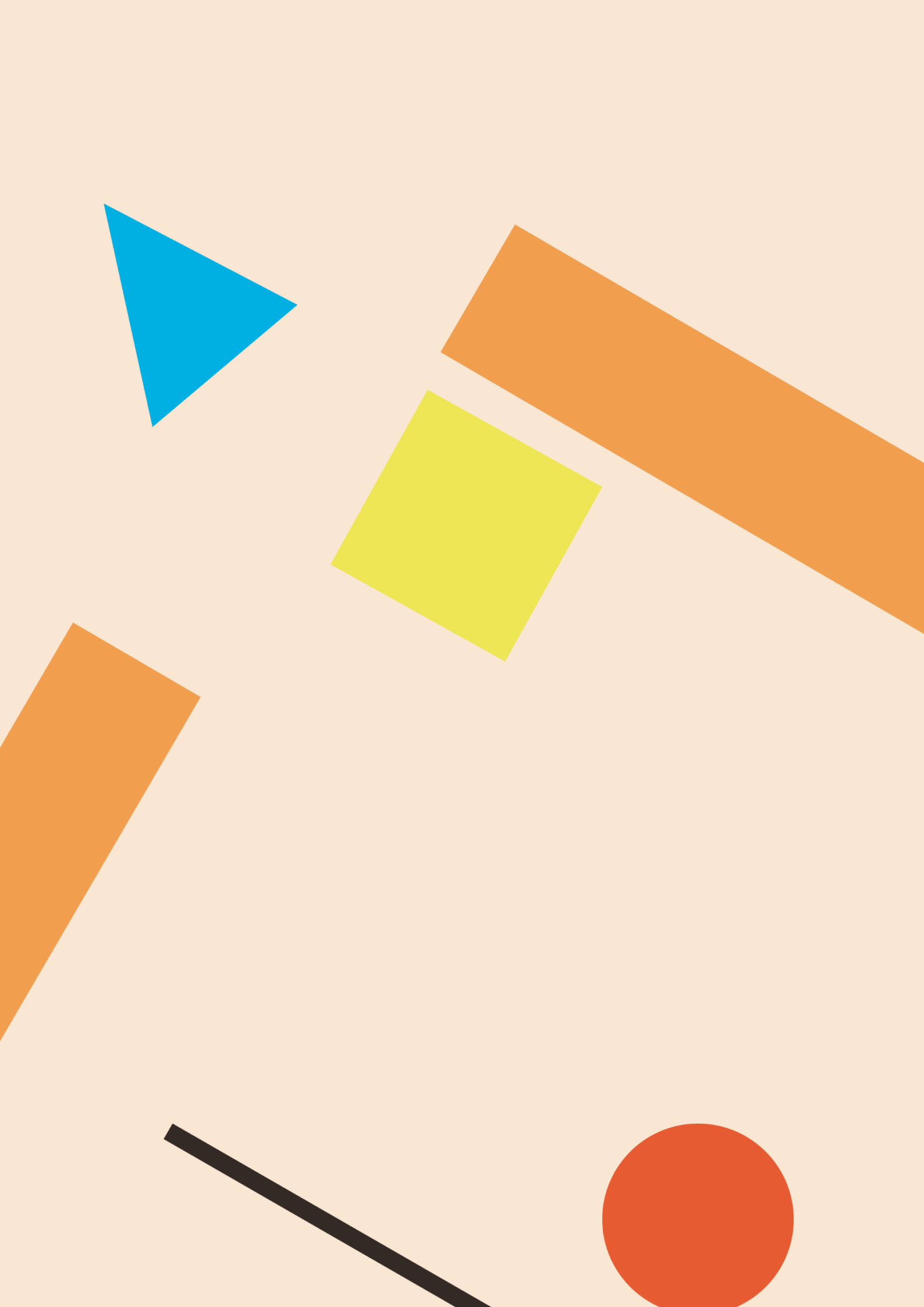


TRABAJO ACADÉMICO FIN DE GRADO  
GRADO EN BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA 2019/2020

**LOS LÍMITES DEL ARTE Y EL DISEÑO**

María del Rocío Carrasco Pedraza







# LOS LÍMITES ENTRE EL ARTE Y EL DISEÑO

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES – UNIVERSIDAD DE  
SEVILLA

CURSO 2019/2020



**Autora: María del Rocío Carrasco Pedraza**

**Tutor: Juan Manuel Miñarro López**





## **Agradecimientos**

En agradecimiento a todos mis compañeros, que han apoyado y celebrado cada uno de mis logros al igual que me han levantado y dado ánimos a lo largo de estos años de carrera. A mis amigos, que siempre ven con buenos ojos todas mis producciones y nunca les falta una sonrisa cuando comparto mis conocimientos artísticos. Y a todo el profesorado que a lo largo de mi vida han potenciado mis capacidades y han creído en mí.

Siempre ARTMY.





## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b>	<b>13</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>15</b>
<b>OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>17</b>
<b>1. ARTE Y DISEÑO: ORÍGENES, FUNDAMENTOS Y EVOLUCIÓN</b>	<b>18</b>
1.1. Los orígenes del arte	18
1.2. Los orígenes del diseño	21
<b>2. LA CREATIVIDAD COMO NEXO COMÚN</b>	<b>27</b>
<b>3. EL ARTE Y EL DISEÑO EN LA SOCIEDAD ACTUAL</b>	<b>29</b>
3.1. La brecha educativa en las enseñanzas artísticas	29
3.2. Evolución social y cultural	30
<b>4. ¿DÓNDE SE ENCUENTRAN LOS LÍMITES ENTRE EL ARTE Y EL DISEÑO?</b>	<b>33</b>
<b>5. OPINIÓN; ARTE Y DISEÑO ¿AMIGOS O ENEMIGOS?</b>	<b>38</b>
<b>6. ENCUESTA PÚBLICA</b>	<b>45</b>
6.1. Target o público objetivo	45
6.2. Participación y resultados	47
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>53</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>55</b>



## RESUMEN

**TÍTULO:** Los límites entre el arte y el diseño.

**RESUMEN:** La controversia generada por las diversas similitudes entre el arte y el diseño y su trayectoria cruzada hace que guarden entre ellas una cierta dependencia recíproca que dificulta el poder dictaminar una línea separativa clara y limpia línea de ambas disciplinas. Este hecho trae consigo numerosos debates al respecto donde la amplitud de respuestas es tan variada como colores existentes en el espectro óptico de la luz, y a medida que se van actualizando y permutando más extensa resulta la problemática. La influencia de numerosos factores que condicionan nuestra percepción y relación con las disciplinas artísticas son elementos clave que afectan a la impresión que tenemos tanto del arte como del diseño. En este trabajo se procede a analizar e investigar los estudios que tratan esta cuestión de manera previa a este escrito, atendiendo a las opiniones de expertos en la materia y profesionales de ambos campos. Además de conocer el juicio público sobre los condicionantes y causas que obstaculizan la visión individual de cada campo, gracias al uso de encuestas a estudiantes y entrevistas a especialistas de ambas disciplinas. Esto nos permite no solo conocer la percepción del arte y el diseño en la sociedad actual, también la carencia cultural existente. Un ejemplo alarmante de ello es la comprobación de la falta de conciencia sobre el verdadero significado de la creatividad, aspecto esencial en cualquier creación. También nos posibilita realizar una aportación a este extenso debate con el fin de ayudar a disipar las dudas que este tema nos plantea.

**PALABRAS CLAVE:** Arte, diseño, límites, creatividad, estética, cultura.

**TITLE:** The boundaries between art and design

**SUMMARY:** The controversy generated by various similarities between art and design as well as their interconnected career causes them to have some reciprocal dependency which makes it difficult to establish a clear, sharp

dividing line between them. It involves numerous debates about this issue, where the number of answers is as varied as the existing colours in the optic spectrum of light and, the more it develops and changes, the more extensive this issue becomes. The influence of many factors which determine our perception and relation with the artistic disciplines are key elements which influence our impression of both art and design. In this project, the research dealing with this topic will be previously analysed and studied, taking into account the opinion of experts and professionals in both fields. Moreover, people's position on the determinants and causes preventing an individual vision of each field will be published, thanks to the use of student surveys and interviews with specialist from both disciplines. This allows us not only know the perception of art and desing in the actual society, also the existing cultural lack. An alarming example of this is the verification of the lack of awareness about the true meaning of creativity, an essential aspect in any creation. Its also enables us to make a contribution to this extensive debate in orden to help dispel doubts that this issue raises for us.

**KEYWORDS:** Art, design, boundaries, creativity, aesthetic, culture.

## INTRODUCCIÓN

En este trabajo planteo una cuestión que durante muchos años ha generado cierta controversia e innumerables debates al respecto. Con ello no pretendo anteponer las siguientes declaraciones como alegaciones incuestionables, sino como punto de inicio para la investigación y desarrollo de una conclusión personal sobre el tema tratado al igual que todas las de mis antecesores y coetáneos que se recogen en este documento y otros tantos que han aportado su parecer y sabiduría en el ámbito que es imposible de poder albergar en un mismo escrito.

El arte y el diseño son dos disciplinas que se encuentran muy ligadas entre sí desde los orígenes de la segunda mencionada; pero si las analizamos, cada una enumera una serie de propiedades y peculiaridades que las singularizan. Esta compatibilidad entre ellas hace que exista de manera globalizada una confusión entre los diversos ámbitos y finalidades que atañen tanto al diseño como al arte. La convivencia entre ambas se ha asimilado con el paso del tiempo, a la par que estas evolucionan y cada día se hacen mayor hueco en la sociedad.

Vivimos en un mundo donde recibimos diariamente millones de impactos visuales de los cuales no retenemos ni una cuarta parte de todos esos estímulos a los que nos exponemos. Esto viene dado por la integración en nuestras vidas tanto del diseño como el arte. ¿Acaso somos capaces de dictaminar qué es arte y qué no lo es? ¿Tenemos consciencia de que todo lo que nos rodea es diseño? ¿Puede un diseñador llegar a ser artista? ¿Y viceversa? Anteriormente al planteamiento de estas interrogantes, que resultan banales frente a cuestiones más legítimas y certeras que en escasas ocasiones nos llegamos a replantear antes de tomar cartas en el asunto ¿Sabemos qué es el arte? ¿Y el diseño?

Partiendo de esta premisa, antes de poder participar en este debate se necesita hacer un ejercicio de introspección y tomar como punto de partida el conocer de primera mano lo que hoy en día se entiende como diseño y posteriormente, lo que atañe a la percepción existente del concepto de diseño. Sobre esos cimientos se puede comenzar a construir un diálogo lógico y con conocimiento de causa que nos ayudarán no solo a diferenciar ambas disciplinas, sino entender su estrecha relación, conocer sus nexos y los puntos de apoyo

entrambas para seguir aportando su granito de arena a la evolución y crecimiento de ellas al transcurso de la historia.

Una vez asumidas estas partes, pretendo obtener a nivel personal una respuesta a la siguiente interrogación que abre también el debate sobre la confrontación y en ocasiones enemistad entre ambas materias ¿Dónde están los límites entre arte y diseño?

## OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal de esta investigación es analizar y comprender de una manera más certera la estrecha relación existente entre el arte y el diseño, para dictaminar los límites que diferencia a una disciplina de otra. Para poder llegar a este punto, se deben cumplir otra serie de objetivos secundarios:

- Conocer los orígenes de ambas disciplinas y su recorrido en el tiempo para observar su comportamiento y evolución.
- Examinar su adaptación a la sociedad de cada época y las necesidades que estas presentaban.
- Analizar la percepción social del arte y el diseño en la cotidianidad desde un punto de vista cultural, profesional y educativo.
- Descubrir la opinión de profesionales en ambos sectores que nos ayuden a profundizar en las limitaciones que separan ambas disciplinas gracias a su experiencia.

Para la consecución de todo lo mencionado se llevará a cabo una profunda labor de investigación sobre el tema escogido, conociendo a los autores que han mostrado esta preocupación por buscar una solución y han hecho sus aportaciones personales a ello. Además, se establecerá un plan de actuación para conocer la opinión de un público determinado que nos ayude a acotar y conocer su impresión sobre esta problemática.



## 1. ARTE Y DISEÑO: ORÍGENES, FUNDAMENTOS Y EVOLUCIÓN

Para poder dar respuesta a todas las cuestiones anteriormente mencionadas, se debe partir del conocimiento de los orígenes y desarrollo en la historia de ambas disciplinas, como su ubicación en la sociedad a lo largo del tiempo hasta la actualidad. Se pretende así obtener como resultado una o varias definiciones base sobre las que poder sustentar toda la investigación y desarrollo de conclusiones, análisis y debates. En cuanto al arte no existe una definición certera, global y veraz aceptada por toda la humanidad. Limitar a un solo concepto todo lo que el arte en sí abarca para que cierre tal cantidad de aspectos, es objetivamente imposible. Afecta y alcanza, desde un punto de vista tangible, numerosas ramas y materias que no se pueden reducir a una sola expresión. Si por el contrario analizamos su cara intangible, esto penetra a niveles muy subjetivos determinados de manera individual según el sujeto, sus vivencias y experiencias personales, su cultura e incluso sus capacidades fisiológicas. Por lo que en base a las diferentes investigaciones y referencias construyo el siguiente discurso sobre para determinar como pilar sólido y fundamentado el inicio de este proyecto.

### 1.1. Los orígenes del arte

Si profundizamos en la raíz del asunto, al hablar de los orígenes del arte se tiene más consciencia de este en comparación con el diseño, ya que nace del sentimiento y la necesidad innata del ser humano de manifestarse plásticamente como otra vía más de comunicación. Las primeras manifestaciones artísticas datan aproximadamente 15.000 años atrás en nuestra historia<sup>1</sup>, concretamente en el Paleolítico Superior, periodo perteneciente a la Prehistoria. Desde esta época se utilizaban las manifestaciones artísticas, entre ellas el uso de grafismos y el modelado, como vehículo de reflejar la realidad en la que se encontraban. Primordialmente formaban parte de una serie de ritos de carácter religioso con la intencionalidad de remarcar los deseos y las necesidades de las civilizaciones que lo desarrollaban, expresando así sus preocupaciones, sentimientos y el

---

<sup>1</sup> Actas y memorias de la Sociedad de Antropología, Etnografía y Prehistoria. (1922). Madrid: Museo Antropológico Nacional.

sumo respeto hacia sus deidades. En términos sociológicos el arte es la capacidad creativa del ser humano, única y exclusiva de nuestra especie. Esta aptitud cognitiva es una de las cuales nos posiciona superiormente y nos diferencia sobre todas las especies del planeta desde nuestros comienzos.



*Figura 1. Abrigo rocoso con muestras de arte rupestre de la Cueva de Altamira  
Santillana del Mar (Cantabria) España.*

Disponible en: <https://turismodecantabria.com/disfrutala/que-visitar/11-cueva-de-altamira>

En cambio, si tratamos el arte desde el aspecto social este ha sufrido cierta evolución junto al trascurso de la historia. Los artistas han sido considerados seres superiores, al punto de ser concebidos como dioses en la tierra gracias a sus grandes cualidades artísticas y al nivel de perfección que llegaban a alcanzar en sus representaciones. En pleno auge del Renacimiento italiano, a finales del siglo XV, existe un punto clave en la historia donde se comienza a distinguir entre los artesanos y los artistas (diferenciando entre la artesanía y las bellas

artes) y como consecuencia, la producción de obras múltiples llevadas a cabo por los artesanos y la creación de obras singulares y de arte liberal por parte de los artistas (PARENTE; JHORDAN: *Arte*. 2009. *Recuperado de <http://promocion-iodes.blogspot.com/2009/05/arte.html?cv=1>*) Aparece un concepto nuevo, el de Bellas Artes, y aquí encontramos a la pintura, la escultura o la arquitectura.

En la denominada Edad Contemporánea se produjo un cambio circunstancial: los artistas comenzaron a liberarse de su posición de servicio a la nobleza. Se volvieron libres, autónomos. Se adentraron en el trabajo por encargo de particulares, los burgueses, de manera que ampliaron su mercado y se podía contactar con ellos de manera directa, de una forma más accesible. Entre los artistas más consagrados, Rembrandt aprovechó el flujo comercial de la capital de los Países Bajos, Ámsterdam, en el siglo XVII. Fue así como se inició el verdadero mercado del arte y la libertad de expresión. Los artistas se impusieron en la sociedad, se plantearon su posición en la misma, comenzaron a crear para revolucionar y despertar al pueblo. Así aparecieron temáticas inéditas, sobre las que no se había trabajado anteriormente y nuevas formas de crear. Cabe aclarar que previamente a este hecho también hubo arte libre, pero siempre clandestino, pudoroso, destinado al anonimato por salirse de las estrechas normas impuestas.

Marcel Duchamp fue quien verdaderamente rompió con todas las reglas no escritas, pero sí establecidas respecto al arte. En el movimiento dadaísta en el que este artista se inscribía se replanteaban cual era el origen del arte y cómo se podía determinar qué era una obra y qué no, por lo que se posicionan ellos como artistas de la misma talla que los grandes autores y más consagrados de otros movimientos. Producen obras en base a la perfecta reducción al absurdo de los supuestos principios democráticos del arte. A través de la selección de objetos encontrados, aleatorios y sin una intencionalidad o un discurso, los descontextualizaban para dotarlos de un nuevo valor y concepto. Era su respuesta al exceso de producción artística y al vanguardismo institucionalizado. Un ejemplo de ello es su obra "La fuente" donde se apropió de un urinario masculino y lo elevó a la categoría del arte como protesta al mercado del arte y lanzando una reflexión hacia qué es arte y qué no lo es y quién puede dictaminar esta sentencia.



Figura 2. La fuente (Marcel Duchamp, 1917).

Tate Modern Gallery (Londres) Reino Unido

Fuente: "Duchamp y las estéticas del cambio: el arte como experimento" de Herbert Molderings  
Columbia University Press. Nueva York. 2010. ISBN: 978-0231147620, p.90

## 1.2. Los orígenes del diseño

Si en contraposición nos centramos en los orígenes del diseño, no existe una datación exacta de cuándo se constituyó este como tal, no tiene fecha de nacimiento. Aunque históricamente tenemos conocimiento de que el arte y el diseño se han desarrollado individualmente, han sufrido una serie de convergencias y enlaces tanto históricamente como por parte de sus mayores exponentes. En la Antigüedad, lingüísticamente el vocablo que definía de una forma más próxima la acción de diseñar era *tekné*, mientras que para el arte si existía desde sus orígenes la palabra *ars*. La palabra de origen latina *ars*, es la semejante a *tekné*, técnica en griego. En su origen, arte y tecnología eran una misma cosa, la fabricación de cualquier clase de cosas o la manera hábil de realizar cualquier trabajo, los valores artísticos no existían tal y como lo entendemos en la actualidad. Visto esto podría entenderse como "el diseño

*cual variante de la cultura estética occidental, ahora en la fase de industria masiva y capitalista, y por lo tanto una prolongación de las artes, tomadas como procesos culturales".<sup>2</sup>*

A finales del siglo XIX en pleno auge de la Revolución Industrial apareció en el Reino Unido el movimiento Arts & Crafts, que debe su nombre de los términos anglosajones mencionados para definir las artes y los oficios. Este movimiento unía ambos conceptos, y sus precursores se consideran los padres del diseño moderno. Nace del clamor por recuperar las artesanías antecesoras y el interés por volver al trabajo manual como algo honesto, hecho de primera mano por una persona y no por una máquina. Prima el devolver la dignidad al objeto y al buen gusto, para poder estar rodeados de arte, ante un rechazo de los diseños industriales, fríos y despersonalizados. Consideraban que un diseño debía mejorar la vida de la gente, cosa que no cumplían en aquel momento, solo primaba la superproducción que daba como resultado un bajo coste y una muy mala calidad, a lo que se le añade una palpable carencia estética. Así defendían la mejora de la vida de los artesanos y los artistas.

La problemática que todo esto generaba como consecuencia era muy contradictoria; deseaban que las piezas fuesen accesibles a todo el mundo para poder brindarle una mínima calidad de vida y de buenas pertenencias a las clases obreras, pero la mayoría de personas no se pueden permitir económicamente los muebles artesanales por su elevado precio. Aunque eliminan los materiales de elevado coste y los ornamentos innecesarios para abaratar su valor, nunca podían llegar al bajísimo coste de lo producido de manera industrial. Se plantea aquí la diferencia entre la vertiente funcional (construcción) y la estética (ornamentación) del objeto, sin renunciar a la búsqueda de la belleza. Dignificar el objeto cotidiano es dignificar la vida del ser humano; todo lo que nos rodea debe de contar con unos mínimos requisitos estéticos que nos enriquezcan y se sumen a nuestra proyección que ofrecemos al mundo. Para comprender este enfrentamiento entre lo industrial y lo artesanal podemos tomar dos referentes, Michael Thonet y William Morris.

Thonet fue uno de los pioneros en el diseño de mobiliario, que posteriormente consagró una de las fábricas de muebles más importantes de la época. La innovación en sus producciones como la técnica del doblado al vapor de la

---

<sup>2</sup> CALVERA; ANNA: *Arte ¿? Diseño: Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003, p.116.



madera fue uno de los detonantes en su incesante producción. Además de ello conseguía acabados muy ligeros y novedosos, la producción y montaje eran muy sencillos ya que el número de piezas eran las indispensables, algo muy atractivo para los compradores. Un ejemplo de esto es su silla nº14 o silla Thonet, la cual a pesar de ser diseñada hace más de un siglo sigue presente en muchos domicilios y establecimientos por su funcionalidad. En cambio, Morris fue el defensor por excelencia del Arts & Craft para luchar por los derechos de los artesanos. El problema que ya hemos comentado se hace más latente cuando podemos observar una de sus creaciones, la silla Sussex o Morris, mucho más robusta y compleja no solo en su montaje, también en los elementos que la conforman. Esto es uno de los puntos que marca la diferencia y la una de las características primordiales de lo que se considerará posteriormente como diseño: la funcionalidad prevalece no solo en el uso del producto, sino en todo lo que le rodea desde que se concibe la idea hasta que se lleva a la realidad.



Figura 3. Silla Thonet, 1854<sup>3</sup>



Figura 4. Silla Sussex, 1866<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Disponible en: <http://historia-disenio-industrial.blogspot.co/2014/03/silla-thonet-no-14.html>

<sup>4</sup> Disponible en: <https://ideasdi.com/historia/silla-sussex/>

Históricamente conocemos movimientos e instituciones del periodo de entreguerras, que integraron artistas y arquitectos con inquietudes similares. En el grupo de Stijl, convivieron y compartieron el mismo talante creativo Mondrian y Rietveld, en la Bauhaus ejercieron y enseñaron artistas como Wassily Kandinsky y Paul Klee. La Escuela Bauhaus nacida en Alemania se sumaba a las pretensiones del movimiento Arts & Craft, buscaban la unificación de las artes bajo una nueva arquitectura, devolver el carácter artesanal a las actividades artísticas y disciplinar la enseñanza de la arquitectura. La incesante búsqueda de la liberación del clasismo del arte, asociado a determinadas clases sociales pretendía también quebrantar la barrera entre los artesanos y los artistas. La Bauhaus sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como el diseño industrial y el diseño gráfico; visibilizó la figura de los profesionales de estas disciplinas, que anteriormente solo se configuraban entre las concepciones de artesanos o artistas respectivamente. Siempre de una manera racional, socialista y moderna, síntomas ausentes en una sociedad que se encontraba muy flagelada por las consecuencias de los extremos de las corrientes políticas.

*“El cuerpo doctrinal del diseño nació estrechamente vinculado a unas vanguardias [...] En los textos de la Bauhaus o de Le Corbusier podemos ver claramente los esfuerzos por desvincular el arte industrial (el término diseño todavía no existía) del arte tradicional, se cuestionaba el papel de los estilos históricos, el del arte por el arte y se defendía el valor estético de la función, así como la validez artística de la producción mecánica”<sup>5</sup>.*

Otro hito que marcó al diseño fue el nacimiento del Art Déco o también conocido como el modernismo. Las escuelas repartidas por toda Europa y USA enriquecieron la gráfica publicitaria con la ayuda del cartel, el desarrollo de las múltiples posibilidades de la litografía de la mano de Jules Cheret, considerado el padre del cartel, las grandes aportaciones de Toulouse-Lautrec y la geometrización y uso de las curvas de Alpfons Mucha. La modernidad supuso una reafirmación del diseño y un independizarse de “mamá y papá” representados en el Arte, con un afán de mejora social, se independiza y se hace fuerte, saliendo de su complejo de inferioridad, a través de un

---

<sup>5</sup> Culturadeldiseño.cult.cu

acercamiento a lo científico. Huyendo de lo intuitivo, de lo resbaladizo, de lo relativo y de lo irracional, buscando la “buena forma”, el “buen diseño”, en donde la belleza es considerada tal si responde a una finalidad. El “menos es más” de Van der Rohe sintetiza a la perfección esta mentalidad “Convertir el diseño en disciplina científica no deja de ser una manera de intentar conseguir el respeto que una sociedad racionalista ha otorgado a la ciencia”<sup>6</sup>

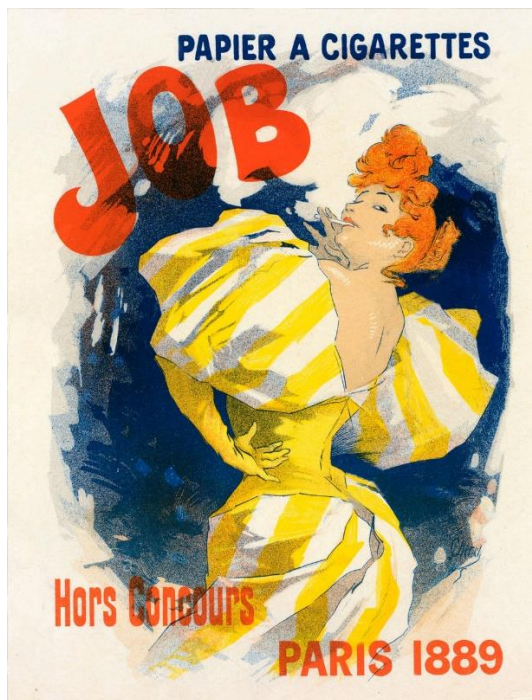


Figura 5. Cartel cigarrillos Job (Cheret, 1889)<sup>7</sup>

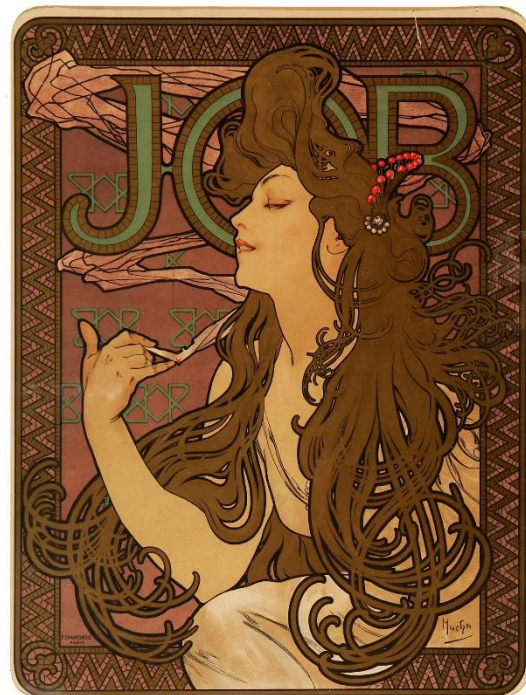


Figura 6. Cartel cigarrillos Job (Mucha, 1896)<sup>8</sup>

El punk y la posmodernidad supusieron el comienzo, como indicó Paolo Portoghesi, arquitecto italiano, del fin de las prohibiciones que imponía el puritanismo del movimiento moderno. Pero se ha convertido en vanguardia institucionalizada y predecible y en estética vendible, con un nicho bien establecido en el mercado. La ruptura con el movimiento moderno supuso que se comenzaran a realizar objetos-signos, de esta forma la función de uso del

<sup>6</sup> FUENTES; RODOLFO: *La práctica del diseño gráfico: Una metodología creativa*, Editorial Paidós Diseño 05, p.103.

<sup>7</sup> Disponible en: [https://www.museobilbao.com/uploads/salas\\_lecturas/archivo\\_es-60.pdf](https://www.museobilbao.com/uploads/salas_lecturas/archivo_es-60.pdf)

<sup>8</sup> Disponible en: <https://www.muca.cz/es/exposicion>



objeto fue desplazada por la función del signo. La transgresión del diseño al proyectar objetos aspirantes a compartir el pedestal junto al objeto ya devenido arte, con la consiguiente confusión signica que supuso para sus usuarios los objetos del Grupo Memphis de los años 80, por ejemplo. La pluralidad crítica por la que lucharon los diseñadores posmodernos más conscientes había dado lugar a una multiplicidad de estilos.

## 2. LA CREATIVIDAD COMO NEXO COMÚN

Según la Real Academia Española se define creatividad como “facultad de crear”<sup>9</sup> y “capacidad de creación”<sup>10</sup>. La creatividad es parte de nuestra naturaleza, inscrita en el ser humano simplemente por el simple hecho de serlo. Esto constituye la base sobre la que se fundamenta la producción artística y la metodología de trabajo de un diseño. Según la definición que se nos ofrece sobre el concepto, es imposible crear sin creatividad. Esto crea cierta confusión a nivel popular: se considera que todo está ya inventado. No vamos a poder descubrir a día de hoy ni en un futuro cercano a otro Caravaggio o un nuevo Picasso. En el siglo XIX se dio un cambio circunstancial en la concepción sobre la creatividad; este evoluciona para dejar de entenderse de que la creación y la creatividad surge “a partir de la nada”. Lo novedoso será el nuevo concepto de la creatividad, que se asemejará a la elaboración de cosas nuevas. En este periodo también significaba “la producción de una existencia de ficción”. Esto acotaba a que solo se imputara a algunos ámbitos del arte, sobre todo a aquellos relacionados con el arte figurativo. Esto da respuesta en gran parte a la relación igualitaria que se establece entre la creatividad y el arte. La creatividad siempre se ha considerado una característica inherente de los artistas.

Durante una época de la historia se relacionaba la libertad creativa con la locura. Esto llevó a que la denominación de los artistas evolucionara o se traspasara a “creadores”. Ya en el siglo XX cuando se tomó consciencia de que la creatividad también era parte de otras prácticas y disciplinas, se aplicaron sinónimos a los diseñadores, siendo a día de hoy designado como “creativos”. En diversos estudios sobre la creatividad llevados a cabo el siglo pasado, se toma conciencia de que la creatividad es posible en numerosas disciplinas más allá del arte, por lo que se deja de considerar excluyente de este. Para un mejor entendimiento, se puede decir que no se hace una modificación del concepto, sino que se amplía su aplicación y todo lo que este abarca y como aquello que es novedoso en todos los campos.

---

<sup>9</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [9 de abril de 2020].

<sup>10</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [9 de abril de 2020].

Esto toma una relación clara con el diseño ya que uno de los atributos claros de la creatividad es su capacidad comunicativa. Sin comunicación, por muy sobresalientes y originales que sean las propuestas, no pueden llegar al receptor. Tal y como menciona Teresa Marín *“Crear es un verbo transitivo. La idea de que la creatividad se completa con la elaboración de algo tangible que sirve como elemento de comunicación, idea que resulta afín a los principios fundamentales del diseño”*<sup>11</sup>.

La figura del diseñador siempre ha sido considerada como un intermediario comunicativo, en general, al igual que a los creadores de todas las artes aplicadas, por su labor de mediadores entre las ideas y necesidades del cliente o promotor del encargo y del público o consumidor de los productos resultantes. La comunicación es uno de los pilares del diseño y conforma su esencia. Si tomamos el diseño como producto, es en sí un medio comunicativo, y como tal cumple la función de emitir o transmitir mensajes dentro de un determinado contexto. En consecuencia, se puede confirmar que el diseño en todas sus formas es una vía de expresión y de representación.

Esto deja claro que verdaderamente tanto el diseño como el arte tienen no solo la creatividad en común, sino que ambos transmiten un mensaje de manera inconsciente. Aunque un artista simplemente cree piezas a falta de un discurso, solo por la mera experimentación o necesidad, este lanza ese mensaje sin necesidad de contar algo específico. Un diseñador, aunque desarrolle una identidad o una imagen corporativa, esta acaba enviando al consumidor un mensaje muy claro y definido como fin de su elaboración y creación.

---

<sup>11</sup> MARÍN GARCÍA; TERESA: Arte, diseño y creatividad, UOC, 2013, p.74

### **3. EL ARTE Y EL DISEÑO EN LA SOCIEDAD ACTUAL**

Aunque ya se ha mencionado algunos aspectos sociales y su repercusión en la sociedad, en la actualidad es imposible hablar de ellos sin analizar su presencia no solo en el ámbito cultural, también en lo relativo al mundo laboral, en la enseñanza y a vox populi. La unión de esos cuatro factores resulta clave ante la condicionalidad de la imagen que se proyecta sobre la sociedad.

#### **3.1. La brecha educativa en las enseñanzas artísticas**

Si se analiza desde la base de nuestra educación, la docencia de las actividades artísticas en las escuelas, colegios e institutos se denomina “Educación plástica y visual” en las áreas de enseñanza de las etapas de educación primaria y educación secundaria. Previamente a la primera de ellas, en educación infantil se nos da desde temprana edad la oportunidad de explotar nuestras capacidades artísticas como medio de transmisión de nuestras necesidades y pensamientos. Existe una brecha demasiado llamativa cuando se supera la educación infantil y accedemos a los estudios primarios; los niños y niñas pasan de utilizar sus habilidades motrices y la creatividad como eje de toda su enseñanza y desarrollo de la personalidad a dedicarle un máximo de dos horas semanales a la Educación Plástica por maestros no especializados en enseñanzas de artes plásticas. Es inconcebible el que un niño o niña no realice mínimamente un dibujo al día, además siendo uno de los focos donde se puede llegar a detectar problemas en su unidad familiar, problemas psicomotrices, dificultades oculares y todo tipo de trastornos u otros. Si ya parece poco, en la comúnmente denominada Secundaria esta asignatura pasa a ser optativa y conocida como una de las “marías” donde la formación plástica del individuo pasa a ser de ningún interés frente a otras disciplinas que se consideran de vital importancia como las matemáticas o las lenguas extranjeras. Tal y como menciona en su tesis doctoral D. Juan José Morales Artero, docente de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB) la visión de la figura del artista en la sociedad está sometida a la denominada por él como la leyenda del artista:

*“Conduce a la creencia de que la artisticidad se corresponde con un “don natural” y que únicamente se educa en los que la tienen. La paradoja surge cuando en que no se otorga el mismo valor a otras habilidades, como la escritura, con lo que no se plantea de que si no se ha nacido para escritor no sirve de nada enseñarle a escribir”.*<sup>12</sup>

Esta brecha en la educación es el punto de partida sobre el que gira la percepción que se tiene hoy en día en la sociedad de las artes plásticas y del diseño. Frente a nuevas generaciones carentes de unos conocimientos mínimos en cultura visual y la nula estimulación cultural en los cimientos de su educación es imposible que se pueda tener conocimiento de todo lo que influye el diseño y el arte en nuestros días, en los códigos establecidos en la imagen y en cómo entendemos la vida gracias a ellos. Y en el caso del diseño cómo nos llega a facilitar la vida y soluciona problemas de manera impensable varios siglos atrás.

### **3.2. Evolución social y cultural**

Todo esto acompañado de una gran desinformación sobre todas las opciones laborales y salida profesionales que pueden brindarte más allá de ser artista o profesor de Educación Plástica (como referencias básicas que maneja la sociedad sobre la capacidad que te brindan los estudios artísticos) conforma el nivel de interés cultural generalizado.

Es muy interesante como el diseño aportó durante el siglo pasado la oportunidad de poder llegar a la gente el arte sin necesidad de acudir a un museo o exposición a través del cartel. Dado el proceso de la función social de este, que era elaborado inicialmente por artistas, Cassandre dijo que era *“el único arte vivo que quedaba porque no necesitaba de los museos para exhibirse, y porque desde la calle, llegaba de forma natural a mucha gente”*<sup>13</sup> de esta forma la cultura del diseño adoptó para sí este tipo de reflexiones y ya en los

---

<sup>12</sup> MORALES ARTERO; JUAN JOSÉ: La evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la ESO, UAB, 2001, p.145

<sup>13</sup> RENAU; JOSEP: Función social del cartel, Nueva Cultura, 1976, p.101

años sesenta, el diseño fue presentado como el arte popular de la época, realizándose así un alegato de William Morris según el cual era totalmente necesario un género de arte que sirviera de mediación entre el público y la investigación vanguardista del gran arte. En ese sentido habla Erwin Panofsky de los peligros inherentes a una categorización demasiado rígida de los géneros artísticos y advirtió en contra de la continua demonización de la cultura de pasas por el simple hecho de ser de la gente: *“si es cierto que el arte comercial está siempre en peligro de acabar como una prostituta, no es menos cierto que el arte no comercial está siempre en peligro de acabar como una vieja solterona”*<sup>14</sup>. En esta misma piedra ha caído el diseño en su empeño de distinguirse del diseño de mal gusto o provocado por la sociedad de consumo.

Esta última afirmación es el mejor reflejo de todo lo que acontece tanto al arte como al diseño. Se puede decir que actualmente ambas partes pasan por un proceso de prostitución ante la sociedad. Menospreciados, invisibles e incluso marginados. El desconocimiento sobre el arte contemporáneo ha hecho mucho daño a la hora de construir el juicio social, ante el escudo del “todo vale” para lanzar un mensaje de crítica y rechazo en los consumidores poco habituales de arte. Un ejemplo de ello son las numerosas polémicas donde el arte solo aparece en la televisión a través de algún escándalo donde se ha llegado a confundir alguna obra por basura o similar. Es muy triste y a la vez desmotivador ver el nulo apoyo y la mínima difusión de los eventos artísticos y exposiciones privando a la sociedad el poder ampliar sus horizontes e invitar a la autorreflexión y la capacidad de investigación, interés y crítica.

Sin duda alguna tanto el arte como el diseño se ven unidas y afectadas en este aspecto, y todo esto conforma a que laboralmente no se llegue a tener en cuenta la importancia de un profesional de las artes o del diseño especializado en estas áreas. Dicen que una imagen vale más que mil palabras y por ello, toda muestra que se le ofrezca al mundo bien sea una escultura, una pintura, un dibujo, un producto audiovisual, una tarjeta de visita, el envase de un producto, un logotipo o una pieza de mobiliario entre otras muchas opciones, deben responder a unos mínimos criterios en cuanto a conocimiento de la percepción en el ser humano y tratamiento de la imagen para conseguir llegar a ese target deseado. Sea una obra o un producto de diseño.

---

<sup>14</sup> CALVERA; ANNA: *Arte ¿? Diseño: Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003, p.57

Por desgracia a día de hoy, y desde hace muchos años atrás en la historia, estas profesiones y labores no se encuentran en la posición que les corresponde por su vital importancia. El poder persuasivo de una imagen bien sea una fotografía, un flyer o una pintura es mayor que el de cualquier otro medio comunicativo. Aunque los departamentos creativos y artísticos de las diferentes empresas e instituciones están ganando terreno y obteniendo poco a poco la relevancia que se merecen, aún queda un largo recorrido para que se llegue a valorar su envergadura.

#### 4. ¿DÓNDE SE ENCUENTRAN LOS LÍMITES ENTRE EL ARTE Y EL DISEÑO?

*“Si la pregunta por la diferencia entre arte y diseño reviste cierto interés teórico es porque en ella se manifiesta una confusión sintomática: la propia duda es indicativa de las condiciones de ejercicio de la disciplina.”<sup>15</sup>*

Esta pregunta que da nombre al presente documento es algo que no se puede responder a ciencia cierta, pero si existen una serie de evidencias y condicionantes que nos permiten tener una ligera idea y nos permite crear argumentos fundamentados. Ciertamente es que el diseño cuenta con una gran carga artística que no se encuentra ligada en sí al arte, sino más bien a la creatividad a pesar de que se apoya en él como pilar fundamental. Y eso es lo que hace que a veces se le otorgue una mayor relevancia y un nivel más alto de consideración popularmente.

Es innegable que el arte ha establecido una serie de procesos o métodos que el diseño ha adoptado, no solo a la hora de conformar su producto, sino a la hora de promocionarlo o darlo a conocer, siendo un intruso que se ha introducido y camuflado a la perfección a ojos del consumidor de arte. Un buen ejemplo de esto son las diferentes producciones artísticas digitales, fotografía o imágenes digitales ¿Acaso es posible diferenciar si estas han sido creadas por un artista digital, un fotógrafo o un diseñador? Con las herramientas necesarias y con una formación bastante pareja en unos mínimos conceptos, a pesar de tratarse de profesionales de diferentes campos, todos pueden llegar a ser partícipes de la creación de estos tres tipos de obras. Esta paradoja es solo un ejemplo de todas esas delgadas líneas que crean una confusión generalizada y que en numerosas ocasiones no permite que podamos apreciar o diferenciar ambas especialidades. El Museo of Modern Art de Nueva York, más conocido como el MoMA, dedicó una gran exposición al diseño, iniciando así la controversia. En 1934 la exposición del Moma Machine Art en donde se presentó hélices, baleros, productos industrializados y otras máquinas fruto de la tecnología para mostrar que la belleza está intrínseca a la forma y la función de este tipo de objetos, los cuales podrían ser calificados como arte o como

---

<sup>15</sup> CHAVES; NORBERTO: *Ni arte ni parte*, 2008



resultado que el diseño empezara a formar parte de las colecciones permanentes de algunos museos de arte moderno. La importancia de los museos y centros culturales es crucial a la hora de difundir y valorar artísticamente al diseño, ya que elevan la categoría de las piezas expuestas les confiere el aura y les brinda la oportunidad de que el espectador sea capaz de valorarlo cultural y estéticamente.



*Figura 7. Instalación de la exposición "Machine art" (1934)*  
Archivos del MoMA, The Museum of Modern Art (Nueva York) Estados Unidos.  
Disponible en: <https://www.moma.org/collection/>

Desde una mirada crítica y analítica, el diseño es objetivo, colectivo, social, sigue una metodología racional y científica, tiene una función, y resuelve un problema comunicativo. El arte es individual, subjetivo, no tiene metodología, ni una función que cumplir, y no tiene como finalidad resolver ningún problema

de comunicación más allá de la autoexpresión. Se podría decir que el arte es entendido como el artista puro de corte romántico con sus ideas subjetivas y personales y por otro al diseñador objetivo, racional y lógico. No es tan evidente que lo que defina a todo artista sea su voluntad de expresión personal, ni siquiera cuando consiga desarrollar un estilo propio.

Un artista siempre firma sus obras, es el autor de todas sus producciones y del discurso o el método que ha empleado para expresarse. El diseño nació en sus orígenes como una superproducción en masa, que con el tiempo se fue refinando y también ha requerido una cierta notoriedad y reconocimiento del propio diseñador que ha elaborado el trabajo, y cada día existen más diseñadores que son contratados por su sello o crean sus propias agencias de publicidad o estudios de diseño donde explotar esa línea que han conseguido definir. Esta figura del diseñador-autor, es una de las que se ha valido el marketing para llevar a cabo propuestas personalizadas y a gusto del consumidor, ofreciéndole objetos únicos y extraordinarios. Aquí podríamos hablar del concepto de “intención” o de la “voluntad”, como decía Marcel Duchamp “*no creo en el arte, creo en los artistas*”<sup>16</sup>, arte es lo que el artista decide que es arte. Igualmente, si atendemos al significado etimológico de diseño, nace del italiano disegno, que a su vez, deriva directamente del latín designio, intención. Ambas palabras diseño y designio, tienen una raíz común el tronco verbal seña, que da lugar a señar, señalar, señalar, así por un lado tenemos la intención y por otro la noción de signo, en el sentido de seña-lar.

Cuando se habla de estética solo se habla del arte y de sus fundamentos, esto supone una continuada incompreensión de la naturaleza del diseño en tanto que fenómeno estético. Si la misión de los diseñadores es de carácter estético, al menos una parte de su trabajo, ¿por qué criterios estéticos se rige?, ¿son los mismos que los del arte? El diseño intentó apropiarse de criterios estéticos propios a través del llamado “buena forma”, o “buen gusto”, o “buen diseño”, pero al final este criterio se ha convertido en un referente estilístico de un momento histórico. Si es cierto en que el diseño no se debe tener en cuenta la prevalencia de la estética ante la funcionalidad; esto es un error descomunal. Es cierto que cuanto más estético y atractivo sea un producto, puede ser un

---

<sup>16</sup> MOLDERINGS; HERBERT: *Duchamp y la estética del arte casual como experimento*, Columbia University Press. Nueva York, 2010, p.63

aliciente bastante considerable a la hora de destacar en el mercado o en el espacio en el que se encuentre, pero no se debe olvidar que esto debe ser un añadido, pero no el eje sobre el que se toma. En el arte, la estética es uno de los requisitos indispensables para que la obra funcione ya sea aportada o reforzada por sus características compositivas, de colorimetría, armónicas o de equilibrio.

La confrontación entre lo útil y lo artístico en el sentido de a-funcional sigue permaneciendo de alguna forma, los objetos destinados al mercado caen en un rango inferior ya que se piensa que esa utilidad degrada sus posibles valores artísticos. En las enseñanzas de diseño persiste la idea de que el arte es algo aparte del proceso de producción industrial. Si bien hay movimientos que han intentado integrar los conceptos de arte y tecnología la verdad es que sigue suponiendo una gran brecha, al primero se le considera estético y al segundo científico. Solo la presencia del diseño permitiría encontrar un puente entre arte y tecnología. En la actualidad, es difícil encontrar que ambos términos sobre los que se conforman las definiciones actuales sobre el arte y el diseño, mencionados en el segundo apartado de este escrito (arte y técnica) se confundan o utilicen como sinónimos.

Existe el denominado fenómeno estetización de lo cotidiano, que hace que esas experiencias artísticas o estéticas exclusivas anteriormente al mundo del arte, se hacen extensivas en este mundo globalizado y con un exceso de información y de canales masivos de comunicación. Así Gianni Vattimo ya comentaba que *“es evidente que hoy nos resulta mucho más interesante un spot, un audiovisual que el arte de las galerías”*.<sup>17</sup> Todas esas “otredades” si bien no son artísticas, si se proponen como experiencias estéticas y ejercen una función simbólica importante en la sociedad. Esto destroza la teoría de Kant de la experiencia estética es aquella experiencia descargada de utilidad e intereses. Aunque el arte parece haberse hecho todavía más restringido ante esa amenaza de la posible banalización de la estética al volverse cotidiana.

Por qué no hay ningún motivo para concluir que la cotidianidad de lo estético redunde necesariamente en la banalización de la estética, en un empobrecimiento de la experiencia estética, como se ha dicho tan a menudo. No tendría que ser así, ni siquiera para el arte, por mucho que el simulacro haya

---

<sup>17</sup> CALVERA; ANNA: *Arte ¿? Diseño: Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003, p.17

sustituido a la representación. Desde el punto de vista del diseño, la estetización de la cotidianeidad es más bien un logro que un fracaso. De hecho, la voluntad de mejorar la calidad estética del paisaje cotidiano figuraba desde siempre entre los ideales del diseño antes, durante y después del movimiento moderno.

## 5. OPINIÓN; ARTE Y DISEÑO ¿AMIGOS O ENEMIGOS?

Llegados a este punto de la investigación, resulta lo más conveniente contactar a profesionales que conviven día a día con ambas disciplinas. Se ha realizado una entrevista personal a tres profesionales que compaginan su vida laboral entre el arte y el diseño y que cuentan también con formación en ello.

Esta es una parte muy importante del proyecto, puesto que al tratarse de un tema bastante subjetivo y que está condicionado a la opinión y experiencia personal de cada individuo, cuantos más datos y argumentos tenga en mi poder harán que se enriquezca mucho más esta investigación. No solo en cuanto al valor de este documento, sino en la confección de mi propio juicio ya que contaré con numerosos puntos de vista tanto de profesionales y expertos en el ámbito como de estudiantes y personas que se mueven en este entorno. Esto me permite abrir nuevos planteamientos y barajar cuestiones que despierten mi interés y me hagan replantear ya no solo cual es mi concepto de cada término, sino delimitar cada uno de ellos ofreciéndome a mi misma la posibilidad de abarcar futuros proyectos y obras de una manera más certera y personal.

Los entrevistados son Domingo Montaña Navas, Mercedes Ruiz Carazo y Valle Teba Montes, artistas y diseñadores. Además de ser docentes de la Escuela de Arte de Sevilla en la especialidad de Diseño, aunque también han dado clases de artes plásticas en otras instituciones. Que estos sean docentes me pareció algo bastante atractivo ya que están muy familiarizados a los cambios que sufren ambas partes y contemplan con el paso del tiempo cómo las generaciones van sufriendo las consecuencias de la infravaloración ante a apuesta por la cultura y el valor de la misma.

A continuación, se expone la entrevista realizada donde se les plantea ciertas cuestiones planteadas a lo largo de este documento.

En primer lugar, muchas gracias por participar en esta parte tan importante para mi trabajo final de grado. No pretendo robaros mucho tiempo ni hacer demasiadas preguntas. Para presentaros como corresponde y ubicaros un poco en nivel de formación y de experiencia laboral, **¿Podrías decirme cual ha sido vuestra formación académica en cuanto a los ámbitos del arte y del diseño y vuestra trayectoria profesional en ambas disciplinas?**

*Domingo:* Soy licenciado en Bellas Artes en la especialidad de Escultura, y en cuanto a experiencia laboral he estado 22 años trabajando en distintas empresas del sector del diseño gráfico, diseño 3D, publicidad y eventos (en distintos puesto que van desde el de diseñador a director creativo). Aunque los últimos 5 años los he dedicado a la docencia como profesor en las Escuelas de Arte.

*Mercedes:* Yo también soy licenciada en Bellas Artes, aunque en la especialidad Diseño y Grabado. He trabajado como Profesora de la especialidad de Dibujo en Enseñanzas Medias, Profesora de las especialidades de Dibujo Artístico y de Diseño Gráfico en Escuelas de Arte en Andalucía y en cuanto a diseño me he desarrollado como diseñadora gráfica freelance y he hecho colaboraciones con los estudios Idea, Signo y Color, La Havana Española y AM Diseño de Comunicación.

*Valle:* Licenciada en Bellas Artes por la especialidad de pintura. Tras varios años dedicada al mundo del arte, realicé un Máster de Diseño y comencé a trabajar como diseñadora gráfica en varias empresas y posteriormente como freelance, hasta que comencé mi andadura en la enseñanza hace 16 años. Actualmente soy profesora de Diseño Gráfico en la Escuela de Arte de Sevilla, donde imparto asignaturas en Ciclos Formativos de Grado Superior como en Estudios Superiores de Diseño.

Para vosotros, **¿Cómo creéis que el arte y el diseño conviven en la sociedad? Es decir, ¿Creéis que están posicionados o tienen el sitio que se merecen en la cultura, en la enseñanza y también a nivel de reconocimiento profesional en la sociedad?**

*Domingo:* Lo primero que hay que hacer es diferenciar entre ambas. El diseño siempre tiene una finalidad, un objetivo. Sin embargo, el arte no tiene que cumplir este requisito. El diseño, en principio, no es arte, pero

puede llegar a serlo. Tanto el arte como el diseño son fundamentales en esta sociedad, cada uno en su ámbito de actuación, aunque el arte está mucho más reconocido, valorado y consolidado (la historia lo avala) que el diseño a todos los niveles; social, cultural, económico, educativo, profesional, etc.

*Mercedes:* En primer lugar, el arte y el diseño son dos disciplinas que tan solo coinciden en el uso de algunas herramientas estéticas. Sus objetivos son radicalmente distintos. En nuestro entorno social, cultural y económico –generalizando– el conocimiento y el uso de ambas disciplinas son insuficientes, lo que puede provocar malos resultados en los objetivos que se pretenden conseguir.

*Valle:* Con respecto al reconocimiento profesional hay que destacar las grandes diferencias entre uno y otro, mientras el arte mantiene ese lugar de élite, y la figura del artista es casi un “gurú” que trabaja de una forma vocacional, el diseño gráfico está conectado de una forma más visible con la empresa y con la sociedad en general, es por ello que consigue tener un mayor reconocimiento a nivel profesional, ya que tiene una conexión más directa con las personas.

**En lo que respecta al arte, ¿Creéis que la falta de conocimiento en cultura visual y artística hace que este se vea desprestigiado en la sociedad? ¿Pensáis que esto sea motivo de esa idea generalizada y despectiva a la hora de referirse a que “en el arte todo vale” como un calificativo negativo?**

*Domingo:* Como he comentado antes el arte ha existido desde que aparece el ser humano. Por ese motivo ha convivido con él y ha evolucionado al mismo tiempo. Eso quiere decir que en ese proceso no siempre se le ha entendido correctamente ni se le ha dado el lugar que en otras etapas ha tenido. Al final, tenemos que ser consciente de que el arte no deja de ser una de las formas expresivas del ser humano, por lo tanto, algo subjetivo y muy relativo, de ahí se desprenden diferentes formas de verlo y entenderlo. Actualmente, el mundo del arte es muy amplio y abarca muchos campos; unos más entendidos por el público, otros menos, de ahí que la frase “en el arte todo vale” haga referencia a ese amplísimo abanico de posibilidades artísticas, en el que cabe casi todo. Distinto es la parte especulativa que

lleva a crear tendencias en función de otros aspectos que nada tienen que ver con el arte.

*Mercedes:* Así es, la falta de conocimiento impide valorar con argumentos objetivos cualquier actividad compleja. El arte y el diseño son percibidos por la sociedad tan solo por sus aspectos más superficiales, casi «cosméticos».

*Valle:* Creo que es esencial tener cultura visual para la comprensión de, no solo las piezas de arte y de diseño, sino de nuestra cultura y realidad social. Una cultura visual pobre te convierte casi en un analfabeto en esta sociedad donde la proliferación de imágenes ha suplantado a la realidad, donde el acceso a la realidad se hace a través de sus imágenes. La idea generalizada “en el arte todo vale” es causado por todo esto, por la incomprensión de la sociedad sobre los criterios artísticos y el consecuente alejamiento del arte de los intereses de la sociedad. No creo que sea desprestigio creo que es más bien ignorancia o desconocimiento, alejamiento, distanciamiento social.

Si hablamos de diseño, **¿Opináis que desde su nacimiento este ha tenido una evolución “en crescendo” en el ámbito laboral a diferencia del arte?** En cuanto a mayor número de puestos a los que puede optar un diseñador en comparación con un artista.

*Domingo:* Como he comentado antes, el diseño nace vinculado a un objetivo concreto y eso en cierto modo, lo ha lastrado en su evolución y en su inclusión en el panorama artístico. Dependiendo de la época y el momento social, político y económico en el que se ha movido ha tenido más o menos importancia, y ese detalle ha sido fundamental en su reconocimiento laboral. Evidentemente ha tenido (y sigue teniendo) un crecimiento y un reconocimiento cada vez mayor que se ve reflejado la parte laboral. No olvidemos que actualmente vivimos en un sistema capitalista que constantemente induce a las personas a consumir por encima de sus necesidades. El diseño en la proporción que le toca, forma parte de ese engranaje coercitivo que hace y crea una demanda laboral acorde a la situación económica en la que se viva.

*Mercedes:* Como el diseño es la denominación actual de muchísimas disciplinas artesano-profesionales, no es directamente comparable al



escalafón de los estudios artísticos. La trayectoria de ambas disciplinas no es semejante, ya desde la tremenda diferencia de tiempos históricos, hasta la metodología profesional en su realización. En la actualidad, un estudio de diseño estándar acoge diferentes especialistas en tipologías de diseño que tratan de solucionar un problema planteado por un cliente; un estudio de artista, desde tiempos inmemoriales, suele estar formado por el artista y sus ayudantes, que participan en la producción de la obra artística.

*Valle:* Creo que el diseño ha ido ocupando un espacio social fundamental (como he dicho anteriormente el lugar que ocupó el arte a lo largo de su historia hasta el siglo XIX), ha conseguido vincularse con la industria gracias a la Bauhaus, con la empresa, y ha ido adaptándose a los cambios sociales, adelantándose a lo que la sociedad exige, repensando continuamente sus premisas y lo que la sociedad necesita, y esto ha hecho que se convierta en un instrumento social esencial, en un valor fundamental de nuestra cultura y nuestra economía, en una pieza imprescindible de la maquinaria social; de ahí que el diseñador ocupe un lugar profesional más claro que el artista, y por ello opte a más puestos de trabajo. Se ha convertido en una figura necesaria en la industria y en la empresa, y poco a poco va ganando terreno en otros espacios.

**Artista o diseñador/a, ¿Cuál de estas profesiones creéis que está más desprestigiada o sufre mayor estigmatización social?**

*Domingo:* Personalmente pienso que, por desgracia, el diseñador/a. Todavía queda mucho camino por recorrer hasta que la profesión se dignifique y sea reconocida como tal.

*Mercedes:* Hoy en día el problema no es el desprestigio social sino que, por el desconocimiento antes citado, la labor realizada por artistas y diseñadores no es valorada de forma correcta por la sociedad.

*Valle:* Recogiendo todo lo dicho anteriormente, creo que diseño y arte tienen posiciones diferentes a nivel social, y cada una de estas posiciones tiene consecuencias en nuestra percepción de una y otra. El arte mantiene su posición de élite, dirigido a una élite y manejado por una élite; en cambio el diseño se vincula al tejido industrial y empresarial y por ello con una dimensión social mayor.

**¿Cuáles son para vosotros los límites que existen entre arte y diseño?** Con esto hago referencia a dónde consideraréis que finaliza una disciplina para que otra comience, cual es ese nexo diferenciador. Un diseño puede llegar a ser una obra de arte, como existen numerosos ejemplos de que obras de diseño están expuestas y se consideran arte.

*Domingo:* Como he dicho antes, los límites entre el arte y el diseño son muchos o muy pocos, y esta ambigüedad es la que define la diferencia. Claramente, el diseño siempre responde a un objetivo, el arte, en principio, no. Este simple hecho marca las pautas de la profesión del diseño. Lo dirige, lo condiciona y crea las reglas en las que debe moverse.

El concepto de arte es más amplio. En él también tiene cabida el mundo del diseño, por eso un buen diseño puede ser también una obra de arte. Los parámetros que catalogan ambas cosas son distintos. Un sillón, ante todo, es funcional (objetivo), pero independientemente de eso, por su estética y diseño puede ser una obra de arte como el sillón labios de Dalí.

*Mercedes:* Son disciplinas con metodologías y objetivos distintos. En ocasiones la calidad excepcional de un trabajo de diseño puede permitir que acceda a la categoría de «obra artística». Numerosos pintores han «diseñado» carteles que son reconocidos como piezas maestras del diseño desde hace décadas. Estos límites «difusos» entre el arte y el diseño generan esa indefinición y aumentan la dificultad de conocimiento de ambas disciplinas por la sociedad.

*Valle:* La frontera entre arte y diseño es complicada de establecer, se requeriría una definición de ambas disciplinas precisa y acotada, y ocurre justo lo contrario, están constantemente redefiniéndose, actualizándose, en constante movimiento, impidiendo que se les reduzca a una definición cerrada, esto por otro lado es lo que los mantiene vivo, pero al mismo tiempo dificulta establecer los límites entre uno y otro. De ahí que una pieza de diseño pueda estar en un museo, ya que el arte es, de alguna forma, lo que la sociedad de ese momento establece como tal, cambia de una época histórica a otra.

Para finalizar, **¿Creéis que el arte y el diseño podrían existir sin la creatividad?**

*Domingo:* Sería imposible, ya que está en la propia esencia de los dos conceptos. La creatividad está en todo lo que el ser humano es y hace

(paradójicamente incluso en la guerra) y como tal condición es impensable que ambos queden fuera. Cuantificar la proporción y porcentaje de creatividad ya sería otra cuestión.

*Mercedes:* Es imprescindible para la práctica artística y para la correcta solución de problemas de diseño.

*Valle:* Creo que la creatividad es esencial no solo en el terreno del arte y el diseño, sino en cualquier área, entendiendo la creatividad como la capacidad de asociar y resolver situaciones nuevas, y donde toma especial relevancia “la imaginación”, somos capaces de crear porque somos capaces de imaginarlo, de alguna forma nos permite ir más allá de lo estipulado, y en ocasiones, de lo real. En el caso concreto del arte y el diseño esto se hace más patente ya que se requiere un punto de vista nuevo ante las cuestiones que se plantean.

De nuevo, muchas gracias por dedicarme unos minutos de vuestro tiempo para contestar a estas preguntas. Un saludo.

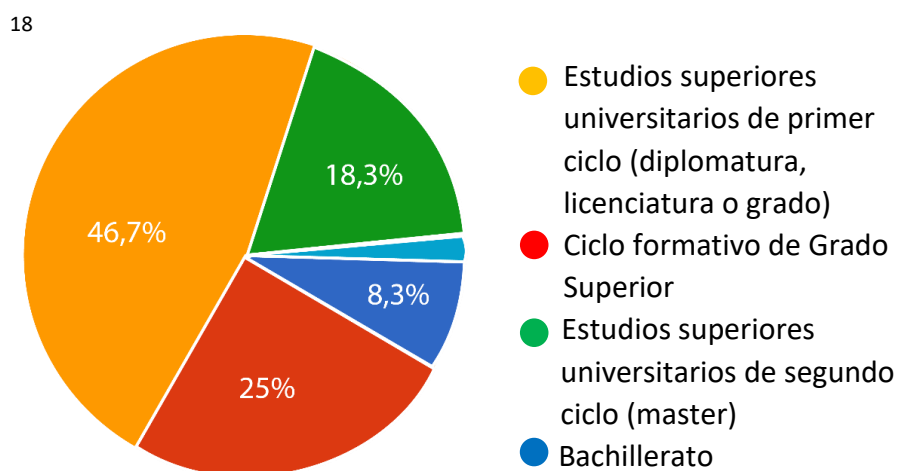
## 6. ENCUESTA PÚBLICA

La opinión pública resulta de vital importancia en este tipo de investigaciones, ya que ofrecen puntos de vista que pueden pasar desapercibidos cuando se manejan una gran cantidad de información. En numerosas ocasiones nos permite también tener una noción de cómo son percibidos ciertos temas en la sociedad ajena o no especializada al tema en concreto.

### 6.1. Target o público objetivo

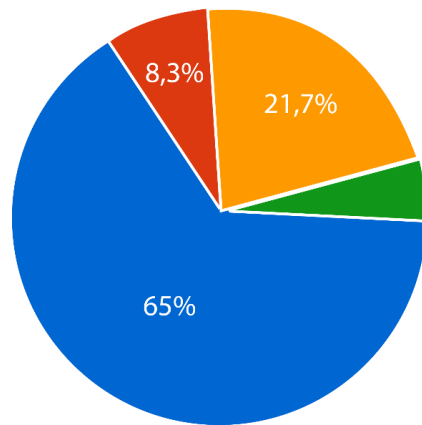
Se denomina target al perfil del público específico al que va dirigido un estudio, servicio o producto entre otros. En este caso hemos escogido un target tanto de hombres y mujeres que tienen edades comprendidas entre los 18 años y los 50 años que se encuentran estudiando, trabajando o compaginando ambas responsabilidades. Se tratan de personas que han tenido formación en enseñanzas artísticas o en diseño, e incluso de ellas conjuntamente.

El nivel cultural de los sujetos es medio-alto ya que parten de unos estudios mínimos, bien sea bachillerato o ciclos de formación profesional de grado superior. A continuación, se muestra la participación en esta encuesta, que ha sido realizada por un total de 60 personas y estos son sus datos demográficos.



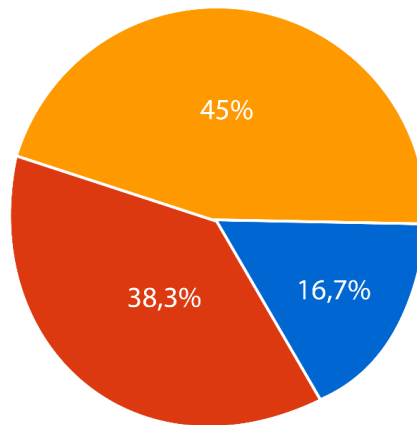
<sup>18</sup> Figura 8. Gráfica de resultados. Elaboración propia.

19



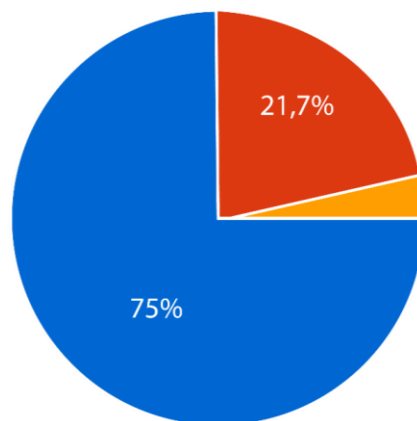
- Estudiante
- Compagino estudios y trabajo
- Trabajador en activo

20



- Ambas
- Diseño
- Arte

21



- Entre 18 y 25 años
- Entre 26 y 35 años

<sup>19</sup> Figura 9. Gráfica de resultados. Elaboración propia.

<sup>20</sup> Figura 10. Gráfica de resultados. Elaboración propia.

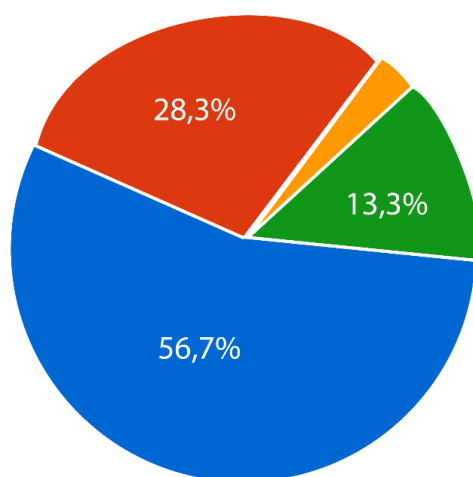
<sup>21</sup> Figura 11. Gráfica de resultados. Elaboración propia.

## 6.2. Participación y resultados

Las siguientes preguntas han sido planteadas en base a la investigación llevada a cabo en este trabajo. Se han formulado algunas preguntas similares para tratar ambas disciplinas, y hacer un pequeño ejercicio de comparativa. Y en otros casos se han lanzado preguntas de carácter social donde algunas respuestas son verdaderamente sorprendentes

En primer lugar, tratamos de conocer la percepción que se tiene sobre el arte y el diseño, buscando una definición. La mayoría lo asemejaban a los conceptos que personalmente manejamos y nos resultan más certeros, aunque no hay nada establecido definitivamente debido a la gran cantidad de aspectos que estos contienen. En la pregunta nº5 se preguntaba sobre la creencia de si en la actualidad en el arte “todo vale”, algo que personalmente pienso que se utiliza de manera despectiva a la hora de dirigirse a esta materia. La falta de conocimientos sobre el arte contemporáneo sobre todo crea ese escudo sobre el que la gente se refugia para pronunciar dicha frase, pero con ningún argumento válido. Las respuestas han sido en su mayoría de carácter positivo en relación a las opciones dadas.

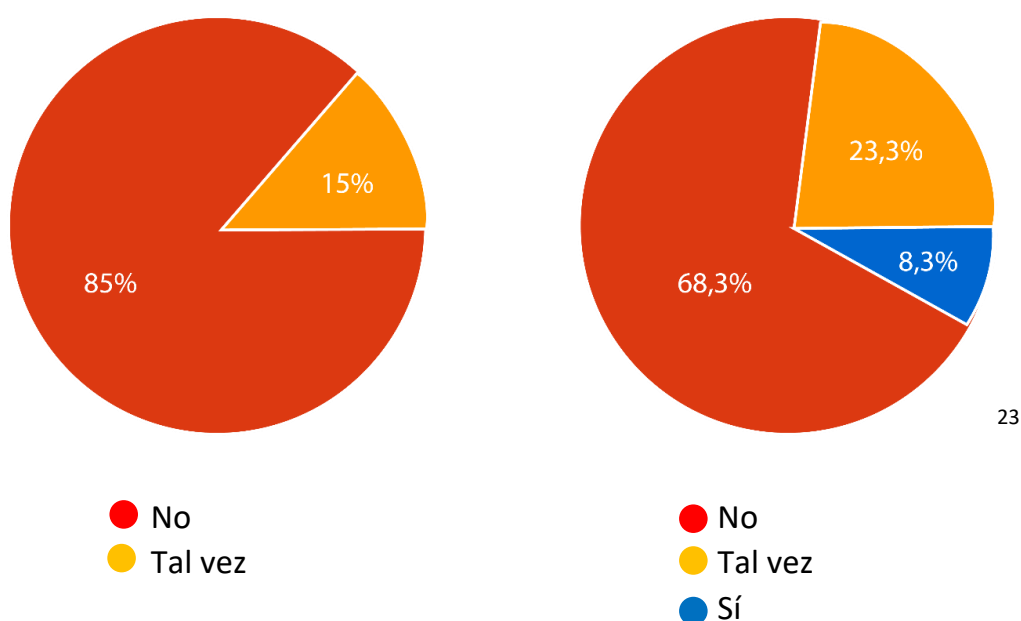
22



- Sí, mientras que el artista transmita lo que él desea.
- Sí, siempre y cuando las obras tengan un discurso sólido y un largo recorrido hasta llegar a la solución plástica.
- No, toda obra debe tener un alto nivel de riqueza visual al igual que en su procedimiento y técnica.

<sup>22</sup> Figura 12. Gráfica de resultados. Elaboración propia.

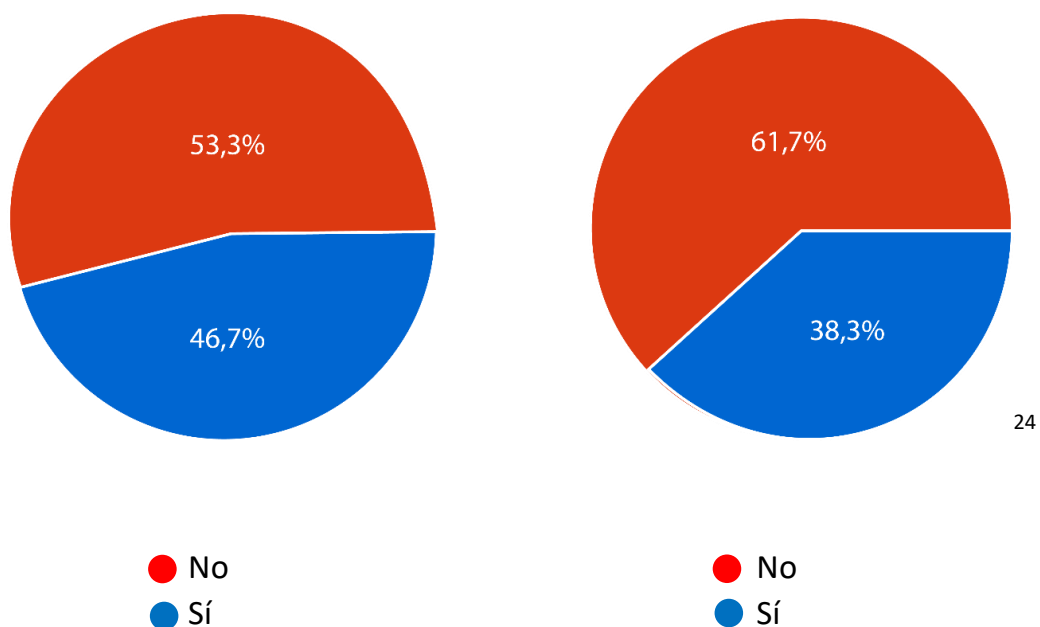
Cuando cuestionamos el valor del arte y del diseño en la sociedad hay posiciones bastante claras y con un porcentaje bastante elevado. La pregunta concretamente es si consideran que el arte y el diseño, independientemente, están reconocidos por la sociedad como se merece en ámbitos profesionales, culturales y de enseñanza. En el caso del arte (figura 13) nadie piensa que sí, mientras que en cuanto al diseño (figura 14) alrededor de un 30% está entre el tal vez y el sí, aunque es minoritario.



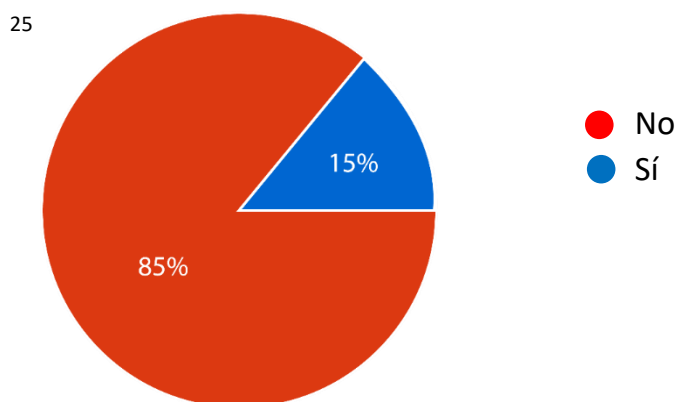
Aunque en la pregunta anterior los resultados son algo más dispares a la hora de comparar ambas disciplinas, en la siguiente pregunta resulta mas alarmante el resultado. Este es uno de los resultados más interesantes ya que creo que el problema radica en la falta de conocimiento o conciencia de lo que significa la palabra creatividad. Nos remitimos a las pruebas: un gran porcentaje, sobre todo en lo relativo al diseño (derecha) cree que se puede llegar a diseñar sin creatividad. Al igual que respecto al arte (izquierda) más de la mitad de los participantes también tienen dicha creencia. Este resultado invita a hacer un

<sup>23</sup> Figura 13 (izquierda) y figura 14 (derecha). Gráfica de resultados. Elaboración propia.

ejercicio de reflexión ante la carencia de cultura y de percepción de lo que conllevan verdaderamente las producciones artísticas y de diseño.



Una de las preguntas en las que estuvimos unos resultados esperados fue al cuestionar si se pensaba que el arte y el diseño eran lo mismo. Un 85% aseguran que no frente a tan solo un 15%, aunque este segundo portencaje debería ser menor.

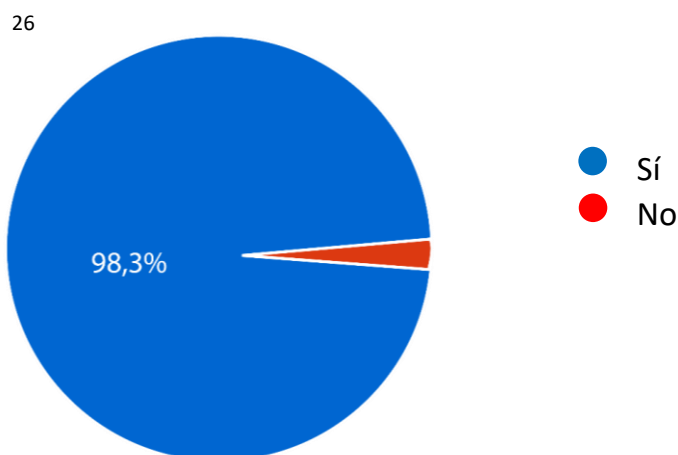


<sup>24</sup> Figura 15 (izquierda) y figura 16 (derecha). Gráfica de resultados. Elaboración propia.

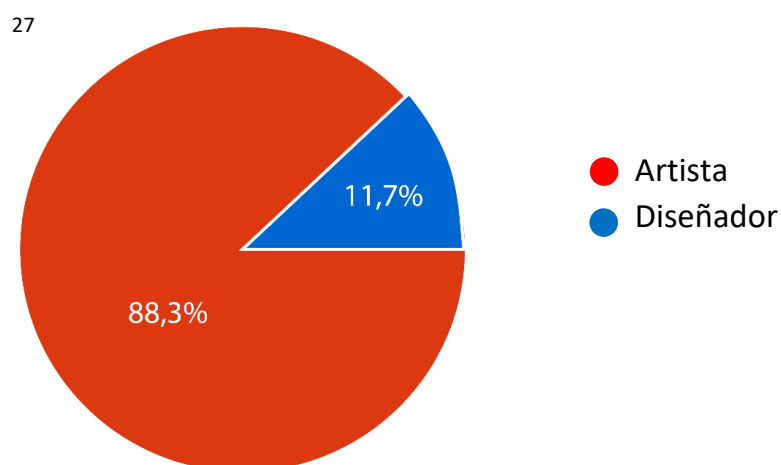
<sup>25</sup> Figura 17. Gráfica de resultados. Elaboración propia.



Aunque en otros aspectos parece que la línea entre arte y diseño se encuentra muy difusa, en este caso parece que se tiene una conciencia bastante clara. Al preguntar si un diseño puede llegar a ser una obra de arte, casi la totalidad de los encuestados tienen claro de que esto sí es posible.



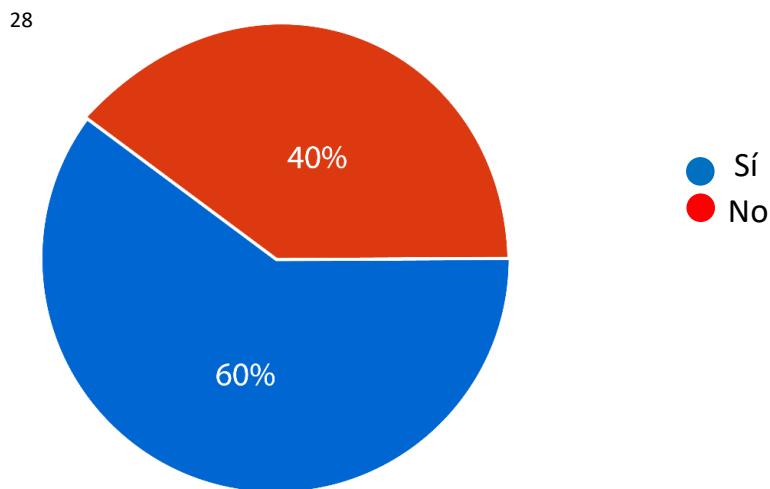
Al preguntar sobre el panorama laboral, y cómo se ven las profesiones de diseñador y artista, lanzamos la pregunta de cuál de las dos profesiones se ve a día de hoy más desprestigiada. Tanto socialmente como laboralmente en las diferentes empresas y puestos de trabajo. Más del 80% de los participantes coinciden en que los artistas están menos valorados y desprestigiados laboralmente.



<sup>26</sup> Figura 18. Gráfica de resultados. Elaboración propia.

<sup>27</sup> Figura 19. Gráfica de resultados. Elaboración propia.

Para finalizar este apartado, se ha encuestado si el público objetivo cree que existen límites tangibles entre el arte y el diseño que permiten diferenciarlos fácilmente. Esta pregunta que da nombre a este trabajo ha sido respondida con bastantes dudas, aunque finalmente una mayoría se ha decantado por el sí, aunque al preguntarles por una justificación de su respuesta no lo tenían tan claro o sabían verbalizarlo.



Todos estos resultados han sido recogidos de manera anónima asegurando la protección de datos de cada participante. Estos datos preocupan en alguna medida puesto que a pesar de tratarse de personas que se encuentran familiarizadas con estas disciplinas, existen muchas lagunas y pensamientos impropios dentro del sector.

Esto significa en parte que existen ciertos fallos donde la información no ha llegado de la manera correcta o no se han llegado a cuestionar estos asuntos tan básicos en la vida de un artista y de un diseñador. Somos conscientes de que seguramente no nos encontramos muy desencaminados si afirmamos o especulamos que uno de los problemas radica, de nuevo, en la enseñanza. Durante las últimas dos décadas, en las enseñanzas artísticas se centran mucho en lo contemporáneo y en la actualidad, olvidando un poco lo tradicional y tratar los problemas desde la raíz. Puede ser que esto sea uno de los fallos que

<sup>28</sup> Figura 20. Gráfica de resultados. Elaboración propia.

justifican la falta de conocimientos tan generalizada y presente en pleno siglo XXI. Han sido de gran ayuda, al igual que la entrevista del apartado anterior, para poder confirmar diversas especulaciones que hemos trabajado a lo largo de este trabajo y que nos ayudan a poder conformar nuestro propio discurso y conclusión respecto a este tema.

## CONCLUSIONES

Tras la investigación desarrollada a lo largo de estas páginas hemos seguido de manera rigurosa los objetivos propuestos para construir nuestro propio discurso y conclusión. El objetivo principal es analizar y comprender la estrecha relación existente entre el arte y el diseño, para dictaminar los límites que diferencia a una disciplina de otra.

Con este proyecto hemos ahondado de una forma lógica y coherente el proceso investigativo permitiendo hilar los datos recabados y nuestros nuevos conocimientos para elaborar un juicio racional. Cabe destacar que se ha conseguido cerrar de una forma bastante razonable el concepto y las cualidades del diseño, cosa que con el arte no es tan posible o evidente. Esto nos ha brindado el ser consciente de la característica primordial que conforma al diseño desde sus orígenes: este responde siempre a un objetivo. Aunque el arte tenga finalidad comunicativa y muestre un concepto, idea o sentimiento, no tiene por qué cumplir alguna de ellos. Existe el arte por placer, por necesidad de exteriorizar nuestro interior sin ninguna intencionalidad. Aunque un diseño también puede mostrar estas cualidades, son añadidos para poder conectar con el receptor.

En cuanto a la relación de ambas, el diseño siempre ha buscado alejarse del terreno del arte y encontrar su propio camino, sintiéndose un poco acomplejado, y lo hizo en el pasado a través de un acercamiento a la objetividad, a algo más cercano a lo científico. De ahí surgió todo el movimiento moderno que vino a sentar las premisas de lo que era el diseño: aplicación de una metodología proyectual que busca soluciones eficaces, objetivas, viables, en donde lo subjetivo queda censurado. En estos momentos hay una cierta mirada atrás, a la modernidad, pero está todo mucho más mezclado, hay diseñadores-artistas, diseñadores-editores, diseñadores sociales, diseñadores-gestores y un largo etcétera... y un constante transvase entre el arte y el diseño. Seguramente haya tantas definiciones del arte como artistas, y tantas definiciones de diseño como diseñadores. El servicio que prestan los diseñadores está en pleno auge y en demanda cada vez más en numerosos sectores y profesiones.

Como conclusión final podemos confirmar que sí existen límites entre el arte y el diseño, pero no es posible enumerarlos como si se tratasen de una serie de

leyes irrefutables. Estos conceptos cada vez abarcan más campos y a medida que la sociedad avanza, estos se están reinventando y actualizando. Como hemos comprobado, no son las mismas necesidades las que presenta nuestra sociedad actualmente que en el siglo XIX. El arte actualmente no se resume exclusivamente en exaltar divinidades o como ritual mágico como hace casi 20.000 años. Estas actualizaciones son las que determinan en cierta medida tanto el desarrollo individual de cada una como su crecimiento conjunto, sin olvidar sus denominadores comunes: la creatividad y la estética. Necesarios para la ejecución de proyectos de ambas partes, aunque sin obligatoriedad de ser el eje principal de cada creación o diseño.

En unas décadas habría que volver a cuestionar esta pregunta, y sin lugar a duda esta necesitaría la realización de otra labor de investigación donde se muestren los cambios en la sociedad y las necesidades no solo nuestras, sino del mercado para ver cómo afrontan una nueva realidad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### · LIBRO IMPRESO

BONSIEPE; Gui, 1998. *Del objeto a la interface: mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Infinito.

CALVERA; Anna, 2003. *Arte ¿? Diseño: Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili.

ORTEGA Y GASSET; José, 2005. *La deshumanización del arte*. Madrid: Biblioteca Nueva.

PELTA; Raquel, 2004. *Diseñar hoy: temas contemporáneos del diseño gráfico (1998-2003)*. Barcelona. Barcelona ect: Paidós.

PRESS; Mike, COOPER, Rachel, & RIVAS, María Jesús, 2009. *El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.

RENAU; Josep, 1976. *Función social del cartel*. Valencia: Nueva cultura.

### · LIBRO EN LÍNEA

MARÍN GARCÍA; Teresa, 2013. *Arte, estética Y Diseño* [en línea] Teresa Marín García (1 (Gratuita)). UOC [12 de abril de 2020]

MOLDERINGS; Herbert, 2010. *Duchamp y las estéticas del cambio: el arte como experimento* [En línea] Nueva York: Columbia University Press. [16 de mayo de 2020]

· ARTÍCULO DE REVISTA IMPRESO

CALVERA; Anna, 2012. “Gráfica versus plástica” *Pensar la Publicidad*. Volumen 6, nº especial, pp. 151-16.

PÉREZ GAULI; Juan Carlos, 1998. “La publicidad como arte y el arte como publicidad” *Arte, individuo y sociedad*, nº 10, pp. 181-191.

· ARTÍCULO DE REVISTA EN LÍNEA

GALÁN; Julia. y FELIP, Francisco, 2013. *Lo transdisciplinar en las claves creativas del arte y el diseño* [en línea] DEFORMA: Cultura Online, nº22, pp. 1-22. ISSN: 2254-2272 [consulta: 31 de marzo de 2020]. Disponible en: [https://www.academia.edu/3854213/Lo\\_transdisciplinar\\_en\\_las\\_claves\\_creativas\\_del\\_arte\\_y\\_el\\_dise%C3%B1o](https://www.academia.edu/3854213/Lo_transdisciplinar_en_las_claves_creativas_del_arte_y_el_dise%C3%B1o)

GARCÍA; Sebastián, 2010. “Diseño como vanguardia del arte de nuestro tiempo” *Hum 736: Papeles de cultura contemporánea* [en línea] Universidad de Granada, nº 10, pp 4-10. ISSN: 1695-8284. [consulta: 31 de marzo de 2020]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/253102>

· TESIS DOCTORALES

JIMÉNEZ; JAVIER, 2001. *Presente y futuro del arte: A qué llamamos arte. El criterio estético*. Universidad de Salamanca, Salamanca.

MORALES ARTERO; Juan José, 2001. *La evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la ESO*. [en línea] [consulta: 15 de mayo de 2020] Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5036/jjma07de16.pdf.PDF?sequence=7&isAllowed=y>

ZULUETA; Mainer, 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*. [en línea] [consulta: 6 de abril de 2020] Universidad de Lluç, Barcelona. Disponible en: <https://www.tdx.cat/handle/10803/368195#page=1>

· ENTREVISTA PUBLICADA

GLASER; Milton, 2016. *Milton Glaser: diseño y arte son asuntos distantes*, entrevistado por Anatxu Zabalbeascoa [en línea] 20 de julio de 2016. [Madrid] [consulta: 28 de marzo de 2020]. Disponible en: [https://elpais.com/elpais/2016/07/20/eps/1468965934\\_146896.html](https://elpais.com/elpais/2016/07/20/eps/1468965934_146896.html)



· PAGINA WEB

ARQUINE, 2019. “Los límites del diseño”. En *Arquine* [en línea] [consulta: 8 de abril de 2020]. Disponible en: <https://www.arquine.com/los-limites-del-diseno/>

CHAVES; Norberto, 2008. “*Ni arte ni parte*” [en línea] [consulta 20 de mayo de 2020]. Disponible en: [https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/ni\\_arte\\_ni\\_parte](https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/ni_arte_ni_parte)





