre arte e artesanato, com o objetivo de detectar indicadores que nos permitam construir uma "história do design" no futuro. Essa construção precisará percorrer os fatos da história de maneira diferente para separar os discursos canônicos que, no momento, caracterizam o que conhecemos como gênese do design. Essa observação compartilha o ponto de vista apontado por Timothy Duckrey (2006) a respeito de que "A história é afinal, não o mero acúmulo de fatos, mas um revisionismo ativo, um discurso corretivo necessário e, fundamentalmente, um ato de interrogatório não tanto dos fatos, mas do que foi feito de lado, o esquecido, o negligenciado" (p. 8, tradução própria). Nessa perspectiva, uma observação crítica será feita sobre o processo histórico da evolução da comunicação visual, a fim de revelar outras formas de vislumbrar o início da atividade de projeto usando a escrita como modelo de referência para entender a definição de seu campo.

Palavras-chave: História do design - arte - artesanato - imagem - escrita

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
