

Fotomontajes surrealistas: cuando el arte es diseño y el diseño es arte

Viviana Torres-Mestey ^(*)

Resumen: Esta reflexión epistemológica gira en torno a la dicotomía “arte versus diseño”, tomando como ejemplo los fotomontajes surrealistas que son objeto de estudio en la tesis doctoral titulada “Entre lo factográfico y lo fantástico: relaciones entre los elementos del diseño en los fotomontajes surrealistas y la retórica visual”. El arte y el diseño son disciplinas que, en ocasiones, se piensan como opuestos porque el diseño se asocia más con la utilidad y la comunicación, mientras que en el arte predomina la noción de estética y expresividad. Sin embargo, para categorizar entre el arte y el diseño es preciso centrarse en el objeto mismo que se estudia, su contexto y particularidades. Los fotomontajes surrealistas son producciones artísticas compuestas por fragmentos fotográficos organizados a través de un diseño gráfico. Es un caso en el que la dicotomía se convierte en una cuestión ontológica y se propone como una práctica transdisciplinar. En este escrito, la reflexión gira en torno a que no se trata de si algo es arte o es diseño, sino del factor circunstancial: *cuándo* el arte es diseño y el diseño es arte.

Palabras clave: Fotomontaje – surrealismo – fragmentos fotográfico

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 43]

^(*) Licenciada en Periodismo e Información (B.A.) Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras y Máster in Fine Arts (M.F.A.) en Fotografía por la Academy of Arts University

La dicotomía “arte versus diseño” ha sido objeto de muchas reflexiones e investigaciones en ambas disciplinas, y se mantiene en constante cuestionamiento.

Mucho se ha escrito acerca de la diferencia entre arte y diseño, argumentos de grandes voces en la materia han ido y venido a través de los años, y hasta la fecha no se ha logrado una postura unificada acerca del tema. (Aguilar & Elizalde, 2018, p. 11)

Nunca sentí tan presente esa separación abismal entre ambas disciplinas en mi práctica profesional hasta que, como *artista*, comencé un doctorado en *diseño*. En 20 años de carrera artística en Puerto Rico he ejercido como actriz y fotógrafa, ambas consideradas tareas artísticas de las *Bellas Artes*, pero también en las *artes aplicadas* diseñando vestuarios, escenografías, iluminación para teatro, diseño de sonido para cine y, por muchos años, he practicado el diseño gráfico de manera autodidacta, sin formación académica en ello. Esta distinción de las artes la propuso Donis A. Dondis (2003, como se citó en Aguilar & Elizalde, 2018) al clasificar las artes visuales en Bellas Artes y Artes Aplicadas, ubicando en esta última categoría al diseño y tomando como factor de diferenciación la utilidad y la estética.

Por dos décadas había navegado cómoda entre las Bellas Artes y las Artes Aplicadas, pensando en el diseño como una disciplina necesaria para ejecutar ciertas prácticas en mi arte, pero nunca asumiendo el título de *diseñadora*. Luego, como fotógrafa me especialicé en el autorretrato y el fotomontaje surrealista, género artístico que me llevó a estudiar diseño a nivel doctoral, pues daba por hecho que el fotomontaje es posible gracias a un pensamiento y una práctica de diseño, específicamente diseño gráfico. Según Ricard, (2004, como se citó en Calavera, 2004) de todas las ramas del diseño, el gráfico es el que expresa en sus obras de manera más evidente su relación con las artes plásticas (Aguilar & Elizalde, 2018, p.12).

Diferente a diseños que buscan una solución de problemas auxiliados más de la ciencia y la ingeniería, como el diseño industrial o la arquitectura, el diseño gráfico comparte bases creativas y disciplinares con las artes. Según Colunga (2017), el diseño “es una adaptación del arte al mundo contemporáneo. Mejor dicho, una forma lucrativa y creativa que le permite al artista expresarse. Es cierto, sin embargo, que muchas veces su función utilitaria se destaca más que la contemplativa” (p. 31-32).

Esta distinción entre lo útil de diseñar y lo hermoso de hacer arte es la diferencia constante en los debates que atienden esta polarización disciplinar. “El diseño no es arte, pero vive de él porque se alimenta de sus diferentes estéticas... lo esencial es que el arte se hace preguntas y el diseño soluciona problemas” (Costa, s/f, como se citó en Ynoub, 2021, p. 22). Sin embargo, esta fragmentación entre lo estético y lo funcional pareciera ser circunstancial. En ocasiones la bifurcación arte vs diseño pudiera ser una cuestión ontológica, relativa al tipo de arte que se produce, como en el caso de los fotomontajes. “Hay una primera cuestión que es necesario abordar cuando se habla de investigación en Diseño y consiste simplemente en definir cuál es su objeto” (Cravino, 2020, p. 34).

Concentrarse en la circunstancia del objeto de estudio facilita la categorización en la disciplina correspondiente o su capacidad de fundir disciplinas, dejando en un segundo plano la etiqueta del creador. Esa polémica de si quien ejerce se considera diseñador o artista amerita incluso otra mirada coextensiva en una futura investigación relacionada más con la identidad del profesional que con la disciplina misma. Para propósitos de este escrito, el objeto de estudio con el que se busca entender mejor cómo se funden y se separan las disciplinas del arte y el diseño serán los fotomontajes surrealistas.

El diseño es una disciplina proyectual que organiza ideas, les pone orden a los problemas y genera propuestas. Los diseños gráficos logran este orden a través de una base que fundamentalmente proviene del arte.

El Diseño Gráfico es una disciplina que se ocupa de la comunicación, pero no deja de lado la cuestión estética. Requiere de varias competencias culturales por parte del profesional, ya que su práctica no implica únicamente tener conocimiento sobre la ejecución de un software, o combinaciones cromáticas y de formas, sino también sobre Historia del Arte, estilos gráficos que surgen a raíz de las necesidades y el contexto económico, político, social y religioso. (Colunga, 2017, p. 31-32)

Los fotomontajes requieren un proceso de diseño para organizar visualmente los fragmentos fotográficos. La manera en la que comunican los de corte surrealista es a través de recursos retóricos como metáforas, hipérboles, sinonimia, personificación, entre otros. En general, desde su origen hace cien años el fotomontaje tiene un propósito comunicativo, característico de los diseños. Al mismo tiempo, exploran la estética propia del arte, muchas veces cuestionándola y problematizándola a través de la ciencia de la imagen. Por su parte, el fotomontaje surrealista contemporáneo es el que se busca definir con precisión, como parte de la tesis de esta investigadora titulada: “Entre lo factográfico y lo fantástico: relaciones entre los elementos del diseño en los fotomontajes surrealistas y la retórica visual”.

Hay dos tendencias generales en el desarrollo del fotomontaje: una de ellas procede de la publicidad norteamericana y ha sido utilizada por los dadaístas y expresionistas... la segunda tendencia, el fotomontaje político y militante... El fotomontaje como nuevo método artístico data de 1919 o 1920. (Buchloh, 2004, p. 129)

El origen está cargado de razones políticas y sociales, pero cuando la posibilidad de montar fotos sobre pedazos de otras para tergiversar el discurso y crear uno nuevo llegó a las manos de los surrealistas a principios del Siglo XX, el potencial creativo aumentó. Ya no se presentaba como una producción visual para llevar un mensaje antibélico a través de carteles o propaganda, sino que pasó a ser una herramienta para plasmar el mundo inmaterial de los sueños y el subconsciente del artista. “Breton, futuro líder de los surrealistas, encontró en ellos una forma de expresión completamente original y excitante que se correspondía con una cualidad que él había estado buscando en la poesía” (Ades, 2002, p. 115). Este paso de la técnica por mentes surrealistas moldeó las posibilidades artísticas superando lo que ya había alcanzado su movimiento predecesor, el dadaísmo, también considerado un movimiento que desboronó el concepto del arte tradicional. Según Colunga (2017), el dadaísmo tambalea la definición del arte como arte estético “porque existe un componente intelectual, mental y cognitivo... un razonamiento, una idea, una opinión, que el artista está comunicando” (p. 45).

Actualmente pensamos el fotomontaje como una creación principalmente digital que se auxilia de programas similares a los que usan los diseñadores para crear su trabajo. Pero en su origen, los foto-montajistas no se consideraban ni artistas ni diseñadores, sino ingenieros. La técnica del fotomontaje fue vista por sus creadores como la ingeniería de montar

y ensamblar una idea visual. De ahí la palabra *photomontage* otorgada por los pioneros de la técnica a principios del Siglo XX.

Esta palabra traduce nuestra aversión a representar el papel de artista ya que, al considerarnos ingenieros (de ahí nuestra preferencia por los modos de trabajos), hablábamos de construir, ensamblar [montieren] nuestras obras. En alemán, montage significa 'ajuste' o 'cadena de montaje' y monteur, mecánico, ingeniero. (Ades, 2002, p. 12)

Sin embargo, para definir un fotomontaje surrealista contemporáneo es preciso pasar a un segundo plano esta reclamación de los montajistas fundadores. En la evolución de la práctica la parte técnica avanzó a lo digital, acercándose más al proceso de diseño gráfico que al de ingeniería. Esta última disciplina se referiría más a la práctica de los fotomontajes análogos hechos con maquinaria tradicional en el cuarto oscuro. El fotomontaje surrealista ha cambiado de uso y razón a través del tiempo, posicionándose circunstancialmente entre las disciplinas, condicionado a un propósito más allá de la estética, arraigada comúnmente al arte.

La técnica sólo era válida si tenía repercusión a nivel social. De este modo, el Lissitski reconoce que ha habido un cambio en la percepción del fotomontaje; ya no se trata de un medio de expresión artística, sino que la técnica ha cambiado sustancialmente desde su utilización por parte de los dadaístas. (Gubern, 1992, p. 109)

El impacto social es una función del montaje creado, lo que lo posicionaría entonces en la disciplina del diseño. Y es que muchos investigadores parecen coincidir que históricamente el diseño se asocia más con la utilidad y funcionalidad de los objetos, mientras que el arte prioriza la búsqueda del goce estético y la belleza de los objetos que comunican.

La distinción entre lo que funciona y lo que es bello no siempre fue así. “En la antigüedad, se tenía en una sola categoría las artes, los oficios y las ciencias y no fue sino hasta después del renacimiento que se separaron estos conceptos, surgiendo el término bellas artes” (Cuervo, 2013, p.5). Se abrió una brecha entre quienes creaban para las masas y quienes creaban exclusividad, entre quienes le servían al pueblo y quienes les suplían belleza a través del arte a las élites. “Durante el renacimiento se comienza a hacer la distinción entre artesano, como productor de diversos tipos de obras, y el artista, como productor de obras únicas” (Aguilar & Elizalde, 2018, p. 11-12).

Esta necesidad de segmentar y dividir las disciplinas y profesiones se fortaleció a través de la historia en múltiples instancias hasta formar la dicotomía tan marcada que ahora buscamos repensar aquí mirando específicamente el caso de los fotomontajes surrealistas. Se fomentó una “obsesión por la compartimentación del conocimiento heredada de la edad media en donde la definición de límites disciplinares y sus diversas actuaciones, se convirtió en un tema fundamental” (Cuervo, 2013, p.1). En la propia búsqueda de identidad de las disciplinas se sectorizaron los saberes y las prácticas. “La definición epistemológica

de las disciplinas llevó así mismo a la definición del quehacer de los profesionales, que, por el afán de definir su nivel de actuación en el mundo, se generó una separación casi irreconocible entre las profesiones” (Cuervo, 2013, p.1).

En esta fragmentación, el arte y el artista quedaron circunscritos a un rol pasivo en la sociedad, sin utilidad aparente para sus creaciones y bajo una expectativa de belleza, pero no atada la noción original que concibieron los griegos sino la contemporánea que se afana con la banalidad. Incluso se suele obviar a la belleza o la estética como una función en sí misma. Según Cuervo (2013), lo *bello* no sólo era lo que gustaba y atraía, sino que también era justo y bueno. Pitágoras relacionaba la belleza con la armonía y simetría, Platón afirmaba que lo bello mantenía medida y proporción, mientras que Aristóteles añadió el orden y la precisión a las principales formas de belleza. Es durante el renacimiento, en el mismo periodo histórico que se separan las profesiones, que se “relacionaron los conceptos de arte y belleza que hasta entonces estaban separados, esto generó dualidad y confusión” (p.11). Esta confusión radica en lo subjetivo del término belleza en la contemporaneidad, y en ponerlo como condición para una producción artística cuando “el concepto de arte en su acepción original no va ligada a la idea de lo bello, significa literalmente pericia o habilidad para hacer algo, el dominio de la técnica” (Aguilar & Elizalde, 2018, p. 11). Un artista era una persona experta en una destreza y lo que producía lo hacía desde su mundo interior por lo que el arte era único e irreplicable, no necesariamente bello. “Si la idea de arte llevara implícita la idea de belleza, la expresión *Bellas Artes* sería una redundancia.” (Aguilar & Elizalde, 2018, p. 11).

Las disciplinas como las del arte y el diseño tienen fronteras movibles, negociables, condicionadas a quienes las practican y el uso que les otorgan dentro de su entorno y su vida. Ambas se consideran *creativas* o *creadoras*, son *poiéticas*. “Todo acto creativo - o poiético - convoca de una u otra manera a redefinir en algún grado, esas condiciones del peculiar habitar humano” (Ynoub, 2021, p. 17). En el caso de la *poiesis* de los fotomontajes surrealistas, parece ser una cuestión transdisciplinar, donde las disciplinas colaboran para crear algo en específico y en esa simbiosis se cierra el abismo entre ambas y las fronteras se vuelven difusas.

La relación de medios y fines entre unos campos y otros, cuando se constata, no debería confundirse con un solapamiento directo entre ellos. Aun cuando en ocasiones ese solapamiento se produce en algún grado, no se disuelven completamente los fines rectores de un campo en el otro. (Ynoub, 2021, p. 23)

Fotomontar a través de los fundamentos surrealistas es un ejemplo de una práctica que apunta a la transdisciplina entre el arte y el diseño, la cual “plantea un conocimiento racional que se yuxtapone sin oponerse realmente, consiguiendo en esta relación transdisciplinar una aproximación al conocimiento de frontera que complementan permanentemente los dos tipos de conocimiento” (Cuervo, 2013, p.6). Y en esa colaboración entre disciplinas se crea nuevo conocimiento, nuevas producciones como los fotomontajes surrealistas que no responden a un campo o al otro, sino a una raza mixta, un mestizaje entre emoción y comunicación.

Esta colaboración disciplinar, según Riveros et al. (2020), se distingue a la de otros modos de producción del conocimiento como multidisciplinaria e interdisciplinaria, a pesar de los elementos comunes porque uno de los rasgos distintivos de la transdisciplina es la sinergia. En ese proceso donde se integran disciplinas como arte y diseño debe haber “un carácter ‘sinérgico’, es decir, que en este proceso se construya una nueva forma de conocimiento que trascienda los límites dados por la articulación lineal de las disciplinas (Riveros et al., 2020, p.9).

Repensar nuestros campos y nuestras prácticas desde este marco transdisciplinar nos ayuda a cerrar las brechas que se abrieron en el afán de segregar las profesiones, cuando en el contexto contemporáneo esas separaciones son contraproducentes. “Al sacudir las artes y los oficios y sacarlos de su papel económico y social, la era de la mecanización creó un abismo entre la vida material de las personas y sus necesidades sensoriales y espirituales” (Colunga, 2017, p. 22).

Como artista, diseño. Como diseñadora, uso arte. Y con ambas, creo fotomontajes surrealistas en mi práctica. El fotomontaje surrealista es arte y también es diseño, porque “el diseño alimenta al arte y el arte inspira el diseño” (Aguilar & Elizalde, 2018, p. 14).

Entonces, podríamos aventurarnos a usar las distinciones de Christopher Frayling (1993, como se citó en Cravino, 2020, p. 40.) para categorizar las investigaciones en arte y contextualizarlas en este marco transdisciplinar. Esta apropiación produciría conceptos como diseñar *sobre* el arte, diseñar *para* el arte y diseñar *a través* del arte; prácticas que siento mucho más cercanas a lo que se hace en procesos creativos con producciones transdisciplinarias como los fotomontajes surrealistas. La dicotomía no siempre será categóricamente Arte versus Diseño, sino que en ocasiones será necesaria una conjunción condicionada a una situación, entiéndase de *cuando* un diseño es arte, y un arte es diseño.

Bibliografía

- Aguilar Tobin, M. del C., & Elizalde García, A. A. (2018). Arte y Diseño, semejanzas y diferencias. *Arte, entre paréntesis*, 11–14. <https://doi.org/10.36797/aep.vi7.70>
- Ades, D. (2002). *Fotomontaje*. Editorial Gustavo Gili. 1a ed.
- Buchloh, B. (2004). *Formalismo e historicidad. Modelos y métodos en el arte del siglo XX*. Ediciones Akal.
- Colunga Richmond, A. (2017). *Crear: diseñarte. Cuando el diseño es arte*. Diseño. 1a ed.
- Cuervo, R. (2013). *Diseño y Arte. Trazas del debate belleza-funcionalidad*.
- Cravino, A. (2020). Hacia una Epistemología del Diseño. *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño Y Comunicación*, 82. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3712>
- Gubern, R. (2009). *La mirada opulenta: exploración de la iconósfera contemporánea*. Editorial Gustavo Gili.
- Riveros Argel, P., Meriño Vergara, J., & Crespo Durán, F. (2020). *Las diversas definiciones de transdisciplina*. Unidad de Redes Transdisciplinarias, Vicerrectoría de Investigación y Desarrollo, Universidad de Chile. <https://doi.org/10.34720/27Q7-4S21>
- Ynoub, R. (2022) Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño. *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño Y Comunicación*, 139. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi139>

Abstract: This epistemological reflection revolves around the dichotomy “art versus design”, taking as an example the surrealist photomontages that are the object of study in the doctoral thesis entitled “Between the factographic and the fantastic: relations between the elements of design in surrealist photomontages”. and visual rhetoric. Art and design are disciplines that are sometimes thought of as opposites because design is more associated with utility and communication, while in art the notion of aesthetics and expressiveness predominates. However, to categorize between art and design, it is necessary to focus on the object itself, its context and particularities. Surrealist photomontages are artistic productions made up of photographic fragments organized through a graphic design. It is a case in which the dichotomy becomes an ontological question and is proposed as a trans-disciplinary practice. In this writing, the reflection revolves around the fact that it is not about whether something is art or design, but about the circumstantial factor: when art is design and design is art.

Key Words: Photomontage – surrealism – photographic fragments

Resumo: Esta reflexão epistemológica gira em torno da dicotomia “arte versus design”, tomando como exemplo as fotomontagens surrealistas que são objeto de estudo na tese de doutorado intitulada “Entre o factográfico e o fantástico: relações entre os elementos do design nas fotomontagens surrealistas”. . e retórica visual. Arte e design são disciplinas que às vezes são pensadas como opostas porque o design está mais associado à utilidade e à comunicação, enquanto na arte predomina a noção de estética e expressividade. No entanto, para categorizar entre arte e design, é necessário focar no objeto em si, seu contexto e particularidades. As fotomontagens surrealistas são produções artísticas compostas por fragmentos fotográficos organizados por meio de um design gráfico. É um caso em que a dicotomia se torna uma questão ontológica e se propõe como uma prática transdisciplinar. Neste escrito, a reflexão gira em torno do fato de que não se trata de algo ser arte ou design, mas do fator circunstancial: quando arte é design e design é arte.

Palavras chave: Fotomontagem – surrealismo – fragmentos fotográficos

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
