

VIAJE POR LA CIUDAD DEL CUERPO



MARTHA ISABEL FLORES
ÁVALOS

FOTOGRAFÍA: VICENTE
CUAUHTONAL GALLEGOS
MEZA

Martha Isabel Flores Ávalos¹

Relación entre la ciencia y el arte en el Diseño

IEsa es la búsqueda! Es una oportunidad para los profesores de Diseño construir la vertiente que hay entre ciencias y artes, aplicadas al diseño. Tiene todo que ver con la formación del profesor investigador desde esta perspectiva y no es nada sencillo. Yo tengo la formación de Diseñadora de la Comunicación Gráfica y también la de artista visual. Por un lado, tengo la parte de la visión de la expresión, por otro, la visión de lo que implica la figura del investigador. Uno de mis intereses es tratar de integrar lo que tiene que ver con la expresión y la práctica con la vertiente que tiene que ver con la reflexión sobre los temas de diseño.

Agregando la figura de profesor-investigador, el último fin es el de la formación de nuestros alumnos. Sucede que el trabajo del diseñador siempre está enfocado al entendimiento preciso de una verdad, a la comprensión de un acontecimiento que tiene que ser estudiado hasta encontrar un

1. DISEÑADORA DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA POR LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD XOCHIMILCO, MAESTRA EN ARTES VISUALES ORIENTACIÓN GRABADO POR LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, ENAP SAN CARLOS; MAESTRA EN GESTIÓN DEL DISEÑO POR LA UNIVERSIDAD INTERCONTINENTAL; BECARIA POR EL GOBIERNO DE POLONIA PARA REALIZAR UNA ESTANCIA PROFESIONALIZANTE EN LA ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE POZNAŃ, POLONIA, DOCTORA EN ESTUDIOS URBANOS POR LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD AZCAPOTZALCO; PROFESORA TITULAR C DEL DEPARTAMENTO DE SÍNTESIS CREATIVA DE LA DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO.

nivel de esencia que identifique a los espectadores. Esto es lo que nos separa del arte, el proceso de diseño nace primero de la necesidad de solucionar un problema, por lo general de comunicación, basándose en unas premisas convenidas previamente a diferencia del artista que no siempre necesita de una previa investigación, de un contexto, o una magnitud de audiencia.

Desde el punto de vista de la investigación he tratado de trabajar más la formación plástica, la expresión plástica de expresión gráfica y es un poco difícil porque el campo de la investigación

gación porque lo que sucede es que muchos de nuestros profesores, realizan actividad plástica profesional, pero lo hacen como una actividad paralela al trabajo de docencia que realizan en la universidad. Siento que es necesario que nos integremos, que le tengamos confianza a la Universidad para también llevar a cabo estas actividades. Entiendo que es una actitud tal vez de salud, de hacer una división entre la vida profesional y la vida académica, pero también creo que la Universidad brinda oportunidades para hacer desarrollo académico a partir de la producción gráfica y la producción plástica.



MARtha ISABEL FLORES ÁVALOS, CARTOGRAFÍA 2, INVESTIGACIÓN Y EXPOSICIÓN DE OBRAS "CARTOGRAFÍAS DEL VIAJE POR LA CIUDAD DEL CUERPO".

como la entendemos nosotros, es más bien como entregar reflexiones, informes, elementos y no necesariamente productos gráficos. La investigación es una parte fundamental del proceso de diseño, pues forja las bases para la estructuración de cualquier producto. Nosotros estamos queriendo abrir brecha para que haya más este tipo de productos, que tienen que ver con la realización de bienes concretos. Este es el trabajo que ahorita me encuentro haciendo.

Hay que fortalecer un poco más el interés en este tipo de lenguajes, los lenguajes gráficos, los lenguajes plásticos dentro del campo de la investi-

La investigación en el campo de los estudios urbanos

Estos avances fueron los resultados de mi investigación "Viaje por la Ciudad del Cuerpo". Me interesa mucho el funcionamiento del cuerpo y las formas de utilizarlo como una metáfora de viaje o como el viaje mismo. Es una idea, un concepto que nos ayuda a pensar en lo que pasa allá adentro. Existe una gran cantidad de información científica y tecnológica, pero respecto a nuestro cuerpo, a mí me pasa que, si tengo un dolor, no llego a identificar concretamente lo que pasa; ¿cómo plasmar a nivel corporal ese campo de las sensaciones internas?

A este respecto todo empezó en un taller de ilustración y libro álbum en 2008 con Javier Sáez, donde realicé unos bocetos para un proyecto de libro álbum "El viaje". Estos sirvieron de soporte para hacer una reflexión gráfica resultado de los estudios doctorales. Las imágenes que planteo funcionan como mapas internos del cuerpo. Su función puede ser variable, depende de cada lector, pueden servir para identificar los dolores, las sensaciones, los lugares de acción, los puntos importantes, haciendo una metáfora de los mapas de la ciudad. Es una apuesta personal de recorrido simbiótico entre el cuerpo y la ciudad a través de imágenes.

Las ideas de un viaje y del cuerpo fueron los elementos para hacer estudios de análisis y de observación humana. Fue un salto como artista visual, trabajar la investigación en el campo de los estudios urbanos, las ideas de la transdisciplina entre varios colegas con distintas áreas de conoci-

miento, para enriquecer el trabajo y tener distintas pautas de observación del mundo.

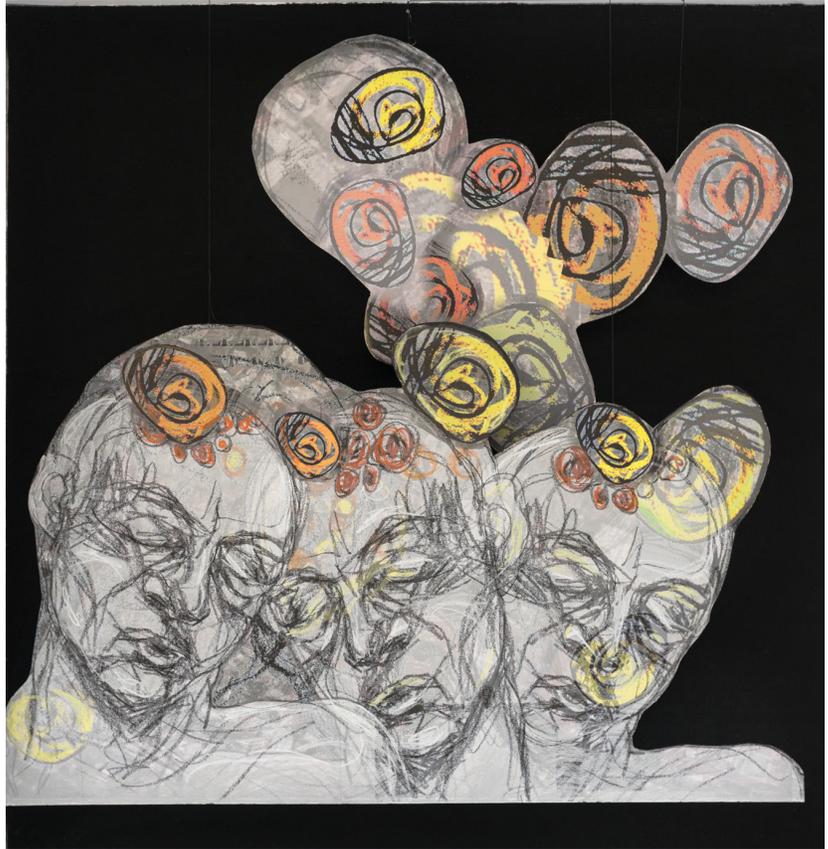
Está fue una primera etapa; posteriormente el trabajo del doctorado derivó en un análisis etnográfico y observación de campo sobre un objeto de estudio, que era una parte de la ciudad desde la metáfora del cuerpo y desde la idea de los recorridos. La idea primaria derivó en otras reflexiones. Retomé este viaje, esta propuesta plástica, y la convertí en obra, en una serie muy satisfactoria, resultado de muchas reflexiones.

A veces nos sucede a los que somos diseñadores o artistas visuales, que la acción y el pensar tienen que suceder al mismo tiempo, y a veces, el tratar de desgranar el conocimiento nos obliga a separar elementos, pero sobre la marcha. Es muy importante aprender a trabajar caminando. Se piensa caminando y se actúa pensando, porque tenemos una capacidad mucho más amplia que los propios límites, que nos da ciertas normas o pautas para describir o materializar las cosas.

Esa es ahora la búsqueda, tratar que desde está figura de profesor-investigador, podamos jugar con todos los planos posibles para la generación de conocimiento, y su materialización en algo concreto como es el campo de los diseños. Esta es la posibilidad que nos da la [Universidad](#) y estoy muy contenta porque he podido jugar dentro de los intereses personales y los académicos y brindar un mejor servicio a nuestra comunidad.

Cuando se piensa en Diseño, imaginamos algo artístico, no precisamente algo científico. No se cómo podría la ciencia dentro de una disciplina de artistas, interrelacionarse.

Tenemos que perderle el miedo a los términos de arte y de ciencia. Hemos tendido a separar esas áreas de conocimiento obviamente en función de objetivos muy concretos, pero existen conexiones, relaciones y contactos mucho más amplios de lo que nosotros mismos incluso creemos; debemos empezar a romper los paradigmas de los mismos conceptos porque también eso nos hace mucho daño. En la [División](#) la premisa siempre es que no somos artistas sino diseñadores; al menos no decimos que somos científicos porque eso implicaría otras áreas, pero realmente la sensi-



bilidad, los elementos, las herramientas, son los mismos lenguajes.

Las disciplinas se dividen en función de servicios muy específicos y concretos. El arte es necesario para el ser humano. Toda manifestación de expresión es necesaria pero sus modos de operación no son modos lógicos, no son modos analíticos necesariamente. Si bien se utilizan ciertos modos de pensar, hay uno específicamente artístico que es más caos tal vez. Tenemos que estudiar mucho para entender el pensamiento artístico, sin embargo, ese pensamiento nutre y está presente en los diseños.

Los diseños cumplen una función muy específica de la cual están contaminados precisamente por la presencia tanto artística como científica, que nos permite una mirada lógica, analítica, estructurada, racionalista. Así como la ciencia se vale de la serendipia, del accidente y del caos para encontrar respuestas, hay unos elementos que nos nutren, nos alimentan, para generar lo que nosotros queremos: diseñadores que tengan suficientes herramientas para valorar en qué momento utilizan qué tipo de noción; para generar un

MARTHA ISABEL FLORES ÁVALOS, CARTOGRAFÍA 6, INVESTIGACIÓN Y EXPOSICIÓN DE OBRAS "CARTOGRAFÍAS DEL VIAJE POR LA CIUDAD DEL CUERPO".

MARTHA ISABEL FLORES
ÁVALOS, CARTOGRAFÍA 8,
INVESTIGACIÓN Y EXPOSICIÓN
DE OBRAS "CARTOGRAFÍAS DEL
VIAJE POR LA CIUDAD DEL
CUERPO".



producto de diseño, por eso nos cuesta mucho trabajo.

El tema de dividir ciencias y artes en función del diseño, es un poco duro. Tendría que haberse planteado tal vez simplemente como estudios de diseño que involucran ya no sólo ciencias y artes sino otros elementos como tecnologías, otras estructuras tal vez. Sin embargo, esto ha generado una serie de teorías del conocimiento tratando de encontrar el hilo negro entre la relación de las ciencias y las artes para el diseño, es todo un tema, es el gran reto trabajarlo y abrirse para romper paradigmas, para entender el fenómeno del diseño desde unas miradas más posibilitadoras de la acción.

Incluso esto de que **nosotros nos dividimos**, ciencias biológicas, ciencias sociales, ciencias del diseño, en realidad todas están involucradas, nos hace falta saber conectar, saber hacer las redes para conectarnos más gozosamente porque la realidad es mucho más gozosa y tal vez hasta más caótica que el orden que queremos a veces establecer; a veces también tenemos que aceptar que ese orden en estos tiempos tal vez ya no es el adecuado, tenemos que buscar otras maneras de entender los fenómenos; se puede ver en el campo del diseño, a veces el diseño va más rápido que la vida; ya los muchachos vienen con un chip de información fantástico, impresionante, simplemente vienen a la escuela como para poner en orden las ideas y encontrar pares que están enamorados de disciplinas que ellos quieren desarrollar y eso es lo que nosotros tenemos que apoyar.

Es una labor de apoyo para que encuentren respuestas a sus inquietudes. Hay mucho que trabajar sobre estas premisas que nos dejaron nuestros padres fundadores hace cuarenta y tantos años.

¿Pueden los estudiantes pensar en realizar diseños científicos?

Claro que sí, tanto diseños artísticos como diseños científicos. Lo bonito del diseño, al menos es que es una disciplina que ayuda a aclarar otras disciplinas por medio de materializaciones. Por ejemplo, en el campo del diseño de la comunicación gráfica, la **materialización es el mensaje gráfico**, la forma de traducir cualquier área de conocimiento, cualquier necesidad, en un mensaje legible para el otro. En el campo del diseño industrial, la forma de **convertir una idea en algo útil para resolver cualquier tipo de problema**. En el campo de la arquitectura, la forma de tridimensionalizar nuestras cotidianidades y protegernos de los ambientes arduos, lo qué hacemos en la convivencia social, las formas de acomodarnos, la organización espacial; hay diseños científicos porque la ciencia también necesita sus materializaciones, sus modos de entender y sus pensamientos de diseño. El diseñador puede simplificar elementos y organizar mejor cualquier tipo de conocimiento para vincularse con la realidad. Nos falta muchísimo por desarrollar y por hacer. Tenemos una oportunidad muy fuerte y hay que aprovecharla.

Sí el diseño fuera científico los edificios no se caerían, o se caerían y no nos aplastarían.

Hay que buscar alternativas. El **diseño puede dar respuestas**, pero sabemos también que obviamente hay intereses económicos, sociales, políticos, que a veces no permiten que las cosas se hagan de manera más sensata en nuestra sociedad y yo creo que ese es el gran reto. Conforme nos vamos moviendo tenemos que aceptar que lo que hemos diseñado no siempre ha funcionado y se va convirtiendo en algo obsoleto. Tenemos que pensar en **otras maneras de interactuar a través del diseño**. 