



Autor: Rocío Olaya Tagua

Trabajo de Fin de Grado  
Grado de Bellas Artes en la Universidad  
de Sevilla  
Curso 2017/2018



# LA DEGRADACIÓN ARTÍSTICA DEL OBJETO POR SU NIVEL FUNCIONAL.

Trabajo de Fin de Grado  
Grado de Bellas Artes en la Universidad de  
Sevilla  
Curso 2017/2018  
Autor: Rocío Olaya Tagua  
Tutor: Guillermo Martínez Salazar  
Visto bueno :



## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. HISTORIA DEL ARTE	11
3. HISTORIA DEL DISEÑO	15
4. ENCUENTROS ENTRE ARTE - DISEÑO	19
Coincidencias	
Discordia	
5. AUTORES AL LÍMITE	23
Alexander McQueen	
Philippe Starck	
Eugenio Recuenco	
Onesixone	
6. EJEMPLOS GENÉRICOS	29
Arquitectura	
Vestimenta	
Diseño industrial	
7. ENCUESTA PÚBLICA	35
Online	
Personal	
Resumen	
8. CONCLUSIONES	39
9. BIBLIOGRAFÍA	41
Imágenes	
Internet	
Libros	



# 1 INTRODUCCIÓN

Esta tesis propone aclarar una confusión popular. El arte actual, puede que por su lenguaje intelectual, o por su carácter elitista no se encuentra entre los campos más populares de ocio de la sociedad común.

El individualismo y la tendencia cada vez más férrea al ateísmo alejan al ciudadano común de la comunidad del arte. Por tradición el arte siempre apoyó y sirvió de herramienta para la Iglesia, esto ha provocado un cierto vínculo en el subconsciente entre Iglesia y arte.

Por otro lado, el opaco y fluctuante mercado del arte crea desconfianza. Siempre ha habido fuerte diferenciación de clases, el problema es que actualmente los niveles medios y bajos conocen y codician las clases más altas. La frustración por el fracaso lleva al rechazo de este colectivo junto con sus actividades.

Los medios masivos bombardean continuamente hacia una conducta consumista. Así todo el tiempo libre se destina al ocio y nunca pare de moverse el mercado. Dentro del mercado del arte también tiene como fin la compra venta de artículos. La diferencia se encuentra en la doble intencionalidad de este: transacción de bienes e interacción con el público. Las obras de arte salen al mercado para impactar, hacer reflexionar, presionar, reivindicar, crear nuevos conceptos, conmover... Las obras de arte son entes creados para salir a la luz pero no tienen por qué estar necesariamente a la venta.

En la cara B se encuentra la total integración del diseño y el arte en nuestro día a día. Desde pequeños nos enseñan a ver para creer. Todo el mundo es consciente que un edificio se pone en pie gracias a los obreros; que te curas gracias a que un médico hace su trabajo de consulta; o que ves las noticias por televisión porque hay un presentador que te las retransmite. Aquello que no se ve directamente es lo que no se tiene en cuenta ni valora. Ese jardín donde vas a pasear y te encanta lo diseñó un decorador de exterior; detrás del plató, del vestuario y del guión hay creativos trabajando; tu elección para elegir el nuevo paquete de café que probarás depende del buen trabajo de un creativo; el placentero ambiente de tu hotel favorito se debe al trabajo de un creador al disponer y elegir ciertos objetos para ese espacio...

Son muchos los factores por los que la sociedad no se interesa más por las ramas

creativas. Desgraciadamente el desinterés lleva al desconocimiento. Si unimos estos hechos con la realidad de las confusas lindes entre diseño y arte, llegamos al problema que esta tesis pretende resolver. ¿Dónde se encuentran los límites entre arte y diseño? ¿Quién pone estos límites? ¿Existen realmente dichos límites?

Se ha realizado una encuesta pública de diez fichas con imágenes de diferentes objetos entre el diseño y el arte. Esta encuesta nos permite recabar información sobre el pensamiento popular hacia el asunto de la tesis.





(Sevilla, 2014) <https://onesixonebag.com/kelly-beeman/gaia-pequeno-youth/>

# 1. Gaia Small Youth

Kelly Beeman para  
ONESIXONE  
bolso- 1.400€



Boutique 11010 (2018) <http://www.boutique1101.com/us/alessi-alessi-philippe-starck-juicy-salif-lemon-sq.html>

## 2. Juicy Salif

Philippe Starck para  
ALESSI  
exprimidor de cítricos - 62,00€

## 2. Historia y evolución del arte

El arte tiene infinidad de descripciones:

"Del lat. ars, artis, y este calco del gr. τέχνη téchnē.m. o f. Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros." Real Academia Española (2017) Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=3q9w3lk>

"El arte [del latín ars]es el concepto que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Mediante recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones". Pérez Porto J.y Merino M (2018).*Definiciones* Recuperado de <https://definicion.de/arte/>

"El arte es la expresión de los más profundos pensamientos por el camino más sencillo." Albert Einstein Anónimo (2018) *AkiFrases* .Recuperado de <https://akifrases.com/frase/142193>

"El objetivo del arte es representar no la apariencia externa de las cosas, sino su significado interior." Aristóteles (2018) *Xplore, Inc., BrainyQuote*. Recuperado de [https://www.brainyquote.com/es/citas/aristotle\\_104151](https://www.brainyquote.com/es/citas/aristotle_104151)

"El arte y el amor son lo mismo: es el proceso de verse en cosas que no son ustedes." Chuck Klosterman( 2017). *FeedBurner Éxito y Superación personal* Recuperado de <https://www.exitoyuperacionpersonal.com/frases-de-arte/>

"La verdadera obra de arte no es más que una sombra de la perfección divina."-Michel Ángelo. Comino Delgado R (octubre 2014) *Reflexiones para el camino*, Punto Rojo Libros,

"Un artista es alguien que produce cosas que la gente no necesita".- Andy Warhol. Hearst España S.L (2018) *Esquire*. Recuperado de <https://www.esquire.com/es/informacion/a12023597/andy-warhol-frases/>

“El propósito del arte es el lavado del polvo de la vida cotidiana de nuestras almas.”Pablo Picasso. (2018) *Lifeder, Lifeder.com*.Rescatado de <https://www.lifeder.com/frases-de-pablo-picasso/>

El arte, es un concepto muy ambiguo, por lo tanto muy complicado de acotar. El arte está íntimamente condicionado ( y condicionando) la sociedad. Esto provoca la constante variación de su concepto, tanto en diferentes regiones como con el paso del tiempo.

En la Prehistoria, el arte se contemplaba como acompañamiento a los ritos religiosos o para dejar constancia de los acontecimientos. En la Edad Antigua se denominó arte a los campos de: la arquitectura, pintura, música, literatura, escultura, danza y teatro. En aquel entonces, la gran mayoría de la población era analfabeta. Esto provocó que a los artistas se les elevara al nivel de dioses. Aunque eso sí, necesitaban a su mecenas para los encargos y respectivos pagos. En la Edad Contemporánea los artistas comienzan a liberarse de su posición de servicio a la nobleza, para ser libres y trabajar por encargos directos de particulares, los burgueses. Fue Rembrandt quien aprovechó el flujo comercial de la capital de los Países Bajos, Ámsterdam, en el siglo XVII. Aquí comenzó el verdadero mercado del arte y la libertad de expresión. Los artistas se plantearon su posición respecto a la sociedad, comenzaron a crear para revolucionar y despertar al pueblo. Así aparecieron nuevas temáticas y formas de crear. Antes de este acontecimiento también hubo arte libre, pero siempre clandestino y pudoroso, destinado al anonimato por salirse de las estrechas normas. Duchamp será quien de verdad rompa con todas las posibles reglas establecidas del arte .Con la libertad y ambición llegaron las investigaciones, las mezclas ,y el crecimiento expansivo que aún sigue existiendo hoy.





Mara Vega (2014) <http://www.itfashion.com/cultura/reportajes/10-obras-de-arte-en-la-pasarela/>

### 3. Adán y Eva

óleo sobre tabla 58,7cm x 86,9 cm  
por Lucas Cranach el Viejo , 1526  
ubicado en el museo de Soumaya, México



Cabildo de Tenerife (2017) <http://www.diariodetenerife.info/auditorio-tenerife-adan-martin-amplia-horario-las-taquillas-partir-del-lunes-6-marzo/>

## 4. Auditorio de Tenerife

Santiago Calatrava , 2003  
Islas Canarias, España

### 3. Historia y evolución del diseño

El diseño además de ser un concepto difícil de acotar, esconde muchas dudas durante sus inicios. Una de las principales causas del desconocimiento popular se debe a que, se encuentra presente en tantos espacios cotidianos que incluso pasa desapercibido.

"El diseño, es disciplina proyectual cuyo fin es definir las características formales y estructurales de un objeto producido industrialmente." (Nacho Lavernia / Manuel Lecuona: Gestión del Diseño, en El valor del Diseño, Gráfico e Industrial. ADCV, 2000)

"Lo útil es bello", "la forma sigue a la función" y "menos es más" son las tres sentencias que definen y resumen la esencia del movimiento moderno, tanto en arquitectura como en diseño". (Josu Puente, Historia del Diseño, 2017, Bilbao. Recuperado de <https://issuu.com/thebotteam/docs/maqueta.pptx>)

"El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Utilizado habitualmente en el contexto de industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas creativas". (Ávila Palacio, Caleb, agosto 2016, Ensayo sobre el Diseño)

"Se trata más bien de un concepto en constante transformación, que se refleja en una serie de prácticas y se ve influido por un contexto más amplio de ideologías y discursos cambiantes que afectan a sus parámetros variables." (SPARKE, P. Diseño y Cultura, una introducción. Barcelona: GG diseño, 2010)

El diseño comienza con la artesanía donde un mismo artesano produce de manera directa artículos similares, pero nunca idénticos al ser a mano. La artesanía evoluciona con los años por la demanda de nuevas necesidades o nuevos materiales.

Con la Revolución Industrial, la urbanización y el aumento de la clase media comenzó la conciencia consumista y con ello la producción en masa. Históricamente podemos fechar el comienzo de la historia del diseño en 1977, donde

se establece la primera asociación de historiadores del diseño, en Inglaterra (designada History Society). La finalidad de esta unión fue la constatación de la historia del diseño, su difusión y comprensión

Es realmente con la aparición de la sociedad consumista en la postguerra y con ello, de los productos baratos y banales, cuando el diseño toma protagonismo.

Aunque las imágenes de diseño estén creadas con una composición, tratamiento del color y mensaje claro, no se toma como referencia ninguna imagen anterior a la Revolución Industrial. El diseño, como fenómeno cultural, también evoluciona. Desde la libertad creativa del proyecto el diseñador nos propone nuevos modos de uso, o nuevos referentes simbólicos, invitándonos con ello a establecer unas relaciones distintas con el entorno doméstico o urbano. El diseño es, además, quien configura en toda su variedad el universo de los objetos artificiales que responden en cada momento a las características culturales, políticas y sociales de la sociedad que lo crea y que es, a su vez, uno de los medios a través de los cuales nos relacionamos y comunicamos los seres humanos.

Los propios diseñadores siempre han querido diferenciarse de los artistas. Determinaron la belleza de la estructura, la simpleza y la funcionalidad como sus pilares característicos.





Eugenio Recuenco (2005) <http://betysman-coleccionistadeimagenes.blogspot.com/2012/11/eugenio-recuenco-para-playstation-3.html>

## 5.PlayStation 3

Anuncio publicitario de  
Eugenio Recuenco  
2005



Mara Vega (2014) <http://www.itfashion.com/cultura/reportajes/10-obras-de-arte-en-la-pasarela/>

## 6. Vestido

coleccion primavera/verano Alta Costura  
2014 de  
VALENTINO

# 4 .ENCUENTROS ENTRE ARTE-DISEÑO

## COINCIDENCIAS

Giorgio Vasari natal de Arezzo, ilustre padre de los historiadores del arte, fue un reconocido pintor y arquitecto. Se codeó con los artistas italianos más prestigiosos del momento. Fue quien acuñó el término Renacimiento para denominar la revolución que vivió en sus días, dijo:

Dico adunque che la scultura e la pittura per il vero sono sorelle, nate di un padre, che è il disegno, in un sol parto et ad un tempo.[trad.Digo pues que realmente la escultura y la pintura son hermanas, nacidas de un padre, que es el diseño, en un solo parto y al mismo tiempo

Unificando así diseño y arte, o incluso más allá, elevando al diseño a un nivel superior del arte.

La linde entre arte y diseño se reconoce difusa. Una de las causas más potentes que impulsan este problema se debe a la ambigüedad en el concepto de función respecto de los objetos. Arte y diseño se han diferenciado siempre por el carácter utilitario de los objetos aunque la orfebrería, el mobiliario y la vestimenta fueron considerados arte hasta hace poco más de un siglo. Adolf Loos, arquitecto austriaco ,entiende y plantea el porqué de esta distensión:

[...] de todo ello resulta evidente, además, que también las obras de arte aplicadas a la vida práctica, o bien usadas en la vida práctica, quedan en cierta medida desvalorizadas. Solo cuando se liberen del peso de la eventual valoración práctica [es decir, cuando sean colocadas en un museo], y no antes, se reconocerá su valor auténtico [artístico] (Loos, 1972, p. 152).

La verdadera confusión llega con la sociedad consumista que devora y convierte a su condición a todo acto u objeto de la sociedad. "La estética se transforma en función- se ha funcionalizado-, se vuelve motivación de compra- se ha instrumentalizado- a través de la imagen imaginada de uno mismo" (Costa 1994, p. 272). Así lo que era simplemente estético, torna a la funcionalización como marketing para su integración en la

sociedad de consumo. “La estética popular al lanzar al mercado productos de bajo coste, pero dotados de belleza por el artista-diseñador de la época” [...] “el diseño es una prolongación de los procesos seguidos por las artes sólo que con otra dirección” (Salinas, 2003, p.111). Después de crear el art-nouveau Salinas coincide con el pensamiento de Vasari y espeta la conexión clara como misma prolongación la una (diseño) de la otra (arte).

Norberto Chaves impulsa la relación sin exclusión por ambas partes separando estos términos en dos planos totalmente diferentes “Indica, así, la dificultad de pensar la pluridimensionalidad de la cultura, y por tanto, la pluridimensionalidad de todo acto humano al aislar el proceso de producción del producto final, el diseño (2003, p.124). “Cambia cualitativamente de naturaleza, realizando un giro de noventa grados: abandona el paradigma de los ámbitos de la cultura y se localiza “debajo” de todos ellos, como una fase de su proceso productivo” (Chaves, 2003, p.131). Al cambiarlos de plano, productos de diseño pueden convertirse en obras de arte, y obras de arte pueden llegar a surgir a partir de un proceso de diseño a este lo denominaríamos arte conceptual.

La misma Bauhaus, quien fue cumbre en formar y descubrir creadores de todo tipo no definió claramente la diferencia entre las ramas de creación (artística, artesanal e industrial). Puede que realmente por medio de la omisión su verdadero deseo fuese unificarlas.

## DISCORDIA

Mientras las bellas artes siempre han pertenecido a las altas clases de la sociedad y han tenido un carácter elitista, el diseño busca su público en el consumismo y la cultura de masas.

En la Edad Media los creadores de objetos eran artesanos orgullosos de sus habilidades y de poder desarrollarlas a su máximo potencial. Más tarde, “los objetos utilitarios serán despojados del aura del arte en el Renacimiento [...]” debido al auto nombramiento de los artistas como sacerdotes. Poco menos que dioses y así, por su casi divina condición no era digno ocuparse de los objetos cotidianos. “[...] Pero más tarde serán también los artistas quienes los lla men a participar de un mundo más humano tras la llegada de la máqui na.”(Fernández C.,2013 p 136 ). Las diferencias se crean al nacer nuevas técnicas o métodos. “La Revolución Industrial trajo el término diseño para denominar la actividad que permitiría mejorar la calidad de los objetos producidos por la industria, tanto en lo que concierne a la forma como a la funcionalidad de los mismos”

(Dantas, 2014, p. 53)

Mientras los artistas siempre tuvieron como principios la estética y la filosofía, los diseñadores tienen como máxima la fórmula forma-función. En el s.XX, en el movimiento moderno, a los artistas se les pedía ser rompedores, crear nuevos mundos que revolucionasen la sociedad. A los diseñadores se les asigna la misión social de estetizar con decoro la cotidianidad, pero siempre funcionalidad. "El factor estético constituye meramente un factor entre otros con los cuales el diseño puede operar, pero no es ni el principal ni el predominante. Junto a él también está el factor productivo, el constructivo, el económico y quizás también el factor simbólico. El diseño industrial no es un arte y el diseñador no es necesariamente un artista" (Maldonado, citado por Rinker, citado por Fernandez, C. 2013, p 138)

La intencionalidad es otra excusa de distensión, "Todo proyecto de diseño se hace para un mercado" (Zimmermann, 2003, p.71) respondiendo a unas necesidades ya dadas. Atendiendo que Zimmermann contempla el arte como un mero acto de creación con el único motor de la imaginación. Otros autores también radican la diferencia en la intencionalidad del objeto (obra o proyecto) en cuestión, "Un objeto hecho como experiencia emocional [...] difiere de la herramienta por su extensión significativa más allá del uso" (Kubler 1988, p. 142) o en el papel que cumple cada cualidad: "La estética, pues, es esta cualidad del arte que constituye su propio sentido. En el diseño industrial, en cambio, la estética no tiene sentido en sí misma" (Costa, 1994, p. 272)



The Modern Museum of Art (2018)<https://www.moma.org/collection/works/1825>

## 7. Juicy Salif

colección de David Whitney  
por Philippe Starck n° 48.2000.2  
ubicado en el museo MoMa, NY



## 5 AUTORES AL LÍMITE

En este apartado, después de plantear los conceptos y relaciones entre arte y diseño, presento varios ejemplos de autores que prueban la fusión de ambos ámbitos. Se trata de autores que por la necesidad humana de etiquetar, pertenecen a cierto campo. La problemática aparece cuando un mismo personaje (o firma) tiene más de una etiqueta. Parece que es necesario destacar una de ellas por encima de todo, y así tener cada elemento bien ordenado en su cajón correspondiente. Estos son ejemplos donde varias disciplinas destacan por igual.

### ALEXANDER MCQUEEN

Alexander McQueen es un modisto británico que desde muy pequeño supo que su pasión era la moda y desde los 16 años se dedicó a este mundo. Fue un genio incomprendido de su época por adelantarse a todo lo conocido. Sus desfiles se acercan más a una performance que a un desfile de moda. Fue un diseñador que rompió con todos los cánones de belleza y elegancia de la moda. Él estaba dedicado por entero a su causa "quiero crear grandes sensaciones en el público, que le encante o que lo odie"

Una de sus performances más famosas e icónicas fue el cierre de su colección primavera, verano 1999. Cerró su colección con la modelo Shalom Harlow caminando aturdida llevando un vestido blanco en forma de trapecio. Al llegar al final de la pasarela unos sonidos dóciles que tronaron a dramáticos acompañaron el acto final. Dos brazos robóticos rociaron con hilos de pintura negra y amarillo neón el vestido blanco mientras la modelo giraba sobre una plataforma giratoria.

El desfile de primavera, verano 2001 fue por entero una performance. Los asistentes se sentaron frente a un cristal, donde dentro se podía ver una sala diáfana, y en el centro un cubo gigante de espejos envejecidos. Las modelos deambulaban por la sala desorientadas, titubeantes, a veces desafiantes. Simularon el ambiente de un hospital psiquiátrico. Todas llevaban la cabeza cubierta por pasamontañas de licra que solo dejaban al descubierto sus rostros. Entre los diseños de coctel incluye materiales como

piezas de puzzle, perlas de colores imposibles, cuernos... Para cerrar el show, las monumentales caras de espejo del cubo central se desploman reduciéndose a trizas y aparece la nueva versión de Sanitarium (1983) por Joel-Peter Witkin. Una mujer joven, con sobre peso, desnuda sobre un sofá hecho de cuernos, tela de saco y encaje rasgados, rodeada de polillas, con la cabeza cubierta por una máscara alienígena y un tubo en la boca para que pueda respirar.

Para su último desfile (se quitó la vida poco después) primavera, verano 2010 en París hizo una puesta en escena digna de un artista de su altura. El desfile se desarrolla como oda a la isla platoniana, Atlántida. Crea un universo galáctico donde habita una mujer alienígena, ataviada con minivestidos de estampados marinos surrealistas. La pieza clave de este universo fueron los tacones armadillo. Se trata de unas botas de tacón de 30cm con las que solo se puede andar de puntillas. Esta creación tiene mucho más de escultura que de calzado, aun así lo han usado modelos y personajes públicos como Lady Gaga.

Alexander McQueen es reconocido como diseñador de moda, pero en su vida demostró más perfil de performer que de diseñador.

## PHILIPPE STARCK

Philippe Starck es uno de los diseñadores industriales más reconocidos del mundo. Nació en Francia pero por trabajo ha vivido alrededor de todo el globo. El mismo se define como "un agitador político y social que decidió ser diseñador por casualidad".

"Su genialidad eleva el nivel de diseño industrial al concepto de diseño emocional. Es tan polifacético y prolífero que recuerda a los grandes genios de la antigüedad. Así en Bélgica, es productor de alimentos biológicos; en Holanda, arquitecto naval; en Inglaterra, es diseñador y propietario de páginas de Internet, arquitecto y diseñador artístico; en Alemania, hace diseño industrial; en Italia, es ecologista y diseñador de muebles; cuando se traslada a Francia, es director artístico de varias empresas, decorador y diseñador de lámparas, motocicletas o anteojos; en España, es arquitecto de museos y productor de aceite de oliva." ( Lebrero, N., 2014, Moove Magazine . Rescatado de <https://moovemag.com/2015/01/philippe-starck-el-disenador-que-deja-indiferente-nadie/>)

Uno de sus artículos de más controversia es el exprimidor de cítricos, que diseñó en 1990 para la firma de electrodomésticos ALESSI :Juicy Salif.



Starck considera su condición creativa como enfermedad mental. Vive viajando por todo el mundo (tiene propiedades por todo el mundo) pero se recluye allí donde va. Trabaja una media de 12 horas al día, por ello tiene tantos proyectos y tan diversos. Se enfrenta a su trabajo como un juego, un reto diario necesario para merecer su existencia del día siguiente. Se considera a sí mismo funcionalista post-freudiano. Busca ante todo la funcionalidad ya sea en una camisa, un yate, o una lámpara. Nunca diseña regido por gustos o modas, por lo que sus creaciones (sobre todo las decoraciones de interior) son atemporales. Starck no busca ni el lujo ni la estética, cree que sus creaciones deben ser inteligentes y respetuosas para que la gente que las use o habite también lo sea. Starck diseña pensando en cómo se usará o utilizará aquello que está creando, no tiene como meta el propio producto, este es solo la consecuencia para llegar a su idea final: un producto que sirve a su propia funcionalidad.

Alberto Alessi escribió en 1998 "Starck representa mi sueño: que el diseño conmueva y trasgreda, que sea poesía. Un diseño capaz de provocar consecuencias invisibles en una hoja de resultados"

Philippe Starck es considerado diseñador de producto, pero él realmente se define como creador, en el significado más amplio de la palabra.

## EUGENIO RECUENCO

Eugenio Recuenco es un fotógrafo madrileño considerado uno de los creativos más influyentes del mundo.

Tiene un estilo cinematográfico, atrezado y onírico, con un nivel de detalle y definición muy elevado. Sus fotografías recuerdan a obras pictóricas del Renacimiento en cuanto a la iluminación y los espacios. Crea mundos fantásticos, teatrales, de cuentos de hadas o de película.

Estudió Bellas Artes en Madrid, siempre tuvo gran manejo con la pintura y sobre todo con el dibujo. El hecho del manejo de las artes plásticas (decía) no le dejaba avanzar en la fotografía y desarrollar su creatividad. Comenzó por incluir collage en los cuadros, luego necesitaba realizar sus propias fotografías. Finalmente las fotografías cogieron tanta dimensión que decidió dejarlo para dedicarse por completo a la fotografía. En París se sumergió en el mundo de la moda para revolucionarlo desde dentro. Con la fotografía de moda en editoriales y campañas de grandes firmas, fue cuando su carrera se alzó a lo más alto.

Recuenco aun dedicándose a la moda, él no se rige por ninguna. Crea un universo, lo construye y la foto fluye hacia él.

Suele hacer workshops ya que al tener que ir explicando mientras realiza su trabajo, realmente se da cuenta de lo que descubre y puede utilizarlo más fácil y rápido la próxima vez que lo necesite.

En su trabajo diferencia muy bien la parte estética y la parte de concepto dentro de cada fotografía. Pretende siempre que en sus instantáneas no solo se quede ese momento, sino que refleje y haga preguntarse cómo llegó ahí y donde va, contar toda una historia en una sola imagen

En su último trabajo para la cadena de hoteles Barceló Resort de Madrid, al ser ya un artista consagrado le dieron la libertad de hacer varias fotografías que reflejasen los valores fundamentales de la cadena hotelera. Estos varían desde el buen servicio y calidad de los desayunos, actividades para entretener a niños alojados en el hotel hasta la presentación de las suites más lujosas.

“Es muy duro dedicar toda tu vida a crear algo que no te gusta para dar placer a los demás”, dijo Recuenco. Por esto, en este último encargo, sus fotografías son muy personales, al más puro estilo de la pintura barroca del s. XVII. Este estilo mezclado con elementos surrealistas y de sueño.

Este fotógrafo, puede que por su formación en Bellas Artes o porque cuando empezó aún era la época del carrete, cree que un fotógrafo debe hacer la foto casi perfecta desde el disparo. Por ello construye todo el escenario, coloca la iluminación... sus fotografías tienen muy poca edición post disparo.

Él mismo no se considera fotógrafo, dice que más que reportero es un creador de imágenes, construye físicamente escenarios tanto para su fotografía como para espectáculos de ópera o eventos.

Eugenio Recuenco está consagrado como fotógrafo de moda (comercial) pero el mismo se considera más creador de imágenes.

## ONESIXONE

Onesixone es una firma de bolsos del joven valenciano Adrián Salvador.

Esta firma se basa en la sucesión de Fibonacci conocida como la proporción áurea. Se trata de un número exacto de bolsos seriados (161 unidades por modelo, como el número Phi 1'61) inspiradas en la proporción divina. Esta proporción refleja la belleza, el equilibrio y la armonía. Todo lo bello y agradable al ojo humano se rige por esta norma. El estampado de cada colección la diseña un artista emergente. La colección se idea

con todo un proyecto artístico para luego finalizar plasmado en el bolso.

Helena Rhoner , premiada joyera canaria se encarga de los accesorios de los bolsos: detalles de plata, cierres, asas...

El diseño contemporáneo confluye con la elaboración tradicional desde 1752 de la marroquinería de la población andaluza de Ubrique.

Cada unidad esta seriada y es una pieza única. Además cada bolso incluye un libro de artista con la inspiración de cada creador que intervino en el bolso y la génesis de la obra.

Onesixone es una firma de bolsos que se utilizan como tal. El proceso de proyecto, fabricación y difusión es el mismo que una obra de arte seriada.



Pedro Albornoz (2012)[http://www.pedroalbornoz.com/Fotografia\\_de\\_Arquitectura.\\_Cesar\\_Manrique.\\_Jardin\\_de\\_Cactus\\_2.html](http://www.pedroalbornoz.com/Fotografia_de_Arquitectura._Cesar_Manrique._Jardin_de_Cactus_2.html)

## 8. Puerta Jardín de los Cactus

puerta de bronce por  
César Manrique , 1991  
Lanzarote (Islas Canarias), España

# 6 EJEMPLOS GENÉRICOS

## ARQUITECTURA

La disciplina de la arquitectura, históricamente siempre ha pertenecido al amplio campo de las artes. Las construcciones públicas se planificaban con el fin de impresionar al pueblo, enviar un mensaje y que este perdurase en los siglos.

Debido a la Revolución industrial, se daría el éxodo rural, y con él la creación de núcleos urbanos con la única finalidad de recoger y organizar a la población. En este momento la arquitectura cumplió meramente su función vital, proporcionar cobijo y crear espacios.

En el momento en el cual las necesidades básicas estaban cubiertas, los creadores comenzaron a teorizar e innovar. Aparece aquí la mayor revolución en la conciencia de la arquitectura de la mano del francés Le Corbusier.

Por otro lado la escultura y la pintura, desde el post-modernismo sale de las paredes de la galería para fundirse con el espacio urbano.

Además de la creciente importancia del diseño arquitectónico en el desarrollo y exposición de los museos, actualmente los proyectos arquitectónicos se encuentran presentes en los espacios de arte junto con esculturas y pinturas.

En 1974 el historiador francés Michael de Certeau creó el término de no-lugar en su libro "La invención de la vida diaria. Volumen uno ". Este término se crea por la necesidad de diferenciar los espacios habitados y aquellos que son solo transitados. El arte contemporáneo ha estudiado y utilizado mucho el espacio del no-lugar también como búsqueda de novedad (ya se daba temática, técnica, soporte, y ahora también en la ubicación)

"El arte posee alguna referencia cultural [aparte del hecho de que se la llame " cultura", esta residirá en la definición de nuestro espacio y tiempo. El flujo de energía entre los conceptos de espacio que se articula la obra de arte y el espacio que ocupamos es una de las fuerzas básicas y menos comprendidas del modernismo. El espacio modernista redefine el estatus del espectador, interfiere en su imagen de sí mismo. [...]No se trata de una <<degeneración>> del espacio, sino de la convención sofisticada de una cultura avanzada que ha cancelado sus valores en nombre de una abstracción llamada <<libertad>>. El espacio ahora no es solo donde las cosas suceden, las cosas hacen que

el espacio suceda" (O'Doherty citado por Osborne,P., 2010, p.166). O'Doherty otorga al arte la cualidad de crear espacios, acción que hasta entonces era exclusiva de la arquitectura. El no-lugar, por tanto, es la dimensión espacial del de la autonomía del arte.

"El hecho de que <<cualquier cosa pueda convertirse en arte>>marca la destrucción de la especificidad del medio, que convencionalmente se asocia con el noe-Dada y el minimalismo ,pero que se realiza de forma más fundamental en el conceptual, es la condición de las principales transformaciones del estatus ontológico del arte durante las últimas tres décadas"( Osborne, 2010,p.168). Desde esta perspectiva es tan válida la <<arquitecturización del arte>> como la clasificación de edificaciones como obra artística.

## VESTIMENTA

La vestimenta ha ido evolucionando a la par que la sociedad durante los siglos, desde los hombres prehistóricos que llevaban pieles para protegerse del frío y sus localidades corporales más delicadas.

Conforme iban pasando los años y los lujos cada vez estaban más al alcance de todos, los objetos cotidianos se desvincularon del arte. Arte y técnica se comienzan a diferenciar y por ello separan arte, diseño y artesanía. Así se crea la frontera entre la resolución de las necesidades del mundo corporal y la expresión del espíritu.

"A través de ella se pueden aclarar las diferencias entre ingeniería y diseño como disciplinas proyectuales [...], el diseñador industrial se concentra en los fenómenos de uso y de funcionalidad, es decir, en la integración de los artefactos con la cultura cotidiana. Su centro de interés se centra en la eficiencia sociocultural" (Bonsiepe, 1998, p. 23). Así entendemos que el diseño trata objetos íntimamente relacionados con el contacto con el ser humano. Los objetos de arte en cambio, han estado años relacionados con la contemplación, hasta la performance.

"Todos los diseños crean productos diferentes, pero tienen en común que son fruto del diseño y también que todos ellos son utilitarios, cuya característica esencial es que sirven para conseguir un fin concreto" (Zimmermann, 2003, p. 60) Así, por muy innovadora, creativa o inspiradora que sea una prenda de vestir, su finalidad siempre será cubrir, adornar, proteger, o complementar al cuerpo humano en su día a día.

La vestimenta en los últimos años está claramente condicionada y dirigida por la moda. Este hecho es el causante de que intelectuales del arte y ciencias muestren recelo por la vestimenta .El carácter frenético y consumista de la moda crea desconfianza entre las



masas.

Un punto muy a tener en cuenta es el hecho de que dentro del gran campo de la vestimenta existen diferentes niveles. El prêt-à-porter , que se produce y fabrica en masa; la alta costura, la cual se realiza por artesanos, con tejidos y apliques muy especiales y con patrones muy estudiados; la no moda, que se refiere a los uniformes que prevalecen en el tiempo solo modificando levemente su apariencia cada varias décadas; y la antimoda, la crean los grupos radicales que van contra la sociedad y utilizan su indumentaria como una herramienta más de diferenciación y protesta. Cada nivel cumple una función diferente, aunque la funcionalidad ancestral sigue siendo común. La moda de masa promueve la economía; la alta costura crea tendencias, rompe reglas, busca la pieza única y especial (cual obra de arte) y denomina estatus social; la no moda crea símbolos reconocibles de ciertos sectores; por último la antimoda sirve como herramienta de oposición a los valores establecidos.

Por otro lado se encuentra el carácter utilitario de la vestimenta en cuanto a la auto-definición del individuo. Analizando solo la vestimenta en el uso cotidiano, además de proteger el cuerpo de la intemperie (como hacían los hombres prehistóricos), dan un mensaje a los demás sobre el cuerpo que lo porta.

## DISEÑO INDUSTRIAL

La llegada de la industria a la sociedad provocó una gran revolución que, evidentemente también afectó al arte. Con ésta comienzan nuevas prácticas , técnicas , y campos como ( valga la redundancia) el diseño industrial. Este gran cambio provocó un choque entre los teóricos al enfrentarse a nuevos términos muy parecidos a los ya estudiados (artes plásticas) pero con una producción diferente (mediante maquinaria).

Aun con estas novedades algunos estudiosos prefieren mirar desde una perspectiva más alejada y juzgar la artisticidad del objeto desde su esencia más conceptual. "La autonomía artística tiene que ver con la producción de significado a partir de la forma independientemente de la función "(Osborne, 2010 p 206) . Sin embargo hay autores que se aferraran a la importancia del camino . Así Jiménez expone la diferenciación de diseño y arte : "el diseño industrial, la publicidad y los medios de comunicación, como factores no artísticos que sin embargo constituyen a estas alturas, junto con las artes, el horizonte estético de nuestro tiempo"(Jiménez, 2003 p 33) Por el lado etimológico no duda en separar claramente conceptos pero en cuanto a su finalidad estética si se unifican en un mismo cuerpo.

Mukarovsky´, partiendo en su planteamiento semiológico de la «estética de la sustitución»

ción de la idea de belleza por la idea de función», desarrolla una dualidad respecto a las funciones, directas e indicativas. Dentro de las funciones directas entran las prácticas y las teóricas; mientras que de las indicativas son tanto las simbólicas como las estéticas. Si investigamos en el planteamiento de este autor, llegamos a la conclusión que ambos tipos de funciones no se estudian desde el punto de vista práctico o teórico de una realización humana sino del aspecto estético.

En definitiva, dependiendo del punto desde donde se estudie, el resultado será diferente, en este caso la posición de los factores sí altera el producto. Gómez-Senet aborda el estudio desde la raíz etimológica del propio diseño. El objeto está destinado a servir por su propia esencia de «designio» (de-signum/diseño/design). La obra artística en cambio, está destinada a la percepción y contemplación. Claro está, estas percepciones no son absolutas, en ocasiones (muchas de ellas) un mismo objeto puede ser valorado tanto como instrumento como por obra de arte. Estas ocasiones se acentúan si hablamos de obras de diseño, arquitectura e ingeniería, de hecho estas se basan en esa ambigüedad.

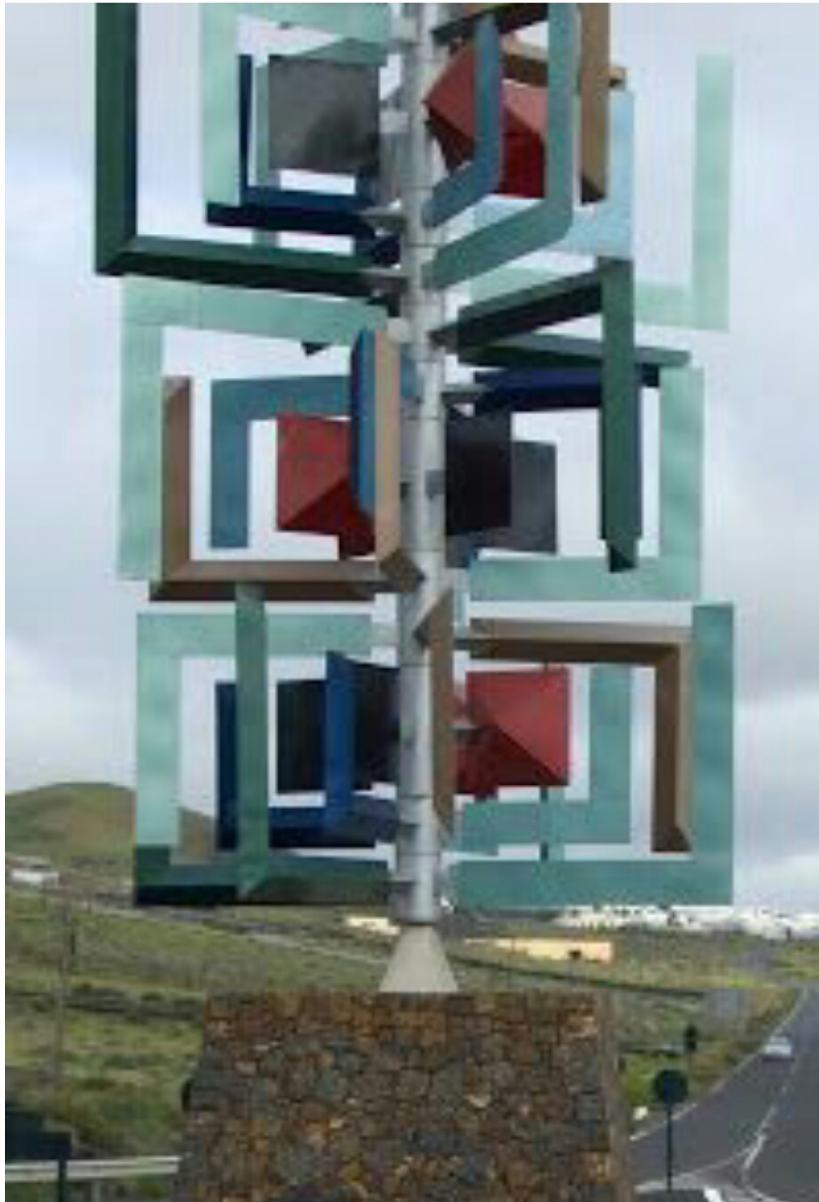




Elena Tavelli (2011) <https://www.pinterest.es/pin/84653667969373359/>

## 9. Puerta Baptisterio

situadas en la Iglesia de San Juan , 1425  
por Lorenzo Ghiberti  
Florencia, Italia



Laspalmasdegrancanaria.com (2013)<http://www.laspalmasdegrancanaria.net/actualidad/Finaliza-la-rehabilitacion-del-Juguete-del-Viento-de-Cesar-Manrique-en-La-Puntilla.php>

## 10. Juguete de Viento

estructura móvil de hierro policromada, 1991  
por César Manrique  
Lanzarote (Islas Canarias), España.

# 7. ENCUESTA PÚBLICA

Se han realizado dos encuestas, una online y una en la calle. Ambas encuestas con las mismas 10 imágenes y datos.

Las imágenes muestran diferentes pruebas del límite entre arte y diseño. A los participantes se les pregunta si consideran lo que ven arte o no. La respuesta solo tiene opción monosílaba.

Las imágenes se muestran de una en una para que las respuestas se condicionen lo menos posible entre ellas. En la encuesta aparecen elementos similares pero aparentemente muy dispares, o incluso el mismo objeto en dos lugares y perspectivas diferentes.

## ONLINE

En la encuesta online vía Instagram han participado 428 personas. El perfil general de estos individuos es edad entre 21-35 años, con un nivel cultural medio (la mayoría con grado universitario) y de nivel económico estándar.

La ficha número 1 es el bolso Gaia Small Youth de la firma Onesixone, diseñado por Kelly Beeman. Como antes se ha explicado (apartado 4 autores al límite, Onesixone) cada modelo de bolso de esta firma está seriado con un total de 161 unidades. Esta cifra se debe a la representación numérica de la sucesión de Fibonacci, el número Pi 1,61. Cada modelo responde a las proporciones áureas en su forma exterior, el modelo Gaia representa la Gran Madre de toda Creación. Incluido en el packaging hay un libro de arte que resume todo el proceso de creación y producción del bolso.

Un 40% determinó que no es arte frente a un 60% que dijo que sí lo era.

La ficha número 2 es el exprimidor de cítricos diseñado por Philippe Starck para ALESSI, Juicy Salif. En ella aparece su precio online, sus datos y una demostración con un limón y un vaso.

Un 20% determinó que no era arte frente a un 80% que dijo que sí lo era

Hubo algunos comentarios adicionales comentando su poca utilidad como exprimidor.

La ficha número 3 es una pintura de óleo sobre tabla realizada por Lucas Cranach el viejo en 1526, titulada "Adán y Eva". Tiene unas dimensiones de 58.7 x 86.9 cm. Actual-

mente se encuentra en el Museo Soumaya, México  
Solo un 5% ha marcado que no es arte.

En la número 4 tenemos el Auditorio de Santa Cruz de Tenerife, proyectado por Santiago Calatrava y construido en el 2003. Tiene una forma muy orgánica y además la pieza superior solo se apoya por su base y dos puntos de apoyo, esto da una sensación de suspensión en el aire muy poco común en la arquitectura. Un 90% de los encuestados lo consideró arte.

En la quinta ficha tenemos dos fotografías de la campaña publicitaria de la PlayStation 3, realizada por el gran fotógrafo Eugenio Recuenco. Como en todos sus trabajos es mucho más que una simple fotografía publicitaria, cuenta toda una historia. Obtuvo el premio Leones de Oro en Cannes Lion Festival en el 2013. Un 75% la considero arte.

La sexta ficha muestra un vestido pintado a mano de la colección de Haute Couture de Valentino Primavera/ Verano 2014. Se trata de una ilustración basada en el mito de Adán y Eva con la manzana en el paraíso. Un 80% interpreto que era arte.

En la séptima ficha volvemos a mostrar el Exprimidor de cítricos Juicy Salif, de Philippe Starck, esta vez como escultura expuesta en 1988 en el museo Moma de Nueva York, en el departamento de arquitectura y diseño dentro de la colección de David Whitney, con unas dimensiones de 29.2 x 12.7cm y con el número de objeto 48.2000.2. El porcentaje de los que lo consideraron arte fue el mismo que cuando el objeto se presentó como exprimidor, 80%, por lo que el hecho de estar expuesto en un reconocido museo no influyó en la apreciación de los encuestados, que se mantuvieron fieles a su primera interpretación.

La octava ficha presenta la puerta de entrada al Jardín del Cactus en Lanzarote. Se trata de dos puertas de bronce talladas en 1991 por Cesar Manrique con forma de cactus. Solo un 65% interpreto estas puertas como arte.

En la novena tenemos otra puerta tallada, la puerta este del Baptisterio de San Juan en Florencia, Italia, de Lorenzo Ghiberti. Conocida popularmente como La Puerta del Paraíso es considerada la obra cumbre de este artista que tardó 27 años en terminarla en 1452. La obra se le encargó sin concurso tras terminar la Puerta Norte que le fue adjudicada al ganar la competencia organizada para tal fin, en la que participaron siete escultores de renombre, con solo 21 años y convirtiéndole en una celebridad y el artista más prominente en este campo. El Baptisterio es famoso por sus tres puertas, lo que ha podido influir en que un 90% de los encuestados considera esta obra como arte.

En la décima y última ficha tenemos otra obra del creador lanzaroteño Cesar Manrique. Se trata de uno de sus "Juguetes de Viento", una estructura móvil de hierro policromada que se mueve con el viento, concretamente la situada en Mancha Blanca en su isla



natal. Estos volúmenes móviles están inspiradas en los molinos de viento que antaño abundaron en la isla. El artista repuebla con estas referencias sustitutorias fieles a la búsqueda de la armonía entre el arte y la naturaleza como espacio creativo, lo cual ha vertebrado toda su carrera. Solo un 70% interpretó esta estructura como arte.

## PERSONAL

La entrevista personal se realizó en el centro de Sevilla y en Sierra Nevada (Granada). El total de encuestados han sido 100 personas. El perfil ha sido muy variado: extranjeros, media edad, adolescentes y niños. El nivel cultural parecía ser medio en general.

Un 20% consideró el bolso de ONESIXONE arte.

A primera vista un 90% determinó el Juicy Salif de ALLESI arte aunque al leer y saber dónde se encuentra y de que se trata un 20% cambió de opinión.

El 100% de los encuestados eligieron positiva la opción de arte en la tabla "Adán y Eva"  
El auditorio de Tenerife causó dudas y preguntas sobre su localización, y función, finalmente el 60% lo declaró arte.

Respecto al anuncio de Play Station 3 un 70% declaró arte, y un 10% determinó que la fotografía en sí si lo es pero al ser anuncio deja de ser arte.

Un 80 % determinó con cierta duda arte al vestido de Valentino pintado a mano.

Un 95% aceptó como arte el Juicy Salif expuesto en el MoMa. Un 35% hizo evidente que se habían dado cuenta que se trataba del mismo objeto que en la ficha 2.

Las puertas del Jardín del Cactus no cautivó a la mayoría, solo un 40% dijo arte.

El 100% de los encuestados dijo que las Puertas del Baptisterio es arte. La mayoría ya conocían la obra en cuestión.

Un 60% declaró El Juguete de Viento como arte.

## RESULTADO

---

La mayoría de los participantes online no leyeron las características de cada imagen y respondieron sin reflexionar demasiado.

En ambas encuestas hubo mínimo un 10% que dejó la encuesta sin terminar. La sociedad de estrés y consumismo ha aniquilado la paciencia de la gente. Esta actitud de participación a medias o negación de ella, también se debe al continuo bombardeo de anuncios y comerciales por las calles.

Hubo 7 casos (entre online y personal) que decretaron que todas eran arte. Otro aspecto destacado es que en general los extranjeros apostaron más por la opción de arte.

Los casos que se acercan más a la escultura y pintura clásicas son los más aceptados como arte en la sociedad actual. Por el contrario cuanto más presente en el día a día (excepto los casos muy conocidos), y más funcional menos lo consideran arte.

## 8. CONCLUSIONES

En el desarrollo de esta tesis hemos comenzado por desmembrar los objetos de estudio y así analizarlos por separado. En esta fase descubrimos que tanto el concepto de arte como el de diseño no son absolutos ni atemporales. Ambos se encuentran como conceptos evolutivos. Esto se debe a su carácter cultural. Por definición la cultura jamás podría estar estancada, ya que ésta se nutre de las consecuencias de su entorno y de la población que la vive en cada instante.

Respecto a las preguntas que planteamos en la introducción del estudio, no hay una respuesta verdadera. El carácter subjetivo y ambiguo de los dos conceptos hace imposible la tarea de acotarlos en una sola etiqueta clasificatoria.

Durante siglos los filósofos se han preguntado y han estudiado preguntas imposibles sin respuesta verdadera (referida a la verdad de Hegel), y aún hoy sigue esta práctica. Para los científicos puros esta búsqueda aparentemente inacabada podría resultar inútil. Nada más lejos de la realidad, estos estudios nos obligan a replantearnos nuestro presente y el por qué quien (quienes) decidió como debía ser el mundo tiene razón.

Al conocer los pensamientos y reflexiones de aquellos que previamente han estudiado este tema podemos hacernos una visión más clara del origen de la evidencia actual. A mi parecer, prestando atención al desarrollo de los estudios y al concepto globalizado del mundo actual, los hechos auguran una unificación creadora donde la matriz será la creación de proyectos, y cual secuoya, millones de ramas (especialidades) saldrán, cada uno con sus respectivos quiebres y protuberancias .

El conocimiento general de la población sigue confuso. Noto (quizás porque está de moda), un cierto acercamiento hacia el interés por el conocimiento del arte. Gracias a internet , que facilita el acceso a infinitas posibilidades de conocimiento, la mente se expande cada día. Solo por el hecho de que cada individuo es único y subjetivo, todo ser humano ( en mayor o menor grado) está continuamente creando: maneras de moverse, de vestir, de hablar. La copia manual no es más que una interpretación filtrada por la subjetividad del efectuator de la acción.





# 9 BIBLIOGRAFÍA

## IMÁGENES

---

Fig. 1 (Sevilla, 2014) <https://onesixonebag.com/kelly-beeman/gaia-pequeno-youth/>

Fig. 2. Boutique 11010 (2018) <http://www.boutique1101.com/us/alessi-alessi-philippe-starck-juicy-salif-lemon-sq.html>

Fig. 3 y 6 Mara Vega (2014) <http://www.itfashion.com/cultura/reportajes/10-obras-de-arte-en-la-pasarela/>.

Fig. 4. Cabildo de Tenerife (2017) <http://www.diariodetenerife.info/auditorio-tenerife-adan-martin-amplia-horario-las-taquillas-partir-del-lunes-6-marzo/>

Fig. 5. Eugenio Recuenco (2005) <http://betysman-coleccionistadeimagenes.blogspot.com/2012/11/eugenio-recuenco-para-playstation-3.html>

Fig. 7. The Modern Museum of Art (2018) <https://www.moma.org/collection/works/1825>

Fig. 8. Pedro Albornoz (2012) [http://www.pedroalbornoz.com/Fotografia\\_de\\_Arquitectura.\\_Cesar\\_Manrique.\\_Jardin\\_de\\_Cactus\\_2.html](http://www.pedroalbornoz.com/Fotografia_de_Arquitectura._Cesar_Manrique._Jardin_de_Cactus_2.html)

Fig. 9. Elena Tavelli (2011) <https://www.pinterest.es/pin/84653667969373359/>

Fig. 10. Laspalmasdegrancanaria.com (2013) <http://www.laspalmasdegrancanaria.net/actualidad/Finaliza-la-rehabilitacion-del-Juguete-del-Viento-de-Cesar-Manrique-en-La-Puntilla.php>

## INTERNET

---

RAE (2017) *Real Academia Española* .<http://dle.rae.es/?id=3q9w3lk>

Pérez, J.y Merino, M. (2018).*Definiciones* <https://definicion.de/arte/>  
(2018) *AkiFrases* .<https://akifrases.com/frase/142193>

Anónimo(2018) *Xplore, Inc., BrainyQuote*. [https://www.brainyquote.com/es/citas/aristotle\\_104151](https://www.brainyquote.com/es/citas/aristotle_104151)

Anónimo ( 2017). FeedBurner *Éxito y Superación personal* <https://www.exitoysuperacionpersonal.com/frases-de-arte/>

Comino, R. (octubre 2014) *Reflexiones para el camino*, Punto Rojo Libros

Hearst España S.L (2018) *Esquire*. <https://www.esquire.com/es/informacion/a12023597/andy-warhol-frases/>

Lifeder (2018) *Lifeder.com*.<https://www.lifeder.com/frases-de-pablo-picasso/>

DESIGN HISTORY SOCIETY. (2018) [www.designhistorysociety.org](http://www.designhistorysociety.org)

Vogue (2018) *Modapedia* <http://www.vogue.es/moda/modapedia/disenadores/lee-alexander-mc-queen/162>

Nerea, N. (2015) *Moove Magazine* <https://moovemag.com/2015/01/philippe-starck-el-disenador-que-deja-indiferente-nadie/>

Saldaña, A. (2016) *El universal* <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/de-ultima/2016/03/17/alexander-mcqueen-en-cinco-colecciones#imagen-1>

Calderon, J. (2015) *Prezi* <https://prezi.com/0cwxuz6hbrax/arquitectura-como-obra-de-arte/>

Hondall.J (2014) *Blog at wordpress.com* <https://jersonhondall.com/2014/04/11/la-pieza-de-la-semana-no-13-alexander-mcqueen/>

García,.D. (2016) *ICON, ABC* [https://elpais.com/elpais/2016/11/04/icon/1478274969\\_998541.html](https://elpais.com/elpais/2016/11/04/icon/1478274969_998541.html)

Sánchez, F. (2017) *YakartaFoto*. <https://www.xatakafoto.com/entrevistas/es-muy-duro-si-dedicas-toda-tu-vida-a-crear-algo-que-no-te-gusta-para-dar-placer-a-los-dem-as-entrevista-con-eugenio-recuenco>

## LIBROS

---

Zulueta , M. (2015). *Diseño gráfico y arte. Hacia una historia integrada. Las tensiones entre la historia del diseño gráfico y del arte: orígenes, límites e incidencias en los estudios superiores de diseño gráfico en España*. TDX (Tesis Doctoral). <http://Universidad de Lluç, Barcelona. www.tdx.cat/handle/10803/368195> Nacho Lavernia /

Lavernia, N.y Lecuona, M. (2000). *Gestión del Diseño, en El valor del Diseño, Gráfico e Industrial*.

Rojas , F.R. ,Martín , M.A. (2014). *La deconstrucción un viaje estético reflexivo para comprender el arte y el diseño*. Revista I+D internacional .Universidad de Málaga, Málaga.

Osborne, P. (2010) *El arte más allá de la estética: Ensayo filosófico sobre el arte contemporáneo* .Murcia, España. Cendeac

Velandia, L. (2009). *Historia del diseño gráfico*. Santa Fe, Argentina :El Cid .Recuperado de <http://fama.us.es/record>

Zimmermann, Y. (2003). *El arte es arte, el diseño es diseño*. En Calvera, A. (Ed) *Arte ¿? Diseño* Barcelona: Gustavo Gili.

Salinas, O. (2003). *El diseño: ¿es arte?* En Calvera, A. (Ed) *Arte ¿? Diseño* Barcelona: Gustavo Gili.

Kubler, G. (1988). *La configuración del tiempo* . Madrid: Nerea.

Dantas, D. (2014). *Diseño centrado en el sujeto: Una visión holística del diseño*

*rumbo a la responsabilidad social*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación ,  
ISSN 1668-5229 En Cuaderno 49 |

**Chaves, N.** (2003). *El diseño: ni arte ni parte*. En Calvera, A. (Ed) *Arte ¿? Diseño*  
Barcelona: Gustavo Gili.

**Martínez , J. M.** (2015). *Aspectos sobre arte y arquitectura*. (Tesis Doctoral)Facul-  
tad de ciencias económicas,Palermo

**Costa, J.** (1994). *Diseño, comunicación y cultura* . Madrid: Fundesco

**Fernández, C.** (2013.). *La profundidad de la apariencia: el vestido en el debate  
entre el arte y el diseño*.(Tesis doctoral) Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia.

**Bonsiepe, G.** (1998). *Del objeto a la interface : mutaciones del diseño*. Buenos  
Aires: Infinito

**Loos, A.** (1972). *Ornamento y delito y otros escritos*. Barcelona: Gustavo Gili

**Jiménez, J.** (2001) *Presente y futuro del arte. A qué llamamos arte. El criterio esté-  
tico*. (Tesis doctoral) Universidad de Salamanca, Salamanca.

**Mukarovsky, J.** ( 1977) *Escritos de estética y semiótica del arte*.Barcelona, G. Gili.

**Gómez-Senent, E.** (1986) *Diseño Industrial* (Tesis doctoral) Universidad Politéc-  
nica de Valencia, Valencia.