

Capítulo 8

# Artefactualizar las prácticas de creación

Una ruta creada entre el arte y el diseño

Juan Sebastián Hernández Olave

Líder del grupo de investigación CODIM, Escuela de Comunicación y Bellas Artes de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN. Diseñador Industrial, Especialista en Gestión Estratégica de Diseño y Magíster en Administración. Investigador con énfasis actual en tecnología y sus articulaciones con la creación. Miembro de la Red Latinoamericana de Investigación-Creación RedLIC.  
E-mail: [juan\\_hernandezo@cun.edu.co](mailto:juan_hernandezo@cun.edu.co)





## La práctica de creación como concepto de anclaje: de la investigación artística a la investigación en diseño

En el escenario de la investigación artística convive una pluralidad de miradas que constituyen una serie de paradigmas en torno de lo que implica su acepción, sus definiciones asociadas y, en consecuencia, la aproximación a lo que significa la práctica de creación. Dombois (2009) y Frayling (1993), por ejemplo, proponen tres maneras de comprender el asunto en cuestión: investigar sobre, para y a través del arte. En este mismo sentido, se puede rescatar que los teóricos más críticos con la investigación artística o investigación-creación proponen que el arte, por su estructura misma (definida en gran medida por la heurística), no posee una sola manera de investigar; por el contrario, cada proyecto de arte y diseño constituye formas diversas de aproximarse a la construcción de categorías analíticas alejadas de los sistemas tradicionales de investigación. En esa dirección, Klein (2010) plantea que: «*This is a major reason for the conception of the singular nature of artistic knowledge (⋯)*».

*Dombois (2006) points to Barthes' proposal of a "mathesis singularis"»*(p. 4). Por tanto, la práctica de creación que sea analizada desde la reflexión conceptual de las artes no podría separar los procesos de construcción creativa (práctica de creación) de los conocimientos del artista, ni de los escenarios de especulación que se construyan dentro del proceso, tratando de enmarcarla en paradigmas canónicos. En el caso concreto de la obra-creación analizada, se entiende que esta es un resultado artefactual procedente de procesos paralelos de reflexión investigativa, exploración conceptual y construcción creativa; por tanto, este modelo exploratorio es el trayecto de análisis propuesto para comprender de forma particular los procesos de investigación artística.

Este planteamiento es importante para la reflexión que se proyecta en este capítulo debido a la relevancia que la práctica como factor procesual tiene en los procesos de reflexión analítica artística; lo anterior dado que la ejecución de una investigación en los campos del arte y el diseño se puede situar desde los aspectos ontológicos, epistemológicos, metodológicos e, incluso, de experimentación. Sobre el particular, Lesage

(2009) plantea que los sistemas de investigación tradicionales no deben afectar los procesos específicos que se dan en las discusiones sobre el arte, porque la experiencia poética y sensorial que se construye desde este campo genera reflexión por sí misma.

En la misma ruta, Busch (2009) menciona diversas formas de hacer investigación artística que se podrían relacionar con las estructuras de reflexión definidas para el análisis de la obra (tabla 1).

Lo más relevante de esta reflexión es el amplio panorama que presenta para que la investigación artística no se fundamente desde un solo paradigma, sino que trabaje desde distintas perspectivas para la construcción de las relaciones que se establecen entre arte y ciencia.

Así, una pregunta orientadora sería: ¿es posible identificar las oposiciones conceptuales entre la práctica artística en sí de la práctica artística como investigación? Como bien se menciona Borgdorff (2010):

El tema es si este tipo de investigación se distingue de otra investigación por la naturaleza del objeto de su investigación (una cuestión ontológica), por el conocimiento que contiene (una cuestión epistemológica) y por los métodos de trabajo apropiados (una cuestión metodológica). Una cuestión paralela es si este tipo de investigación tiene derecho a calificarse de académica y si debería de incluirse en el nivel de doctorado de la educación superior. (p. 1)

Este análisis debe ser encausado por alguna de las tres dimensiones que se proponen, porque una mezcla de factores ontológicos, epistemológicos y metodológicos es una de las causas fundamentales por las que la práctica de creación aún no se ha extendido en los escenarios de investigación.

Sin duda, la orientación de investigar desde la práctica que Busch (2009) presenta como arte en sí mismo como investigación es un escenario de debate abierto en el diseño y en las artes visuales, entendiendo la naturaleza epistemológica de estas disciplinas y la importancia que tiene el

**Tabla 1**

*Formas de investigación artística según Busch*

Forma de investigación artística	Descripción
Art with research	Posibilidad que tiene el arte de recurrir a la investigación científica tradicional, asociada al uso de referencias teóricas absorbidas por los artistas y reflejadas en sus obras de arte.
Art about research	La investigación científica tradicional es el objeto de una práctica artística que no se limita a funcionar como un objeto de la ciencia; en este planteamiento se equilibran las interacción arte-ciencia y plantea unas dicotomías distintas para quién se enfoca en esta vertiente.
Art itself as research	Constituye un paradigma en donde el arte es una forma de conocimiento; es una radicalización de la visión anterior porque ubica al arte como un lugar de producción de conocimiento y no se limita a integrar conceptos y teorías previamente conocidas. Así, la teoría se puede entender como un elemento constitutivo de la práctica artística.
Art as science	El objetivo es establecer una práctica artística teórica que considera la necesidad de usar métodos científicos a través del rigor metódico y la transferencia de conocimientos.
Art about science	Se refiere a que el arte es válido como una forma independiente de conocimiento sin necesariamente apropiarse u obedecer los criterios establecidos por los métodos científicos; esto debido a que la investigación artística, vista desde este paradigma, respeta las diversas formas de construir conocimiento desde el arte.
Art as a different form of knowledge	Propone que el arte es diferente en la medida en que cuestiona las limitaciones de la racionalidad moderna, articulando conocimiento ambivalente, inconmensurable y singular; ello a diferencia de la propuesta del conocimiento científico que se encarga de lo objetivo, absoluto y consistente.
Art or a poetics of knowledge	Enfatiza en que la ciencia no es el único lugar donde se produce el conocimiento, sino más bien que el conocimiento se articula en nuevas formas de representación particulares que provienen de la práctica artística.
Hybridization of art and research	Cuando las formas artísticas de conocimiento no se limitan a las aplicaciones de la teoría, sino que se vuelven hibridaciones de conocimiento. Es decir, un proyecto de investigación artística que decididamente se ubica muy cerca del territorio científico

*Nota.* Elaborado a partir de K. Busch (2009).

proceso de creación y sus prácticas asociadas en los resultados que en ellas se generan. Lo anterior en contraposición con la música, en donde estos análisis de la investigación desde la práctica artística apenas se están construyendo (Borgdorff, 2010).

Lo que sí es preciso situar en la discusión (de acuerdo a los autores citados anteriormente) es que un aspecto característico de las artes es su disposición por movilizarse divergentemente en los cánones y clasificaciones existentes; por tanto, la investigación que se vincula a ellas —sea en las artes, para las artes o sobre las artes— (Borgdorff, 2010; Frayling, 1993) también tiene esta característica disruptiva y revolucionaria. Lo que soporta estas apreciaciones tiene que ver con que, en general, no existe un proyecto de creación artística que sea igual al otro: sus contextos, momentos y resultados varían en el sentido epistemológico; incluso si, desde la metodología, las maneras que se asumen para llevarla a cabo son similares y corresponden a ciertas preexistencias científicas. Siguiendo el mismo argumento, las intenciones de Gray y Malins (2004), MacLeod y Holdridge

(2006) y Sullivan (2006) se constituyen en referentes metodológicos clave para desplegar procesos de creación; sin embargo, el enfoque de la investigación en un estricto sentido epistemológico debe erigirse entendiendo los niveles de la reflexión. Esto implica determinar con claridad si se hacen investigaciones desde la observación, separando al objeto de estudio del investigador (como se presenta en la investigación sobre las artes), investigaciones donde la práctica aporta un camino para descubrir nuevas maneras de hacer (como se construye en la investigación para las artes), o se asume la postura crítica más extrema que supone investigar en las artes (Borgdorff, 2010) o, como lo menciona Busch (2009), arte como una forma diferente de conocimiento.

Estas formas de pensar la creación artística desde la investigación son dilucidantes en la medida en que la academia —específicamente en las disciplinas del diseño— tiene la obligación de reconstruirse sobre sus orígenes artísticos, los modelos económicos actuales (en crisis por diversidad de sucesos dirigen la mirada a un diseño menos «industrial», en el sentido

de las revoluciones industriales) y orientarse al fortalecimiento de los diseñadores como artistas reflexivos y transformadores. En esa medida, el artefacto se despega de las pretensiones económicas que se le han asignado y se establece como resultado del proceso de creación que, para los diseñadores, expresa variables analíticas que consideran aspectos sociales, culturales y hasta poéticos en la dirección que el arte define desde sus dimensiones ontológicas.

Para los objetivos del análisis de los procesos de creación como se entienden en este texto y encausando la reflexión sobre las prácticas de creación desde el diseño, los análisis de la obra-creación El traje: una construcción colectiva de la mano del grafiti se entienden desde el paradigma del arte en sí mismo como investigación; ello debido a que la obra no expresa exclusivamente aspectos de la indumentaria ni de las intervenciones que se hace sobre esta a partir del grafiti, sino que también considera variables socioculturales alrededor del proceso de creación y de validación en escenarios de exhibición. Esta consideración implica entender la obra-creación en un sentido tecnológico, más amplio que

desde la exhibición en sí misma, enfocándose en que, como artefacto, la obra puede transformar realidades sociales de las comunidades que interactúan con ella; pero, así mismo, la sociedad podría construir transformaciones del vestir, del vestuario y del vestido partiendo de los principios que los creadores de la obra plantean.

La propuesta de este capítulo es la comprensión sobre la forma como la práctica de creación en el escenario de las disciplinas del diseño puede constituirse en una plataforma investigativa. Por supuesto, no se pretende dictar una ruta, ni asignarles tintes definitivos a las visiones que se plantean en el texto; sin embargo, se considera necesario que este tipo de reflexiones se conviertan en agentes de cambio particularmente en la academia, dada la creciente necesidad de fortalecer los procesos académicos del arte con soportes provenientes de la investigación.

## La relación entre la práctica artística y la práctica del diseñar:

### *un estudio de la obra-creación El traje: una construcción colectiva de la mano del grafiti*

En ese orden de ideas, lo que se identifica en la obra analizada es que la intención primaria se enfoca en desarrollar una práctica de exploración colectiva desde la indumentaria y el grafiti; esta finaliza en la construcción de un vestido que, como artefacto tangible, también es un elemento de análisis que permite concluir aspectos relevantes para la formación del diseñador de modas desde la práctica de creación. Es relevante al respecto citar a Borgdorff (2010), quien menciona:

Las obras de arte contribuyen por norma al universo artístico. Este universo no solo abarca los sectores estéticos tradicionales; hoy en día se incluyen también áreas en las que nuestra vida social, psicológica y moral se pone en marcha

de otras maneras; otras maneras de actuación, evocativas y no discursivas. (p. 14)

El diseño es objeto, proceso y contexto; de tal manera no puede analizarse ningún resultado de un proceso de diseño sin comprender estas tres variables; y, en la misma medida, se podría plantear que con el enfoque del arte en sí mismo como investigación el diseño también podría usar este marco de referencia y comprenderse que desde la práctica de creación. En el caso de la obra analizada, esta tiene una intención de construcción colectiva; así que también puede ser parte del proceso de investigación en donde la obra es uno de los resultados (en este caso tangible).

Como contexto, a las dificultades que al diseño se le presentan para construir una propuesta investigativa se debe mencionar que, históricamente, se ha alineado la disciplina a los procesos metodológicos provenientes de las ciencias básicas, las ingenierías y las ciencias humanas (Archer, 1984; Bonsiepe, 1985; Jones, 1978; Munari, 1989), porque su ubicación

como arte liberal no le ha permitido definirse epistemológicamente. Buchanan (1990) plantea:

Las discusiones sobre el diseño cambian con inquietud entre el arte, la estética, la ingeniería, los factores humanos, la gestión y una variedad de otras disciplinas, cada una de las cuales está bien establecida hoy y se basa en un cuerpo convincente de teoría e investigación para el que no hay equivalente en diseño. (p.73)

Así, el diseño conecta en términos sociales una diversidad de campos de conocimiento que delimitan las necesidades de las personas y las capacidades de producción industrial; ello en relación con unos objetos prácticos que desarrollan alguna función o suplen algún requerimiento humano particular; no obstante, sin un foco de estudio que ubique al diseño en un nivel de pensamiento superior. Esto implica que, de las decenas de propuestas metodológicas para desarrollar un proceso de diseño, muy pocas están preocupadas por las derivas que provienen del proceso de creación y todas las variables que al creativo se le presentan a la hora de solucionar necesidades humanas a través

de un producto. Así mismo, muchas menos de dichas propuestas están interesadas en analizar la práctica de creación que se desarrolla en este escenario como un posible entorno investigativo; lo anterior dado que, como bien lo mencionan Busch (2009) y Borgdorff (2010), en el diseño la necesidad de consolidar estructuras de creación que soporten los resultados artefactuales es un requerimiento en los procesos de crecimiento de la investigación-creación en esta área.

Por tanto, es fundamental allanar el camino de las conexiones que se deben generar entre el diseño —y sus prácticas de creación— con la investigación como forma de investigación, a fin de ampliar el espectro de reflexión disciplinar y, así mismo, aumentar los aportes al conocimiento que el diseño puede aportar.

En este punto es fundamental referenciar la intención y el contenido de la obra analizada en el capítulo y cuya presentación física se presenta en la figura 1. Es una obra desarrollada en dos partes: una primera performática de desarrollo y una segunda de exhibición museográfica:

Su primera parte como performance se presentó en el marco del evento Tributo en el Distrito Creativo del Bronx en 2019. Por medio de un trabajo colectivo con estudiantes, los profesores Andrés López Galeano y Mildred Escobar dirigieron los esfuerzos de sus proyectos de investigación hacia la construcción del vestido como un lienzo, más que como un resultado concreto; un entorno de construcción sobre el cuerpo en donde el azar y el juego son componentes fundamentales. Los resultados de esta primera fase de la práctica de creación dan como resultado un vestido blanco que es llevado a este evento de investigación en un entorno de visibilización; en este un performance con artistas urbanos del grafiti y público en vivo se genera una intervención en la cual se conectan el mundo del cuerpo y de la gráfica, para generar como resultado un traje intervenido por el grafiti. Como lo menciona uno de sus autores:

Si se fija en la obra que nosotros presentamos, está basada en un proceso muy interesante, qué tiene que ver con una pasarela de Alexander McQueen, en donde unos brazos robóticos intervenían una modelo en vivo. Nosotros

Figura 1

*El traje en el Tributo en el Distrito Creativo del Bronx (2019)*



*Nota.* Instalación de vestuario. Fotografía del archivo del programa de Diseño de Modas de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN). © 2020 Andrés López Galeano. Impresa con permiso del autor.

pensamos en lo lúdico y en el tema de una práctica de creación al azar. Lo que buscábamos era hacer que los grafiteros, como personas que al azar y sin ningún tipo de planeación, entraran en un ejercicio de juego. (A. López, comunicación personal, 2020)

En este sentido, se vislumbra la forma como la acción performática, la cual estaba montada sobre los conceptos de lúdica y gamificación, se planeó tácitamente sobre métodos heurísticos de creación. En ese momento no era claro el producto, pero sí se tenía una gran expectativa sobre la relación construida entre los diseñadores del traje y los grafiteros quienes intervinieron el mismo desde la gráfica. En un segundo momento, la acción performática involucra aquellos aspectos socioculturales que provienen de la relación de la obra con sus agentes creadores y visualizadores y que le dan el carácter de artefacto al vestido (aspecto que se desarrollará en el tercer aparte de este capítulo). Se incluye entonces la percepción por parte del autor sobre este momento de la creación:

Digamos que fue nuestro primer ejercicio de cocreación en público. Fue atractivo porque los grafiteros intuyeron que el vestido era un lienzo sobre el cual tenía que intervenir y, en el momento en el que los modelos que portaban los trajes llegaron, empezaron a interactuar. (A. López, comunicación personal, 2020)

La construcción colectiva en este caso no solo incluía la participación de los diseñadores y los artistas del grafiti, sino también las interacciones que permitieran conectar la corporalidad y la visualidad en una plataforma que solo se construía con el momento de la acción performática azarosa. Sobre el tema del grafiti es relevante plantear que no se le considera secundario, sino que, por el contrario, la carga gráfica le aporta significados diversos a la construcción y la interpretación del traje. Por tanto, es relevante traer a colación a Hansen y Danny (2015), quienes posicionan al arte urbano en un lugar de reflexión importante, desde las consideraciones que plantean al analizar la obra de Banksy:

El arte callejero como práctica autoconscientemente indexada y situada se

posiciona en relación con aspectos particulares del entorno urbano, a menudo con una intención sociopolítica evidente, en parte, a través de su sitio de difusión. En este sentido, Dovey, Wollan y Woodcock argumentan que el arte callejero y el grafiti se esfuerzan por «erosionar» la distancia entre el arte y el espectador, y para resistir la «incorporación» en el listado de campo formal del «arte». Sin embargo, Burroughs (1988) sugiere que: «Es la “interrupción” de las categorías aceptadas lo que, paradójicamente, constituye el “arte” en sí mismo». (p. 899)

De tal manera, es muy potente la deferencia por una práctica de creación que rompa estereotipos —como en este caso la obra-creación— desde el grafiti, dándole un sentido conceptual elevado al traje como artefacto; ello en la medida en que las intervenciones desde el arte urbano influyen en su carácter sociocultural y hasta estético. Como mencionan Hansen y Danny (2015):

Irvine (2012) afirma además que una característica definitoria de lo que llegamos

a reconocer como «alto arte» es la desautomización del trabajo de categorías establecidas. Por lo tanto, la resistencia del arte callejero a las categorías establecidas puede hacerlo vulnerable a la apropiación y la mercantilización como «alto arte». (p. 899)

Dichas reflexiones ubican también un carácter de reflexión necesario en esta obra, la cual, más allá de lo simplemente visual, trae consigo un sinnúmero de posibilidades para su inserción en los entornos investigativos del diseño y sus fronteras con el arte. Por otro lado, también se hace necesario considerar que, si bien las intervenciones no se dan en el museo como espacio tradicional, la calle adquiere de esta manera una importancia relevante para la obra, en la medida expresada por Baudrillard (como es citado por Saavedra, 2006):

La calle es (...) la forma alternativa y subversiva de los medios de comunicación de masas», ello donde el intercambio inmediato hace que la distancia jerárquica entre emisor y receptor se transforme en un interés y responsabilidad

mutuos por el diálogo espontáneo, superándose la incomunicación o la intervención fingida de unos *mass-media* banalizadores. (p. 19)

Por tanto, el grafiti —no tanto como resultado, sino como acto de creación— también refleja unas dinámicas entre la obra y sus espectadores que deben ser destacadas en el análisis en cuestión.

Con una intención mucho más enfocada en la visibilización de la obra, los autores entienden al museo como un escenario para construir conexiones entre las formas abstractas pero inteligibles del artefacto y las acciones de mirada y reflexión de los visitantes; teniendo en cuenta, eso sí, que la obra es siempre una construcción colectiva y que su comprensión depende en gran medida de las construcciones socioculturales del actor observador. Este último en este caso podría relacionarse con lo planteado por Ranciére (2010), en la medida en la que los autores no solo esperan comportamientos no planeados por parte de los creadores, sino de los espectadores. En ese sentido, la emancipación de quien no se acerca a la obra estáticamente, sino que se pregunta ¿por qué un traje grafitado en la habitación de Gaitán?

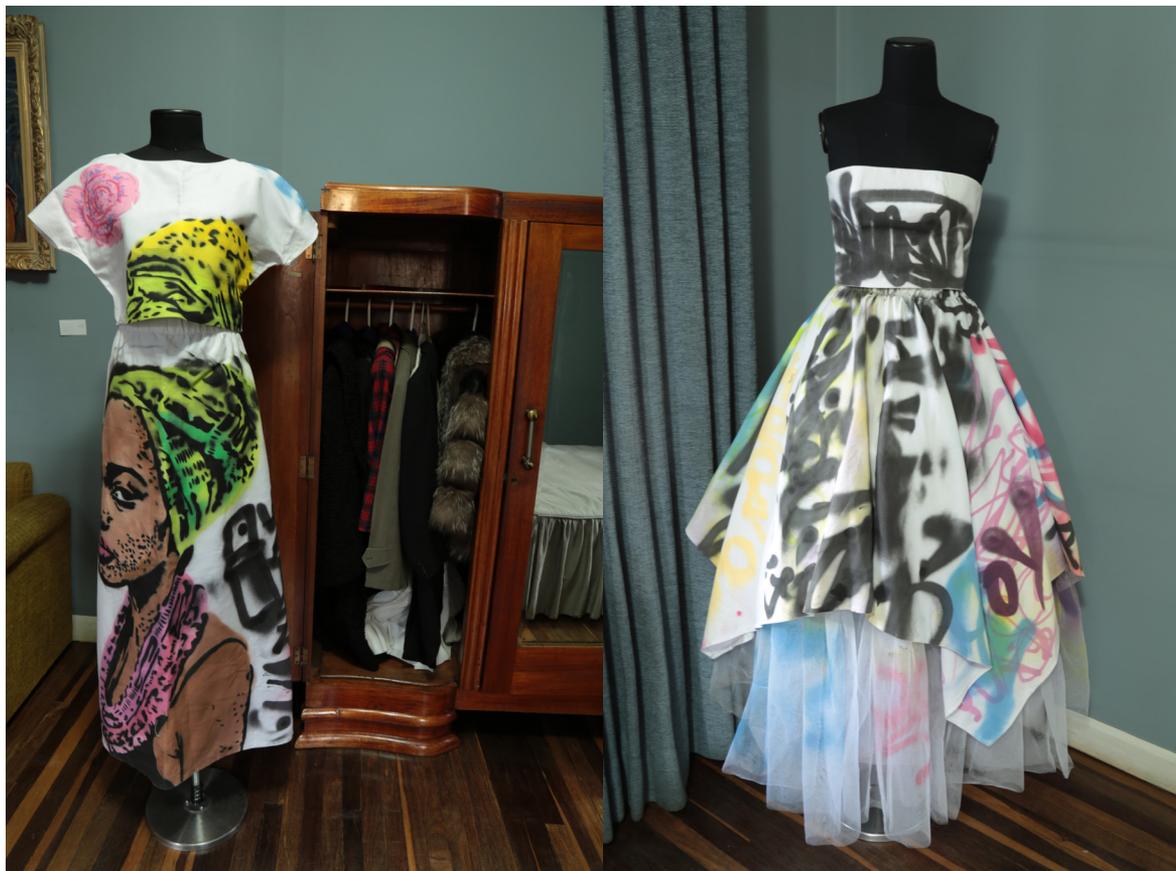
(figura 2), hace parte de esta misma ruta por comprender a los artefactos como construcciones complejas, factor que se desarrollará en el siguiente aparte.

En este sentido también es relevador enfocar la discusión sobre lo que implica construir museológicamente sobre la moda. Sobre esta cuestión es relevante referenciar a Laura Beltrán-Rubio (2020) quien, a través de su ensayo «Una historia de la moda en los museos», señala aspectos fundamentales en la reflexión que hemos desarrollado al hablar de la *museología del vestuario* y la *museología de moda*. Sobre estas plantea que

la primera se basa en las características individuales de las prendas o los objetos del vestir. La segunda, sin embargo, es una respuesta a la «nueva museología» de las últimas décadas y busca invitar a nuevos públicos y producir exposiciones que sean estéticamente atractivas. La museología de moda, entonces, corresponde parcialmente a la faceta más espectacular de las exposiciones que promovió Vreeland en el MET. Pero la museología de

Figura 2

*El traje en la Casa Museo Gaitán*



*Nota.* Vestuario diseñado por los estudiantes del programa de Diseño de Modas de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN) e intervenido por artistas urbanos en el performance urbano Tributo 2019. Fotografía del archivo del Buffet Artístico «Los Serios». © 2020 Buffet Artístico «Los Serios». Impresa con permiso del autor.

moda también insiste en la relación entre la moda y la sociedad y en la importancia de los museos como lugares educacionales para audiencias cada vez más grandes y diversas. Más importantemente, incluso las exposiciones que responden al paradigma de la museología de moda deben estar fundadas en las calidades físicas de los vestidos y los objetos expuestos, independientemente de cómo se escoja exhibirlos. (Beltrán-Rubio, 2020, § 6)

Entonces, la inclusión que propone Beltrán-Rubio de las categorías de la museología del vestido y de la moda conciernen al análisis de la obra en cuestión, en la medida en que, de forma tácita, se asume la segunda al plantearse una construcción colectiva con audiencias. Sin embargo, también es relevante proponer como cuestionamiento introductorio a futuros eventos expositivos de este tipo de obras si realmente existe una correcta curaduría enfocada en las características que dicha museología requiere. Sobre el particular, es importante mencionar que, de acuerdo a Horsley (2015), en general, los aspectos mínimos para que la obra constituida desde la moda pueda planearse

museográficamente debe incluir: el umbral de acceso a la exposición que se consolida desde el guión museográfico y los recorridos previos, la exposición como forma tangible de socialización y la ambientación incluyendo accesorizaciones relacionadas. Por tanto, un aspecto a consolidar desde la cultura investigativa del diseño —y específicamente de moda— es esta relación que se establece entre el artefacto resultado de la creación y el museo como espacio de exhibición, sea cual sea la dimensión que se defina para su aparición.

## El artefacto como producto de la práctica de creación desde el diseño

El concepto de artefacto tiene acepciones que lo analizan desde la tangibilidad y la intangibilidad; por tanto, revisar la forma en la que el diseño de modas y la práctica de creación se enfocan en la generación de artefactos que modelan y tangibilizan realidades sociales y culturales es una vía atractiva para dar sentido a la práctica de creación en el marco de los proyectos de diseño.

El concepto de artefacto tiene distintas acepciones: Ostrom (1980) lo considera como: «cualquier cosa creada por seres humanos con referencia al uso del aprendizaje y conocimiento para servir propósitos humanos» (p. 309); por lo tanto, las creaciones humanas incluyen aspectos técnicos, sociales, culturales y políticos, como lo menciona Isava (2009): «De esta forma podemos decir que la palabra “artefacto” nombra en realidad todo objeto que es producto de la aplicación de una técnica; es decir, “artefacto” es todo aquello elaborado, producido por el ser humano» (p. 442). Así mismo, es fundamental revisar el concepto desde algunas reflexiones provenientes de las artes; por ejemplo, Dickie (2005) plantea una discusión interesante en la medida en que presenta posturas a favor y en contra del arte o de sus resultados como artefactos:

Puede que los filósofos del arte no sepan mucho sobre arte, pero una vez supieron que una obra de arte es un artefacto, que es, como nos dice el diccionario, «un objeto hecho por el hombre, especialmente con miras a un uso ulterior». Este hecho sobre el arte era tan evidente para ellos que no se molestaron en decir que las obras de

arte son artefactos aunque claramente no lo eran. (p. 47)

Aunque pareciera estar planteando las posturas en contra del arte como artefacto, posteriormente Dickie (2005) menciona un aspecto significativo, al menos para este capítulo: «Debería quedar claro en este punto que un artefacto no tiene por qué ser un objeto físico. Por ejemplo, un poema no es un objeto físico, pero está hecho por el hombre y es, por ello, un artefacto» (p. 48). Por ende, la categoría estudiada en este capítulo se refiere al artefacto no estrictamente desde la forma como una obra (pueda llegar a parecerse a algún objeto humano), sino más bien sobre cómo llegó a ser y, sobre todo, entendiendo que el artefacto no es exclusivamente el escenario de lo tangible, sino también las dinámicas sociales y culturales que lo constituyeron.

Los valores que se incorporan en un artefacto se derivan de lo que se puede considerar como «inteligibilidad» del artista y, en este caso, del diseñador. Un diseñador desde su creación artística (que no solo incluye aspectos del arte,

sino también de la cultura, la sociedad, la política, el mercado, etc.) define elementos derivados de la inteligibilidad a un artefacto a medida que lo conceptualiza, modela y moldea. Si se entiende que dicha inteligibilidad refleja una homogeneización de pensamientos y acciones (característica esta de los seres humanos), cada persona puede usar su propia inteligibilidad para comprender el propósito de un artefacto y, por tanto, ingresa en un sistema sociotecnológico que lo define y en el que interviene. Como bien lo resume Isava (2009): «Esta denominación incluye, por tanto, herramientas, utensilios, formas del vestido, formas del habitar, pero también mitos, modas, refranes e incluso el diseño y las diversas manifestaciones de lo que tradicionalmente se ha llamado arte» (p. 442). Por tanto, es una definición estrictamente relacionada con los estudios sociales de la tecnología que debería constituir una seria influencia teórica para definir la relación entre arte y tecnología en los escenarios del diseño.

La tecnología pensada estrictamente como artefactos e instrumentos usados en la vida cotidiana para ejecutar una serie de tareas

corresponde a una visión que desatiende otros factores fundamentales en el estudio de la tecnología; tal y como lo plantea Pacey (1990), dichos factores son la creatividad, los factores estéticos, el control humano sobre la fuerza mecánica y la satisfacción que la misma genera, valores virtuosos o hasta los objetivos económicos. De esta manera, se separa al artefacto de la condición social del mismo, la cual involucra, entre otros, los factores éticos y políticos de la tecnología. Como lo destacan Winner y Cardín (1979): «Lejos de ser neutrales, nuestras tecnologías dan un contenido real al espacio de vida en que son aplicadas, incrementando ciertos fines, negando e incluso destruyendo otros» (p. 38).

En este caso concreto, si se entiende que el artefacto es el producto de una práctica de creación desde el diseño, se debe considerar, como mencionan Vermaas *et al.* (2011), que los artefactos son elementos transformadores de las realidades sociales y tienen una utilidad específica que requiere de la revisión profunda. Dichos autores plantean que

los artefactos técnicos se enfocan en enfatizar que ellos no son objetos que ocurrieron naturalmente. Aquí, nosotros no clasificamos a los trabajos artísticos como artefactos técnicos porque ellos no tienen completamente alguna clase de función práctica (la producción de arte típica se relaciona con ilustraciones u otro tipo de cualidades que no son demandados en los ingenieros). (Vermaas *et al.* 2011, p. 5)

Así, se encuentra en los textos que desde la ingeniería analizan el papel de la tecnología y de los artefactos que existe una interacción entre los mismos y los seres humanos; pero esta no sitúa al diseño como el intérprete de dicha relación y, además, plantean alejarse también del arte. Estos aspectos se configuran en objetos de estudio que desde las disciplinas del diseño podrían ser de interés para identificar focos de investigación. Vermaas *et al.* (2001) también mencionan que los artefactos técnicos como objetos sociales dependen de su función y aceptación social colectiva, lo que conecta directamente los problemas de los artefactos y la tecnología con aspectos a analizar desde la esfera de la

interacción hombre-artefacto.

En este sentido, las posturas teóricas que acá se mencionan construyen un escenario discursivo en el cual la obra *El traje* se consolida con solvencia, no solamente porque se constituye como obra en el entorno de la exhibición museográfica en la Casa Museo Jorge Eliécer Gaitán, sino también por su planeación y desarrollo performático que plantean retos analíticos interesantes: el momento en el que el vestido como lienzo conecta las intenciones de los diseñadores de la arquitectura corporal, las de los grafiteros (quienes intervienen a través de la gráfica dicho lienzo) y las del público presente en el *performance*. La unión de estos factores lo constituye como artefacto y se ajusta a una categoría analítica con muy poco desarrollo y que se espera resulte fructífera a partir de las reflexiones que en el capítulo se construyeron.







Este libro es producto del ejercicio de investigación académica de siete autores, que ofrecen desde distintas disciplinas de las artes y el diseño, una mirada crítica sobre las obras-creación que intervinieron la Casa Museo Jorge Eliécer Gaitán de Bogotá en la exposición artística titulada *En Sospecha*; esta aconteció en el marco del *Primer encuentro de Investigación-Creación: Imagen, Memoria y Territorio 2019*. Cada capítulo estudia alguna de las obras exhibidas y el efecto de las mismas en el ámbito de la memorabilidad de la Casa Museo, a partir de argumentos históricos, teóricos, técnicos y poéticos.

Red Latinoamericana de  
Investigación Creación



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA  
**UNITEC**

*cin*  
Corporación Unificada Nacional  
de Educación Superior

VIGILADA MINEDUCACIÓN

**AREANDINA**  
Fundación Universitaria del Área Andina