

# Derivas entre arte y diseño, una revisión histórica. Más allá de la idea de “aura” de Walter Benjamin: la reproductibilidad en el diseño gráfico

## *Drifts between Art and Design, a Historical Review. Beyond Walter Benjamin's Idea of “Aura”: Reproducibility in Graphic Design*

Alicia Margarita Madoery\*

**Resumen:** El campo disciplinar propio del diseño, como lo conocemos en la actualidad, se fue conformando mediante los aportes realizados por las diversas corrientes estéticas de principios del siglo XIX y durante el siglo XX, sobre todo, con el ímpetu de rebeldía de las vanguardias y su ruptura con el pasado. Estas tomaron el futuro en sus manos y experimentaron con todos los potenciales recursos; de este modo, abrieron nuevos horizontes para las artes aplicadas. El modo de reproducir, con sus derivas técnicas y tecnológicas, conforma un eje central en las artes gráficas, en el cual adviene como cualidad de autenticidad la reproducción fiel. En este sentido, el concepto de “aura” de Walter Benjamin se adecúa como herramienta de reflexión para analizar comparativamente las bellas artes y las artes gráficas desde la autenticidad, puesto que la “reproductibilidad” conforma una categoría específica del diseño gráfico

**Palabras clave:** diseño, arte, reproductibilidad, aura, autenticidad

**Abstract:** The disciplinary field of Design, as we know it today, was shaped through the contributions made by the various aesthetic currents of the early nineteenth century and during the twentieth century, especially with the rebellious momentum of the avant-garde and its break with the past; they took the future in their hands and experimented with all the potential resources, thus opening new horizons for the applied arts. The way of reproducing, with its technical and technological drifts, forms a central axis in the Graphic Arts, adhering as authenticity quality faithful reproduction. In this sense, Walter Benjamin's concept of “aura” is adapted as a reflection tool to comparatively analyze Fine Arts and Graphic Arts from authenticity, while “reproductibility” forms a specific category of Graphic Design.

**Keywords:** design, art, reproducibility, aura, authenticity.

Recibido: 02/04/20  
Aceptado: 22/09/20



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional.

---

\* Licenciada en Grabado ( Universidad Nacional de Córdoba). Docente en la Facultad de Arte y Diseño (Universidad Provincial de Córdoba)  
amadoery@gmail.com

## I. Devenires y alcances

El desplazamiento de las denominadas bellas artes hacia el diseño fue una de las operaciones a través de las cuales las vanguardias artísticas, durante el siglo XX, instrumentalizaron su propuesta de acercar el arte a la vida e, intencionadamente o no, forjaron los cimientos de una joven disciplina, con un campo hoy propio e indiscutible: el diseño gráfico.

En este trabajo se pretende realizar una reseña estructural general de los orígenes del diseño gráfico en su íntima relación con las corrientes artísticas de fines del siglo XIX y del siglo XX, que toma como eje central el *modo de reproducir* y sus derivas, y busca esbozar una aproximación hipotética y reflexiva hacia la categoría de *reproductibilidad* en el diseño gráfico. Propone un análisis de esta categoría desde el concepto de aura, aplicado a la obra de arte por Walter Benjamin (1989, pp. 42-44) para abordar dialécticamente el concepto de *autenticidad* en el diseño gráfico, sustanciado en la cualidad de reproducción exacta o fiel, en contraposición con el arte<sup>1</sup>, en la que la idea pregnante de autenticidad se asienta en lo *aurático* de la obra artística.

La circunstancia temporal de la *autenticidad* del diseño de arte gráfico se consuma con relación a su futuro de reproducción con la mayor precisión posible. En este sentido, la reproductibilidad puede ser un valor extra en el diseño o puede ser también una vulnerabilidad, de allí la importancia para el diseñador de hacer consciente esta categoría para intentar garantizar el éxito de la comunicación gráfica.

## II. Breve reseña de los comienzos del diseño gráfico ligados a la modernidad<sup>2</sup>

La Revolución Industrial como periodo histórico se ubica entre la segunda mitad del siglo XVIII y principios del siglo XIX, durante este tiempo, la economía basa-

---

1 Si bien el grabado en artes plásticas comparte la reproductibilidad, puesto que las obras son reproducidas en una tirada de impresión concreta y numerada, signada como prueba de artista y firmada, mantienen la categoría aurática

2 No se pretende hacer historia del diseño, sino enmarcar históricamente el surgimiento de la necesidad del diseño de desprenderse del arte para conformar su propio campo, aunque en estas derivas tanto el campo del arte como el del diseño se retroalimentan.

da hasta ese momento en el trabajo manual fue reemplazada paulatinamente por otra economía dominada por la industria y la manufactura. Durante el siglo XVIII la industria textil aprovechó el poder del agua para el funcionamiento de algunas máquinas, pero la invención de la máquina de vapor durante la primera Revolución Industrial, mediante la utilización de coque como fuente de energía, originó que estas industrias se convirtieran en modelos de organización del trabajo humano en las fábricas; paulatinamente, el capitalismo como modelo económico, que ya se venía forjando desde la Edad Media, encontró su caldo de cultivo para desarrollarse y esparcirse despiadadamente por el globo, sin respetar géneros o edades. La humanidad quedó a merced de un sistema económico piramidal y excluyente; una nueva clase social asomó entre la multitud perpleja de las grandes ciudades del momento como Londres o París: la burguesía industrial, con otra clase de poder, en la que los límites entre el trabajo y la explotación tuvieron que ser demarcados con lágrimas y sangre de otra nueva clase social: el proletariado.

La Revolución Industrial comenzó con la mecanización de las industrias textiles y siderúrgicas, pioneras en lo tecnológico pero también en el desconocimiento ontológico del ser: hombres y mujeres, mujeres encintas, niños y ancianos, trabajando en situaciones insalubres sin límite de horas en las que el valor dominante era la *plusvalía*. Al mismo tiempo, la expansión del comercio fue favorecida por la mejora de las rutas de transporte, por la adaptación de los barcos de transporte al uso del vapor y posteriormente, por el nacimiento del ferrocarril.

Entre las innovaciones tecnológicas más importantes que acompañaron a la máquina de vapor y de las que derivaron múltiples aplicaciones, dentro la industria textil la Spinning Jenny se erigió como una potente máquina hiladora multibobina, que redució enormemente el trabajo requerido para la producción de hilo, ya que un solo trabajador poseía la capacidad de manejar ocho o más carretes a la vez.<sup>3</sup> Por otro lado, Friedrich Gottlob Koenig, entre 1774 y 1833, junto con el mecánico y matemático Andreas Friedrich Bauer, construyó un modelo de imprenta a vapor de alta velocidad, conocida como Prensa Koenig, con la que imprimieron el primer número del periódico *The Times* en 1814, tras aumentar el número de impresiones por hora, de 240 de las imprentas tipo Gutenberg, a 2000 y luego

---

<sup>3</sup> El surgimiento de esta nueva hiladora provocó que los trabajadores textiles se manifestaran en las calles de Lancashire, Inglaterra, por miedo a que la gente que trabajaba con lana se quedase sin trabajo.

a 2400: sólo necesitaba dos hombres, uno para alimentar el papel en blanco y el otro para retirar las hojas impresas.

En 1846, el inglés Smart construyó una rotativa para la impresión litográfica, en la que todo el proceso se automatizaba, salvo la alimentación y la retirada del papel, lo que dio lugar a la primera imprenta de *offset* automática. A partir de 1848 comenzó a usarla el periódico *The Times*<sup>4</sup>. Estas innovaciones tecnológicas favorecieron grandes incrementos en la capacidad de producción, lo que se trasladó al resto de las industrias y fortaleció mercados y capitales, en definitiva, enormes dividendos en bolsillos de unos pocos.

Así es que en la Revolución Industrial aumentó la cantidad de productos y disminuyó el tiempo en el que estos se fabricaban, y dio paso a la producción en serie y a nuevas maneras de distribución del trabajo, al simplificar tareas complejas en varias operaciones simples que podía realizar cualquier obrero sin necesidad de que sea mano de obra calificada. Henry Ford estableció el modelo de línea de producción y montaje; Frederick Taylor optimizó el tiempo de producción, cronometrando y premiando la mayor producción en menor tiempo, de este modo, se bajaron los costos en producción, y se elevó la cantidad de unidades producidas bajo el mismo costo fijo.

Alrededor de los años '70, en Japón, el ingeniero Taiichi Ohno, en la automotriz Toyota, inventó el modelo JIT (*just in time*), cuyo proceso industrial y administrativo, tanto para los materiales como para los productos intermedios necesarios para el montaje, llegaban a la línea de producción *justo en el momento* y en la cantidad en que eran necesarios, y se aproximaban al inventario cero.<sup>5</sup> Para estos años, y puesto que el automóvil era un bien de consumo casi masivo, se hizo necesaria la creación de líneas diferenciadas de alta gama dentro del rubro, que adicionaron funciones y comodidades a un producto ya reconocido. Así mismo, se estableció la *obsolescencia programada*<sup>6</sup> en la fabricación de artículos domésticos.

---

<sup>4</sup> Aunque en 1845 Richard Hoe en EEUU ya había obtenido una patente referida a la primera rotativa moderna.

<sup>5</sup> La necesidad de este modelo está también claramente condicionada por la escasez de espacio de almacenamiento característico de la isla de Japón.

<sup>6</sup> La obsolescencia programada es la programación de la vida útil de un producto, por lo que, luego de un período de tiempo calculado de antemano por el fabricante durante la fase de diseño, este se torna obsoleto o no funcional, lo que obliga al usuario a entrar en un ciclo sin final de consumo.

Retomando el germen del diseño gráfico, el ámbito donde este se origina es en las calles de la ciudad moderna de fines del siglo XIX, transitadas por una multitud pletórica de mensajes a decodificar, ávida de comunicación. En el paseo por la ciudad que realiza Charles Baudelaire, en su obra literaria *El pintor de la vida moderna* (1863), el autor comprende íntimamente su tiempo, invadido por bruscos golpes sensoriales, cambios súbitos, shocks, colisiones... Es el ser de la multitud, sumergido en una ebullición sensorial de sonidos, olores, imágenes, que debe permanecer en un alerta total, decodificando indicios; debe avanzar ateniéndose a las cambiantes y caóticas señales del tránsito humano y animal, al paso de infinidad de otros peatones, que a su vez producen otra infinidad de estímulos sensoriales, que aceleran el ritmo histórico. Es en el ser de la multitud activa, participante, donde las artes gráficas comienzan a reconocer su esencia de comunicar, ya que, en ese caos circundante, de alguna manera, parece imprescindible “ordenar”, “sistematizar” esos estímulos, darles un sentido: “significar”, las artes aplicadas comienzan a intervenir activamente, encuentran su función social y sientan las bases futuras como resultado de su propia temporalidad histórica.

El arte<sup>7</sup> juega aquí un papel muy importante en un intercambio, el arte ansiaba unirse a la vida de manera directa, las vanguardias contribuyeron a la causa y las artes gráficas, en pañales, necesitaban obtener sus principios fundantes para instituirse como disciplina.

De alguna manera, Pablo Picasso inauguró una poética de la fealdad con *Las Señoritas de Avignon*, desbordando el ideal de lo bello del neoclasicismo, como así también el agotamiento de los contenidos de la iconografía religiosa, mitológica e histórica. En la experiencia estética, por primera vez el ideal de belleza es reemplazado por el poder del “shock”, los objetos de arte son “dudosos”, no son bellos y nada tienen que ver con la contemplación.

Las vanguardias intentaron ajustar cuentas con el pasado, pero este, de alguna manera, las condicionó a la reacción más lógica posible: negarlo, destruirlo o por lo menos desfigurarlo. Luego de destruir la figura, las vanguardias fueron más allá, la anularon, llegando a la plena abstracción, al informalismo, a una tela

---

<sup>7</sup> Por arte entendemos aquí, de manera muy general, a una actividad o producción humana que expresa y/o comunica ideas, emociones o una visión del mundo a través de recursos plásticos, sonoros, lingüísticos, etc. (no es la intención en este caso, entrar en debates acerca de las muy diversas definiciones de arte)

blanca, desgarrada o quemada, también a la página en blanco, al ruido o al silencio. Pero llegó un momento en el que todas las rupturas habían sido realizadas y el rechazo ya no servía de nada, entonces no quedó otra salida que aceptar al pasado, concientizarse de él. Entonces se redobló la apuesta, comenzó la ironía, el juego metalingüístico: la enunciación potenciada al cuadrado.

Si se observa el arte desde los *ready-made* de Marcel Duchamp, los fotomontajes de Hannah Höch, pasando por los constructivistas rusos, las latas de sopa de Warhol y los sistemas objetuales de la sociedad de consumo con sus imágenes mass-mediáticas, hasta llegar a la actualidad con el objeto encontrado<sup>8</sup>, el apropiacionismo<sup>9</sup> y la imagen concebida y reproducida en su totalidad digitalmente, el artista devino de productor de artefactos a receptor de objetos e imágenes que selecciona y transfigura en otras nuevas presentaciones estéticas y contextos artísticos. Más que actuar como creador, comenzó a ser un observador meticuloso, ejerciendo la función de “transformador” o “transfigurador” (Marchan-Fiz, 2008, pp. 146-147). Las obras resultantes pueden ser interpretadas de manera que lo que importa no es tanto la acción del genio, sino su mediación en la experiencia del artista como receptor frente a objetos e imágenes.

Con el Arte Pop, las distinciones entre cultura de élite y popular, arte y publicidad, comenzaron a desvanecerse hasta ir culminando en nuestros días en obras con cierta *artificación* (*Taiteistuminen*<sup>10</sup>) que le competen a la cultura visual y a la producción tecnológica de imágenes como expansión de las artes o de los géneros artísticos. El concepto en finés *Taiteistuminen* fue acuñado y empleado con ese sentido, por vez primera por un grupo de estudiosos finlandeses en la Universidad de Aalto, Finlandia. Fue traducido en el neologismo “artificación”, que se refiere principalmente a los procesos en que un algo (objeto, pieza gráfica, etc.) que no es arte, es afectado de alguna manera por el arte, pero no se convierte en arte en el sentido tradicional de la palabra.

La *artificación* no puede tener lugar sin el arte; necesita el arte como su punto de referencia y fuente de ideas y prácticas. También necesita tener

---

<sup>8</sup>Objet trouvé. Objetos que no se consideran artísticos pero que se utilizan en arte.

<sup>9</sup>Como el término lo indica se refiere a tomar una imagen u objeto ya realizado por otro autor para intervenirlo en una obra nueva.

<sup>10</sup>Levanto, Naukkarinen y Vihma (2005). El concepto fue planteado por la Dra. María Ledesma en la conferencia realizada el 12 de junio de 2019 en el marco de las Jornadas de Estética y Diseño, en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba.

cosas que no sean arte de modo que los dos puedan ser mezclados y se afectan uno al otro (Naukkarinen, 2014, p. 2).

Entonces, para que haya artificio, debe existir una comparación consciente entre arte y no-arte. Siguiendo el razonamiento, el diseño debe no sentirse arte para que objetos cotidianos y/o de diseño puedan pasar este proceso a riesgo de también convertirse en “estetizaciones”, que fortalezcan *lo estético* en menosprecio de otras cualidades como por ejemplo *lo funcional*.

### III. Antecedentes y tensiones: reproductibilidad y “aura”

Como antecedente histórico y tomando como eje las técnicas de reproducción, se hace imprescindible observar la dedicación puesta en la reproducción de la imagen, en la transmisión de conocimientos o ideas; para ello, resulta menester considerar el porcentaje de audiencia alfabetizada según el periodo histórico.

En la Edad Media, el pueblo en su mayoría era analfabeto por lo que era fundamental el uso de una técnica de reproducción de imágenes para difundir los credos: la xilografía<sup>11</sup> se desarrolló con un preciosismo único de detalles en la reproducción de ilustraciones de los pocos libros impresos. La imprenta, que conjugaba el texto con la imagen, cumplió un importante rol en la difusión de textos clásicos como la *Biblia* a un mayor número de personas.

La matriz de madera tenía en desmedro: su pronta destrucción, por lo que más tarde comenzó a desarrollarse el uso del cobre como soporte para la matriz, lo que acrecentó la definición, el detalle y el preciosismo en las imágenes. La tecnología aplicada en las matrices de metal como el aguafuerte y el aguatina, permitió que las ilustraciones se hicieran cada vez más ricas en detalles y naturalismo, al facilitar el uso de gradientes o medias tintas.

Durante el largo período de la Revolución Industrial, surgieron diversos movimientos, a favor y en contra de la industrialización y la producción en masa, tal el caso del Arts & Crafts<sup>12</sup> que se asocia sobre todo con la figura de William Morris y

---

<sup>11</sup> Xilografía: técnica de impresión en sobre relieve, utiliza una matriz de madera, denominada “taco”, en la actualidad, la madera se ha ido reemplazando por otros materiales sintéticos.

<sup>12</sup> Traducción literal: Artes y artesanías.

la imprenta Kelmscott. Morris era artesano, impresor, diseñador, escritor, poeta y activista político, se ocupó de la recuperación de las artes y oficios medievales, renegando de las nascentes formas de producción en masa y preocupándose por el objeto producido y por el alcance de este. Intelectualmente hablando, se inspiró en la obra de John Ruskin, y se destacó de manera especial la composición gráfica de los libros, esbozando el diseño editorial. John Ruskin (1819-1900) fue un escritor, crítico de arte y sociólogo británico, uno de los grandes maestros de la prosa inglesa, su obra se destaca por revelarse contra el entumecimiento estético y los perniciosos efectos sociales de la Revolución Industrial, formuló la teoría de que el arte, esencialmente espiritual, alcanzó su cenit en el gótico de finales de la Edad Media, un estilo con neta inspiración religiosa y ardor moral.

La imprenta era un sistema de impresión rápido y moderno pero los periódicos y libros eran diseñados toscamente en su funcionalidad, William Morris y el resto de los artesanos del movimiento Arts & Crafts<sup>15</sup> demostraron que era posible unir estética e imprenta y que se podían crear obras gráficas de mayor calidad, más humanizadas y agradables. Donde claramente se observa el interés por comunicar masivamente, es en el afichismo de la segunda mitad del siglo XIX: la intención neta es que el mensaje se comprenda y llegue a la mayor cantidad de gente posible, para ello, la tipografía juega un rol crucial en concordancia con la composición figurativa del momento.

Si bien el interés por la ornamentación y la proliferación de cambios de medida y estilo tipográfico en una misma pieza fue una idea que se mantuvo hasta fines del siglo XIX, el Art Nouveau, mostró una clara voluntad estilística que aportó un mayor orden visual en la composición simétrica, manteniendo un alto nivel de complejidad formal y coherencia visual, pero descartando paulatinamente la variación de estilos tipográficos en la misma pieza gráfica. Referentes de lo mencionado son Jules Cheret, pintor y litógrafo francés o Alfons Maria Mucha, pintor checo; también Toulouse Lautrec, pintor y afichista francés, enmarcado en el postimpresionismo y Aubrey Vincent Beardsley, ilustrador inglés, con influencias orientales.

En 1897 se fundó la Secesión Vienesa, un grupo de 19 artistas, con un claro objetivo de renovación artística, que trató de reinterpretar los estilos del pasado ante

---

<sup>15</sup> Contemporáneamente se desarrollará el estilo modernista con sus versiones locales: Art Nouveau (en Bélgica y Francia), Style Liberty (en Inglaterra), Sezession (en Austria), Jugendstil (en Alemania), Floreale (en Italia), y Modernisme o Estilo Modernista (en Cataluña).



los embates de la producción industrial que estaba desnudando estructural y estéticamente la realidad del arte y la sociedad de la época, el pintor más conocido fue Gustav Klimt.

Durante la tercera década del siglo XX se desarrollaron aspectos interesantes: el cambio de estilo gráfico fue trascendental y mostró una poderosa reacción contra el organicismo y eclecticismo ornamentalista de la época, proponiendo un estilo más despojado y geométrico. El Art Nouveau, bajo la influencia del nuevo interés por la geometría evolucionó posteriormente hacia el Art Decó; las vanguardias artísticas de la segunda década del siglo XX y la agitación política que las acompañaba, generaron dramáticos cambios en el arte: el Cubismo, el Futurismo, Dada, De Stijl, el Suprematismo, el Constructivismo y sobre todo la Bauhaus, con un espíritu revisionista y transgresor, crearon una nueva visión que influyó en todas las ramas de las artes aplicadas, proliferaron las publicaciones y manifiestos, mediante los cuales los artistas y artesanos asentaron sus principios ideológicos.

El Arts and Craft<sup>14</sup> primero y, luego la Bauhaus, se abocaron a construir propuestas de un fuerte sentido social y de alcance masivo para artefactos cotidianos, el Constructivismo Ruso (1913) tuvo como propuesta programática, más allá del rechazo del arte burgués, realzar el rol social del arte desde la propaganda política de la proletaria Revolución Rusa, las producciones en general, eran de factura manual mediante el dibujo y el collage, aunque descubría el proyecto de un nuevo lenguaje en las propuestas de tecnología y mecánica industrial.

El nuevo estilo, más despojado y geométrico, conectado con el Constructivismo, el Suprematismo, el Neoplasticismo (De Stijl) y la Bauhaus, ejercieron una influencia duradera e ineludible en el desarrollo de las Artes gráficas del siglo XX. Jan Tschichold junto a Herbert Bayer sentaron las bases del diseño tipográfico actual, László Moholy-Nagy y El Lissitzky se convirtieron en los padres del diseño gráfico como lo conocemos hoy, se instalan, ya para quedarse, los conceptos de *funcionalidad* y *eficiencia* como dos ideas dominantes del discurso del “buen diseño” a lo largo de casi todo el siglo XX.

Volviendo al asunto de la reproductibilidad, la obra de arte en general siempre ha sido factible de ser reproducida: alumnos que copian obras de maestros, los

---

<sup>14</sup> Aunque la propuesta fue utópica y fallida debido a los altos costos de los productos diseñados, sólo fueron accesibles a una élite burguesa de altos recursos.

maestros que difunden sus obras y otros que copian pensando en términos de ganancias. La xilografía hizo que se reprodujese por primera vez el dibujo, la invención de esta técnica de reproducción atacó en su raíz la cualidad de lo auténtico. Luego la imprenta generó la reproductibilidad del texto escrito, de la palabra y también de la imagen. En la Edad Media se añade a la xilografía otra técnica de reproducción, el grabado en cobre: el aguafuerte<sup>15</sup> y la aguatina<sup>16</sup>, técnicas que predominaron por varios siglos, hasta que, en 1796 la litografía<sup>17</sup> fue inventada por Johann Senefelder, y alcanzó su pleno auge a comienzos del siglo XIX. Con la litografía la técnica de reproducción alcanzó un alto grado de definición además de una nueva dimensión, ya que el procedimiento al ser más preciso, daba por primera vez a las artes gráficas la posibilidad de la “masividad”, el dibujo y la ilustración crecieron en la idea de acompañar la vida diaria, junto a la imprenta, los periódicos, ahora con cada vez más ilustraciones, irrumpen en la vida cotidiana.

Casi al mismo tiempo, precisamente en 1816 con Joseph Nicéphore Niepce, la fotografía comenzó su incontenible desarrollo, a partir de esta invención, la mano del artista quedará un tanto relegada de sus tareas, dejando todo al ojo que mira a través de un objetivo. En este ritmo histórico vertiginoso, el ojo es más rápido para captar que la mano para dibujar, la imagen ya puede ir a la misma velocidad que la palabra hablada, dice Walter Benjamin, “si en la litografía se escondía virtualmente la revista ilustrada, así, en la fotografía, el cine sonoro” (1989, p. 40).

Según Benjamin, el aquí y ahora de la obra de arte original constituye el concepto de autenticidad, así, la autenticidad de una obra de arte es el resumen de todo aquello que desde su origen puede transmitirse en ella misma desde su duración material hasta su testificación histórica, todo esto se resume en el concepto de “aura”. Pero, también advertía Benjamin que la especificidad fundamental del tiempo moderno es la reproductibilidad técnica de la obra, que conlleva el colapso del aura ante las técnicas de grabado y su reproducción de las imágenes; así es que, en la época de la reproducción técnica, lo que se atrofia es el “aura” de la obra de arte (1989, pp. 42-43). Al multiplicar las reproducciones se pone la presencia

---

<sup>15</sup> Aguafuerte, técnica de huecograbado en la que se emplea una plancha de metal, se la graba con ácido para marcar las líneas del dibujo. Matriz de gran duración.

<sup>16</sup> Aguatina, técnica de huecograbado relacionada al Aguafuerte solo que puede prescindir de las tramas para crear volumen o gradientes, ya que estos se logran mediante el graneado con resinas, produciendo efectos similares a las aguadas y la acuarela. Matriz de gran duración.

<sup>17</sup> Litografía, técnica de impresión directa y plana que consiste en trazar una imagen en una piedra calcárea con un elemento graso, imprime bajo el principio de rechazo del agua por lo graso. La técnica del offset proviene de este principio.

masiva en lugar de la presencia irrepetible, pero confiere actualidad a lo reproducido al permitirle salir al encuentro con cada destinatario.

Entonces, fue durante la modernidad, que los afiches y también las etiquetas de los productos de los grandes almacenes (reproducidos mecánicamente), fueron las primeras piezas en las que se produjo un verdadero acercamiento del arte a la vida, paradójicamente no con los fines que propondrían más tarde las vanguardias. Los movimientos de vanguardia cuestionaron la categoría de obra de arte: cuando Marcel Duchamp firmó un urinal<sup>18</sup> y lo envió a un salón, estaba cuestionando provocativamente el concepto del arte como creación individual de obras singulares; el acto de provocación mismo ocupó el lugar de la obra, dirigiéndose contra la institución social del arte, y también en esa actitud avasallante se apropiaron de lenguajes que tradicionalmente no le pertenecían, cruzando disciplinas artísticas en una profunda experimentación, ejemplo de esto es la poesía visual en la que la tipografía fue utilizada también como recurso retórico.

Con el correr de los años, la Hochschule für Gestaltung fundada en la ciudad de Ulm, Alemania, comprendió que desarrollar objetos era también, desarrollar productos insertos en sistemas, desde allí las artes aplicadas se afianzaron como herramientas al servicio de la industria, lo que ya habían también realizado la Deutscher Werkbund y la Bauhaus, legando un proyecto pedagógico, ya en los años 50, empapado de principios de sustentabilidad y ecología, Tomás Maldonado, director de la escuela, contribuyó a sentar las bases de un enfoque científico del diseño, dispersando esas ideas en la República Argentina.

#### **IV. Postmodernidad: ¿Subsumiendo o vaciando discursos?**

El artista postmoderno al no imitar ni renegar de sus ancestros del siglo XIX o XX; subsumió metafóricamente el modernismo, sin llevarlo como pesada carga a sus espaldas. El arte empezó a no ser más entendido como la expresión de un solo sujeto individual llamado artista, sino, que comenzó a ser el *medium* de la expresión de la verdad en el mundo. La postmodernidad con su liquidez y su lógica dislocante complejizó todo, los modelos de tiempo y espacio se fueron renovando o combinando, se abrieron así nuevas dimensiones en las que la imagen que aso-

---

<sup>18</sup> Urinal: objeto de cerámica industrial utilizado en los baños para receptar la orina.

ma no imita, sino que abre una brecha temporal, una bifurcación en el tiempo y en el espacio, una imagen que es a la vez presencia y representación, encuentro de presente y de pasado, al decir de Benjamin “dialéctica en suspenso” (citado en Didi-Huberman, 2008, p. 21).

En algún punto, los límites entre lo artístico, lo *artificado* y el mundo cotidiano, comenzaron a desvanecerse, consumándose desde la proliferación de los “íconos pop”, pasando por la apariencia digital y culminando en la explosión-implosión de la cultura visual. Estas transformaciones suscitaron un continuo y perturbado conflicto de las interpretaciones, que condujeron a un constante sobrepaso de umbrales en variados ámbitos, que provocó cierta desestabilización: la propia expansión de los géneros, la inmersión en la cultura visual y la estetización generalizada de la existencia, a la que se asiste en la actualidad, con el desplazamiento de la relación de la visualidad y las imágenes, lo que no es un factor menor en sociedades marcadas por la globalización y el encuentro de múltiples formaciones culturales.

La imagen es una potencia dialéctica, en constante expansión hacia otras técnicas, en las que se yuxtaponen el pincel y el pixel, pero su percepción ha cambiado, lo que indica que la mediación técnica viene influyendo de manera denodada en los géneros tradicionales. Uno de los rasgos de estas experiencias electrónicas es que en ellas el sistema sinestésico amplía e incrementa intrépidamente la agudeza de la percepción polisensorial, lo que a diferencia de lo que pensó Benjamin sobre las manifestaciones en la época de la reproductibilidad técnica, estas ya no penetran *quirúrgicamente* (1989, p. 80) el cuerpo, sino eléctrica o electrónicamente, como extensiones de los sentidos en nuevos espacios expandidos, a través de la mediación digital, asistiendo al nacimiento de un nuevo modo de percepción del mundo.

Las prácticas artísticas aplicadas como forma de resistencia en el contexto de la red, pueden ser una anticipación del poder constituyente de la multitud, dice Benjamin anticipándose nuevamente “el lector está en todo momento listo para convertirse en alguien que escribe” (Benjamin, 1989, p. 76). Esta “indistinción”, a la que aludió Benjamin, aparece objetivada en la actualidad en el concepto tecnológico de “usuario”, verdadero centro funcional de las redes digitales. Es indudable que internet absorbe los distintos medios, esto es así porque el lenguaje digital hace posible almacenar y transmitir sonidos, imágenes fijas, video, de tal manera que todas las disciplinas encuentran su lugar en los formatos de la web.

## V. Sumando al debate

Uno de los grandes aportes del pensamiento benjaminiano surge de un conjunto de categorías en torno a los nuevos *modos de significación* que modifican sustancialmente las prácticas sociales gracias a la irrupción de un potencial de reproducibilidad desconocido hasta entonces, esto es, tecnologías revolucionarias (la fotografía y el cine) que transformaron las condiciones de posibilidad de la memoria y el archivo. La unicidad de la obra de arte, es entendida como el valor único de la auténtica obra de arte, fundada en el ritual en el que tuvo su primer y original valor útil.

En la actualidad, vivimos en sociedades en la que la tecnología y la industrialización son las mediaciones de cualquier percepción posible, pero si entendemos el aporte de Benjamin como un primer avance para esclarecer el vínculo entre reproducibilidad técnica y memoria, sea en cuanto *sistema retencional terciario (registro)*, sea como *memoria psíquica*, podemos ponderar la originalidad y alcance del pensamiento benjaminiano. Al irrumpir el primer medio de reproducción verdaderamente revolucionario, al decir de Benjamin, la fotografía, esta reproductibilidad emancipa a la obra artística de su existencia parasitaria en un ritual;

la obra de arte reproducida se vuelve en medida creciente la reproducción de una obra de arte compuesta en torno a su reproductibilidad... en lugar de su fundamentación en el ritual, debe aparecer su fundamentación en otra praxis, a saber: su fundamentación en la política (Benjamin, 1989, p. 51).

Lo que interesa a Benjamin y lo que considera históricamente 'nuevo' es el proceso por el cual las técnicas de reproducción influyen de manera creciente y, hasta determinan, la estructura misma de la obra de arte.

En la época de la reproductibilidad técnica a gran escala del arte, este se seculariza, ya no es algo lejano, por el contrario se acerca a las masas y es producido para las masas. Si el arte asociado al culto no podía ser visto sino por unos pocos, generalmente los iniciados religiosos, en la época de su reproductibilidad técnica, se privilegia el valor de exhibición desdeñando su valor cultural. El arte se transforma, pierde su aura, ya no es más el mismo arte asociado al culto sino que es un arte producido para la exhibición, en suma el arte cambia porque en una concep-

ción de la historia como estado de emergencia, los fenómenos hacen un recorrido histórico lleno de discontinuidades, rupturas, fragmentaciones y mutaciones.

El concepto de autenticidad en la obra de arte está expresado en el aquí y ahora, el aura, tiene una existencia singular pero el diseño gráfico no reproduce en cuanto *mimesis*, sino que significa y existe en cuanto es susceptible de ser reproducido con la mayor precisión posible. La autenticidad está dada en la reproductibilidad, su existencia se completa en cuanto es reproducida y la reproducción sale al encuentro del destinatario; ese es su objetivo, comunicar, por lo que “es” en el tiempo, se completa en el futuro. Es una existencia en proceso y progreso, de allí deriva la autenticidad y su testificación histórica. La autenticidad se le otorga cuando es puesta en circunstancia de salir al encuentro de su receptor.

## Referencias bibliográficas

- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos Interrumpidos I* (págs. 17-57). Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, S.A. de Ediciones. Buenos Aires.
- Didi Huberman, G. (2008). *Ante el tiempo*. Adriana Hidalgo Editora.
- Levanto, Y., Neukkarinen, O. y Vihman, S. (Eds.) (2005). *Taiteistuminen*. Taideteollinen korkeakoulu.
- Marchan-Fiz, S. (2008). Desenlaces: la teoría institucional y la extensión del arte. *Estudios Visuales*, 5(24), 138-158.
- Naukkarinen, O. (2014). Variaciones en la artificación. *Criterios*, 56, 935-956.

**Cita sugerida:** Madoery, A. (2020). Derivas entre arte y diseño, una revisión histórica. Más allá de la idea de “aura” de Walter Benjamin: la reproductibilidad en el diseño gráfico. *Investiga+*, 3(3), 147-160. [http://www.upc.edu.ar/wp-content/uploads/2015/09/investiga\\_mas\\_a3n3.pdf](http://www.upc.edu.ar/wp-content/uploads/2015/09/investiga_mas_a3n3.pdf)