

FIL GUADALAJARA 2023**Comentarios al libro “Adiós al arte contemporáneo, viva el arte anacrónico”****Dra. Deyanira Bedolla Pereda****UAM Cuajimalpa**

Agradecer la amable invitación de Mario para participar en la presentación de este libro, sobre todo considerando que mi área de investigación, docencia, estudio y trabajo es el diseño.

Entonces a partir de ello mi mirada, reflexión y comentario del libro será haciendo desde luego referencia al arte, pero desde esta condición disciplinar.

El libro “Adiós al arte contemporáneo, viva el arte anacrónico” me ha parecido un interesante recorrido, una sugerente y provocadora manera de pensar en el arte. Un texto provocador que inicia abordando el tema que yo denominaría como “el uso y abuso del término y concepto multicitado denominado “arte contemporáneo”, que refiere el texto como aquel arte de este tiempo en el que nos encontramos, que es un tiempo globalizado y en ese sentido un mismo mundo compartido por toda la comunidad humana. Señala el texto que el arte contemporáneo esta forzosamente ligado a su tiempo, encerrándonos en un solo modo de concebir dicha temporalidad, así desde esa perspectiva el arte contemporáneo no nos brinda libertad.

En una siguiente parte el texto se pregunta ¿Qué es el arte anacrónico? hace referencia a un más allá del arte contemporáneo, una noción de arte que abre el tiempo en sus infinitas dimensiones que no considera un solo y único tiempo con el que pretendidamente tendría que estar el arte, en ese sentido el arte anacrónico es una nueva propuesta para generar nuevas manifestaciones que nos recuerdan que

somos libres de concebir la creación artística de otro modo, como algo que se hace para ser contemplado en un espacio sin tiempo, que logra conectarnos con otros lugares épocas y situaciones, al hablar así del arte anacrónico el autor habla incluso de una suerte de sublevación por que se trata de un arte que no depende de las lógicas institucionales del arte actual.

Pensando al diseño desde ambas perspectivas propuestas por el autor:

Desde la perspectiva de lo contemporáneo es interesante reflexionar que, hoy por hoy, podemos considerar que igualmente los diseñadores somos resultado, somos hijos de nuestro tiempo, lo cual nos enfrenta a una realidad que exige al diseño y por lo tanto al diseñador desempeñar un papel que lo constriñe a actuar en un mundo caracterizado por el intercambio de mercancías, en donde el diseñador es la vía que hace posible la generación y difusión de dichos productos para su consumo.

Esta es la realidad hoy, sin embargo, para la disciplina del diseño esto no fue siempre así, nos recuerda Bruno Munari en su texto “artista e designer” que, en la primera escuela de diseño, la famosa Bauhaus, fundada por Walter Gropius en Alemania, los profesores fueron en gran parte arquitectos y artistas pintores y escultores, y de esta formación básica nació un nuevo tipo de operador estético que es el diseñador.

Walter Gropius en el programa que propuso para fundar la Bauhaus en 1919 proponía formar un nuevo tipo de artista que fuera útil a la sociedad -el diseñador-

Decía que cuando los objetos de uso cotidiano y el entorno en que vivimos fueran obras de arte entonces podremos decir que hemos alcanzado el equilibrio vital.

Una idea central de Gropius era reencontrar una expresión estética unitaria a través de la unidad artística y artesanal, idea que fue resultado por un lado de la insatisfacción que él sentía en relación a la formación artística y arquitectónica de la época (debido a la imitación de los estilos arquitectónicos históricos), pero en especial a la esperanza que albergaba Gropius, de conducir a una renovación social a través de la reintegración de todas las artes y lograr de este modo una expresión estilística típica de la nación.

Igualmente, en el texto que hoy estamos presentando, el autor, Mario, nos recuerda que el filósofo estadounidense Larry Shiner muestra que la división entre arte y artesanía es algo que se da solo hasta el siglo XVII, por lo cual antes de eso hubo una gran cantidad de procesos históricos y sociales en los que no podríamos hallar una diferencia sustancial entre las manifestaciones humanas que hoy llamaríamos oficios.

Así, Mario propone en su texto considerar e incluir al diseño como una práctica artística a partir de que se trata de:

- Una práctica de creación
- La generación de elementos que no sirvan a intereses de competitividad o de gobernabilidad – es decir que sean elementos de sublevación-
- Que se trate de una práctica que construya al individuo, y que le “haga sentir”

Para Gropius y otros profesores de la Bauhaus el objetivo de la escuela era “apolítico”, esperaban de las artes lo que otros solían esperar de la política: el equilibrio de intereses antagonistas, reconciliación estética del hombre consigo mismo y con la naturaleza, así como la creación de una sociedad solidaria formada por todos los pueblos y naciones (Colin 2006).

A partir de lo anterior y haciendo referencia esta vez al tema del “diseñador frente al del artista”

Bruno Munari en 1971 escribió su texto “Artista e Designer” en él discutía y establecía la diferencia entre un artista y un diseñador, señalaba que ambas figuras caracterizaban dos mundos que corrían paralelos porque eran totalmente distintos, el primero, el artista trabaja para sí mismo, para expresar todo aquello que siente y que representa su mundo interior, el segundo, el diseñador, quien trabaja para un tercero y por lo tanto no busca una expresión personal.

En su texto Mario Morales reflexiona y replantea esta idea.

Con su planteamiento de un arte anacrónico Mario, nos recuerda que el diseño necesita ser libre y por supuesto, a través de la generación de nuevas manifestaciones desde el diseño plantear cuestionar al sujeto receptor de los diseños.

En este sentido cabría aquí preguntarse ¿Qué podría significar entonces un diseño anacrónico?

Para dar respuesta a tal pregunta quisiera recordar que hace algunos días, Nora Morales, comentando igualmente el libro cuya presentación hoy nos reúne, señaló que para ella, el arte anacrónico desde el diseño está representado por las disciplinas emergentes del diseño, mismas que permiten considerar marcos temporales mucho más amplios.

Ello puede ser cierto, sin embargo, aquí me gustaría agregar que un diseño anacrónico es aquel que es libre para dejar de cumplir las exigencias que el sistema socioeconómico imperante en su tiempo le exige, que un diseño anacrónico es aquel que logre llevar a cabo una sublevación, porque se trata de un diseño que no depende de las lógicas del sistema económico que caracterice su tiempo, y tampoco y sobre todo de las búsquedas alienadas de muchos de los sujetos que habitan en su temporalidad.

Un diseño anacrónico es aquel que su creador el diseñador es útil a la sociedad por que conduce a una renovación social respetando sus diversas dimensiones culturales. Y cierro entonces mi intervención planteando la pregunta al mismo Mario ¿Qué sería para ti un diseño anacrónico?

Gracias.