



Bosque previo / Bosque deconstruido (Marco Antonio Marín). La fotografía original fue tomada en un bosque en cuyo proceso de deconstrucción se pretendió representar a modo de un lienzo de pintura el chorreo de la misma, con la intención de que el observador descubra por sí mismo los componentes de la primera imagen.

## La deconstrucción un viaje estético reflexivo para comprender el arte y el diseño

Francisco Roberto Rojas Caldelas<sup>1</sup>

Marco Antonio Marín Álvarez<sup>2</sup>

Universidad Autónoma Metropolitana de México. Azcapotzalco México DF

<sup>1</sup> Licenciatura en Diseño Industrial por la U.A.M. Azcapotzalco. Maestría en Lingüística Aplicada por la U.N.A.M. Doctor en Educación por la U. La Salle. Profesor-investigador de tiempo completo en la U.A.M. Azcapotzalco, México.

<sup>2</sup> Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica por la U.A.M. Azcapotzalco. Maestría en Administración por la U.V.M. Doctor en Diseño por la U.A.M. Azcapotzalco. Profesor-Investigador de tiempo completo en la UAM Azcapotzalco, México.

## Resumen

La deconstrucción es un concepto con fuerte presencia en el diseño. Esta noción interesante ha transitado de la teoría lingüística a la literatura y después al diseño. Este documento presenta su abordaje desde distintos temas fundamentales para la comprensión de la teoría de la deconstrucción de Jacques Derrida, propuesta desde el año 1967 con base en la literatura del mismo autor, Gadamer, Adorno y otros.

Se describe, asimismo, el viaje reflexivo que realiza un sujeto (espectador, diseñador o artista) que instituye a la deconstrucción como un espacio epistémico-hermenéutico de carácter binario que interroga a lo bello y a lo extraño, en un sentido de irrupción, ruptura o transgresión en búsqueda de romper con el modelo canónico establecido por la academia y la tradición en favor de la expresión inédita. Finalmente, se presentan algunas intersecciones del Diseño con la teoría de la deconstrucción aplicables didácticamente.

**Palabras clave:** deconstrucción, estética, binarismo, fotografía, Derrida.

### *Deconstructing a reflective aesthetic journey to understand art and design*

#### **Abstract**

*Deconstruction is a concept with a strong presence in design. This appealing notion has gone, firstly, from linguistic theory to literature and then to design. This paper presents different approaches to this notion from various fundamental issues, which are considered essential for understanding the deconstruction theory proposed by Jacques Derrida, since 1967 based on the literature of the same author, Gadamer, Adorno and others.*

*It is also described a reflective journey made by a subject (viewer, designer or artist) that institutes deconstruction as an epistemological-hermeneutical space with a binary character, who interrogates the beautiful and the strange, in a sense of invasion, rupture or transgression seeking to break up with the canonical model established by the academy and tradition, in favor of an unprecedented form of expression. Finally, we present some intersections of design with the theory of deconstruction, which are didactically applicable.*

**Key words:** deconstruction, aesthetics, binarism, photography, Derrida.

## Introducción

La deconstrucción es un término teórico que parece estar en todas partes. Con una edad poco mayor a 50 años, hoy se toma en consideración, por el hecho de que esta temática incluso se despliega en campos que no tienen ninguna relación directa con la filosofía, no sólo en campos artísticos, como la arquitectura o la pintura, sino también en otros ajenos a las bellas artes o a la literatura.

Así, el Diseño en su voracidad de experimentación y aplicación rápida de nociones a todo lo que le rodea, se apropia de una teoría deconstructiva que pasa de la filosofía a la literatura y de allí, al mundo del arte y del diseño. En este artículo se abordan distintos temas fundamentales para la comprensión de la teoría de la deconstrucción de Jacques Derrida, propuesta desde el año 1967 con base en la literatura del mismo autor, Gadamer, Adorno y otros.

Se describen los orígenes de esta noción teórica<sup>3</sup>. Del mismo modo, el viaje reflexivo que realiza un sujeto (espectador, diseñador o artista) que instituye a la deconstrucción como un espacio epistémico-hermenéutico que interroga a lo bello y a lo extraño, en un

---

<sup>3</sup> Sólo en algunas tesis de maestría y doctorado, se hace mención sea como un subtema o como una definición parcializada.

sentido de irrupción, ruptura o transgresión en búsqueda de romper con el modelo canónico establecido por la academia y la tradición en favor de la expresión inédita.

En otro subtema, se aborda de modo ligero la estética de lo extraño impuesta por el arte moderno. Entorno siempre cambiante que produce en el espectador extrañeza, vacío y malestar, que reta al sujeto a realizar una comprensión diferida. En esa multiplicidad de horizontes de sentido, la hermenéutica de Gadamer que aborda lo bello y lo extraño toma vida para trascender lo extraño y sublimar el arte.

Se expone, así mismo, la estrategia deconstructiva de Derrida como un mecanismo de interrogación binario que arroja luz sobre los procesos pictóricos y singulares de cada autor en cada obra. No como un método, sino que se conforma como una estrategia reflexiva. Para finalizar se presentan algunas intersecciones del Diseño con la teoría de la deconstrucción que son aplicables didácticamente, como son la reflexión, la verbalización y sobre todo la interrogación; aspectos fundamentales tanto para la formación en investigación como para la adquisición de una experiencia artística en un ámbito académico.

## Orígenes de la teoría de deconstrucción

La deconstrucción es un término conceptual que acuñó el filósofo francés Jacques Derrida en su obra *De la gramatología*<sup>4</sup> en el año 1967<sup>5</sup>. Aquella década se caracterizó por culminar los embates teóricos de distintas disciplinas como la lingüística, la psicología y la filosofía que pusieron fin al dominio del estructuralismo<sup>6</sup>. Como el mismo autor afirma<sup>7</sup>, el término deconstrucción no tiene que ver con la destrucción absoluta para crear algo nuevo, sino más bien con la idea de des-estructurarse, para entender y destacar algunas partes del sistema de estructuras que conforman aquello que es sometido a un examen.

Con base en lo anterior, según este filósofo, el acto de deconstruir era, por una parte, un gesto estructuralista, pues asumía una cierta necesidad con respecto al

---

<sup>4</sup> *Gramatología*: “Tratado de las letras, del alfabeto, de la silabación, de la lectura y de la escritura”, Littré. Citado por DERRIDA, Jacques, *De la gramatología*, Siglo XXI, México 1998.  
[http://www.aamanzanares.es/TEXTOS\\_MATERIALES\\_DIVERSOS\\_II\\_files/DERRIDA%20DE%20LA%20GRAMATILOGIA.pdf](http://www.aamanzanares.es/TEXTOS_MATERIALES_DIVERSOS_II_files/DERRIDA%20DE%20LA%20GRAMATILOGIA.pdf) (20.02.2013)

<sup>5</sup> Obra impresa en México por Editorial Siglo XXI en 1998.

<sup>6</sup> El estructuralismo plantea que existe una tipología de estructuras ideal como un conjunto completo y cerrado en cuyo corpus es posible realizar un análisis formal. El objeto de estudio a examinar se estudia bajo este enfoque sistémico en un estado permanente de equilibrio en el cual el código y las categorías, no cambian. De esta forma, la existencia de cualquier estructura con sus elementos se estudia dentro de una serie de rangos jerarquizados ya que cada elemento está determinado por sus combinaciones en la cual el signo en su expresión mínima está encadenado a su significado y significante y las leyes que caracterizan al sistema. DUBOIS, Jean *et al.* *Diccionario de lingüística*, Alianza, Madrid 2000, pp. 255-257.

<sup>7</sup> DERRIDA, Jacques, *Psyché: inventions of the other*, Stanford University Press, Stanford 1987, California. USA. (edición 2007).

estructuralismo. Sin embargo, al mismo tiempo era un gesto antiestructuralista, por lo cual su éxito se debe, en parte, a esta ambigüedad<sup>8</sup>.

Para ilustrar este 'doble gesto' Derrida recurre a un ejemplo que toma del sistema lengua en francés sobre la palabra '*différence*' (diferencia) contrastada con un término acuñado por él o sea deconstruido '*différance*'. Como se sabe el significado de la palabra diferencia enuncia una cualidad de ser distinto en forma, tamaño u otra característica, del mismo modo, es un elemento que distingue situaciones contrarias, es una forma de ser que marca nuestras preferencias y también es una fuente de desacuerdos.

Derrida deconstruye el término '*différence*' substituyendo el fonema [e] por el [a] '*differance*' y explica: "(...) esta diferencia gráfica (la *a* en el lugar de la *e*), entre aparentemente vocales, es puramente gráfica; pronunciada es muda, veremos también en qué sentido sobrepasa el orden del entendimiento. (...) El orden que resiste a esta oposición, y la resiste porque la lleva (en sí), se anuncia en un movimiento de *différance* (con una *a*) entre dos diferencias o entre dos letras, no pertenece ni a la voz ni a la escritura en el sentido ordinario y que se tiende, como el espacio extraño (...) la *différance*, que no es ni un palabra ni un concepto, me ha parecido estratégicamente lo más propio para ser pensado, (...) «diferir» (verbo latino *differre*) tiene dos sentidos muy distintos (...) la acción de dejar para más tarde, de tener en cuenta el tiempo y las fuerzas en una operación que implica un cálculo económico, un desvío, una demora, un retraso, en esta cadena: la temporización [*temporisation*] y [por otro lado] no ser idéntico, ser otro (...)". La terminación en *-ancia* permanece indecisa *entre* lo activo y lo pasivo. Y veremos por qué lo que se deja designar como '*différance*' no es simplemente activo ni simplemente pasivo, y anuncia una operación que no es una operación, que no se deja pensar ni como pasión ni como acción de un sujeto sobre un objeto, ni a partir de un agente ni a partir de un paciente, ni a partir ni a la vista de cualquiera de estos *términos*<sup>9</sup>.

El doble gesto deconstructivo se evidencia; por la parte estructuralista, se admite tanto la lengua francesa (un sistema estructural) como su fonología (admite sus reglas de pronunciación), pero por otra parte, a nivel semántico, la palabra *différance* adquiere un significado distinto, extraño; con funciones dentro del sistema que pertenecen y otras que no pertenecen. El término y sus funciones se tornan diferentes en cuanto a significado y significante por lo cual se torna en un gesto antiestructuralista. Todo ello derivado de la incorporación del fonema [a] por [e] en un acto de deconstrucción. Respecto al sujeto, según las obras de Derrida se constituye como un individuo que está en constante diferencia y que no puede estar enclaustrado en un sistema.

En este trayecto, es posible rastrear cómo el pensamiento filosófico de Derrida partió de la filosofía como una propuesta que buscaba finalizar con el paradigma estructuralista, tomando como objeto de estudio el lenguaje y de esta forma, la propuesta se traslada a la lingüística y a la teoría literaria. Ahora bien, el Diseño como una disciplina de reciente

---

<sup>8</sup> A esta ambigüedad se le conoce como el doble gesto de la deconstrucción. *Ibidem*, p. 389.

<sup>9</sup> DERRIDA, Jacques, *La difference* [Conferencia pronunciada en la Sociedad Francesa de Filosofía, el 27 de enero de 1968]; en DERRIDA, Jacques, *Márgenes de la filosofía*, Cátedra, Madrid 1998.  
<[http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/la\\_difference.htm](http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/la_difference.htm)> (15.01.2013)

creación también del siglo XX, se nutre de enfoques de otras disciplinas para poder explicar su propio lenguaje, teorías y métodos.

En este marco, el diseñador o el artista<sup>10</sup> en un contexto académico debería ser capaz de racionalizar tanto su trabajo como el de otros de un modo más profundo. Bien se sabe que la praxis del arte o del diseño se asienta sobre un ejercicio creativo del oficio sin una reflexión final en extenso del objeto de diseño o artístico. En contraposición, la investigación en el Diseño o en el Arte intenta transformar la especulación intuitiva del arte o del diseño hacia una teoría inteligible y casi siempre imperfecta del objeto.

Así, la deconstrucción instituye a la reflexión como condición primordial; dado que no se plantea una deconstrucción mediante un método o una meramente mecánica, sino una íntima. En esta esfera de introspección, el diseñador o artista se da cuenta que él se encuentra preso de la significación y valor que le otorga a lo bello y a lo extraño, por medio de un modelo canónico que él ha construido con el cual califica tanto su labor creativa como la del otro y que tiene la obligación de des-estructurarse.

### La deconstrucción un viaje reflexivo desde lo bello a lo extraño

La deconstrucción propone un individuo activo, capaz de realizar una reflexión profunda ante una obra de arte u objeto de diseño en el cual busca, por un lado, desarticular el entramado de elementos simbólicos que pertenecen a un sistema y, por otro, explicar cómo funciona en especial uno que atrae subjetivamente su atención y que otorga una particularidad<sup>11</sup> de la obra misma.

Para entender mejor el juicio de valor que realiza un diseñador ante una obra de arte u objeto de diseño será necesario describir el *continuum* que existe entre los opuestos entre lo bello y lo extraño, teniendo como caso extremo lo grotesco el cual no se abordará pues dado que éste nivel no aporta mucho al ámbito del diseño, pero sí al ámbito del arte.

En los albores de la teoría estética<sup>12</sup>, los griegos asumían lo bello como algo natural, luminoso y resplandeciente —Homero—, otros se enfocaban en lo simétrico y proporcionado -Aristóteles- o bien derivado de una función matemática<sup>13</sup> —Pitágoras—. Se descartaba que cualquier producto de la actividad humana pudiera tener belleza plena; surge entonces la perspectiva platónica del arte como mera copia de la naturaleza: copia imperfecta<sup>14</sup> de la belleza cósmica. No basta este espacio para describir siglos de estética filosófica griega con todos sus detalles.

---

<sup>10</sup> Se hace referencia a la palabra artista como un nivel potencial al cual aspira un diseñador en el cual él sea capaz de realizar una obra de arte en el ejercicio de su práctica académica, profesional o de recreación.

<sup>11</sup> Derrida lo califica como una firma.

<sup>12</sup> FOSTER GAGE, Mark, *Aesthetic Theory for Architecture and Design*, Mark Foster Gage, New York 2011.

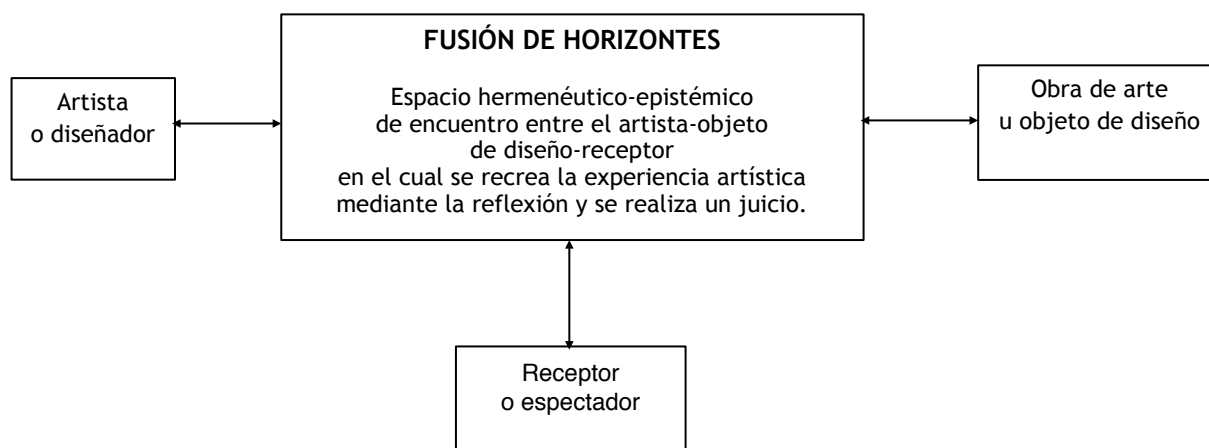
<sup>13</sup> Para los pitagóricos la belleza se entendía más bien como armonía. Armonía significaba conformidad, unión, uniformidad de los componentes.

<sup>14</sup> A las copias de la naturaleza en su esencia inigualable los griegos las nombraban *mimesis*.

En otro momento, Kant nos refiere a lo bello como una representación emotiva y *desinteresada*, no en el sentido de entender al objeto para conocerlo o segmentarlo, sino como un vehículo hacia la imaginación con respecto al sentimiento de placer o dolor que éste proporciona<sup>15</sup>. Se trata de establecer un juicio estético, sobre un basamento subjetivo-emotivo. En otros términos, la representación del objeto deberá estar unida a una sensación de satisfacción, en lo cual lo bello se asocia con alguna exacerbación emocional, no con la voluntad de posesión sino, más bien, como un ámbito que fomenta la contemplación<sup>16</sup>. En este caso, la visión de Kant sobre lo bello se asemeja más a la búsqueda de temas y emociones universales con los que comulga el ser humano.

Por otra parte, Kant introduce la noción de lo *agradable* como aquello que place a los sentidos y que despierta un interés por el sujeto<sup>17</sup>. Reduciendo estos conceptos en la lógica kantiana: lo bello es bello patéticamente y lo agradable es un placer interesado, por lo cual es posible decir que en el gusto no está la belleza porque ésta es desinteresada. Sin embargo, algunos confunden el gusto con lo bello.

En la perspectiva de fines del siglo XX al momento actual, lo bello se observa desde un punto de encuentro hermenéutico-epistémico en el cual la relación del objeto de arte o de diseño y el diseñador se ve articulada por un proceso de fusión de horizontes<sup>18</sup> en el cual existe una reflexión profunda que conduce a una interpretación (subjetiva o educada) tanto de la ejecución del autor como de la lectura y comprensión de la obra por parte del receptor. Como se ilustra en el siguiente esquema:



Esquema 1. Fusión de horizontes como espacio hermenéutico-epistémico.

<sup>15</sup> KANT, Immanuel, *Crítica del Juicio*, Librerías de Francisco Iruveda-Antonio Novo, Madrid 1876, p. 254.

<sup>16</sup> MARCHÁN FIZ, Simón, *La estética en la cultura moderna*, Alianza, Madrid 2000.

<sup>17</sup> KANT, Immanuel, *op. cit.* p. 254.

<sup>18</sup> Gadamer define un horizonte: "tener un horizonte" significa no estar limitado a lo que está cerca, pero para ser capaz de ver más allá de ella... Trabajando fuera de la situación hermenéutica significa la obtención de este horizonte como un derecho de investigación de las cuestiones evocadas por el encuentro con la tradición. (1997: 302)

En esta aproximación hermenéutica de la experiencia estética, Gadamer propone un ámbito ideal de libertad del artista o diseñador sobre un modelo lúdico<sup>19</sup>, que establece una continuidad entre lo antiguo y lo moderno con base en la tradición. El arte, según Gadamer se enmarca como juego, símbolo y fiesta<sup>20</sup>.

Es juego puesto que el juego es universal. El diseñador juega en sus primeros trazos y alternativas. El juego<sup>21</sup> es, de igual forma, una actividad regida por reglas tanto para los participantes como para los espectadores. En el juego siempre existe el movimiento, el vaivén. El sujeto del juego no son los jugadores, sino el juego mismo. El jugar siempre implica la relación con un *alter* (un otro) siempre “se juega con”<sup>22</sup>, es por ello un acto comunicativo<sup>23</sup> en la cual se juega con un espectador o usuario del diseño activo que participa en la interpretación de la obra artística.

Lo bello es símbolo en Gadamer, entendido etimológicamente como el símbolo griego (o *tessera hospitalis*) que era una tablilla con diversas formas que se partía en dos y se compartía entre el anfitrión y el huésped, de modo tal que si pasado un tiempo volvía a la casa un descendiente del huésped, ambas partes pudiesen reconocerse.

Mediante la noción de símbolo Gadamer sugiere de modo parcial la posibilidad de agotar la obra de arte en su interpretación: “(...) lo simbólico<sup>24</sup> del arte descansa sobre un insoluble juego de contrarios, de mostración y ocultación (...) el sentido de la obra estriba en que ella está allí”<sup>25</sup>. Es decir, en el símbolo se encuentra lo oculto, lo visible, la *différance*, derridiana que invita a la deconstrucción. Esta es la ruptura del horizonte de sentido que el espectador deberá deconstruir para la interpretación de la obra.

En lo bello definido como fiesta<sup>26</sup>, se trata de la puesta en escena de la obra de arte o exposición de diseño, es un tiempo de celebración, allí se perpetúa el arte o diseño como una continuidad entre lo antiguo y lo moderno, se manifiesta el vaivén simbólico; punto de encuentro entre el artista y el espectador, se establece el acto comunicativo, se anula el aislamiento y todos se comunican con todos.

En la fiesta artística, el tiempo se desborda, existe un encuentro con lo pasado, se acaricia el presente y se puede atisbar la dirección del arte futuro, la fiesta es el

---

<sup>19</sup> GADAMER, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, Paidós Ibérica, Barcelona 1991.

<sup>20</sup> *ibidem*.

<sup>21</sup> El juego existe no solo para los jugadores sino también para aquél que participa siquiera como espectador.

<sup>22</sup> GADAMER, Hans-Georg, *La actualidad... op. cit.* p. 66.

<sup>23</sup> *Ibidem* pp. 68-69.

<sup>24</sup> Ámbito en el cual se encuentra la mente conceptual del espectador con el objeto de arte o diseño en ese destello enigmático que es el símbolo.

<sup>25</sup> GADAMER, Hans-Georg, *Verdad y Método*, vol. I, Sígueme, Salamanca 1997, pp. 87, 100-107 y 127-128.

<sup>26</sup> En esta fiesta gadameriana se manifiestan y entran en contacto múltiples signos y símbolos en distintos niveles entre obras, espectadores y espectadores de los espectadores.



siempre retorno. En este jubileo, el arte nace y muere al mismo tiempo de modo constante. Si uno entiende lo bello como fiesta, la expresión y la experiencia del arte simplemente no tienen fin<sup>27</sup>.

Una vez definido lo bello, es posible abordar el otro sector del *continuum* que propone Gadamer, lo extraño: “Lo extraño es cuando una obra artística [fotografía, pintura, escultura o diseño] nos deja sin habla, stupefactos. (...) El esfuerzo de la comprensión empieza así cuando alguien encuentra algo que le resulta extraño, provocador, desorientador. (...) los griegos tenían una palabra *atopón*. Significa algo ilocalizado, algo que no encaja en los esquemas y que por eso desconcierta, (...) algo que no es compatible con nuestras estructuras pre-esquemáticas (...) Tal desconcierto hace referencia a un saber y una penetración más profunda de las cosas. Todo este desconcierto en la comprensión invita a avanzar en lo más profundo<sup>28</sup>.

El hermeneuta alemán destaca que en el arte nos encontramos con un mundo, no con el mundo extraño de la bohemia sino en uno que aprendemos a conocernos a nosotros mismos<sup>29</sup>. El arte es un desafío de integración que implica entender que existe una doble extrañeza. Por un lado, existen mis juicios previos que me resultan familiares y por otro, nos encontramos con una extrañeza que excede nuestro psicológico, social o pictórico, es decir, que excede a mi expectativa de sentido<sup>30</sup>. Ante ello, la actitud debe ser abierta en una obra buena o mala, poderosa o débil y llevar la comprensión artística a una trascendencia fuera de todo historicismo y en reconocer en lo extraño lo propio y hacerlo familiar<sup>31</sup>.

ELEMENTOS DEL CANON ARTÍSTICO															
PRIMARIOS	PUNTOS			LÍNEAS			PLANOS			VOLUMEN			COLOR		
	Aislados	S	N	Direc- cionales	S	N	Bidimen- sional	S	N	Sección aurea	S	N	Tono	S	N
	Direc- cionales	S	N	Separa- ción	S	N	Redes	S	N	Matemática / algorítmica	S	N	Satura- ción	S	N
	Agrupa- mientos	S	N	Trazos	S	N		S	N	Redes	S	N	Brillo	S	N
									Antropo- métrica	S	N	Lumino- sidad	S	N	
SECUNDARIOS	Formas			Figuras			Composición								
COMUNICATIVOS PRIMARIOS	Miméticos			Ornamentales			Expresivos			Emblemáticos					
COMUNICATIVOS SECUNDARIOS	Miméticos			Ornamentales			Expresivos			Emblemáticos			Inventados		

<sup>27</sup> GADAMER, Hans-Georg, *Verdad y Método op. cit.* pp. 100-107.

<sup>28</sup> *Ibidem*, pp. 100-101.

<sup>29</sup> *Ibidem*, pp. 127-128.

<sup>30</sup> GADAMER, Hans-Georg, *La estética y la hermenéutica op. cit.* p. 101.

<sup>31</sup> *Ibidem*, pp. 367-368.



ORGANIZACIONALES	RITMO	SIMETRÍAS Bilateral Radial Asimetría	PROPORCIONES	OPOSICIONES	DIRECCIONES
TEMÁTICA	Religioso	Vida diaria	Política	Creados	
ESTÉTICOS	Belleza- fealdad	Drama cómico	Sublime Trivial	Típico -Nuevo	
PICTÓRICOS	Tendencia	Innovación			

## El gran canon

En este horizonte de sentido que abarca lo bello y lo extraño, es fácil entender a Derrida cuando afirma que él no está en contra del canon, sino en contra de lo que él considera el gran canon<sup>32</sup>. Para una mejor comprensión, la palabra canon proviene del griego tardío *kanōn* y se entiende como un modelo. Igualmente, el vocablo nos remite a un principio o regla. En el marco emisor-receptor de una obra alude a una serie de estándares para emitir juicios con base en reglas y categorías ya preestablecidas<sup>33</sup>.

Derrida alude a un objeto ideal el cuál no basta por sí mismo en su capacidad comunicante, sino que debe también ser acompañado del lenguaje apalabrado para constituirse como un todo. Derrida ofrece el ejemplo de las matemáticas en las cuales el procedimiento y resolución de grandes teoremas debe acompañarse de una narrativa que refuerce lo dicho en dígitos y de un carácter mayor a la obra. De modo que si queremos conceptualizar el gran canon en el arte o el diseño deberíamos saber a qué categorías nos refiere y definir en palabras su contenido conceptual:

Derrida apunta sabiamente a no ceñir ni categorizar un canon específico<sup>34</sup>. Sin embargo, cada individuo categoriza un gran canon del arte o del diseño. Estos modelos o esquemas que cada cual crea en su sistema de pensamiento sirven como anclajes, prejuicios o estereotipos con lo cual damos sentido al mundo y son pilares de nuestros juicios cotidianos. Así, este filósofo nos invita, por un lado, a deconstruir al artista como figura sublime y, por otro, a dismantelar el entramado de su obra en la intimidad de la reflexión en la cual lo evidente y lo oculto se debaten en la arena de la deconstrucción para otorgarle un sentido a una obra.

## La estética de lo extraño

A partir del Modernismo a finales del siglo XIX, el arte inició una tendencia; sustituir radicalmente lo bello por lo extraño, por lo nuevo y chocante en búsqueda de ampliar la percepción y conciencia así como su amplitud de acción. Como si fuese un culto, con la pretensión de difundir lo extraño, el arte como una maquinaria de expresión infinita

<sup>32</sup> CAPUTO, John D. *Deconstruction in a Nutshell: A Conversation With Jacques Derrida*, Fordham University Press 1996, p. 11.

<sup>33</sup> *Merriam-Webster Dictionary*, Springfield, Massachusetts 2012.  
<<http://www.merriam-webster.com/>> (03.02.2013)

<sup>34</sup> Este llamado a la razón es muestra de la mente de un pensador que posee un observatorio mayor de las ideas, conductas e historias humanas.

originó en distintas comunidades artísticas una sucesión de movimientos *avantgarde*, cada uno tratando de ser más audaz que el anterior. Cada grupo exploró la experiencia artística con una mirada particular: la luminosidad, la naturaleza, el inconsciente, la geometrización, la fusión del plano, distintos usos del color, la abstracción, etc.

Como Pablo Picasso apuntó: “El mundo de hoy no tiene sentido, así que ¿por qué debería pintar cuadros que lo tuvieran?”. El mundo de principios del siglo XX no ofrecía más esperanzas, había sufrido depresiones y guerras en un panorama de desencanto existencial que parece no tener fin. La esfera del arte rompió, así, con toda norma expuesta, la convención rígida de la academia, el uso de materiales, el uso color, la inserción de metales, yesos o desperdicios por citar algunos. El arte se gesta en la extrañeza contemporánea como un espejo de los sentires, desencantos y frivolidades del mundo actual.

En este orden de ideas, se cumple la sentencia de Adorno: “Ha llegado a ser evidente que nada referente al arte es evidente: ni en él mismo, ni en su relación con la totalidad, ni siquiera en su derecho a la existencia. En el arte todo se ha hecho posible, se ha franqueado la puerta a la infinitud y la reflexión tiene que enfrentarse con ello”<sup>35</sup>.

Traspasar las paredes de cualquier museo, hoy en día, resulta un reto a la intelectualidad, implica expandir las fronteras de nuestra comprensión, tolerar una serie de objetos extraños, formatos raros, técnicas fuera de lo común, moverse de un modo extraño; todo en favor de la singularidad de la obra. Inclusive si uno posee un marco referencial del autor o del movimiento artístico, no es posible percibir la totalidad de sentido que nos proyecta tal o cual obra y, en algunos casos, ni el mismo artista es capaz, pues la obra excede realmente su capacidad de dilucidar mentalmente aquello que está presente.

Para Adorno las obras de arte se salen del mundo empírico y crean otro mundo con esencia propia y contrapuesto al primero, como si este nuevo mundo tuviera consistencia ontológica. En la experiencia estética de lo extraño, en contraste con lo bello, ninguna comprensión es inmediata. El espectador siente un vacío de propósito y caos en lo exhibido que lo aliena y le produce malestar. No obstante, el reto surge como una vía de superar lo extraño y trascender en nuestra comprensión.

Sin ser un hermeneuta, las palabras de Gadamer toman vida y palpitan en un museo o en una galería de arte. En ese entorno, existe una serie de objetos extraños que aluden a distintos mundos<sup>36</sup> y estados emocionales, con distintas expectativas de sentido<sup>37</sup>, que desafían la comprensión. La estimulación circundante desborda nuestros sentidos, demanda a un espectador activo, reflexivo, capaz de poner en tela de juicio sus juicios previos y dejarse llevar por estas nuevas expectativas de sentido en búsqueda de una integración amplia, extraña, enriquecedora y seductora que algunos denotan como experiencia estética sublimada.

---

<sup>35</sup> ADORNO, Theodor W. *op. cit.*

<sup>36</sup> Y que forman parte de la tradición artística del mundo.

<sup>37</sup> Reto de ampliar el horizonte hermenéutico.

## La estrategia deconstructiva

En la claridad de una entrevista<sup>38</sup>, Derrida admite la inclusión del estudio de la deconstrucción en un ambiente académico, sobre una actitud no de reproducir, sino de abrirse a lo nuevo y original, a algo que no se ha hecho. A asumir el riesgo sin garantías, ni responsabilidades, a enfrentar la ruptura violenta, dado que la innovación no obedece a reglas previas. En palabras del autor: “(...) sin esta inauguración, esto es un absoluto rompimiento. Esto constituye la deconstrucción: no proviene de la combinación, sino de la tensión entre la memoria, la fidelidad, la preservación de lo dado, y al mismo tiempo de la heterogeneidad, de algo absolutamente nuevo, y de un rompimiento. La condición de este desempeño exitoso, nunca está garantizado, es la alianza de estos factores a la novedad”<sup>39</sup>.

Para este filósofo galo, el contacto creativo íntimo se puede caracterizar como fiel o por lo contrario transgresor, pero de alguna manera oscila entre estos dos polos<sup>40</sup>. Los componentes de una intervención deconstructiva residen en *elementos ignorados de un sistema que ya existe y que tiene una cierta estructuración*<sup>41</sup>. Este ámbito de tensión entre elementos sucede en lo que se entiende como opuestos binarios. No es posible concebir este proceso deconstructivo como algo simple, no se trata tan sólo de tomar por método la postura binaria opuesta, para reemplazar lo central con lo marginal ya que de este modo la propuesta de diseño se encierra en cualquier extremo de la oposición binaria<sup>42</sup>.

¿Qué es lo que propone, Derrida y cómo lo entiende? Él se opone absolutamente a instituir un método, ya que el objeto de un método es dar una serie de pautas protocolizadas para obtener una replicación mecánica de una obra sin límite. Para el francés, en la deconstrucción esto es una premisa imposible, pues cada obra de arte o de diseño merece un sistema de interrogación distinto y único. Si se atisba la infinitud del arte esta conceptualización sería algo ridículo; sería la contención de todos los sistemas artísticos en un solo sistema. El ubica su propuesta, más bien, como una estrategia, entendida como un pensamiento estético-semiótico paulatino que un individuo va construyendo a lo largo de un camino de reflexión sobre la obra de arte en cuestión.

El componente estratégico más importante de la deconstrucción es la detección de los opuestos binarios dentro de un orden jerárquico e interrogarlos. Para Derrida, desde la edad clásica, un modo de trabajo occidental se ha constituido por: “(...) pensar en oposiciones. Presencia se opone a ausencia, el discurso hablado se opone a la escritura, lo literal se opone a lo figurativo, lo central se opone a lo marginal, la vida se opone a la muerte, lo real se opone a lo imaginario, lo normal se opone a lo patológico, etc.” El filósofo indica que un opuesto domina en absoluto al otro, no se trata de una

---

<sup>38</sup> CAPUTO, John *op. cit.* p. 6.

<sup>39</sup> Jacques Derrida *ibidem*.

<sup>40</sup> DERRIDA, Jacques, *Monolingualism of the Other or the Prosthesis of Origin*, Stanford University Press, Stanford 1996, p. 52.

<sup>41</sup> DERRIDA, Jacques, *Memoires... op. cit.*

<sup>42</sup> DERRIDA, Jacques, *Positions... op. cit.*

coexistencia pacífica sino de una jerarquía violenta en la cual uno de los dos gobierna al otro o tiene la posición de privilegio<sup>43</sup>.

Lo que hay que investigar, reflexionar y analizar es la ‘ruptura’ que sucede en este proceso de confrontar los opuestos binarios<sup>44</sup>. Gadamer apunta sobre la deconstrucción: “[se] debe disolver la unidad de sentido y llevarse a cabo una ruptura (...) En el ámbito de esta tensión se producen los más peculiares cambios de acento”<sup>45</sup>.

En este momento, la oposición se encuentra inconexa, la reflexión se dirige a desmantelar todas las estructuras de composición así como las estructuras retóricas que están trabajando en un papel definido del objeto (fotografía o pintura), no para desecharlas o descartarlas sino para reinscribirlas de otra manera. En síntesis, la estructura binaria regida por opuestos queda inestable y se desenreda una trama infinita de relaciones semióticas en las cuales es difícil llegar a un juicio final.

Derrida no invita<sup>46</sup> como algunos lectores ignorantes dicen a una anarquía relativista (todo es válido e igual de meritorio). Es un llamado a la acción, al análisis minucioso, a atisbar la ruptura y observar las huellas del signo y descubrir y observar la *différance*. Por esta razón, esta teoría se utiliza bastante tanto en la crítica literaria así como en la del arte.

Si observamos un cuadro cubista de Pablo Picasso tiene una actitud de ‘ruptura’ académica del gran canon, se plantea una perspectiva múltiple, se anula el detalle, se utiliza el color de modo distinto, se incorporan texturas, se usan figuras geométricas, se desvanece la profundidad, por citar algunas cosas. No obstante, existe composición, espacialidad en el contraste figura-fondo, la texturización del fondo tiene un punto central sugerido. Es decir, existen irrupciones, violaciones del sistema clásico, pero también existen partes que obedecen a un orden estético racional. En esta ‘tensión’ provocada intencionalmente existen también factores casuales e inconscientes. En todos ellos estamos atisbando y coqueteando con la deconstrucción. Observemos en dos diferentes momentos históricos la irrupción derridiana expresada con el mismo concepto con dos técnicas distintas.

El cubista español nos ilustra con dos preguntas: “En mi obra, un cuadro es una suma de destrucciones.”, y por otro lado, ¿Qué queremos pintar, lo que hay en la cara, lo que hay dentro de la cara, o lo que hay detrás de ella? Por ello, la interrogación de los opuestos revelada por el artista, y el análisis de la obra se dan en forma de una comprensión diferida, espacio de adquisición cognoscitiva, con objeto de allegarse argumentos, entender el horizonte de sentido de la obra, comprender todos los componentes presentes y dilucidar los elementos del sistema innovadores y aquellos que siguen las normas.

---

<sup>43</sup> *Ibidem*, p. 41.

<sup>44</sup> *Ibidem*.

<sup>45</sup> GADAMER, Hans-Georg, *Antología op. cit.* p. 355.

<sup>46</sup> CAPUTO, John *op. cit.* p. 37



Aplicación del concepto cubista puro  
Pablo Picasso 1932 (detalle).



Aplicación del mismo concepto cubista  
David Hockney 1982 (foto montaje).

Esta nueva conformación de sentido se descubre a través de la *différance*. Derrida nos invita o bien nos desafía a “inventar en tu propio lenguaje si tú quieres o puedes entender el mío; inventa si tú puedes o quieres aquello para dar a mi lenguaje un entendimiento”<sup>47</sup>. Es decir, en esta línea de pensamiento derridiana, a la obra de arte o diseño es posible sumar, por un lado, el trabajo innovador realizado y, por otro, a verbalizar lo hecho en este sentido de actitud de ruptura o irrupción. Si no es posible por mí, entonces será por tí.

## Deconstrucción y Diseño

Hasta este punto de este documento, la teoría de deconstrucción de Derrida se ha descrito detalladamente en tres niveles: 1) como una postura reflexiva-analítica, que interroga a lo bello y lo extraño en búsqueda de la irrupción y la reelaboración del signo; 2) como una temática reflexiva que aporta muchos elementos al ámbito de la investigación en Diseño de un objeto (artístico, gráfico, industrial, arquitectónico) para ser deconstruido y como una condición de posibilidad para mejorar; 3) como un estado del ser que no puede existir enclaustrado en un sistema, una actitud de sospecha inquisitiva que mira a distintos horizontes: en búsqueda de lo nuevo o en la observación de la tradición artística sin asombro.

Cualquiera de estos niveles es un acceso al mundo del diseño como investigador más que como alumno. La deconstrucción, no puede ser un método mecánico que se enseñe simplemente en las escuelas. Esto quedó claro en el subtema anterior. Sin embargo, Derrida reconoce “algo de la deconstrucción se puede enseñar, formalizar hasta cierto punto. Y he tratado de hacerlo, de formalizar tipos de análisis: por ejemplo, que es necesario invertir las jerarquías, luego reelaborar el concepto”<sup>48</sup>.

<sup>47</sup> DERRIDA, Jacques, *Monolingualism op. cit.* p. 57.

<sup>48</sup> John Derrida en: GONZÁLEZ-MARÍN, Carmen, “Jacques Derrida: leer lo ilegible”, entrevista en *Revista de Occidente*, núms. 62-63, Madrid 1986, pp. 160-182.

Ahora bien, si la postura derridiana es como la escultura *El pensador*, de Rodin, que se ocupa más del pensar que del hacer, se hace necesario llevarla a la didáctica para el aprendizaje del diseño, hacerla accesible y fomentarla; habrá entonces que aprender a pensar y a verbalizar. Con tal fin se observan ciertos paralelismos en los que se tocan Derrida y el Diseño.

La deconstrucción se da como un proceso reflexivo, intencionado y difícil que deconstruye algo y mejora para caer en otra deconstrucción. Este proceso sucede naturalmente en el diseño durante la fase del bocetaje cuando se auto examina a profundidad el carácter innovador u lo original del diseño propuesto y se reconfigura.

En tal sentido, es necesario deconstruir la ‘creatividad’, mucha creatividad en la escuela es mera copia y variaciones; no sabemos bien cómo analizar lo novedoso, ni sabemos interrogar a lo extraño, el ámbito reflexivo no se discute, se debate sólo el agrado y lo funcional, la pertinencia del objeto diseñado respecto a una hoja de cotejo<sup>49</sup>, bajo la mirada orwelliana del ‘*big brother*’ y su esquema del gran canon, sea el maestro inoperante, el maestro jefe de despacho, o los alumnos lacayos que siguen la opinión del juez en búsqueda del puntito que los pase, o bien para sacar un presumible diez. En síntesis, en el salón se construye una opinión, parcializada e instrumental sin pasar por la reflexión.

Por situaciones similares, Derrida ve difícil la inserción deconstructiva en el salón. Esta actitud de irrupción, ruptura, transgresión y análisis sólo es posible en un ambiente abierto, de libertad y de crítica analítica. Ello acerca al diseñador a olvidar su postura de trabajo por encargo, y acercarse más hacia la postura de un artista que se place en su libertad de trabajo sin importar que el fruto de su trabajo sea aceptado o no. Esta actitud vivifica la praxis diseño. El diseñador, en la escuela, puede bien tener una experiencia artística y vislumbrarse como tal, así como los artistas se tornan en diseñadores cuando tienen que ganar el pan de su casa. Sin desestimar que el arte es un nivel de aspiración superior de cualquier diseñador.

Más allá de la experiencia estética, el diseñador debe obtener herramientas conceptuales y ejercitarlas para transformarse en un investigador simbólico de su objeto de diseño (gráfico, industrial o arquitectónico) y generar una aproximación para analizar el acto creador sea suyo o de otros, ya sea en su entorno así como aquél que pertenece al mundo gráfico, industrial o arquitectónico. No se trata más de tener un archivo de imágenes en la mente o en la computadora y de allí partir intuitivamente para estimular la percepción del usuario sin distinción, por medio de imágenes y cuyo mensaje gráfico se acompañe de otros elementos como vasos comunicantes para inducir al usuario a esto o aquello.

Sólo con la esperanza de contar con aproximaciones pedagógicas más racionales, el diseñador podrá cumplir con mayor fortaleza y ética su objetivo social que es el mejoramiento de la vida del hombre y de su entorno por medio de los mensajes, objetos o espacios que diseña.

---

<sup>49</sup> Un listado que se evalúa favorablemente con los requerimientos de diseño.

## Conclusiones

En este trabajo se propuso una visión general de los componentes teóricos esenciales para comprender la teoría de la deconstrucción de Derrida. Se describió el origen lingüístico de la propuesta así como la *différance* derridiana, llave de la reflexión y doble gesto de la deconstrucción. Se planteó, igualmente, un abordaje formativo estético con base en la comprensión del *continuum* que va desde lo bello a lo extraño, en una postura hermenéutica-epistémica, con la voluntad de mitigar el juicio tóxico de valor del diseñador o artista pedestre y enfocarlo, más bien, hacia la formación de una opinión más ascética, reflexiva y fundamentada.

Se describió, además, el gran canon derridiano y sus elementos con los cuales cada espectador pondera su visión estética, el cual debe desestructurarse de modo continuo para entender la ruptura o irrupción derridiana. Se amplió la comprensión sobre la experiencia estética de lo extraño que sucede a diario en los museos a partir del modernismo como una experiencia gadameriana.

En el mismo sentido, se expuso la estrategia deconstructiva de Derrida con base a la interrogación de los opuestos binarios y la importancia que tienen los elementos ignorados de un sistema en un ámbito de tensión significativa. Se ejemplificó la irrupción conceptual de una pintura de Picasso y la irrupción técnica de una foto de Hockney con el mismo tema. Como último punto se expuso la importancia que ofrece esta teoría para la teoría del diseño y el arte en un ámbito de investigación y formación.

Para finalizar, tanto el diseño como el arte como formas de pensamiento y acción se mueven a gran velocidad; tras una construcción sigue una deconstrucción continua. Ante esta fenomenología revitalizante es importante trascender la estética intuitiva, psicoanalítica en la cual el arte es inalcanzable y el artista se erige como una figura sublime. Se trata de desmantelar en lo profundo el momento de extrañeza que sucede de inmediato en la recepción y viajar dentro de cada obra hasta nuevos horizontes dentro de nuestra racionalidad y de la experiencia artística.



## ANEXO FOTOGRÁFICO



Fotografías 3 y 4. (Marco Antonio Marín) Se ilustra el proceso de deconstrucción más simple que consiste en la ruptura de una foto, para que el observador parta del signo visual descompuesto, para integrarlo nuevamente en una nueva percepción segmentaria e integral al mismo tiempo.



En la fotografías 5 y 6. (Francisco R. Rojas) Se trata de una fotografía de unas cascadas. Se cambió el color del agua para dar un efecto de contaminación y contraste. Posteriormente, se traslapó una serie de círculos transparentes para romper los planos en distintas direcciones, como si se tratara de una diana de tiro.

\*Todas las fotografías se elaboraron con manipulación digital mediante el programa Photoshop CS6.