

El papel del diseño y la comunicación visual en la producción de obras de gran formato

The Role of Design and Visual Communication in the Production of Large-Format Works

La importancia del diseño y la comunicación visual en la producción de obras de gran formato y la implementación de la InvestiCreación como modelo metodológico. Caso: propuesta de mural del proyecto PAPIIT “Identificación, valoración, documentación y difusión del Patrimonio artístico y arquitectónico hospitalario del México Contemporáneo 2010-2020”

Caín Damián Navarrete Villalba*

Resumen

El presente artículo contempla explorar las relaciones existentes entre el arte y el diseño a partir de la elaboración de una obra de gran formato, recopilando información documental sobre diseño, discusiones entre arte y diseño y obras de gran formato. Para la elaboración de la obra de gran formato, se empleó la metodología de InvestiCreación, que contempla una investigación previa para el desarrollo de las obras plásticas, al igual que una explicitación de elementos que la componen. Por medio de esta obra plástica, se concluye que la relación existente entre obras de gran forma-

Egresado de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Estudios Superiores Cuahtitlán, Universidad Nacional Autónoma de México. Mail: caind.navarrete@gmail.com

Fecha de recepción: enero, 2025
Fecha de aceptación: marzo, 2025
Versión final: marzo, 2025
Fecha de publicación: abril, 2025

to es difusa e incluso se habla de una relación indisoluble, ya que ambas disciplinas contemplan un manejo simbólico y estético de los productos y clientes o sociedades a satisfacer.

Palabras clave: Diseño, arte y diseño, obra en gran formato, muralismo, InvestiCreación.

Abstract

This article aims to explore the relationships between art and design, based on the elaboration of a large-format work, compiling documentary information on design, discussions between art and design and large-format work. For the elaboration of the large-format work, the InvestiCreación methodology was used, which contemplates previous research for the development of the plastic works as well as an explication of the elements that compose it. Through this plastic work, it is concluded that the relationship between large-format works is diffuse and even speaks of an indissoluble relationship since both disciplines contemplate a symbolic and aesthetic handling of the products and customers or societies to be satisfied.

Keywords: Design, art, big format work, art big format, muralism, creation, reserch.

El papel del diseño y la comunicación visual en la producción de obras de gran formato

El diseño ha sido una disciplina difícil de definir y delimitar; al igual que su campo de acción, se ha diversificado conforme el avance tecnológico y las necesidades particulares de cada sociedad. Actualmente, el diseño mismo y sus perspectivas han cambiado, ya no sólo es parte de la industria, ha ampliado sus horizontes, se puede decir que tiene un enfoque que considera al usuario en lugar de a la industria. Dicha percepción del diseño ha provocado que esté presente en áreas como la publicidad, el *marketing* y el diseño de información.

En este punto, cabe destacar también la intrincada relación que han tenido el arte y el diseño. Sobre ambas disciplinas se han generado discusiones entre sus similitudes y diferencias, también sobre los límites del diseño (su distanciamiento o acercamiento), que dependen de cómo las sociedades y los productores de ambos objetos se vinculan con el entorno. La discrepancia latente podría ir encaminada en los procesos metodológicos que existen en ambas disciplinas y cómo se ejecutan para dar seguimiento a la producción de objetos, los cuales gozan de tal ambigüedad que no se pueden catalogar como obras de arte o productos de diseño.

En la producción artística, las obras de gran formato han estado presentes a lo largo de toda la historia del arte. En México, una corriente que explora este tipo de obras es el muralismo, protagonista en la primera y segunda década del siglo XX. Se fue institucionalizando de tal manera que se conceptualiza como un muralismo académico porque formó parte de las instituciones gubernamentales que instauran un discurso de identidad nacional y además porque sentó las bases para hablar y teorizar en torno a este fenómeno de carácter, cultural, artístico y político. Este movimiento es uno de los antecedentes de la actual obra de gran formato en el país. A raíz de él se puede hablar de una variedad de obras con las que actualmente convive la sociedad; algunas de éstas son el arte urbano, el cual se puede entender como un fenómeno global y, más que artístico, social, en el cual se involucra la apropiación del espacio.

Las relaciones entre el arte y el diseño son bastas, debido a que son disciplinas con orígenes y con perfiles profesionales similares; a lo largo del desarrollo de ambas disciplinas, artistas y diseñadores han contribuido a ambas áreas del conocimiento. Esta investigación se concentrará en el abordaje de un proyecto de arte y diseño vinculado a partir de la obra de gran formato. El proyecto es de carácter colectivo; surgió en la carrera de Diseño y Comunicación Visual a partir del proyecto PAPIIT “Identificación, valoración, documentación y difusión del Patrimonio artístico y arquitectónico hospitalario del México Contemporáneo 2010-2020”.

Dicho proyecto orilló a pensar a los participantes: ¿cuál es la relación que el diseño puede tener dentro de la producción de obras de gran formato como murales? Y ¿cómo se relaciona el arte con el diseño en este tipo de proyectos que normalmente son más propios del área de las artes plásticas? El presente artículo busca indagar la relación que existe entre el diseño y el arte, y cómo el diseño se puede vincular con la producción de

obras de gran formato; así mismo, la investigación busca aplicar el conocimiento en la producción de una obra de gran formato.

El presente pretende documentar el proceso que se llevó a cabo para la elaboración de una obra de gran formato, utilizando como metodología la InvestiCreación. Ello involucró la investigación alrededor del movimiento muralista, sus principales representantes, obras plásticas representativas dentro de los inmuebles hospitalarios y pintores de gran formato contemporáneos, como Leopoldo Flores y Rafael Cauduro.

El diseño, sus orígenes y desarrollo y su papel en la actualidad

El diseño ha existido quizá desde que el ser humano logró articular un lenguaje escrito y simbólico y se dio a la tarea de organizarse dentro de una sociedad, donde según Satué (1988), “cada etapa histórico-cultural logró articular su propia sistemática para informar, persuadir o convencer adecuadamente a sus propósitos” (p.10). De esta forma, las civilizaciones antiguas de manera rudimentaria llevaron a cabo el acto de diseñar. Sobre este diseño primitivo, Satué (1988) menciona como antecedente de la iconografía el rótulo Cuidado con el perro situado en la Villa del Poeta Trágico en Pompeya (p.17).

Toda intención comunicativa que se dio dentro de las culturas clásicas y antiguas es un buen antecedente dentro de la disciplina del diseño, mas no parte del desarrollo de ésta. Campi (2013) menciona que “una definición de diseño demasiado amplia, que incluye un sinfín de actividades puede llegar a ser inútil en tanto que artefacto descriptivo” (p.39). Por tanto, es más preciso hablar del diseño desde una perspectiva más actual, una que contemple el desarrollo de la vida contemporánea de la mano de una vida industrializada.

El diseño se puede definir, según Campi (2020), como “una actividad, la de proyectar, que es previa a la producción de las cosas y que en tiempos modernos se ha convertido en una disciplina” (p.11). Luego, gracias a la industrialización, esta disciplina se ha ido desarrollando, fomentando y consolidando. Cabe destacar que, en los inicios de esta primera etapa del diseño, se afianza un pensamiento modernista en torno a la disciplina y bajo este pensamiento, un paradigma en torno a cómo se debía desarrollar esta actividad.

Como menciona Rodríguez (2012), el paradigma del diseño moderno se rige por tres ámbitos: la razón, la moral y la forma. La forma es la concatenación del análisis previo de las necesidades de una sociedad que busca resolver de forma racional distintas problemáticas. Conforme al avance tecnológico y desarrollo que trajo este pensamiento al desarrollo de la disciplina, esta forma de pensar y concebir el diseño se terminó desgastando debido a una serie de factores donde la forma de hacer diseño no era suficiente para satisfacer a todos los públicos, dando lugar a un pensamiento posmodernista que intento dar solución a lo que el modernismo no tenía respuesta.

Bajo esta premisa, Rodríguez (2012) menciona una serie de discursos y tesis que hacen replantear la actividad del diseño, donde se deja de atender al diseño desde la forma y se valoran otras variantes que son relevantes de analizar, como la perspectiva del usuario, la dimensión signica de los objetos, su impacto y relevancia en el mundo social y el papel que juega dentro de la industria, buscando que el diseño tome un mayor impacto en la toma de decisiones empresariales. Esta serie de nuevas variantes para entender al diseño y dar soluciones más precisas a problemas más específicos ha derivado en los discursos del diseño que redefinen la forma en que se concibe al diseño. Algunos de éstos son el diseño emocional, diseño como signo, gestión del diseño o el diseño estratégico. De tal suerte, se puede decir que la definición y el hacer profesional del diseño se están replanteando.

La palabra diseño, como muchos especialistas han comentado, actualmente se ha popularizado y ha sido dotada de atributos que, si bien pueden relacionarse con la actividad misma del diseño, han desvirtuado lo que la profesión del diseño hace, o bien han llevado a pensar a las audiencias que cualquier cosa que implique una planificación somera y previa puede ser nombrada diseño.

Zimmermann (2002) hace un recorrido etimológico de las variantes que el lenguaje ha generado para nombrar lo que es diseño, del que concluye que el diseño está estrechamente ligado a la palabra 'designio', ésta sirve como camino proyectual para posibilitar la elaboración de un objeto para un uso determinado y reconocido por un usuario que lo entiende y lo puede usar. Dicha descripción de diseño se centra en la usabilidad racional de los objetos, esto resulta válido para el diseño de información o de objetos que buscan tener una única utilidad, pero en la actualidad los objetos

que se usan en la vida cotidiana tienen más usos. Recordando los discursos que hay sobre el diseño, los objetos tienen características emocionales y signílicas que se deben explorar a la hora de pensar en el diseño.

El diseño es un mundo donde convergen distintas especialidades como el diseño gráfico, industrial, textil e incluso la arquitectura, es decir, estas disciplinas tienen en común los principios del diseño. Como menciona Campi (2020), tienen como actividad fundamental “la concepción y ejecución de un proyecto mediante una metodología específica, y [...] su habilidad más preciada es la capacidad para integrar variables que proceden de la cultura visual con otras variables procedentes de la ciencia y la tecnología”. A grandes rasgos, ésta es la tarea de un diseñador, cumplir los diseños de un proyecto sirviéndose de múltiples herramientas, y de igual forma, integrarse en proyectos multidisciplinarios donde tiene que estar al tanto de exigencias tanto técnicas como funcionales.

Dado que el diseño se ha planteado siempre desde la perspectiva industrial, se fue especializando y teorizando en torno a esa disciplina. No obstante, un momento previo a la industria se da el fenómeno de la producción artesanal, donde se empieza a perfilar una división de trabajo entre dibujante o confeccionador de la forma, rol desempeñado por artistas, productores de la forma, artesanos y comerciantes. A menudo el artesano se encargaba de estos tres procesos, pero con la alta demanda tomó sólo el papel de confeccionador de la forma. Esta división de trabajo se ampliaría con la llegada de la industria, donde los diseñadores ocuparían el lugar de los artistas artesanos (Campi, 2020).

Es importante considerar al artesano como un individuo con un gran dominio técnico y práctico que desarrolla una actividad manual como la carpintería, alfarería o cristalería, por lo que ofrece una producción de arte final, la cual implica que una sola persona sea tanto ejecutora como proyectista de un mismo encargo. Este sistema de trabajo puede ser también muy frecuente en algunos trabajos de diseño; así se vinculan los procesos artesanales con el diseño, ya que el diseñador también puede ser productor de piezas seriadas o únicas (Campi, 2020), las cuales incluso llegan a tener un precio muy elevado debido a su proceso de producción.

Se ha mencionado que un diseñador puede participar en la producción de piezas únicas, aspecto que se ha relacionado con la producción artística. Acerca de esto, Campi (2020) menciona una clara división entre estas dos disciplinas, donde, por un lado, “El arte produce obras para ser

contempladas y el diseño produce obras para ser habitadas, utilizadas, vestidas, leídas o manejadas en forma de información” (p. 21); el único puente que se tiende entre estas dos disciplinas es que actualmente tanto diseñadores como artistas emplean los mismos softwares para desempeñar sus actividades. Bajo esta primera indagatoria, se considera pertinente discutir de qué otras formas el arte se vincula con el diseño y si se puede obtener algo dentro de esta discusión.

Relación entre el arte y el diseño

Entre arte y diseño ha existido una constante búsqueda sobre las relaciones que estas disciplinas comparten. Para ello, se considera pertinente esbozar las definiciones etimológicas de la palabra arte, la cual se encuentra relacionada con el término griego *tekhné*, que hace referencia al trabajo manual y posteriormente a un trabajo especializado con un buen dominio de los procesos de cada actividad; con el tiempo, consideró el trabajo de índole intelectual. En ese sentido, el término latino *ars* refiere a la destreza y talento dentro de un oficio (García Olvera, 1996).

Con base en lo mencionado, se puede ver que el término *arte* se puede emplear en múltiples disciplinas, donde se busca exaltar el dominio de una técnica, sin limitarse a las expresiones plásticas. Hablando de obras de arte, que son las creaciones que reflejan una parte de la realidad de acuerdo con la mirada de un individuo, poseen un carácter subjetivo y susceptible de interpretar para un espectador (Dilon, 2014).

En la época posmoderna, el arte va a enfrentar una crisis que supone la muerte del arte o, mejor dicho, su liberación, dicha aseveración se sustenta en un fenómeno concreto: la estetización de la vida cotidiana. En este momento histórico, la estética se desprende del arte, se encuentra presente dentro de otros medios, además de los artísticos convencionales. Es en este punto donde el arte compite con otros medios que también despiertan en el espectador la experiencia estética (Calvera, 2003).

Al presentarse la estetización de la vida cotidiana, la estética se convierte en una estrategia económica, como menciona Calvera (2003), derivando en un análisis complejo de las manifestaciones culturales y los estilos de vida, donde la estética y el estilo se mimetizan; lo que da lugar a ciertas clasificaciones estéticas, como estilos o gustos particulares de cada sociedad. Aquí entra el diseño, ya que ha sido responsable en buena parte

de la estetización de la vida cotidiana, porque por medio de éste se han re-vestido o producido los objetos que han suscitado la experiencia estética que anteriormente sólo era relativa a las obras de arte.

Así pues, uno de los puntos en común entre el arte y el diseño es la estética. Esta dimensión en un inicio fue desechada por los teóricos del diseño, en los inicios del siglo XX, o siempre se encaminaba a discutir una estética de corte funcionalista, donde “menos es más” y la función correcta precede a la belleza (Calvera, 2003). Pero como ya se mencionó, tras la incorporación de la dimensión estética en los procesos económicos se hizo pertinente considerar a la estética dentro del diseño, más que una estética relacionada al arte, una estética propia del quehacer del diseñador, que aún se encuentra en constante construcción.

En el libro arte y diseño de Anna Calvera (2003), Munari plantea una de las disyuntivas entre arte y diseño: el tema de los públicos. Considera al público del arte como un grupo social muy particular de carácter elitista que corresponde a culturas particulares con ciertas dinámicas sociales, donde cada grupo tiene gustos concretos. Por otro lado, considera al público que atiende el diseñador y considera que este grupo tiene que ser un público más amplio y global, donde no pueden existir aspectos estilísticos.

Por su parte, Zimmerman (2003) tiene un planteamiento similar respecto a esta posible relación entre arte y diseño; indica que son disciplinas diferentes y hace hincapié en los métodos que emplean. Por un lado, “el artista, al producir su obra, no está ligado a ninguna exigencia de comunicabilidad” (p.67), opera desde el terreno de la no intensión y del alejamiento, porque busca hacer tangible lo espiritual, siendo el resultado una obra con una finalidad contemplativa. Por el otro lado, el diseño tiene una parte más comunicativa, donde su función es traducir ideas a formas, además debe cumplir una serie de especificaciones por un cliente concreto y el diseño se plantea para diluirse una vez que éste soluciona el problema; el objeto de diseño no se piensa como el fin, sino como un medio.

Ahora bien, Fontana (2003) también marca una distinción entre las prácticas de diseño y arte, pero plantea dos formas distintas de trabajar en el diseño: una, cuando el diseñador trabaja sobre un pedido específico y otra, cuando el diseñador busca darle un valor agregado al diseño. En esta última forma de trabajo, el diseñador tiene una amplia libertad creativa y se puede llegar a considerar el estilo característico que éste posee, ya que más que un encargo de diseño supone un encargo artístico con diferentes fines.

Si bien el arte y diseño en su mayoría son definidos como cosas distintas, Ricard (2003) plantea la función que el adorno tiene dentro del diseño, puesto que el adorno se ha planteado normalmente como algo propio de la expresión artística, muy alejado del diseño. Pero el adorno dota a los objetos de algo más que satisfacer las necesidades utilitarias, los vuelve signos, posibilitando la vinculación emocional de los objetos con el público, convirtiendo a los objetos en representaciones de estatus o incluso objetos con una carga ideológica.

Ante la presentación de diversas opiniones en torno a la relación entre el arte y el diseño, se considera pertinente apuntar que los límites dentro de estas disciplinas no son claros y se puede perfilar que no hay límites en la forma de pensar soluciones creativas dentro de las distintas problemáticas que enfrentan las disciplinas. Retomando el objeto de estudio de esta investigación, se puede considerar que esta producción de obras de gran formato puede competir tanto a artistas como a diseñadores.

La obra de gran formato

Dentro de las obras en gran formato con carácter pictórico hay dos posibilidades: una es la pintura mural y la otra es la pintura con distintos soportes de grandes dimensiones que no se encuentran sobre un muro. La primera tiende a considerar las condiciones arquitectónicas del espacio donde será exhibida o tendrá lugar la obra; la segunda no lo toma en consideración o no tiende a ser un aspecto tan considerable dentro de su elaboración.

La pintura de gran formato y la pintura mural han sido formas de arte muy presentes dentro de la civilización, encontrándolas desde las cuevas de los primeros pobladores pasando por las civilizaciones antiguas, llegando a la época del Renacimiento con su mayor exponente, la Capilla Sixtina. Con el pasar de los años cada periodo fue sumando a este tipo de expresiones plásticas; en palabras de García *et al.* (2006), “todas estas fórmulas han servido para un fin esencial: ilustrar espacios interiores o exteriores cuya exhibición cumple siempre un fin, sea éste la simple ornamentación, la pedagogía o la instrucción religiosa”.

Dentro de este tipo de expresiones, se puede hablar de la pintura mural que constituyó un movimiento artístico en México llamado muralismo, movimiento con gran impacto internacional. Un ejemplo de la relevan-

cia del movimiento se encuentra en la inspiración que encontró Jackson Pollock en la obra de Siqueiros para sus pinturas de expresionismo abstracto, siendo estas obras de gran formato (García *et al.*, 2006).

Para hablar sobre la obra de gran formato del movimiento muralista, se puede partir de que este movimiento tenía el objetivo de “configurar un nuevo espacio público y estético, pues el mural transforma la concepción del espacio público mismo y la forma de socialización a través de ese espacio” (Jaimes, 2012, p. 24).

Este movimiento artístico nace a raíz del movimiento social y político que fue la Revolución mexicana; como se mencionó, tenía la finalidad de ser un arte público y en constante relación con el espacio, donde se expusieran problemáticas sociales usando como personajes principales a obreros e indígenas; individuos que normalmente habían sido marginados pasaron a tener un papel protagónico en estas obras (Jaimes, 2012). Los máximos exponentes del muralismo mexicano fueron Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco.

A lo largo de este movimiento, la forma de concebirlo y de generar obra plástica fue cambiando, pero dentro de esta concepción siempre se mantuvo presente la relación entre el arte y la arquitectura, porque la elaboración de obra de gran formato de carácter mural genera un diálogo entre la obra y los espacios donde ésta habita. Impacta considerablemente en la percepción que tiene el usuario de la obra y del mismo espacio, discurso que se termina fusionando en uno mismo, donde se vuelve imposible desvincular el espacio arquitectónico de la obra mural (Eder y González Mello, 2022).

El movimiento muralista tendría una gran transformación al momento de intervenir los espacios de Ciudad Universitaria, los cuales son de carácter modernista y funcionalista. Dicha arquitectura los llevó a pensar nuevas formas de hacer obra, abriendo su dimensión cromática y formal, donde las figuras figurativas se fueron transformando en formas geométricas capaces de ser parte de los nuevos discursos del pensamiento modernista, el cual se empezó a hacer presente en las obras arquitectónicas, que a su vez pensaban el mural con un corte más abstracto; tal es el caso de la obra de Mario Pani, Centro Urbano presidente Juárez, que fue revestido con los murales de Carlos Mérida. Desde este punto, la obra muralista se fue transformando, impactando también en la obra escultórica, la cual empezó a contemplar el espacio que albergarían (Eder y González Mello, 2022).

Al pensamiento moderno y abstracto que entró dentro de las obras del movimiento muralista se le suma la falta de ideales revolucionarios que propiciaron en un inicio dicho movimiento; buscaba, como menciona Subirats (2018), “una sociedad auténticamente democrática y una nueva civilización que aunase la grandeza del pasado precolonial” (p. 149).

Como Subirats menciona, esta falta de ideales terminó con el movimiento muralista o, mejor dicho, con sus figuras representativas, aunque los muralistas tuvieron una estrecha relación con el sector político, contribuyeron en la promoción del Estado y a generar identidad del movimiento revolucionario y también la de una nación. Es crucial considerar dicha relación porque es inherente e incluso necesaria para la proliferación del movimiento, sin apoyo inicial del Estado quizá no se concebiría al movimiento como lo que es actualmente. Los ideales revolucionarios pudieron estar presentes dentro de la obra artística de sus creadores, pero los ideales del Estado fueron cambiando y la obra mural se terminó desvinculando del sector político que alguna vez buscó una sociedad más equitativa y les dio luz a los murales.

Es importante reconocer que el movimiento muralista “recreó un género artístico sin precedentes en el arte moderno europeo y norteamericano. Defendió un arte público dotado de un contenido explícitamente educador, que estaba inserto en el proceso de transformación democrática de una sociedad semifeudal y semicolonial” (Subirats, 2018, p. 150). De esta forma, no se puede negar lo que hizo este movimiento al mundo del arte. Es propicio mencionar a diversos autores contemporáneos de obra mural y de gran formato que fueron inspirados por este movimiento en cuanto discurso y técnica.

Leopoldo Flores fue uno de estos artistas contemporáneos mexicanos que experimentó e innovó en el rubro de la pintura de gran formato y mural. Flores (1994) consideraba que:

Después de la extraordinaria creación de los grandes muralistas mexicanos que [...] vibraron con la Revolución, era imposible llegar a un arte semejante [...] las técnicas habían de evolucionar. Así, actualmente al recuperar el muralismo mexicano, se hace gracias a una visión totalmente nueva que da cabida a las [...] propuestas de nuestro tiempo. (p.23)

Por lo tanto, su obra se caracterizó por tener siempre un discurso crítico ante su sociedad. Tal es el caso de sus denominadas obras “mural-pancarta”, las cuales eran telas pintadas expuestas en lugares públicos y en ocasiones pintadas con ayuda del público. Una de estas obras fue la que ideó para la Cámara de Diputados como protesta por los eventos del 68.

Del trabajo de Leopoldo Flores también destacan sus murales transportables, elaborados por distintos bloques que permiten su fácil transporte. De sus obras más significativas que emplean esta técnica de murales transportables son la serie de murales que relatan el mito clásico de Minotauro y el mural de la Suprema Corte de Justicia de la Nación, *Todo movimiento social es justicia*.

Otro de los artistas contemporáneos que incursionaron en la obra de carácter mural y de gran formato fue Rafael Cauduro, artista que principalmente tuvo una formación en diseño industrial, para después pasar de lleno a la pintura. Su obra se caracterizó principalmente por la exploración de diferentes materiales poco convencionales en el área artística, los cuales iban desde diferentes resinas hasta láminas de aluminio.

La obra de Rafael Cauduro en su mayoría suele ser de gran formato, pero entre sus obras hay cuatro obras proyectadas como obras murales. La primera es una obra mural de carácter colectivo expuesta en el pabellón México en Vancouver, Canadá 1986, titulada *Comunicaciones*. Dicha obra podía ser intervenida por el público, lo que generó controversia al convertirse en el vehículo de protesta por parte de los locales, propiciando que la obra fuera retirada y destruida. Por medio de esta obra se deja ver el carácter de protesta y de justicia social que Cauduro buscaba promover, el cual también está presente en su serie de trenes, donde retrata los viajes que inmigrantes efectúan para llegar a los Estados Unidos.

Siete crímenes mayores se puede considerar la obra más representativa de Cauduro, ésta se encuentra expuesta en el edificio de la Suprema Corte de Justicia de la Nación. En ella, como dice Híjar (2015), “desplaza [...] los fetichismos nacionalistas para plantear, en cambio, el problema fundamental de la justicia” (p.585). Entonces, la obra no muestra las clásicas figuras de los héroes de la Independencia ni de la Revolución, plantea la visualización de los problemas actuales de la sociedad mexicana de una forma cruda y exigiendo al poder judicial mejoras en el sistema de justicia. Este mural está dispuesto a lo largo de los tres niveles del inmueble y cuenta con una narrativa y consideraciones espaciales que juegan con las perspectivas del lugar y de la propia obra.

Como último punto a rescatar dentro de la pintura de gran formato y mural en México, se reconoce al arte urbano y al grafiti como expresiones que se han popularizado a lo largo del tiempo y el mundo; tan sólo en 2014 en la Ciudad de México se registraron 2894 áreas con presencia de arte urbano según la Secretaría de Seguridad Pública¹. Ante este fenómeno, Subirats (2018) menciona que en este arte urbano se encuentran presentes los ideales reflexivos que en un inicio el muralismo postulaba y es en ellos donde aún ve la esperanza de este movimiento.

En 2013, en la Ciudad de México el Instituto de la Juventud de la Ciudad de México inició el programa Lienzo Capital, que tenía por objetivo la transformación urbana del espacio y a su vez dar voz a grafiteros, artistas y diseñadores a expresarse de forma legal elaborando obra mural. Dicho proyecto contempló la elaboración de 13 murales y la participación de 11 colaboradores. Este proyecto dejó un antecedente tanto en la obra mural como en la obra de arte urbano, debido a que visibilizó el trabajo del sector grafitero, donde su obra dejó de ser perseguida y comenzó a ser validada ante el público e instituciones públicas.

Tras haber hecho un recorrido de lo que son las obras de gran formato y la obra mural, se puede destacar que la pintura mural no sólo es un trabajo que le compete a los artistas plásticos, sino a todo individuo que llegue a relacionarse de forma expresiva y estética con el espacio urbano, así, dichas figuras pueden ser artistas, diseñadores, arquitectos y grafiteros.

Metodología

El presente texto emplea una metodología de carácter cualitativo que tiene como enfoque principal la InvestiCreación, metodología planteada por Pablo Parga (2018) para explicitar los procesos de investigación académica del arte que conducen a la creación artística, buscando hacer visible lo que normalmente hay en las obras artísticas. Dicho proceso tiene como fin último la elaboración de un testimonio que busca validar el trabajo de investigación que hay detrás de las obras artísticas. Parga resalta que esta metodología surge de la incompatibilidad que hay dentro de las artes y las ciencias para considerar los proyectos artísticos como investigaciones

1. Dato obtenido del libro *Lienzo Capital: programa de arte urbano de la Ciudad de México*.

de acuerdo con los criterios de las autoridades académicas y aquellas que otorgan apoyos económicos.

Si bien dentro del desarrollo de este proyecto no se busca la elaboración concreta de un testimonio de InvestiCreación debido a que no es su objetivo principal, se pretende rescatar partes del proceso de la elaboración del testimonio que se consideran importantes para la presentación del resultado, ya que una de las bases de esta metodología es explicitar la obra artística.

En el caso de este trabajo, los investiCreadores fue un grupo de estudiantes de la carrera de Diseño y Comunicación Visual² que participaron en el servicio social del proyecto PAPIIT “Identificación, valoración, documentación y difusión del Patrimonio artístico y arquitectónico hospitalario del México Contemporáneo 2010-2020”. Como grupo se nos fue encomendada³ la tarea de generar una propuesta pictórica de gran formato, destinada a ser parte de espacios hospitalarios de los inmuebles estudiados por el proyecto PAPIIT. Esta propuesta buscaba contribuir a la obra pública hospitalaria del México contemporáneo y a los inmuebles construidos en la última década.

El equipo de trabajo decidió elaborar cuatro obras de gran formato, una colaborativa y las otras tres de carácter individual, pero con una narrativa en conjunto. Quien suscribe el presente desarrolló la obra de *La gestación*, que es parte del tríptico *El inicio del fin*. Dichas obras se ejecutaron en un periodo de 4 meses, donde se fueron desarrollando los puntos que suponen un proyecto de InvestiCreación.

Dentro de la etapa de creación-investigación del proyecto de InvestiCreación, el equipo se documentó sobre la obra de la plástica mural existente en los espacios hospitalarios, principalmente en el Hospital Centro Médico Siglo XXI, Centro Médico La Raza y Edificio central del IMSS.

En estos inmuebles se encontró obra de Diego Ribera, Alfaro Siqueiros, Luis Nishizawa, Francisco Zúñiga, Federico Cantú y Jorge González Camarena. De manera individual, se indagó e investigó sobre dos obras plásticas, para después generar un desglose de conceptos y simbolismos rescatados dentro de cada obra y conceptos que fueran constantes dentro de ellas.

2. Integrantes del grupo: Desireé Castro Vázquez, Claudia Inés Delgado Baeza, María Rocío Franco Alba, Rebeca Morales Martínez y Caín Damián Navarrete Villalba.

3. Voz narrativa del que suscribe el presente trabajo: Caín Damián Navarrete Villalba.

A partir de estos conceptos se fueron elaborando propuestas para la obra en gran formato y se buscó integrar en cada boceto varios de los conceptos rescatados que conformarían el análisis simbólico de las obras.

Para la elaboración del mural *La gestación*, se inició con una serie de bocetos que buscaban relacionar los conceptos de volcán de fuego, fuerza del pueblo y medicina actual y prehispánica. Fueron elaborados bajo diferentes esquemas compositivos que buscaban organizar de una forma estructurada los símbolos que se debían desarrollar; posteriormente se introdujeron los conceptos de maternidad y dualidad para desarrollar otro tipo de propuestas, mezclando los conceptos y símbolos se obtuvieron 5 primeros bocetos y posteriormente 4 bocetos finales.

Una parte del proceso de este proyecto era el trabajo colaborativo entre compañeros, así que se generó un proceso de experimentación, donde a modo de *collage* las obras del equipo se fueron reconfigurando para dar lugar a una obra de mayores dimensiones y con una narrativa en conjunto. De este proceso se llegó a unir las obras de *Yolitia*, *Muerte lenta* y *La gestación*, ya que se consideró que se podía generar un hilo conductual entre estas tres obras.

Otro de los pasos de exploración para la elaboración de la obra de gran formato fue la investigación de obra mural y de gran formato de artistas mexicanos contemporáneos, como Rafael Cauduro, Luis Nishizawa y Leopoldo Flores. De este último se visitó su obra y se buscó comprender su proceso creativo para incorporarlo en el desarrollo de la obra a desarrollar.

La obra se pintó en un soporte de MDF de 2.44 m x 1.22 m con pintura acrílica. Como primer paso, se dio una imprimatura con el color base de la obra, se trazaron con ayuda de un proyector las partes más importantes del boceto para poder iniciar el proceso de pintado, el cual duró 3 semanas.

Para concluir el proyecto, estas obras en gran formato se expusieron junto al trabajo en colaboración con la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Azcapotzalco, el cual consistía en renders de la obra hospitalaria del México contemporáneo que detallaban la geometría y volumetría de estos. Para llevar a cabo esta exposición, se hizo un levantamiento previo para conocer el espacio de exposición, el cual fue la biblioteca de la UAM Azcapotzalco; para esto, se prepararon láminas explicando el proceso creativo de cada uno de los integrantes del proyecto de la obra de gran formato y los renders de los hospitales seleccionados. Durante la presentación, se llevaron a cabo conferencias de los investigadores a cargo del

proyecto, explicando el desarrollo del proyecto y los hallazgos; de igual forma, por parte de los integrantes del servicio social, se presentó un documento audiovisual explicando el proceso creativo que tuvo el equipo de la obra de gran formato.

Resultados

Como parte del proceso de InvestiCreación se estipula la elaboración de un testimonio escrito donde se redacta todo el desarrollo del proceso de la obra artística. Como ya se mencionó, se busca rescatar apartados del testimonio de la InvestiCreación, enunciar los resultados obtenidos durante la elaboración de este mural, los cuales van desde el trabajo de bocetaje y la obra misma, explicando las razones que llevaron a la concepción de la obra final.

Como primer punto, están los bocetos que se generaron en un inicio (Figura 1), los cuales buscaban tener un esquema compositivo que ayudara a distribuir los elementos necesarios. Para su elaboración se extrajeron los conceptos analizados de las obras plásticas de los murales de centros hospitalarios (Figura 2) y se buscó integrarlos entre sí. Los conceptos que se desarrollaron fueron volcán de fuego, fuerza del pueblo, medicina moderna y prehispánica, dualidad y maternidad. Estos primeros bocetos fueron elaborados en papel para posteriormente digitalizarlos y tener versiones más definidas.

Figura 1

Primeros bocetos de la obra de gran formato

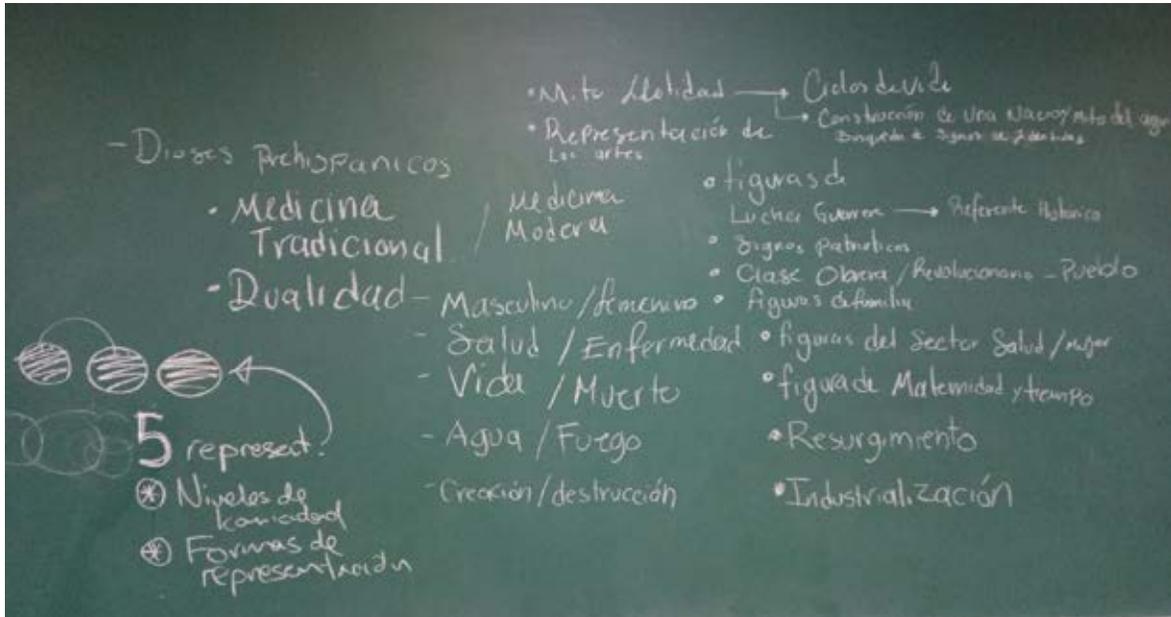




Fuente: elaboración propia.

Figura 2

Análisis grupal de los elementos simbólicos de las obras murales



Fuente: trabajo colaborativo, grupo de investigación PAPIIT “Identificación, Valoración, Documentación y Difusión de obra artística y arquitectónica pública hospitalaria del México Contemporáneo 2020-2020”.

En cada boceto, como parte de la explicación conceptual, se enuncian los elementos simbólicos que se buscan reflejar en a las obras (Figura 3). Si bien estos bocetos son parte de la fase inicial del proyecto, reflejan de buena forma cómo se buscaba integrar los conceptos. Para la siguiente fase, se propone armar una obra en conjunto con las obras de todos los integrantes, logrando el resultado de experimentación que posteriormente se trasladaría a las obras de gran formato. Las obras son un conjunto, pero fueron pensadas para tener también una lectura individual.

Como conjunto, la obra titulada *El inicio del fin* (Figura 5) busca ser un tríptico que representa la fuerza creadora en el centro y en los laterales sus dos posibilidades, creación y muerte, acompañados de los elementos fuego y agua que buscan ejemplificar la lucha de contrarios, que a su vez propician la vida. Tal alegoría y juego simbólico entre elementos es rescatada de la obra de Luis Nishizawa, *El aire es vida*, donde por medio de los dioses Ehécatl y Tláloc se representan los elementos aire y agua, que en su unión contribuyen al origen de la vida.

Particularmente, la obra de *La gestación* (Figura 6) busca reflejar los conceptos de la maternidad y el volcán de fuego. Se usa el simbolismo del volcán, como el receptáculo de la vida, como vientre materno y también como símbolo identitario de los mexicanos, debido a que, como nación, el volcán ha estado muy presente a lo largo de nuestra identidad nacional tanto de forma plástica como popular; tal es el caso de la leyenda de la mujer dormida, historia que se remonta años atrás de la conquista y que tras este acontecimiento tuvo diversas modificaciones según la perspectiva cultural de cada periodo histórico.

Figura 3

Bocetos preliminares con explicación simbólica



Fuente: elaboración propia.



Fuente: elaboración propia.



En el apartado pictórico varios son los ejemplos donde la figura del volcán ha sido utilizada. En este caso en particular, se puede mencionar el mural *México* de Jorge González Camarena, donde se muestra un volcán cimentado en un guerrero español y un guerrero águila, lo que da pie a interpretar los orígenes de la sociedad mexicana contemporánea y termina siendo una mezcla entre estas dos culturas.

Sobre la estructura formal de la obra, se buscó que referenciara la obra de Francisco Zúñiga para la caseta de elevadores de la Unidad de Cancerología del Centro Médico Nacional, donde se muestran figuras humanas que van sufriendo los estragos de la enfermedad. En un primer boceto, la obra fue pensada con un flujo de lava que le daría fuerza a un enfermo, pero posteriormente esta idea fue reemplazada por la de un feto cuyo flujo de lava sería su cordón umbilical; siempre se buscó mantener la figura humana en el centro haciendo referencia a estos relieves.

Figura 4
Bocetos finales a color





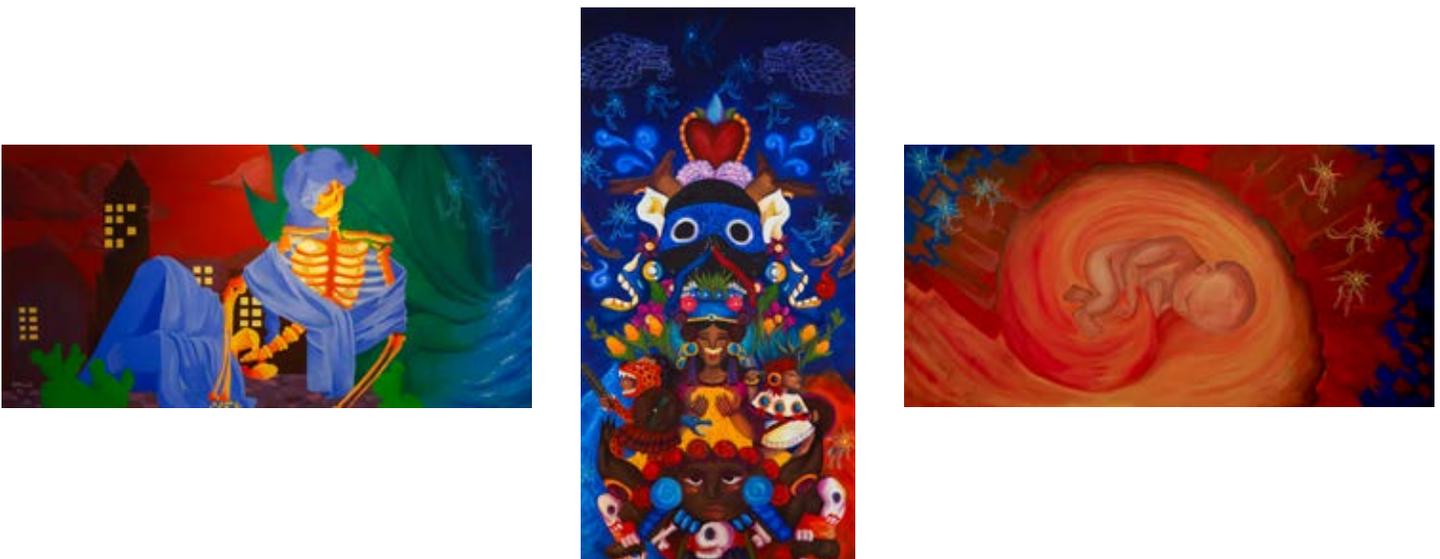
Fuente: elaboración propia.



Como esquema compositivo, se empleó un espiral áureo que fungió de esquema compositivo y discursivo, como discurso se asoció a la relación que guarda esta estructura con las cosas propias de la naturaleza, como diversas plantas o caracoles, de esta forma, se incorporó el proceso de la gestación humana como un proceso de la naturaleza. A su vez, la forma de la caracola está presente en varias obras analizadas, donde en cada uno se le asoció con diferentes significados. Pero en todas estipulan el inicio o la fuente de algo, como se ve en la obra de Nishizawa, *El aire es vida*, donde la caracola es el origen del conocimiento y también componente que da origen a la vida.

Figura 5

Tríptico integrado por las tres obras murales



Fuente: Fotografía propia

En cuanto a la técnica que se usó para realizar el mural, se buscó una pincelada fuerte para evidenciar la textura de ésta; con pinceladas rápidas y esquemáticas para representar la figura humana, las piedras del volcán y el flujo de lava. Dicha técnica fue pensada así porque la obra de gran formato estaba proyectada como una obra que se expondría y contemplaría en un espacio grande y desde la distancia; con esto sería posible apreciar desde lejos la técnica empleada. En cuanto al apartado cromático de la obra, se buscó tener una paleta de colores reducida, limitándose a colores tierra, rojos, amarillos, naranjas, evocando al estilo que dentro de un inicio la corriente muralista estilaba para la elaboración de sus obras.

Figura 6
Obra La gestación



Fuente: Fotografía propia de obra. Artista: Caín Damián Navarrete Villalba.

Discusión

Durante el desarrollo de este proyecto en todo momento estuvo presente la pregunta ¿cómo la elaboración de una obra plástica de gran formato se vincula con la disciplina del diseño? Ante esta situación, resalta que un diseñador de la comunicación visual normalmente tiene una formación académica similar a la de un artista plástico. Como lo menciona Fontana (2003), la educación del diseño comenzó dentro de las instituciones artísticas universitarias y consideró que el hecho de ser carreras hermanas, que transitan siempre en una constante interacción institucional y laboral, las hace hasta cierto punto insolubles, tanto en sus productos como en sus técnicas.

En la sociedad actual se hacen distinciones entre estas disciplinas, el mismo transcurrir histórico, la especialización y los avances tecnológicos lo demandan, pero en esencia el arte y el diseño guardan una relación

única que es el apartado estético; es en este punto donde el diseño llega a reconocer que existe una estética que apela al gusto de determinadas sociedades y comunidades. Dentro de los paradigmas modernos del diseño, imperó que la estética del diseño apelaba a cuestiones funcionales y de eficiencia, aunque este planteamiento se vio superado al ver que la función y eficiencia quedaban relegadas a cierto sector poblacional o social y dejaban de lado a las sociedades de minorías. Es aquí cuando los discursos posmodernos empiezan a contemplar al diseño como algo más particular de cada comunidad que enfrenta retos particulares, así como también cada disciplina del diseño requiere enfoques específicos para sus distintos productos.

Retomando el apartado estético, como plantea Calvera (2003), al posibilitar que los objetos del entorno cotidiano sean percibidos como estéticos, no se puede negar que la estética del arte es distinta a la estética que se encuentra en los productos que derivan del proceso de diseño. Es verdad que el fin único del arte es la producción de experiencias estéticas, pero el diseño también pretende generar estas experiencias y además requiere contar con la facultad de comunicar mensajes propios de la empresa o clientes que han contratado al diseñador.

Al igual que los diseñadores, muchos artistas trabajan por encargo, en este caso, el Estado mexicano, a cargo de la Secretaría de Educación Pública, fue el cliente que encargó la elaboración de obra plástica que educara al pueblo mexicano sobre los avances y logros postrevolucionarios. Su obra tenía un objetivo concreto, debían comunicar un mensaje particular a un público determinado. Estas obras no sólo eran murales para ser contemplados estéticamente, en ellos estaba implícito un propósito mayor que contemplaba una función determinada. Claramente no son obras que surgen de la inspiración onírica, ni desde la no intención, como menciona Zimmerman (2003). Las obras guardan un proceso creativo que radica más que en ocurrencias, pues existe un proceso de investigación previo, tal como lo menciona Parga (2018) en su metodología para la elaboración de proyectos artísticos.

No se puede considerar la obra de los grandes muralistas como diseño porque sería una afirmación descontextualizada, debido a que en aquel momento no se podía concebir al diseño dentro de esta área, pero actualmente hay un panorama difuso entre arte y diseño. En este caso en particular, entre arte e ilustración, es evidente que la elaboración de obras

de gran formato de carácter mural, contempladas para ser expuestas en espacios públicos, pueden ser comisionadas por diseñadores. Y se puede decir que es un trabajo propio del diseño debido a que es un producto de grandes dimensiones que debe tener en cuenta varios factores, no sólo el apartado estético, yendo desde un apartado conceptual, hasta apartado presupuestal, el manejo de materiales y la recepción del proyecto por parte del público.

El diseño parte de los procesos artesanales, donde en un inicio los proyectos eran ejecutados por una sola persona y no buscaban tener un alcance tan amplio en cuanto al público que se buscaba atender. Con la llegada de la industrialización y el crecimiento de las ciudades, la demanda por diversos productos aumentó, haciendo necesario la especialización en áreas de trabajo, es aquí donde aparece la figura del diseñador como este artista inicial que configura la forma para que entre en una línea de producción. Pese a que los productos diseñados en un inicio apelaban a necesidades concretas dictaminadas por los principios de la época, no dejaron nunca de tener un aspecto estético. Con esto en mente, se puede afirmar que en el aura de los objetos diseñados en masa y los diseñados como piezas únicas hay signos que comunican y derivan en una experiencia estética.

No es ajeno el mundo del arte del diseño, quizá en algunos procesos productivos y comunicativos hay claras diferencias, pero en el apartado de producción de símbolos que funcionan para generar identidad, emociones y experiencias no se encuentran distanciadas, sino que se retroalimentan entre sí. La habilidad proyectual, que es algo tan particular del diseño, no es algo que no se encuentre presente en las obras de arte. Se defiende que en este caso la visión de los proyectos se encamina a algo más personal e incluso emocional, que radica en los deseos del autor. En el caso del diseño, los proyectos van más encaminados a cumplir los objetivos planteados por un cliente con necesidades comunicativas muy claras, lidiar con presupuestos económicos determinados e impactar en un público concreto y delimitado.

Si bien el mercado del arte y del diseño son ámbitos diferentes, como menciona Munari (2003), el arte se comercializa dentro de sociedades elitistas, las cuales muchas veces dictaminan lo que es arte y lo que tiene valor económico, siendo el poder económico lo que termina validando el carácter artístico de las obras y no la obra por sí misma. En el diseño, es el público quien les da valor a los diferentes productos, el que aprueba su funcionalidad, el que decide comprar o no.

En cuanto a este proyecto, mismo que recuperó el trabajo de diferentes muralistas mexicanos, desde la perspectiva artística y personal buscó plasmar simbólicamente los elementos recurrentes de la obra plástica proyectada en los hospitales del siglo XX. Se trató de un ejercicio meramente artístico, ésta fue la libertad que se planteó, pero dentro del mismo proceso se vieron involucrados aspectos de diseño, como la elección de signos a usar, el formato a seguir, la investigación de obras previas, la contemplación de los materiales y la proyección de la evaluación futura, por parte del público que podría tener el proyecto.

Conclusiones

Por medio de este trabajo se exploró la conexión que hay entre diseño, el arte y los procesos creativos. El diseño contempla una serie de pasos estructurados y objetivos, así como la contemplación de una evaluación final con base en la funcionalidad y el sentimiento de pertenencia que pueden generar los productos elaborados. El medio de llegar a los productos en cuanto a la configuración de la forma es muy similar a los procesos que el arte contempla.

En este punto, se puede destacar la creatividad y la experimentación como cualidades que ambas disciplinas comparten. Hay que recordar que dentro de las obras plásticas también existe un proceso de investigación que sustenta los resultados; esto dentro de las instancias académicas que buscan reconocer y validar el trabajo que hay detrás de las obras.

El arte no es una ocurrencia, según la metodología implementada en este trabajo, se considera que es un camino adecuado para reconocer y explicitar lo que las obras plásticas quieren transmitir. Es un camino necesario dentro del mundo del arte porque demuestra el interés del autor por los temas que busca retratar en su obra y porque el proceso de investigación siempre lleva a más caminos que pueden ser explorados para generar nuevas preguntas o nuevos productos.

Se puede considerar que la metodología de la InvestiCreación es una metodología propia de las artes, debido al carácter subjetivo que impera en ella. Es de suma importancia promover su uso dentro de las artes porque las hace presentes, da valor a los procesos creativos y reconoce que dentro de las artes no sólo hay creatividad, sino también investigación. A lo largo del desarrollo de la disciplina del diseño, se han generado diferentes

metodologías para diferentes formas de hacer diseño. Se sostiene que es posible hacer diseño con esta metodología, pero para usarla es necesario considerar siempre las necesidades y alcances del proyecto. Esta metodología se puede recomendar cuando se da una amplia libertad creativa y se solicita la narración del proceso de elaboración del proyecto.

La InvestiCreación es una metodología que, si bien funciona, enfrenta el reto de ser reciente y que apenas está siendo usada por los círculos universitarios, otra de las complicaciones que se encuentra es que está pensada para la elaboración de un reporte testimonial como producto y no es como tal un proceso de fases que involucre pasos puntuales del proceso de la investigación.

Finalmente, en torno a este trabajo se puede decir que las obras de gran formato son piezas que pueden ser realizadas por un diseñador, en vista de que hay que pensarlas como obras de ilustración, con públicos determinados, en espacios puntuales porque lo que se está elaborando no sólo es una obra plástica, sino un discurso simbólico que busca transmitir ideas. Ese discurso no se puede generar de la nada, implica una exploración de los signos y símbolos pertinentes para su elaboración, y es aquí donde radica el trabajo del diseñador, el cual debe configurar signos que comuniquen lo que se desee transmitir.

REFERENCIAS

- Calvera, A. (Ed.). (2003). *Arte ¿? Diseño*. Editorial GG.
- Campi, I. (2013). *La historia y las teorías historiográficas del diseño*. Editorial Designio.
- Campi, I. (2020). *¿Qué es el diseño?* Editorial GG.
- Dilon, A. D. (2014). *Artes Visuales: Producción y Análisis de la Imagen*. El Cid Editor Incorporated.
- Eder, R., & González, R. (2022, noviembre 22). LA PINTURA MURAL Y EL DEBATE SOBRE LA INTEGRACIÓN DE LAS ARTES. *Gaceta UNAM*. <https://www.gaceta.unam.mx/la-pintura-mural-y-el-debate-sobre-la-integracion-de-las-artes/>
- Flores, L. (1994). *Leopoldo Flores 2000 D.C*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- García, E., Sanches, S., Marcos, M. d. M., & Urrero, G. (2006). *La cultura de la imagen*. Editorial Fragua.
- García Olvera, F. (1996). *Reflexiones sobre el diseño*. UAM-Azcapotzalco.
- Hijar, A. (2015). Del realismo Cauduro. *Crónicas. El Muralismo, Producto De La Revolución Mexicana, En América*, (15-16). <https://www.revistas.unam.mx/index.php/cronicas/article/view/50535>
- Instituto de la Juventud de la Ciudad de México & Museo Citadino (Eds.). (2018). *Lienzo Capital: programa de arte urbano de la Ciudad de México*.
- Jaimes, H. (2012). *Filosofía del muralismo mexicano: Orozco, Rivera y Siqueiros*. Plaza y Valdés.
- Parga, P. (2018). *InvestiCreación Artística*. Universidad Autónoma de Querétaro.
- Rodríguez Morales, L. (2012). *El diseño y sus debates*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- Satué, E. (1988). *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza.
- Subirats, E. (2018). *El muralismo mexicano: mito y esclarecimiento*. FCE - Fondo de Cultura Económica.
- Zimmermann, Y. (2013). *Del Diseño*. Editorial GG, SL.



Atribución-No Comercial-Sin Derivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.