sonda
Investigación en Artes y Letras

Consecuencias del auge de la Cultura Visual. Diversidad en la creación y en la investigación plástica.

Enero-Diciembre
2017
nº 6

Indice

PRESENTACIÓN.
CARLOS MARTÍNEZ BARRAGÁN . pp. 3.

REFLEXIONES EN TORNO
AL SIGNO TIPOGRÁFICO.
MARÍA VICTORIA ESGUEVA. pp. 5.

NOTAS SOBRE DIBUJO.
SERGIO KOLEFF OSORIO. pp.19.

TRANSGRESIÓN Y POÉTICA.
NOTAS Y REFLEXIONES ENTORNO
A LA CREACIÓN PICTÓRICA.
ARTURO MIRANDA VIDEGARAY. pp. 28.

LA ESTÉTICA DEL ALGORITMO
EN LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
DE ELENA ASINS.
MARIBEL PLEGUEZUELOS RODRÍGUEZ. pp. 47.

TIPOGRAFÍA VELADA.
NUEVAS IMÁGENES, ECO DE OTRAS PALABRAS.
ENRIQUE FERRÉ FERRI. pp. 57.

LA CIUDAD SIN OJOS.
JAUME CHORNET ROIG. pp. 67.

LA REINVENCIÓN DEL ESPECTADOR.
JUAN CARLOS ARAÑÓ GISBERT. pp. 79

PETER GREENAWAY.
¿CINEASTA, O ARTISTA PLÁSTICO?
ANTONIO GARCÍA LÓPEZ. pp. 82.

UN ENFOQUE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA
DEL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL.
MARÍA ELENA MARTÍNEZ DURÁN. pp. 103

ALGUNAS BUENAS PRÁCTICAS
EN EL DISEÑO DE PRODUCTOS, ENTORNOS
Y ARTE INCLUSIVOS.
JAUME GUAL ORTÍ. pp. 115.

DISEÑO, PRODUCTO Y USUARIO:
EL PAPEL DEL CONSUMIDOR EN EL PROCESO
DE CO-CREACIÓN
CARLOS GARCÍA-GARCÍA · FRANCISCO FELIP MIRALLES ·
JULIA GALÁN SERRANO. pp. 123.

LA IMAGEN COMO VEHÍCULO PARA LA
PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO:
DISEÑO EXPERIMENTAL PARA COMPARAR
SU PERCEPCIÓNA TRAVÉS DE PANTALLAS
2D y 3D.
FRANCISCO FELIP MIRALLES · JULIA GALÁN
SERRANO ·
ELENA MULET ESCRIG. pp. 131.

CONTRIBUCIÓN DEL DISEÑO BÁSICO
A LA INNOVACIÓN: IMPLANTACIÓN
DE UNA METODOLOGÍA OPERATIVA
EN Y DESDE EL AULA.
CRISTINA IRANZO REIG. pp. 151

Carlos Martínez Barragán
carmarb2@dib.upv.es

CONSECUENCIAS DEL AUGE DE LA CULTURA VISUAL. DIVERSIDAD EN LA CREACIÓN Y EN LA INVESTIGACIÓN PLÁSTICA.

Carlos Martínez Barragán

vol. 6 / fecha: 2017

MARTÍNEZ Barragán, Carlos. Presentación. Consecuencias del auge de la cultura visual. Diversidad en la creación y en la investigación plástica.. En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 1-4. ISSN: 2254-6073

CONSECUENCIAS DEL AUGE DE LA CULTURA VISUAL. DIVERSIDAD EN LA CREACIÓN Y EN LA INVESTIGACIÓN PLÁSTICA.

La Revista Sonda comienza una nueva etapa. Después de los cinco números aparecidos anteriormente bajo la dirección de Guillermo Cano como editor, que por su esfuerzo e interés ha sostenido a Sonda sin más aliciente que el de conservar un sitio accesible para las investigaciones sobre creación y docencia en artes y letras, ha cedido el testigo al Departamento de Dibujo y a mí para continuar la labor de sostener, enriquecer y difundir los resultados de la Revista Sonda. Un privilegio y honor que agradecemos profundamente a Guillermo Cano, que seguirá con Sonda como Editor Adjunto, colaborando desde su Asociación Literaria Folias de Alfas del Pi.

La nueva etapa de Sonda mantendrá las líneas de trabajo actuales haciendo más énfasis en la investigación derivada de la práctica artística sin descuidar los aspectos didácticos del arte, aspectos que se nutren continuamente de manera simbiótica y que, sin embargo, están bien diferenciados en la práctica y en la teoría. Y esto es porque debemos ser conscientes que, en el panorama español universitario, la mayor parte de la didáctica de la expresión plástica está fuera de las Facultades de Bellas Artes y que han adoptado las Facultades de Educación, salvo algunas excepciones, como la UCM, por ejemplo. Esto significa que hemos aceptado tácitamente la diferenciación completa entre producción-creación artística y la docencia de las artes, aún de que un número considerable de egresados de los grado y licenciaturas en Bellas Artes se dedique a labores docentes[1]. Esta diferenciación trasciende, después, en la formación de una masa de alumnos con una educación artística básica y deficiente, alejada de los problemas de sus creadores contemporáneos y con poca capacidad crítica sobre lo que es el arte y su importancia en la vida en general.

Es por ello que desde Sonda queremos mantener las preocupaciones didácticas y las de la producción y creación artística vinculadas, por lo menos en una cohabitación espacial y temporal, al presentar en nuestros números, artículos sobre didáctica y sobre producción artística indistintamente. La reflexión teórica sobre ambos aspectos es también una línea abierta para nuestra publicación.

Como se ve, Sonda mantendrá su carácter multidisciplinar y abierto en consonancia de la producción cultural y artística de nuestros tiempos sin que por ello renunciemos a la coherencia y a la rigurosidad de las propuestas publicadas desde aquí.

En este número de transición la mayor parte de las aportaciones han sido sobre aspectos visuales. Esto es una tendencia natural al ser acogida la revista en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de Valencia. Y esperamos que, gracias a esto, la difusión de la revista y de sus contenidos, puedan tener la difusión que merece el esfuerzo de los investigadores, docentes y creadores que dedican su tiempo y esfuerzo en crear los artículos que llenan los números de las revistas científicas en artes, como la Revista Sonda.

Las artes, como se ha ido describiendo y argumentando en foros universitarios especializados y textos teóricos[2], tienen ciertas particularidades que hacen de la formalización de su investigación un caso que requiere cierta atención y que toda publicación dedicada a recoger estos esfuerzos debería de tener en cuenta, según mi criterio particular. La investigación en artes debe atender no sólo una diversidad de criterios y preocupaciones, reflejo de la actividad artística en la que le da su origen, sino a que su formalización en muchos casos, debe crearse casi al mismo tiempo en que se crea la obra objeto de sus reflexiones. Y esto es porque, como hemos ido averiguando al profundizar en los problemas metodológicos de la investigación artística, la diversidad epistemológica es una constante en la creación y debe ser atendida desde unos parámetros nuevos y diversos que en ocasiones no son los que guían los esfuerzos de otras disciplinas, como la historia del arte, la sociología y la antropología. Pero a pesar de estas circunstancias especiales en la producción artística (tanto de la obra como de la investigación), desde Sonda apoyamos todos los esfuerzos investigadores que reúna los requisitos de coherencia, claridad, rigurosidad y comparabili-

Carlos Martínez Barragán

dad, con las necesarias justificaciones y la adecuada documentación. Los parámetros de verificabilidad necesarios en otros ámbitos científicos son exigidos sólo en el caso de que la propuesta así lo requiera.

La discusión sobre algunas cuestiones importantes, como la definición de lo que es creación artística y que no lo es, en principio la respondemos con las propuestas que nos han dado los estudios visuales[3] y que nos permiten una mayor apertura sobre los límites de la creación artística, lo que nos permite atender cuestiones sobre el diseño (FELIP, GALÁN, MULET, GUAL), el cine (GARCÍA), la producción digital (PLEGAZUELOS) al mismo tiempo que reflexiones con un tono más sociológico (ARAÑO) o las propuestas transversales entre sociología-arte-urbanismo (CHORNET). La investigación derivada de la práctica artística será atendida con mayor preocupación (MIRANDA, KOLOF, FERRI, ESGUEVA) ya que es el punto fuerte de discusión sobre la investigación artística. P Seguimos atendiendo las experiencia didácticas surgidas desde la actitud investigadora (MARTÏNEZ) como consecuencia y principio del conocimiento artístico surgido en todos los nivleles del hecho artístico. Proponemos desde Sonda los artículos de investigación en los que la producción sea una parte importante de la reflexión, y por lo tanto el sistema de evaluación por pares ciegos será el que determine la publicación de esas propuestas lo que convertirá en términos formales, la práctica como investigación. Por supuesto que esto nos es una estructura cerrada y automática sino todo lo contrario. Es una estructura que se está creando y formalizando, y con mucho trabajo de reflexión teórica por hacer y aún más importante, un trabajo de consenso indispensable para que la comunidad artística acepte y valore en su justa medida, la investigación como práctica, la investigación derivada de la práctica y la práctica como investigación.

Desde Sonda agradecemos a todos los colaboradores, comités y consejos científicos y editoriales su desinteresada aportación. Son ustedes los que hacen Sonda posible. Y a los autores, que nos distinguen con sus artículos y que los ponen a consideración de nuestro criterio sus esfuerzos sin más aval que la confianza en nuestros consejos y comités.

Esperamos en esta nueva etapa de Sonda poder ser útiles a la comunidad artística universitaria y enriquecer el esfuerzo de todas las revistas de investigación en artes actuales que por su escasez, son aún más necesarias.

NOTAS

[1] ARDENGHI, Verónica. Aportes para pensar la relación entre trabajo, campo artístico y trayectorias profesionales de jóvenes graduados de Bellas Artes. X Congreso Español de Sociología. Grupo 18. Sociología de la Cultura y de las Artes. Coordina: Gerhard Steingress (US).

[2] Como por ejemplo: SULLIVAN, Graeme (ed.). Art practice as research: Inquiry in visual arts. Sage, 2010.

[3] http://estudiosvisuales

Victoria Esgueva López
maeslo2@dib.upv.es

REFLEXIONES EN TORNO AL SIGNO TIPOGRÁFICO

Victoria Esgueva López

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:19/12/2017 Revisado:20/12/2017 Aceptado:22/12/2017

ESGUEVA López, Victoria. "Reflexiones en torno al signo tipográfico". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 5-18. ISSN: 2254-6073

REFLEXIONES EN TORNO AL SIGNO TIPOGRÁFICO

REFLECTIONS AROUND THE TYPOGRAPHIC SIGN

Autora: Victoria Esgueva López

Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València

maeslo2@dib.upv.es

Citación: ESGUEVA López, Victoria. "Reflexiones en torno al signo tipográfico". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp. 5-18. ISSN: 2254-6073

REFLEXIONES EN TORNO AL SIGNO TIPOGRÁFICO

REFLECTIONS AROUND THE TYPOGRAPHIC SIGN

Victoria Esgueva López

Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València
maeslo2@dib.upv.es

Resumen

Presentamos una aproximación a la obra de dos artistas relevantes valencianos Mar Arza y Ximo Amigó, ya que ambos tienen en común la utilización del signo tipográfico en su producción artística. Una entrevista conjunta que muestra sus reflexiones acerca de la letra tratada como materia prima en la concepción de su obra, su proceso creativo y el significado posterior que el signo toma en sus obras. Es un diálogo que yuxtapone ambas visiones complementarias y nos desvela el valor plástico de la letra como icono, que va más allá de la semántica.

Abstract

We present an approach to the work of two relevant Valencian artists Mar Arza and Ximo Amigó, since both have in common the use of the typographical sign in their artistic production. A joint interview that shows his reflections about the letter treated as raw material in the conception of his work, his creative process and the subsequent meaning that the sign takes in his works. It is a dialogue that juxtaposes both complementary visions and reveals the plastic value of the letter as an icon, which goes beyond semantics.

Palabras clave: Tipo, signo plástico, entrevista, pintura, escultura.

Key Words: Type, plastic sign, interview, painting, sculpture.

Son numerosas las manifestaciones artísticas que incluyen el signo tipográfico como parte activa de la obra, en ellas la letra se aleja de una lectura literal basada en conceptos didácticos preconcebidos, que se consideran exclusivos de la función lectora.
En estos casos, la presencia de la letra se concibe como un elemento plástico, y gráfico formal, capaz de propagar expresividad propia, y por lo tanto, se somete a las normas estructurales de toda la composición para dejar de ser una simple caligrafía.

Esta reflexión queda ratificada en la definición que hace sobre el signo Vicente Aguilera en su diccionario *Arte moderno. Conceptos, ideas y tendencias*: "lo que parece claro es que el signo artístico tiende a interpretarse como algo primeramente significativo y secundariamente comunicativo" Aguilera Cerni, Vicente, 1986, p. 481. Sin duda el mensaje que nos confiere la letra es más global y complejo que su propia traducción al habla.

Podemos ver como el signo tipográfico auspicia la obra de una pléyade de artistas, sin embargo, destacamos dos sumamente importantes en la actualidad por su gran proyección, son Ximo Amigó y Mar Arza. La característica que ha determinado este encuentro de su obra, ha sido que ambos tienen en común conceptos por los que se les puede relacionar, ya que ambos trabajan con el signo tipográfico en su discurso artístico, han nacido en la Comunidad Valencia, les separa poco más de una década, y también los dos se han formado en la Facultad de Bellas Artes de Valencia. Sin embargo, además de esos rasgos comunes entre ambos, encontramos una clara diferenciación conceptual en el uso de la le-

tra, que hace sin duda interesante poder contemplar esos dos puntos de vista, o reflexiones frente a lo que supone el mismo punto de partida.
No se puede decir que tengan una visión conceptual opuesta, pero sí nos muestran un enfoque bilateral de lo que supone el lenguaje, la semántica de los signos, y el lugar que ocupa la forma de la letra, entre otras cosas. Esto supone una mirada poliédrica ante diferentes cuestiones que presentamos como una yuxtaposición desde el lenguaje plástico que les ocupa: Mar Arza concibe sus obras desde la tridimensionalidad de su formación como escultora, y Ximo Amigó transita por el campo de la pintura.

Mar Arza, Castellón (1976) licenciada por la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de Valencia, completó su formación en Carnegie Mellon School of Art de Pittsburgh, y Winchester School of Art, vive y trabaja en Barcelona. Su trayectoria profesional es extensa como muestran las numerosas exposiciones en prestigiosas galerías y otros espacios como: la Galería Cànem de Castellón. Rosenfeld Porcini de Londres. +R Maserre Galería de Arte de Barcelona. Galería Sicart, Vilafranca del Penedés, Barcelona. Cincinnati Contemporary Arts Center. Ohio, EEUU. La Col·lecció. La Relació. Centro Duoda, Barcelona. Universidad de Barcelona.
Desde que en 2005 presentara la serie En lugar de nada, Nada era la herida, su trabajo posee un código identificativo incuestionable, muy poético y de gran carga intimista. Se destacan las siguientes series: 2007 Lluerna Ulls. 2009 Asombros, (…) Entrelíneas…2010 la Enciclosofía… 2011-2013 Femme couteau… Femme gaine… Incís…NORA. 2010-2013 [Avenç]. Notes importants... La Vie Mode d'Emploi. Inversions. 2014 Lectures i consums... En tela de juicio. MUROS NUBLADOS. Material inflamable. 2015 Observatorio de la Prosa. La Nada de no pensar en Arte. Escala de valores. 2015-2016 R E S -Q U I C I O. Concepcional rather than Conceptual. Sobre el nivell de blanc.

El trabajo de Mar Arza propone un debate que aproxima las palabras, su significado y su percepción plástica. Su obra ha evolucionado hacia distintas disciplinas, instalaciones, escultura, pero siempre con el nexo común, la presencia del signo tipográfico.
Casi siempre utiliza el papel como soporte de su obra. Un papel reconocible, con poca manipulación, por lo que casi de inmediato identificamos su origen, y eso forma parte del juego, porque nos permite reconocer la obra de partida y el relato original. Así se puede distinguir si se trata de un libro de viejo, una factura eléctrica o una cartilla bancaria.
La concepción de su trabajo tiene un alto grado de complejidad y trasfondo, ya que sugiere más que dice. Posee una huella minimalista en su factura, por la escasez de materiales que utiliza, aunque el significado y lecturas que aportan son compuestas.
Mar Arza resulta difícilmente clasificable, por la amplitud de aristas desde las que trabaja, por lo que la crítica ha encontrado para ella una buena definición, denominándola *Escultora de palabras*.

Pasamos a presentar al siguiente autor: Ximo Amigó, (Bonrepòs i Mirambell,1965) desde que realizó su primera exposición en la Caja de Ahorros de Monte Piedad de Castellón, con 23 años, ha expuesto su obra en numerosas galerías nacionales como La Nave de Valencia, Galería 9, en May Moré de Madrid, en Art al Rec de Barcelona o Sandunga de Granada, y ciudades como Milán o Nueva York. Ha participado en ferias de arte internacionales como Kassel y es habitual de la Feria Arco.
Desde 1986 hasta la actualidad, ha recibido prestigiosos premios de pintura y menciones de honor, entre los que se destacan: DXVIII Premio internacional artes plásticas Ciudad Real. XII Concurso sala artes plásticas El Brocense, Cáceres. Premio del otoño de la pintura Plasencia, Cáceres. V Premio ABC pintura y fotografía. Madrid. XXX Premio Bancaja, Valencia. XI Concurso de pintura Ciudad de Tudela, Navarra. Concurso de pintura Vila de Pego, Alicante. Concurso Nacional de pintura de Luarca. Asturias. Premio de pintura Adaja, Ávila. Concurso de Pintura Deportiva Marca. Madrid. XXV Premio de pintura Vila D ' Aoiz, Navarra. III Premio de pintura Fonda La Garriga, Barcelona. Premio de pintura colegio oficial de administradores de Valencia. Premio fundación de pintura del fútbol profesional, Madrid. II Concurso de pintura de la fundación Asindown, Valencia. II Bienal de pintura Vila de Canales, Valencia. VII Bienal nacional de pintura The Coal, Sama, Oviedo. Bienal de pintura de Altea, Alicante. XIV Bienal de pintura Vila de Paterna, Valencia. XXI Salón de pintura de otoño, Sagunto. Valencia. Concurso nacional de pintura Vila de Martos, Jaén. VI Concurso nacional de José Segrelles Albaida, Valencia. V Bienal

de pintura de Chirivella, Valencia. VIII Concurso de pintura Concello de Cambre, A Coruña. XVIII Sala de primavera de la Caja de Ahorros de Valencia. Concurso Deporte en las Bellas Artes, Pamplona. Concurso de pintura de la ciudad de Sant Roc, Cádiz. IX Concurso de pintura Vila de Benissa, Alicante. Colegio profesional de agentes comerciales de Valencia.

Ha sido definido como *El mago de la línea*, por sus inconfundibles siluetas de figuras humanas y objetos, de factura sencilla, descritos mediante un gesto decisivo y contundente.
Fiel a una manera de trabajar basada en la experimentación, fue pionero en introducir las planchas de metacrilato en su obra, y ha ido incorporando diferentes elementos compositivos, extraídos de la iconografía popular y personal de una amplia generación, entre los que se encuentra la tipografía publicitaria. Además estos elementos, incluida la letra, quedan entreverados en el espacio pictórico a través de diferente técnicas pictóricas y gráficas mediante un complejo y elaborado discurso.

En esta conversación planteada como una entrevista en paralelo, se vierten las reflexiones que ambos esgrimen ante la misma cuestión. Es una mirada común y complementaria, que ayuda a descifrar su proceso creativo y las premisas que los dos artistas contemplan en la inserción del signo tipográfico bajo sus claves artísticas.

Ambos recogen el signo a partir textos ya encontrados, con fuentes tipográficas convencionales e impresas, y los descontextualizan, encontrando otras narraciones. A través de una factura casi opuesta o antitética, el proceso artístico en estos dos casos es un viaje que arranca con el hallazgo escrito y finaliza con la expresión del mismo. Este encuentro desvela las dos visiones y trata de establecer similitudes y diferencias en la concepción de ambos artistas, que por otra parte, son las que definen la singularidad creadora de cada uno de ellos.

1. ¿Cuál es el punto de partida a la hora de plantear un nuevo proyecto? ¿Y qué importancia tiene el signo gráfico en este planteamiento?

Ximo Amigó: La idea de este nuevo proyecto surge de una exposición que hice en 2011, en el que aparecían una serie de personajes del libro de Italo Calvino, *El Vizconde Demediado*, como era una galería de personajes, hubiera podido funcionar para ilustrar el libro, aunque la idea surgió de dos personajes en concreto, y son esas cosas, que dices ostras, de aquí puede salir una idea chula, entonces lo aparcas, porque he hecho otros proyecto, y ahora para la exposición esta de Atarazanas que el espacio es tan brutal y requiere tanto esfuerzo, dije: este es el momento de recuperar el proyecto.

Mar Arza: Definir un punto de partida concreto es complicado o incompleto. Más que un punto es una red de relaciones, de interacciones y de sugestiones mutuas. Un eslabón en una cadena en la que un trabajo presente resulta la puerta de entrada del siguiente. Si en una obra en la que he ido, página a página, desbrozando palabras en un proceso meticuloso de vaciado a lo largo de los meses, incluso años, para dejar tan sólo un esqueleto y un verso, es inevitable que en este proceso se abra paso una reflexión sobre el espacio que articula el texto escrito en la página, así como sus convenciones y significaciones. La instalación ***Nada reiterada...*** (2005-2008), es el germen de ***Desiertos cicatriz...*** (2008).

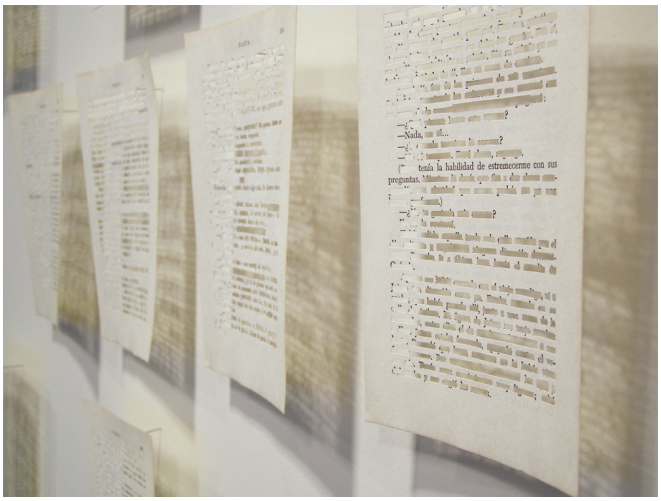


Ilustración 1. Mar Arza, Nada reiterada. 2005-2008.

De la estructura de oquedades que representa las páginas recortadas de Nada, nació la percepción de la página sembrada de intuiciones y el uso de la entrelínea. La página se transformó en una partitura de aquello que se dice sin decir. De ahí apareció luego el *entredecir*, la *entreletra*, la *entrelineográfica* o máquina de escribir entrelíneas. Y así sucesivamente... Un proceso metódico implica una meditación, esta lleva a una metáfora, la metáfora a una forma

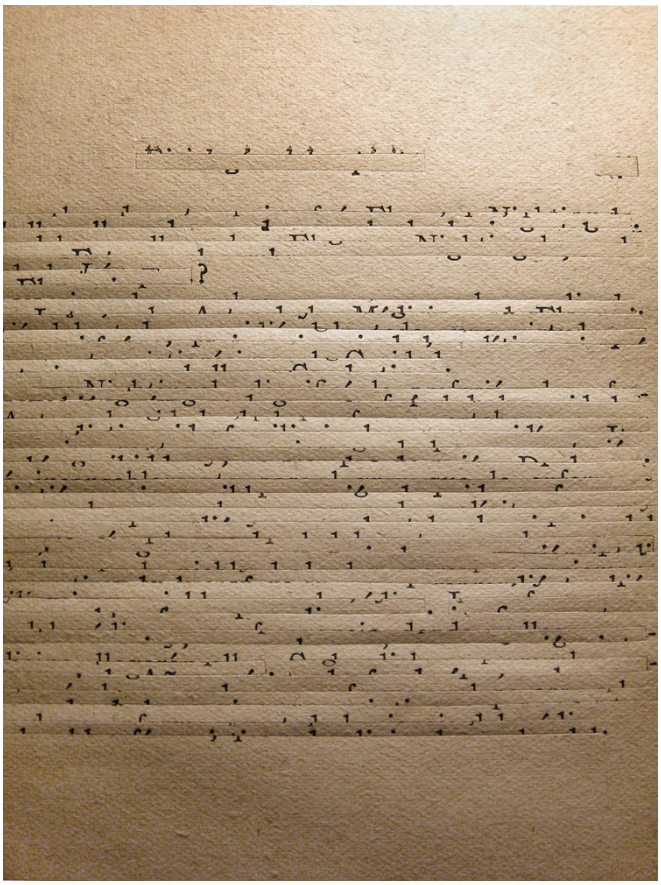


Ilustración 2. Mar Arza, Desiertos cicatriz. 2008.

o una idea, la nueva idea genera proceso, nace una palabra, un significado nuevo. Todo sucede en cascada. Se superpone, se aglomera o se dilata. Retomas el hilo de lo que un día hace años anotaste en un cuaderno. Paras. Ves fluir un manantial. Vuelves a nadar... ¿Dónde empezaba el río?

2. Acudes a fuentes tipográficas ya impresas y te *apropias* de elementos ya editados, existentes y reconocibles, que en cierto modo descontextualizas para ubicarlos en otro escenario y darles una segunda vida. ¿Cómo determina esto la obra final?

Ximo Amigó: Pues es una búsqueda, sabes que utilizo mucho la cartelería de valla publicitaria. Claro, cuando esto se desprende de la valla y te encuentras con un manojo de papeles y vas despegándolos, te vas apropiando de lo que te interesa, lo que no lo vas rechazando o lo vas aparcando, y entonces sí que es verdad, que siempre he buscado letras que ayudaran o mensajes que ayudaran a la composición de la obra. Muchas veces han sido mensajes directos, en los que he juntado palabras que me he apropiado, siempre trabajando con el collage y el ensamblado en la obra. Es cierto que me ha interesado más la letra que ha tenido movimiento, como la letra cursiva. Aunque dependiendo para qué cosas, porque una mayúscula contundente, para un mensaje de negación rotundo, es lo que se necesita en ese momento. Voy jugando con lo que necesite la pieza en la que estás trabajando.

Ilustración 3. Ximo Amigó, Alguien nos mira, Serie Ullar. 2006.

Mar Arza: El término *desleer* no se encuentra en el diccionario. Es una palabra que derivo libremente del participio desleído, cuyo infinitivo originario es desleír. Significa diluir un elemento sólido en un líquido. A su vez tiene una segunda acepción que es atenuar las ideas. En cambio, *desleer* es un verbo todavía de contornos borrosos, en el que intuyo muchos significados. Puede evocar la acción inversa a leer, pero sabiendo la significación original de desleír se puede llegar a proyectar matices diferentes. A mí me sugiere que podría concretar bastante adecuadamente el proceso por el cual se produce la apropiación de un texto: disolver aquello sólido y

significativo del texto en un medio casi tan líquido e inaprensible como es el pensamiento. Este verbo implica entonces impregnar, incorporar la poética de las palabras, no tanto para atenuar como para acentuar aquello que nos afecta. *Desleer*, como una forma de lectura activa y reactiva, pues una vez embebida la razón de un texto, permito que me transforme, que deje un poso, un fondo que no se diluye, pero si germina.
De forma que, volviendo a tu pregunta, acudo a fuentes escritas, *desleo* los textos y al *desleerlos*, los alojo en las entrañas, germinan en obras o en otros textos, o, simple y llanamente, en saberes.

3. Incorporando un nuevo orden y disposición del texto, lo modificas para construir un relato diferente al ya existente, ¿qué importancia le das a la nueva lectura, o conservas reminiscencias de la original, es decir, del reconocimiento original del texto?

Ximo Amigó: Dependiendo de lo que busco, si es que me ayude a la composición, que el tipo esté ubicado en un espacio de la pieza que estás trabajando, o en el caso que quieras dar un mensaje directo. Dependiendo de lo que busque en la pieza es la ubicación final que le das al cartel. Por ejemplo, en un catálogo anterior, hay una pieza muy concreta que hace referencia a los malos tratos, aparece en ella mujer que supuestamente ha podido ser maltratada.

Ilustración 4. Ximo Amigó, El, Serie Ullar. 2004.

La obra no es dura en sí pero el mensaje sí lo es, porque aparece la palabra él, directa y contundente. Ya es una acusación. Solo con ese él se está diciendo todo.

Mar Arza: No hay jerarquías. Me interesa tanto la fuente original como el diálogo que genera, como las posibles repercusiones que ocasione. Recientemente me contactó una compositora, pianista e intérprete, Victoria Tello Grau, que quería musicar unos poemas articulados en torno al tiempo. Eran unos versos que revolvían diversos textos en uno, y en los que incluí un mecanismo de reloj que percutía contra el cristal del marco al ritmo del segundero, como un corazón o un marcapasos. Esta serie: *Libro de Ahoras... (o caja torácica)* (2010), nos apremia con su ritmo a la vez que nos detiene en la lentitud de sus pasos-latido. Esta compositora se sintió interpelada por la obra, y decidió hacerse suyas esas palabras, de la misma forma que a mí me interpelaron las palabras de otros poemas. Y a su vez, esa bellísima composición interpelará a otros creadores. El reconocimiento siempre apela al receptor.

4. La ausencia de la letra total o parcial, en ocasiones refuerza su presencia, al igual que la manipulación del espacio que ocupan las palabras. En esa omisión, se origina una nueva percepción que equivale al descanso que se produce al visualizar el blanco del papel, del lienzo o al silencio en el habla. Nos encontramos, por tanto, con algunas partes implícitas y otras sobreentendidas. ¿Qué función tienen los vacíos o la visión fragmentaria del texto en la obra?

Ximo Amigó: En la serie que estoy haciendo ahora, pocas piezas tienen tipografía porque la imagen y el mensaje es tan potente, que no necesito apoyarme en esas letras o palabras que he buscado otras veces. La imagen llena todo el espacio, o sea no ocupa todo el espacio, pero llena todo el espacio.
Esos silencios a los que aludes, es un concepto que me encanta para la visualización de este nuevo proyecto, eso es lo que hace que te plantees si la obra si necesita tener una palabra, unas iniciales, o referencia a una persona, o lo dice ya todo la imagen.

Mar Arza: En realidad John Cage ya nos advirtió de la imposibilidad del silencio: aislado en una cámara anecoica seguía percibiendo sonidos. Resultaron ser uno agudo que correspondía al funcionamiento de su sistema nervioso y uno grave que era la circulación de su sangre.
Ocurre lo mismo con el blanco de la página. Cuanto más lo escuchamos, más matices despliega. Desde

Ilustración 5. Mar Arza, Solapado-VI DOLEDAD _OCTURNO. 2016.

la espaciosidad de la escritura en *Un coup de dés jamais n'abolirá le hasard* de Mallarmé, a la densidad de la página-cela de *Espacespages* de Blanca Casas Brullet, el blanco es presencia en un continuo de sonidos graves y agudos. Poco a poco puedes ir descifrando su dimensión como contenedor de significado. Tiene una importancia tal y tan desapercibida, que sería insólito intentar desentrañar las capas de un texto sin sus espacios intersticiales. En el caso concreto que he mencionado antes de la entrelínea, la metáfora es muy reveladora en castellano: la entrelínea es el espacio físico entre línea y línea, y el espacio metafórico de lo que no cabe en el texto. Es decir, aloja todo aquello que no se escribe pero se dice. Es un espacio que se agranda indescriptiblemente. Si se encadenan entrelíneas de forma consecutiva, la expresión "leer entrelíneas" es llevada a la literalidad, y tan solo puede leerse el discurrir de un decir sumergido que confronta las sentencias unidireccionales.

Cabe mencionar un texto concreto de Susan Guber: *The Blank Page. The Issues of Female Creativity*, en el que desmenuza el inconsciente adscrito a la página en blanco.

Ha sido un referente que me ha hecho reflexionar más exhaustivamente en nuevas dimensiones del espacio blanco de una página. Tanto un blanco anterior, preeminente, como un blanco postrero, exhausto, donde todo signo se extingue o está en vías de hacerlo. En la última exposición individual en la Galería Rocío Santa Cruz de Barcelona, pude mostrar el trabajo alrededor de esta idea de inherencia del mismo soporte. El signo fragmentado, solapado, desaparecido, desleído, era tan sólo un instante previo o posterior. Mientras confluía una reflexión

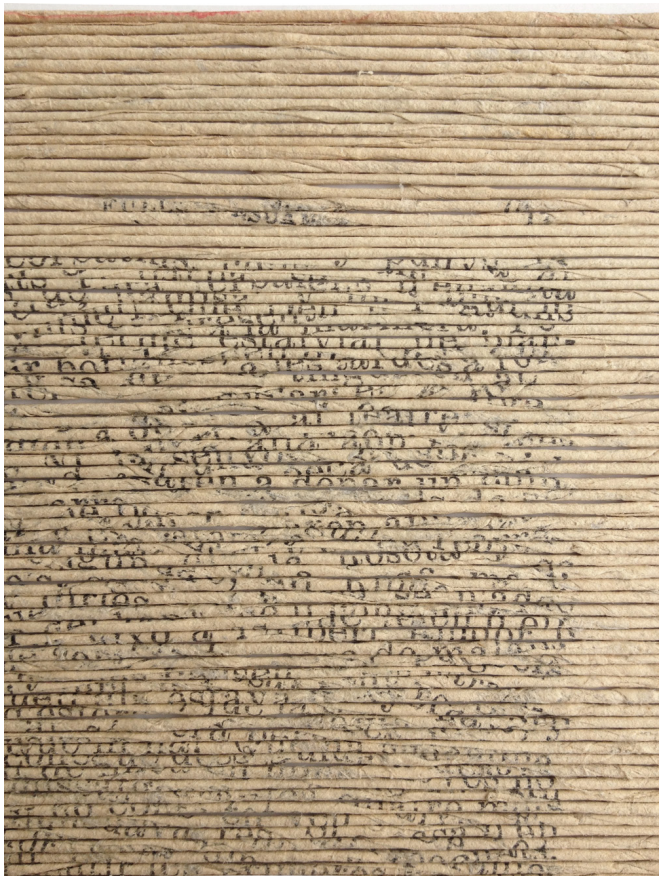


Ilustración 6. Mar Arza, Desleído-II. 2015.

sobre la verdadera naturaleza de unos límites conceptuales al trabajo artístico contemporáneo, planteando lo *concepcional* como término alternativo.

5. Partes de la letra extraída de un contexto cotidiano y reconocible, como facturas mensuales de luz, libros de viejo, libretas de ahorro, carteles publicitarios urbanos, que casi siempre es papel, ¿Cómo influye en la obra final la materia original en la que viene presentada esa letra?

Ximo Amigó: Viene del collage, que siempre me gustado mucho, y después la influencia de la cartelería en general, sobretodo me gusta muchísimo la de entreguerras, la del principio del siglo, con esos colores que inicialmente eran amarillos chillones, y con el paso del tiempo se han ido haciendo unos amarillos que van a ocres, que dan ese aire de antigüedad, eso lo busco yo también en la obra, y queda muy reflejada la influencia de toda esa cartelería.

Y luego la utilizo a la hora de componer, ensamblando, recortando y muchas veces dándoles unas patinas para que tengan ese carácter, esa apariencia de cartel antiguo, porque es lo que me inspira a la hora de ejecutarlo.

En ocasiones no encuentras la letra que necesitas, porque lo de los carteles normalmente es un encuentro, es salir a buscar, es salir al encuentro. Los carteles era un trabajo bonito porque nunca sabías lo que te ibas a encontrar, creo que la época más desagradable era después de elecciones porque empezabas a sacar una oreja de un político, una nariz, mensajes muy fríos. Y claro, hay mucha diferencia entre los carteles de campañas electorales, y un anuncio de café o de un vehículo. Entonces, en esa búsqueda de palabras hace que muchas veces no encuentres la tipografía que te interesa, y lo que no encuentras en los carteles lo has de ejecutar, por eso hay tipografía ejecutadas manualmente en la pieza. Y ahí buscas letras que tengan una poética, una lírica.

Mar Arza: Utilizar facturas de la luz, extractos de banco o volantes médicos nada tiene que ver con utilizar libros de viejo. En cuanto a los primeros, se refieren a una línea muy concreta de trabajo que pretendía re-apropiarse de un lenguaje expropiado, un lenguaje desfigurado, vaciado, alienado, ultrajado por la economía depredadora y el estado actual de las cosas. Un lenguaje que deja de transmitir, para pasar a confundir, desinformar y deshumanizar el acto que paradójicamente debería hacernos más humanos, y es la comunicación. En estos documentos la claridad no es tal, la exposición es tramposa, la frialdad hiela la sangre. En cambio, si introducimos la calidez de las palabras con verdadera intención significadora, resulta en un gesto tremendamente mordaz: abrir una cuenta corriente para ingresar palabras e ir inscribiendo un poema a medida que la libreta se actualiza; insertar versos de poesía mística en una factura de la luz; rasgar la precisión de un diagnóstico médico con males más intangibles; contravenir las advertencias en letra pequeña con escrituras no autorizadas pero más sensatas; o valorar la fortuna del amor, frente a posesiones materiales, como verdadera fuente de riqueza; son algunos de los incisos que se observan en estas obras. Podría decirse que, como todo gesto político, colectiviza el agravio como primer estadio de enmienda.
El material propiamente literario de los libros parte de un hecho diferencial opuesto a los documentos anteriores: la palabra no es intrusa. Siendo de la misma materia, no hay colisión. De forma que el gesto, en estas otras obras que utilizan el libro, es más próximo a lo filosófico, ensayístico o poético.

6. En el buen sentido de la palabra se te puede considerar como un/a artista artesano/a, de los/las que antes se llamaban de oficio, destacando por ello el saber hacer y la maestría técnica a través de las manos, como una labor meticulosa de manufactura directa. Hasta el momento te hemos visto prescindir de los procesos digitales que parecen no poder obviarse en estos tiempos, y recurres a un trabajo de cirujano con la materia prima. ¿Cómo es el proceso de inclusión de la letra en tu obra?

Ximo Amigó: Cuando hablaba de salir a buscar, lo bonito de eso era el elemento sorpresa de lo que te ibas a encontrar. No recurro a los procesos digitales porque no lo concibo como darle a un botón, y ya tener un elemento mucho más frío hasta en el color. También si quieres que lo impriman, no tienes el mismo papel, ni tiene la vida que ha tenido el otro. El mecanismo de impresión también es distinto, entonces claro, no es lo mismo una letra que ha estado expuesta a las inclemencias del tiempo que tiene sus arrugas, ha pasado su proceso de desencolado, todo eso va generando texturas, que como

Ilustración 7. Ximo Amigó, Homenaje a Renau. s/d.

verás están siempre muy presentes en la obra. El cuadro es siempre un quita y pon, introduce y vela, lija, ensambla una letra, recorta. Todo ese proceso que es muy rico, y en el que yo disfruto mucho, no lo tengo en algo que se extrae digitalmente. Que carece de esa frescura de algo encontrado, ni de la pátina del tiempo, ni son imágenes con ruido. En lo digital eso no lo encuentras.

Mar Arza: Tengo una formación clásica, en el sentido que he aprendido las técnicas atribuidas tradicionalmente a la escultura: modelado del cuerpo humano, talla, fundición, forja, soldadura, vaciado, plegado, modulación. Son estas técnicas las que aplico a las palabras. El lenguaje es la materia prima y maleable. En el momento iniciático en el que incidí con un bisturí sobre la página de un libro, el volumen entró en el plano comprimido de un texto. A partir de entonces las palabras salieron disparadas por la hendidura, saltaron por los aires, salpicaron todo lo que alrededor se encontraba.

7. Es sabido que la letra, como signo gráfico tiene una dimensión semántica, otra plástica, y la dimensión espacial. ¿Buscas introducir esa dimensión de volumen en el signo tipográfico al trabajar con superposiciones, veladuras, huecos y recortes?

Ximo Amigó: Lo he buscado siempre, la gente que ha escrito sobre mi obra, habla de la superposición de planos, porque lo primero que ves es el metacrilato. La duda que surge a la gente, es si el metacrilato está para proteger la obra, hasta que se dan cuenta que está pintado por detrás, y las letras también podrían estar pintadas por detrás, siempre ha habido una mancha que ha trabajado como veladura, y como separación del espectador, que es un primer plano. Luego te encuentras con el segundo plano, que es ya la obra. Y a las letras les he buscado esa profundidad para que den el tercer plano. Siempre he trabajado así, y sobre todo en la serie Ullar, eran espacios muy fragmentados. Se mezclaba la apariencia de cartel, manchas de pintura, grafismos, dibujo. La fragmentación es bidimensional y tridimensional. La idea inicial de Ullar son los escaparates en la construcción, y al mirarlos, ahí ya tienes el primer obstáculo o plano que es el cristal, después del cristal, tienes lo que hay detrás, el proceso de emblanquinar los escaparates para que no se vea lo

Ilustración 8. Ximo Amigó. Serie Ullar. 2004.

que se está haciendo dentro. Y el introducir la tipografía me acuerdo muy bien cuando fue exactamente, yo iba con una cámara desechable, haciendo un trabajo de campo, y en un escaparate de Cortefiel, que no lo habían podido emblanquinar del todo, lo habían tapado con un cartel del comercio, que era un fragmento de una modelo con una enorme C y de ahí surgió la idea de introducir la cartelería y la tipografía. Y decir ostras, puedes estar dando mensajes, que es lo que se busca en el mundo de la publicidad y la cartelería que tanto me gustaba.

Mar Arza: Si nos remitimos al origen de la escritura y su evolución a lo largo de la historia, el proceso procura muchos indicios. Hay un primer impulso inmediato de dejar constancia del habla. El primer paso es representar visualmente aquello de lo que se habla, el dibujo es una primera escritura. Para facilitar su uso, los dibujos sufren una simplificación y progresiva esquematización que los convierte en signos gráficos. Estos signos van remitiendo a ideas más que a objetos. Hay un alejamiento representativo y una sofisticación estilística. La última refinada sutileza llega cuando estos signos se asocian a un sonido. Una vez representados todos los sonidos posibles, quedan reducidas a un alfabeto. Así que las letras no son unidades semánticas en sí, son convenciones representativas de un sonido. Pero intrínsecamente, la utilización de la letra, es ya significativo de un proceso cultural. Queda patente, por ejemplo, en el uso que hace Joan Brossa de la letra A en sus

poemas visuales.
La unidad mínima de sentido corresponde al sema. Más que la letra, me interesa el sema. La unidad mínima que aporta significado y profundidad a la obra, ya sea en forma gráfica, sígnica o matérica.

8. Ya hemos abordado el concepto de volumen en el elemento letra, y se constata que este también define tu obra a nivel estructural. Por medio de transparencias y luces se genera un volumen excepcional en piezas que a priori podrían parecer bidimensionales. En el caso de Arza, la introduces como un elemento físico, una luz que emana desde el interior de la pieza y atraviesa oquedades. Mientras que la percepción de las pinturas de Amigó, queda determinada por las láminas de metacrilato que tratas como planos permeables, dejando pasar la luz y actuando como ventanas veladas. Estos recursos en ambos casos, aproximan las piezas a objetos de culto. ¿Cómo surge la idea de introducir ese concepto de luz o transparencia en tu obra?

Ximo Amigó: La idea vino de los escaparates. Me interesó mucho, la idea inicial era introducir el cristal, pero claro, resultaba muy complicado manipular yo solo la obra de tamaños tan grandes. Por lo que el metacrilato que era mucho más ligero, me dio la posibilidad de valerme por mi mismo, sin necesitar ayuda para realizar las piezas. En un momento dado estuve pensando en introducir cajas de luz como la iluminación de los escaparates, pero lo descarté porque impedía que se viera claramente la pintura y texturas que había debajo. Perdía la esencia de la pintura, del dibujo, de lo que quería representar. Por eso dejé como testimonio el metacrilato que era el que velaba, y hacía de separación entre las piezas que están detrás, y el espectador que está delante.

Mar Arza: La metáfora implica un movimiento, traslada el sentido más allá de lo literal. El libro como objeto tiene unas cualidades físicas concretas. El libro como metáfora siempre viaja más lejos y en muchas más direcciones. Representa cultura, civilización, ley, justicia, censura, sabiduría, aprendizaje, etc...
La luz a su vez, tiene cualidades físicas; tiene también sus metáforas: conocimiento, sabiduría, educación..., que reverberan en el imaginario como algo iluminador, pero también cegador. En la instalación ***Lluerna Ulls...*** (2007), en la oscuridad de la Capella de San Roc de Valls, se encontraban dos tenues focos de luz a la altura del altar. Correspondían a dos libros homónimos: *Llibre de Meravelles* de Ramón Llull, y *Llibre de Meravelles* de Vicent Andrés Estellés. En el primero relata las maravillas creadas por Dios y el amor a las cosas de origen divino; en el segundo, en clara referencia al anterior, se reseñan las penurias de la Valencia de posguerra, una desoladora y gris realidad en la que destaca la voluptuosidad del amor carnal. De forma que ambos libros contrastan fuertemente en las maravillas expuestas y a la vez coinciden en la capacidad de fascinación humana que nos emparenta directamente. Lo divino y lo humano como sendos caminos iluminados e iluminadores.
Ocurría que, entre sus fragmentos recortados, se

Ilustración 9. Mar Arza, Lluerna Ulls... 2007.

alojaba una fuente de luz (real, además de la metafórica) que irradiaba hacia el exterior. Si te acercabas a leer el texto, el ojo debía adecuarse a la cantidad de luz y la pupila se contraía. Si levantabas la vista de nuevo te encontrabas en una oscuridad alrededor aún más pronunciada. Metáfora fiel de la luz del conocimiento.

9. Las series que presentas son de composición y

significación muy contundentes y aparentemente premeditadas ¿Qué espacio ocupa la improvisación en tu obra final?

Ximo Amigó: Nunca he usado boceto. Siempre he trabajado por intuición, intentando visualizar y tener una idea muy clara en la cabeza. Además, me gusta ir probando, e ir desechando, y con los carteles era muy fácil, elegías e ibas colocándolos, incluso algunas veces antes de que estuviera la obra definitiva, iba colocando piezas de metacrilato detrás para ver como quedarían antes de ensamblarlas. Y ese juego de ceñirme a un boceto, no. Parece que tienes la idea y es, hacerla en pequeño y desarrollarla en grande. Bien, desarróllala en grande a ver qué pasa si probamos esto. Muchas veces puedes equivocarte y no pasa nada, vuelves a insistir y la superficie va ganando en textura y vibraciones, eso enriquece la pieza.

Mar Arza: Improvisación ninguna. Lo que sí que hay es permeabilidad al proceso mismo de trabajo, al azar del encuentro, al hallazgo insospechado que luego se reafirma si es consistente, si tiene peso y sentido.
Los accidentes que ocurren mientras piensas, mientras lees, mientras suturas pacientemente una celosía de palabras, son mecanismos por los cuales la atención y la acción se alimentan.

Ilustración 10. Ximo amigó en su estudio, 2017.

10. ¿Cómo ha ido evolucionando la presencia o ausencia de la letra en tu obra a través de los años?

Ximo Amigó: Ha evolucionado bastante, porque la serie inicial que era sobre el juego de pelota recuerdo que aparecía la numeración del trinquet. Recuerdo que compré las mismas plantillas que se utilizaban en el trinquet para hacer los números, y siendo obras abstractas, porque era una abstracción del espacio arquitectónico del trinquet. Con la serie Ullar, que en un principio no aparecía, luego empecé en las fotografías del trabajo de campo a ver la tipografía, es cuando la empecé a introducir, y yo creo que me llegué a emborrachar, es decir la letra lo ocupaba todo, era muy difícil que una pieza tuviera los silencios. Y poco a poco con la serie Cor de Guix, fue desapareciendo, aunque no la pude dejar del todo, y realmente pienso que en este último proyecto es en el que más ausente está. Porque de hecho sólo hay una pieza en la que aparece, aunque lo ocupa todo, está concentrada en una sola pieza. En el resto he prescindido de la tipografía porque son imágenes muy contundentes que no necesitan nada más.

Mar Arza: Si bien la palabra siempre ha sido materia prima, tesela ineludible en la disciplina del texto-mosaico, creo que va experimentando un proceso de espiritualización. Me interesa proyectar trascendencia sobre la palabra: cómo ampliar sus límites naturales. Límites que pueden ser ampliados cuando se logra identificar y nombrar aquello que no tiene término aún y busca una salida nominal. Es una tarea que se acerca mucho a lo artístico, en la búsqueda de aquello que no tiene tampoco ni cauce ni forma definida todavía.
Es una búsqueda que puede verse reflejada por ejemplo, en el plano proyectivo de un diccionario. He empezado a recopilar un conjunto de vocablos que no están registrados en el diccionario oficial. Palabras que han articulado búsquedas, que han conferido sentidos, que han titulado obras. Entre ellos están *nubledad*, *enciclosofía*, *cumulolimbo*,... Componen un retablo de rarezas. Hice un primer ensayo de definición conforme a los códigos lingüísticos como

ejercicio de aprehensión. Esta inserción, en orden alfabético dentro de la estructura de un diccionario, plantea una grieta en un sistema rígido de acotación de algo tan elástico como el lenguaje.
Otra búsqueda más alejada de la formalidad propia atribuida a la palabra es la del pliegue. La página ha llegado a ser en este caso un cuerpo que alberga y segrega el secreto, donde el sentir se hace relieve y recoveco. Es la piel del lenguaje, que incide sobre la superficie y se desliza a la profundidad.

Ilustración 11. Mar Arza, Escribanía. 2016.

REFERENCIAS RECOMENDADAS

AGULERA CERNI, Vicente, 1986. *Diccionario del arte moderno*. Conceptos, ideas y tendencias, Valencia: Fernando Torres Editor SA.

BASSAS, Assumpta (coord.), 2007. *Mar Arza. En lugar de nada…* Girona: Ayuntamiento de Palafrugell-La Galeria

CARPIO Francisco, 2004. *Pinturas, Ximo Amigó*. Málaga, Pedro Peña Art Gallery.

DEL DIEGO THÓMAS, Celia (coord.), 2007. *Lluerna Ulls Mar Arza*. Tarragona: Museo de Valls, Institut d´Estudis Vallencs

GÓMEZ, Enric (coord.), 2001. *Ximo Amigó, Ullar*. Valencia: Ayuntamiento de Valencia y Universitat Politècnica de València.

JIMENEZ, Gonzalo (coord.), 2006. *Ximo Amigó*, Ávila: Obra Social de Caja de Ávila.

RIVERA GARRETAS, Milagros, 2007. *Mar Arza, en lugar de nada….* Barcelona: Douda Centro de Investigación de Mujeres Universidad de Barcelona.

Webs:
http://www.mararza.com/
http://ximoamigo.blogspot.com.es/

© Del texto: Victoria Esgueva López
© De las imágenes: Mar Arza y Ximo Amigó.

Sergio Koleff Osorio
koosee69@gmail.com

NOTAS SOBRE DIBUJO

Sergio Koleff Osorio

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:30/11/2017 Revisado:11/12/2017 Aceptado:15/12/2017

KOLEFF Osorio, Sergio. "Notas sobre dibujo". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 19-28. ISSN: 2254-6073

NOTAS SOBRE DIBUJO

NOTES ON DRAWING

Autor: Sergio Koleff Osorio

Posgrado en Artes y Diseño
Investigación en Estudios de la Imagen y Artes Visuales
Facultad de Artes y Diseño, UNAM. CDMX.
koosee69@gmail.com

Sumario: **Objetivos. Introducción** 1. La ceguera voluntaria. 2. Breve tratado sobre la gravedad (o la disputa del dibujo y la pintura) 2.1. Bloques, peso y altura. 2.2. La vitalidad de la verticalidad. Conclusiones. Imágenes. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: KOLEFF Osorio, Sergio. "Notas sobre dibujo". En *Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp. 19-28. ISSN: 2254-6073

NOTAS SOBRE DIBUJO

NOTES ON DRAWING

Sergio Kolef Osorio
Posgrado en Artes y Diseño
Investigación en Estudios de la Imagen y Artes Visuales
Facultad de Artes y Diseño, UNAM. CDMX.
koosee69@gmail.com

Resumen
El presente ensayo aborda dos procesos de pensamiento y construcción de dibujos. El primero asume la ceguera como un encuentro con la reflexión sobre la decisión propia de nulificar la visión binocular. El otro permite tocar algunas disyuntivas contemporáneas sobre la pintura y el dibujo, en relación a los conceptos de gravedad en el espacio compositivo, la luz y los procesos gráficos que incluyen materiales en los que se revisa algo sobre su historia material y cualidades constructivas para el dibujo.

Abstract
The present essay addresses two thought processes and drawing construction. The first assumes blindness as an encounter with the reflection on the proper decision to nullify the binocular vision. The other allows us to touch some contemporary disjunctives on painting and drawing, in relation to the concepts of gravity in the compositional space, the light and the graphic processes that include material in which is reviewed something about its material history and constructive qualities for the drawing.

Palabras clave: Dibujo, experiencia, visualidad, artes visuales.

Key Words: Draw, expirience, visuality, visual arts.

Objetivos:

Examinar a manera de notas, reflexiones sobre el dibujo a partir de procesos propios en dos obras seleccionadas que permiten estudiar dos contrapuntos de los motivos, análisis visual y pensamiento técnico de los actos de dibujar.
Determinar si la heurística del dibujo, permite abordar desde otros puntos de reflexión, los procesos de conocer y pensar los actos de la visión para la investigación en las artes visuales, estableciendo un archivo de obras y notas que recalquen la importancia de los procesos de conocimiento desde el dibujo.

Introducción

Los traslados de lo verbal a lo escrito por la experiencia de la visibilidad en el dibujo, es el objeto principal de estos apuntes. Habrá que advertir que en el uso de la "nota" y el "relato" sobre dicha experiencia, hay ciertas reminiscencias a la postura de Jaques Derrida al archivo[1], que contempla como concepto y gramática en tanto "Arkhé… comienzo y mandato… Allí donde, hemos dicho. ¿Cómo pensar allí? ¿Y cómo pensar ese tener lugar o ese ocupar sitio del Arkhé?" (1997: 9). Es desde estas cuestiones que las notas sobre el dibujo, consideran un comienzo de un relato sobre un escenario de condiciones, causas y efectos en dos momentos muy distintos del acto de dibujar. Ellos son colocados en la preocupación del análisis sobre la visualidad desde su propia oposición directa de mirar un modelo, las formas más demarcadas en el dibujo por los tropos de la figuración, las citas a otros dibujos, o a las imágenes fluctuantes de la cultura de masas, es

decir, se enfoca a particularizar el objeto propio de la visión para que nos muestre las conexiones de los actos de ver e interpretar situados en los procesos de creación.

Un escenario práctico es llevado a un escenario teórico, objeto de una dialógica que equipare y equilibre las tensiones propias de los conceptos que puedan señalarse desde el dibujo, las interrelaciones de lo que persiste entre la visión y los registros propios de la corporalidad performática de dibujar. En el carácter de "mandato" está un "precepto dado" por las necesidades de una práctica artística que nos muestre algo de lo que es investigar con el dibujo. El diálogo con un pasado reciente y el suceso, más que repasar un apunte en los trayectos de los procesos gráficos, hace de esta necesidad, colocar las preguntas sobre ¿qué discursos abre el acto de la visión desde ciertas maneras de ejecutar sus decisiones de registro? ¿Cómo hacer un pequeño archivo a manera de notas y dibujos para su uso académico?

Las cuestiones nos ponen en el compromiso de las respuestas, y en ello pondremos la experiencia sobre lo que se descubre en los actos de mirar y dibujar, colocando el relato en una línea descriptiva de los motivos, los hechos, el entorno, las funciones técnicas, las disyuntivas de los procesos de conocer, valga decir, las condiciones que vitalizan la estructura emocional que también es parte de la heurística de las prácticas artísticas. El ver y verbalizar hacia la escritura abren el campo de la interpretación de los constructos sobre lo visible y los marcos culturales que los oprimen, mismos que nos invitan a clarificar sus diferendos siempre polémicos en los límites que están, los indicios de la memoria hacia una retórica que llegue hasta los problemas del conocimiento en las artes visuales. Las notas asumen así su necesidad de comenzar en cada caso, en la construcción del escenario práctico-teórico de sus objetos en cuestión. El dibujo es el guía del estudio sobre una visualidad acotada a ese dialogismo de actos de visión y registro, considerando que los marcos son también un historia empírica, intelectual y académica sobre el proceso disciplinar de comprender herramientas, soportes y técnicas que demarcan las acciones del dibujo en sus tropos historicistas sobre la representación y la gestualidad gráfica.

1. LA CEGUERA VOLUNTARIA.

El espacio de un taller donde el amanecer se asoma a su ventana principal en la fachada de un tercer piso, la luz traspasa los filos verticales de la persiana. Por la luz se asoman las formas, en el hecho pragmático de la distinción de los objetos. La razón ha sido la luz de la unidad del mundo humano hecho lenguaje, hasta la necesidad de ver, observar desde las formas más especulativas de la objetivación de la mirada a la visible; en esos instantes hemos encontrado condiciones propias para que el pensamiento y el dibujo interrogue esos límites. La visibilidad de "las cosas del mundo", por el momento no son sino las cosas de un taller en la acumulación de los "habitantes" que encuentran su lugar ahí. La luz física trae ante la visión puesta en las superficies, la pregunta que desde su naturaleza se puede extraer ¿qué forma la luz en las apariencias de ver en sus alcances ópticos, corporales de la consciencia puesta en marcha por su temperatura?

La luz es entonces la primera causa natural de la visibilidad en el ojo humano, informe ella misma, pero en la consciencia dinámica del fulgor, las apariencias se encarnan en los objetos que la absorben, reflejan acaso, son atravesados por su potente presencia sobre las presencias como el cristal de la ventana citada. Si algo parece ser su propio invento en su proyección al mundo, es el espacio donde resuena su asomo; estamos en un taller de materiales de dibujo, pintura, libros, papeles, frascos, pinceles, lápices, cartulinas, lámparas… las ventanas de metal crujen ante su calor y el frío de una mañana hacia el invierno. El espacio de la concentración habitual de los saberes técnicos, deja su cotidiano acto de reflexión, se suma a la flexión de las cosas-luz, forma-objeto, los brillos interminables que doblegan a las mínimos espacios de oscuridad en los recovecos del taller-espacio. Todo ello parece suficiente para establecer una mirada de sentido ahí, pensar ahí en la superficie de tablaroca, especie de "tabla piedra" de yeso con cubierta lisa para construcciones arquitectónicas secundarias, en donde se ha ido haciendo cotidiana la actividad del dibujo para papeles grandes y desplegados en su superficie sólida, y por supuesto, para construcciones primarias desde el dibujo. Un lugar espacial para resguardar el papel espera así el momento del ritual íntimo: colocar en una mesa los materiales elegidos, hacer sonar un aparato con cierta música que acompañe la rítmica

de la luz, la herramienta y su danzar en un papel grande y poroso para sentir su propio sonar en la marca muscular, propiocepción de los nervios en el flujo que dictamine el punto inicial sobre ese potente blanco, que gracias a esa luz en la dirección exacta de encuentros, los conos escópicos respiran la luminosidad refleja de un papel de algodón que guarda la memoria de su producción industrial en las tesituras, blancuras y sus poros abiertos a las sustancias que saben de su piel sensible a la negrura del carbón, el lápiz graso, las grisallas del grafito…

Pero esa mañana ante el festín lumínico, el pensamiento incrustado en los materiales de dibujo, recorren un tanto inseguros los motivos: ¿qué dibujar? El tránsito sobre las cosas donde esa luz señala con el brillo posible ese banquete de lo visible, parece ser el momento ideal para interrogar a la invisibilidad. Es entonces que fabricamos un vendaje inversamente potente a la luz por la negrura de una tela y algodones en los ojos donde se decide "ser ciego", indagar en la sed y el hambre de las cosas invisibles. La inmovilidad solicita su tiempo para reestablecerse en ese espacio-taller, ahora lejos de los silencios de la mañana. El sonido revolotea en la piel hasta que escuche, toque las temperaturas de las "cosas", antes materiales, herramientas y soportes puestos en el orden habitual de su disposición a la luz gramatical de sus nombres. La ceguera te lleva al único lugar donde se crece, se desarrollan los organismos vivos: la oscuridad. La ergonomía de la visión se resquebraja de sus encantos, embellecimientos de los objetos y los espacios puestos a modo de la mirada amoldada a sus deseos. Los puntos ciegos de la visión humana ya lo sabían, pero parecen enmudecidos en el caminar cotidiano a la luz del día. Las zonas luminosas del intelecto que las creíamos despiertas por "la atención y la consciencia", son ahora recovecos oscuros para hundir los dedos y dialogar con la piel y las esferas de la visión sonora de sus honduras. Poco a poco nos damos cuenta del "significante invisible" (Bavcâr, 2011), de la negatividad que requiere envolverse las funciones del signo visual de una "forma que se significa". La sonoridad no deja de poder considerarse un signo ahora envolvente de los signos visuales del sentido kinestésico, las operaciones mínimas de la semiosis son prácticamente nulas ante las otras dimensiones de la atención al acto perceptivo del entorno reducido: el Yo y la piel entre tanto.

El falso intento de explicación semiótica de los nuevos sentidos, se ve opacado por la curiosidad y la necesidad de no abandonar ese acto de visión y dibujo. La realidad momentánea de las decisiones tomadas hasta ahora, permiten que el cuerpo –lugar icónico del significado antropológico- se levante y dimensione un espacio antes familiar, ahora desconocido y casi inédito al tacto. El tiempo pasa en la piel de la mirada oscurecida con su peculiar manera de palpitar, pierde su dimensión social y recupera su lugar en la respiración y el sonar del cuerpo en su interioridad literal. Lo interior como metáfora del cuerpo-mundo, cuerpo / entorno (su oposición), se convierte en el nuevo espacio para "entrar y salir", diferenciar la temperatura, el lugar de los materiales, el trayecto hacia las superficies del dibujo.

Son la audición y el tacto incrustados en la visión, los que calmadamente encuentran en su largo andar expandido del espacio-taller, una forma de meditar que no está en las disciplinas ancestrales o los nuevos espacios para reconfortar la esquizia[2] "cotidiana" de la contemporaneidad -intempestiva diría Ronald Barthes-, que irrumpe con su caos domesticado del punctum[3] en las imágenes-red, sobre todo hoy prominentes en las redes sociales por otros fulgores: la luz (psico)tecnológica.

El camino que se va detectando, es el de los lugares de las "cosas del dibujo", en el sentido de su literalidad son las herramientas, materiales y soportes, el otro sentido por descubrir es qué se puede dibujar desde la ceguera. No ocultaremos los momentos de cierta angustia sobre la prolongación de la experiencia no solo de la momentánea negritud, sino de no lograr equilibrar las acciones de meditación sobre la visión misma, la agitación de sus lugares y momentos de anamnesis que distraen a los focos de la visibilización sobre la condición propia del campo de la visión escópica: lo binocular y sus puntos de entrada lumínica, las pupilas.

Llegada la tarde en la impresión del ambiente y el clima, se sabe que una segunda oscuridad se avecina. Parece ser que la angustia se disipa una vez que se regulan los actos puestos en flujo en el tiempo-espacio de interrelación, sobre todo porque la colocación de los componentes para el dibujo han sido instalados pausadamente. La espera en una posición común para las representaciones del pánico sosegado, el cuerpo civilizado y en calma, estar sentados en el

piso con los pies cruzados. Un mismo material de dibujo en cada mano sopesa su condición de barra y consistencia para cada mano y sus flanges, por cada brazo, que a su vez sopesan el equilibrio axial de la diagramación aun inmaterial, porque en la visualización se buscan los datos entre la herramienta, los dedos y el campo visual ciego referente y autorreferencial como motivo gráfico.

El encuentro antropométrico del cuerpo de pie frente a la hoja, cual bifocal cono escópico, inicia desde sus paradigmas y paradojas que se invierten como si "ver fuese tocar", para pasar a "tocar es ver"; la superficie blanca se visualiza negra, el material casi negro, graso y denso al tacto, parece ser luz blanca y ligera en las primeras marcas, esquicia de la esquizia en sus puntos focales en la luz / negrura. La profusión de la sinergia desde la primera marca contundente en su colocación y aproximación a la axialidad propia del cuerpo-imagen-simetría, en la que se dispone de otro par de herramientas menos densas, no grasas como la barra del grafito que se inserta en la disposición energética del momentum / momento de la regulación hasta su clímax. Dígase el momento interrelacionado del objeto materia y la atención háptica-muscular de la bifocalidad ciega. Lo que establece esa visión de la visión, es la experiencia de las "luces ópticas" que recorren la oscuridad cónica en la construcción gestual de sus "puntos ciegos".

La nota en su condición reconstructiva de una escena práctica y su construcción teórica, ha hecho notar que el cuerpo como agente discursivo, no lo hace retórico únicamente, éste no está necesariamente en el acto conativo de gramatizar la diagramación de la ceguera. Nos coloca en los límites retóricos del cuerpo como agente significativo de las marcas y los ritmos que dejan los trayectos de las herramientas y su energía. Lo que nos muestra la relación cuerpo-dibujo en este caso, es que desde la oscuridad se proponen y disponen los constructos de dos condiciones de la historicidad de la representación material en la graficación rítmica: una que asume la tradición de soportes y componentes materiales que permiten incorporarse fácilmente en absorción y presión, y el otro en sentido de la contraposición con la "civilización de la imagen" (Cabezas, 2005: 319), en cuanto a que no se compromete con los tropos figurales de las citas de los dibujos a otros dibujos, lo interartístico de las imágenes literarias con las imágenes visuales en correlación analógica, mimética / literal, que interrogue su condición "realista", "narrativa" o "abstracta" entre ellas. Sino que las herramientas se adhieren a las propias acciones no visibles de los canales de un acto perceptivo en la sinestesia, por lo táctil y lo propioceptivo. Lo antropométrico es relevante en la colocación del cuerpo en la altura y posición de las manos en las distancias visualizadas, determinadas espacialmente por el escrutinio sonoro-táctil. La construcción fija las relaciones energéticas de las sinergias con ambas manos, en la atención del espesor y presión de su cohesión rítmica ciega a la relación mirada / dibujo, hasta llegar a un sentido de ordenación intuitiva en el tiempo volitivo de la determinación fijada en lo visualizado: ecos de la visión cual ondas de sus "voces acalladas" (ver imagen 1).

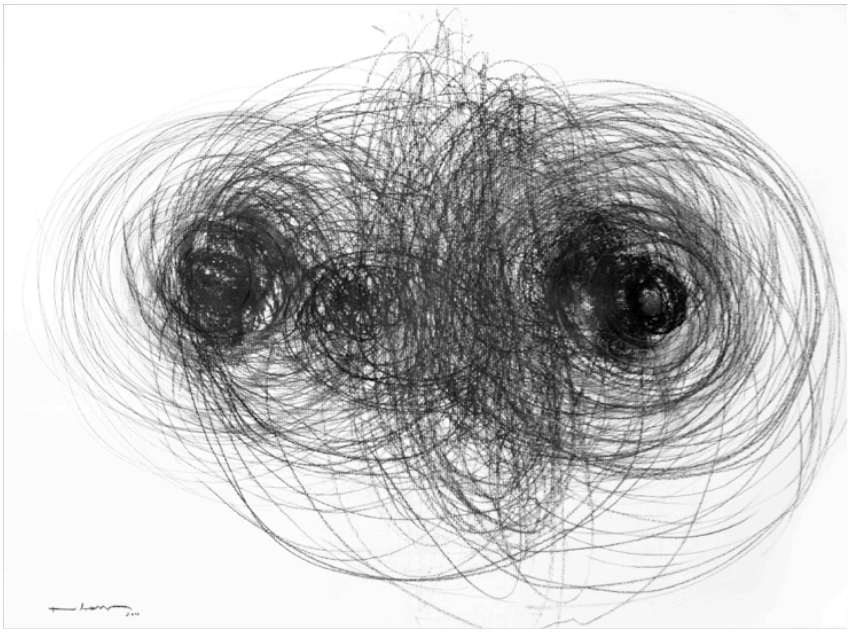


Imagen 1. Autor: Sergio Koleff Osorio. Título: Ceguera. Técnica: Lápiz graso, de carbón y grafito sobre papel. Medidas: 70 x 95 cm. Año: 2010. Obra expuesta en la Galerías de la Antigua Academia de San Carlos, "56-92. Encuentro de una generación artística", Facultad de Artes y Diseño, UNAM, CDMX, 2016.

2. Breve tratado sobre la gravedad (o la disputa del dibujo y la pintura)

En la física de la representación, la relatividad es semejante a la científica, es la deformación geométrica de los cuerpos que por su masa y atracción configuran su propio espacio –gráfico, pictórico- y tiempo -de la figuralidad-; en la plasticidad implicada, es la aproximación y desarrollo de sus elementos: ritmo, gesto y marca en el dinamismo visible de la línea en los planos expositivos.
Si la mente puede depositarse en las superficies y localizar sus "mapas", "marcas caligráficas", "ideográficas" de sus trayectos, el dibujo es ella misma según sus flujos, es la visibilidad posible sobre los vacíos que parecían inertes, huecos, o sin nada más que espacios para no citar al tiempo.

Si hay algo que el dibujo puede ser, siempre y cuando no requiera subordinarse hacia lo "ilustrativo", lo "animado", al regocijo del estilo o la idea política y estética de los "realismos", si puede liberarse de ello, si así lo necesita, si encuentra otra función a las necesidades icónicas, confronta la propia generación de su espacio-tiempo con el peso de sus dinamismos.

Cada marca en una superficie encuentra su límites físicos como dimensión. Por ejemplo, el soporte histórico de los relatos pictóricos, es decir, el bastidor, la tela, y la imprimatura, que vestidos de la nada –y el todo de los tropos de las formas en la memoria pictórica-, pueden ser ese mismo espacio vacío para calcar la mente, diagramar sus entre-tramados ya sin los tubos neuronales que "aprisionaban" su respirar; quizás por ello la línea y el trazo guarden algo de la propia sinapsis. Electroquímica y nervios parecen los mismos una vez que olvidamos que conocemos los trayectos cerebrales, que conocemos la conscien-cia por el flujo masivo de estimulación en los censores centrales de los "sentidos estéticos", nada de eso pasa por la mente que deposita su "masa" sobre la tela para medir su peso.

2.1. Bloques, peso y altura.

Desde lo alto de un cuarto piso en un edificio, los motivos para el dibujo saltan a los nervios como acupuntura precisa, mientras la mirada encuentre lo punzante en ella. La tarde tiene los cielos recogidos desde la mañana, sabe de ocasos y de la luz solar que se fuga. La especulación para quien se dispone a dibujar ante esa apertura de vista celestial, sabe que el horizonte es la metonimia del límite y la memoria, y en la proximidad está todo aquello que se hace poco ante una vista abierta. Pero entre tanto especular desde el sentido del contexto espacial, la memoria recorre los momentos en el que pasó constante por ese lugar abierto con grandes edificaciones, ha visto crecer una potente arquitectura de la maquinaria posmoderna, que recuerda a su vez, el "rascar el cielo", verbalizar desde la mirada moderna ahora cotidiana, esas estructuras que apuntan su deseo a la verticalidad. Un cuaderno de esbozo, talla apenas la realidad cambiante de esa primera escena para arrancarle un motivo, acaso para otro dibujo, acaso para la pintura.

La mirada puesta en sus flujos sobre el entorno otro, el taller que se somete a las horas del día por su filtro de luz en el techo, el ambiente sobrepasa y sopesa al "Yo-entorno". La memoria dialoga con los momentos de crecer en la urbe, ver esa apenas estructura endeble, señalar el lugar para dictar sus pasos hacia el cielo con los huesos de acero que esperan los músculos de cemento en bloques y bloques de peso desafiante de la gravedad terrenal. El diálogo con las "cosas del dibujo", encuentra en esa memoria de crecimiento, una disputa "común" para el dibujo y la pintura: la luz, el peso, la gravedad material cual bloque de materia colórica. La herramienta se toma entonces como nervio óptico a la sabia de la electroquímica de la luz filtrada por la anatomía de la visión. El juego aparente de distancias, tamaños, pone con una primera marca el cimiento de ese bloque a bloque. La experiencia en los motivos del dibujo, sabe que una conciencia establece la "posesión" de lo que sabe enorme y extraordinariamente pesado: la edificación que supera la altura en donde es mirado desde el lápiz y la hoja de un cuaderno en la que se esbozó un primer "diálogo", recorre la memoria ficticia del crecimiento de ese peso (ver imagen 2).

Imagen 2. Autor: Sergio Koleff Osorio. Lápiz de grafito y barra de carbón sobre cuaderno de dibujo, 30 x 42 cm. 2016.

Tal vez Deleuze y Guattari al afirmar que las "sensaciones son bloques, planos y agregados", en tanto "perceptos y afectos"[4], pueda aplicarse mejor en la sensación operando en la visión en tanto atención a los planos, los bloques, los agregados de la visibilidad cultural. Los espacios de la ciudad como "entornos", antes de "crear sensaciones, percepciones", son bloques de lenguaje, discursos, lugares para habitar, "nichos" en la mínima articulación de las sociedades empobrecidas de "los lugares". Por ejemplo, la altura ha tomado connotaciones de "alta sociedad", "alta cultura", la modernidad misma como hecatombe del progreso, necesitó de metáforas cotidianas como la palabra "rascacielo"[5] para esa impresión emocional de un edificio que por primera vez se mira y da ese impresión de "llegar, tocar, rascar lo celeste". Si ha habido un reto para la ingeniería arquitectónica en el tiempo historificado, es proyectar una construcción con todo el peso y simbolismo que desafíe la gravedad terrenal de situarnos en la deformación del espacio por nuestro propio peso social y político de un inmueble.

2.2 La vitalidad de la verticalidad

Ya no hay más que apuntalar la propia construcción de la mente en la superficie pactada entre un edificio que se observó en proceso de construcción, una altura de donde se re-localizó y se bosquejó, un lienzo imprimado de 180 x 80 centímetros (ver imagen 3).

Imagen 3. Autor: Sergio Koleff Osorio. Título: Asención. Técnica: Polvo y lápiz de carbón, resina y dispersores acrílicos sobre lienzo. Medidas: 180 x 80 cm. Año: 2016.

El motivo mismo a partir de las tramas de la memoria, se comienza con recorridos de la mirada ante lo que se opone a los propios procesos de cambio de cada momento y encuentro. Con el sentido vertical del lienzo, la extensión de los trazos se someten a la fuerza que reclaman las direcciones constructivas: la poderosa verticalidad y las horizontales que rebanan el horizonte apenas visible de la silenciosa travesía de sus bordes, que se hace una ondulante línea de sonido leve, acallado acaso por la portentosa estructura naciente de la dermis de la tierra desflemada, convertida un juego de energías que los trazos inventan. Herramientas y materiales de dibujo dialogan sus limitantes para lograr las exigencias propias de un soporte que reclama los relatos teatrales de la pintura. El polvo de carbón cae como tierra-ceniza de la quemazón del universo vegetal de cual proviene, las barras usan su agudeza para los "sonidos más agudos", la pintura acrílica con la viscosidad de la resina plástica, adelgaza su tinte, se une para insinuar que la memoria también es muscular y ganglionar. Los bloques de la sensación del peso, desde el dibujo son las partículas que interaccionan con la energía de las direcciones, no se cubren, se yuxtaponen, no piden el piso, las paredes, el techo matérico de bloques pictóricos: el sentido gráfico domina el espacio del plano sobre los planos que ascienden a su destino celestial, paradójicamente, con la soportable levedad de su no-ser humano, pero asumir los anhelos de elevación del espíritu y fuerza de proyección por su vitalidad vertical.

CONCLUSIÓN

El ejercicio de la nota, coloca tres aspectos que consideramos relevantes de una práctica que necesita un estudio crítico para conferir sus actos. El primero está en sus objetivos, que no son los de la bitácora propiamente, son a posteriori de las construcciones que en este caso, fueron seleccionadas por su contrastada postura ante las preocupaciones sobre el acto de mirar desde las intenciones que la investigación en dibujo, lleva desde sus decisiones y direcciones que asume; a su vez, éstas necesitan de una semántica comprometida con el ejercicio hermanéutico sobre la visualidad, y nos referimos a no decantarse por lo lingüistico y semiótico que termine acorralando al "relato desde la visión", donde lo interpretativo y retórico, se aborde más sobre los tejidos de los modos de mirar, el hacer en los procesos que muestren puntos relevantes de los saberes desde el acto de la visión, en un sentido más bien dialógico de los componentes encontrados, precisamente porque arroja problemas sobre la sinestesia que necesita aclarar sus encuentros con las designaciones escritas. El segundo es que el dibujo es un eje medular en las prácticas artísticas que necesiten colocar en un campo crítico, no solo sus intenciones o funciones representativas, sino el tipo de visibilización de las energías performativas de la percepción, propias de las primeras marcas que el dibujo puede evidenciar, para que la producción de la subjetividad se haga autorreferencial también, en tanto pensamiento sobre la visualidad, es decir, donde están los sucesos de los actos humanos de ver, mirar, percibir un hecho que reflexiona sobre sus propios procesos constructivos o reconstructivos en su caso. Por último es subrayar uno de los tantos aspectos que la contemporaneidad, preocupada por los dispositivos de atención en las tecnologías, la iconicidad en las esferas locales y globales –acaso glocales-, también necesita de sus contrapuntos sobre los componentes más "simples", adheridos a los primeros indicios del entorno, comprendido desde el territorio de la piel, el movimiento, el tono muscular, establecer los límites del campo visual en los recorridos cotidianos, que el dibujo revela en los actos de graficar que se comprometen con la cualidad e historicidad de los materiales para resituar su campo artístico, resituar sus bordes para comprender otras expansiones posibles, también necesarias para explorar las complejas funciones del arte en nuestro siglo.

NOTAS

[1] Es de interés su concepto para lo discursivo de este ensayo, no porque Derrida se refiera a los arcones contemporáneos como el archivo digital, memoria digital, sino por atraer los conceptos que Freud replantea de Platón: anamnesis (recuerdo, reminiscencia) e hypómnena (recordatorio, nota). Se inclina a lo hipomnénico en lo que precisa una exterioridad; anular la memoria interiorizada de la anamnesis. El objetivo es realizar notas en la memoria de las experiencias de mirar-dibujar-mostrar la visión, en ello aún se requiere profundizar el concepto hacia la estrategia didáctica.

[2] Término acuñado por Lacan en el Seminario 11, "La esquizia del ojo y la mirada", donde separa la percepción del ojo y el despertar de la consciencia (preconsciente) de lo real para la mirada analítica; es para él, el regreso a lo Real (representación del mundo) en la esquizia-despertar. Aquí la señalamos en la retórica que señala Lacan en la acción de esquiciar lo equizofrénico, empezar a "delinear, dibujar", a manera "primeros recorridos" de la mirada, los primeros indicios de la esquizofrenia para el analista ideal que prefigura en sus seminarios. Ver en El seminario de Jaques Lacan, Los cuatro fundamentos del psicoanálisis, Libro 11, (Buenos Aires-Barcelona-México: Paidós, 1964), 75-93.

[3] El uso de éste termino de Barthes en La cámara lúcida. Notas sobre fotografía (1990), lo estamos decantando en la suma emocional de lo que "no se busca" pero "pincha al deseo escópico", en este caso la mirada hacia esa otra luz en sentido artificial y tecnológico que nos sirve aquí como contraste y suma a las decisiones de no ver en un espacio específico y no escuchar o ver algún dispositivo tecnológico.

[4] Nos referimos a los postulados en: "7. Percepto, afecto y concepto", en ¿Qué es la filosofía?, (Barcelona: Anagrama sexta edición, 2001), 186-231.

[5] En "Capítulo VII. Retórica visual. El sentido figurado", Josep M. Català tiene una observación más amplia sobre ello, ver en La forma de lo real, (Barcelona: OUC, 2008), 269-273.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CATALÁ Doménech, Josep M., La forma de lo real: introducción a los estudios visuales, Barcelona: Editorial UOC, 2008.

BAVCAR, Evgen, (traducción de Dominique Bertolotti Thiodat), "Significantes invisibles", Diecisiete, año 1, 2011.

BARTHES, Ronald, La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía, Barcelona-Buenos Aires- México: Editorial Paidós, 1990.

Derrida, Jaques, Mal de archivo. Una impresión freudiana, Valladolid, Editorial Trotta, 1997.

LACAN, Jacques, , Los cuatro fundamentos del psicoanálisis, Libro 11, Buenos Aires-Barcelona-México: Paidós, 1964.

Molina, Juan José Gómez. Cabezas, Lino. Copón, Miguel, Los nombres del dibujo, Madrid: Cátedra, 2005.

PALLASMAA, Juhani, Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos, Barcelona: G.Gilli, 2006.
Deleuze, Gilles y Guattari, ¿Qué es la filosofía?, Barcelona: Anagrama sexta edición, Sexta edición, 2001, Traducción de Thomas Kauf (libro en PDF).

Arturo Miranda Videgaray
armivi63@gmail.com

TRANSGRESIÓN Y POÉTICA. NOTAS Y REFLEXIONES ENTORNO A LA CREACIÓN PICTÓRICA.

Arturo Miranda Videgaray

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:30/11/2017 Revisado:11/12/2017 Aceptado:15/12/2017

MIRANDA Videgaray, Arturo. "Transgresión y poética. Notas y reflexiones entorno a la creación pictórica.". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 29-46. ISSN: 2254-6073

TRANSGRESIÓN Y POÉTICA. NOTAS Y REFLEXIONES ENTORNO A LA CREACIÓN PICTÓRICA.

TRANSGRESSION AND POETRY. REFLECTIONS ABOUT THE PICTORIAL CREATION.

Autor: Arturo Miranda Videgaray

Posgrado en Artes y Diseño. Facultad de Artes y Diseño.
Universidad Nacional Autónoma de México.

armivi63@gmail.com
www.arturomirandavidegaray.com

Sumario: 1. Trangresión. 2. Poética y compromiso. Notas. Referencias.

Citación: MIRANDA Videgaray, Arturo. "Transgresión y poética. Notas y reflexiones entorno a la creación pictórica." En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 29-46. ISSN: 2254-6073

TRANSGRESIÓN Y POÉTICA. NOTAS Y REFLEXIONES ENTORNO A LA CREACIÓN PICTÓRICA.

TRANSGRESSION AND POETRY. REFLECTIONS ABOUT THE PICTORIAL CREATION.

Arturo Miranda Videgaray

Posgrado en Artes y Diseño. Facultad de Artes y Diseño.
Universidad Nacional Autónoma de México.

armivi63@gmail.com
www.arturomirandavidegaray.com

Resumen

El ejercicio de la pintura es un compromiso ineludible, con la sociedad y con uno mismo. La producción del artista está delimitada por una serie de factores que regulan el funcionamiento de su sociedad con los que en muchas ocaciones es necesario luchar a fin de abrir nuevos horizontes y generar conocimientos novedosos, a pesar de la inercia y la resistencia que el sistema fomenta para hacer que permanesca el orden establecido.

Abstract

The exercise of painting is an unavoidable commitment, with society and oneself. An artist's production is constricted by a series of factors which regulate society's innerworkings, and with which many times it is necessary to struggle in order to reach new horizons and create new knowledge, inspite inertia and resistance whom the system encourages to keep the status quo.

Palabras clave: : Arte, transgresión, pintura, proceso.

Key Words: Art, trangression, paint, process.

Este ensayo es parte de la tesis Doctoral "Poética de la Transgresión: Reflexiones en torno a la Creación Artística Personal", investigación con la que obtuve el Grado de Doctor en Artes y Diseño por la Universidad Nacional Autónoma de México en el año de 2015.
Tiene algunos cambios que en nada modifican ni el texto original ni su intención primera, aunque enfatizan algunos aspectos que actualmente son importantes tanto en mi concepción del arte como de la forma en que entiendo y enfrento el proceso pictórico que sigo desarrollando.

1. Transgresión

Transgresión, del latín transgressio, onis, es aquello que quebranta o viola una ley, precepto o estatuto e implica todo aquello que violente o modifique la estructura de aquello que se considera como normal.
El concepto de Transgresión es entendido como aquello que rompe con los esquemas establecidos, es aquello que va más allá de lo permitido por las costumbres de su tiempo, es un concepto que encierra violencia; no se transgrede sin violencia, es un acto que le es inherente y sin el cual dejaría de serlo, es asunto de límites, está vinculado a ellos, sin los cuales no tendría sentido El límite que es superado, es transgredido. Uno deviene al otro, son consecuencia y no pueden desvincularse.[1]

La transgresión una vez pasado el límite se convierte en él y deberá, necesariamente, a su vez, ser transgredido, como afirma Foucault, el límite abre violentamente a lo ilimitado. [2]

La relación existente entre ambos mantiene vigente su sentido: la transgresión actúa e inmediatamente produce un límite, que a su vez requerirá ser superado, negado, fomentando una acción que se repite, produciendo nuevos límites, que deberán ser transgredidos. Desobediencia de la ley establecida, como la violación a cualquier regla o principio.

"Una transgresión es el nombre de la peor ofensa y de cualquier ofensa". [3]

Podríamos afirmar que no existe sociedad a lo largo de la historia de la humanidad que no haya regulado la intensidad y los contenidos de la expresión de sus sentimientos y, consecuentemente, de sus conceptos, los cuales devienen en ritos y costumbres, devienen en la estructura que regula la forma en que ven y entienden su realidad, la cual define el rango de tolerancia hacia todos los aspectos de su desarrollo.[4] Así, la transgresión se encuentra en todo momento luchando contra todo aquello que está establecido, contra lo que se entiende y asume como base de una estructura no solo de comportamiento, sino también como una estructura de control, la cual mantiene cohesionado el orden social, cultural, económico y político.

La transgresión toma diferentes formas, es revolución que trastoca la estructura y podríamos decir que es todos aquellos monstruos con los que sueñan los miembros de la sociedad ya que genera horizontes no vistos hasta ese momento. Pero al final toda transgresión, por muy revolucionaria y violenta que sea, se convertirá en norma ocasionando un nuevo inicio que a su vez deberá transgredir esta nueva norma generada, este nuevo límite.

Para que la transgresión exista debe existir un límite establecido y delimitado por el control, la sumisión y el castigo. Los conceptos de sumisión y represión circunscriben a lo largo de la historia de la humanidad un patrón natural y hasta cierto punto necesario en su desarrollo. El hombre como ser viviente se ha caracterizado por una tendencia permanente a controlar por medio de diferentes maneras no solamente a sus iguales, sino también a las demás especias vivientes y a su entorno. De esta forma y en nombre de diferentes entes ha tratado de controlar todo lo que le rodea.

Los controles que aplica son de muy diversa naturaleza, a veces pueden ser sutiles, pero a decir verdad casi siempre son violentos y de naturaleza tremenda, con la aniqilación y la muerte como resultado final.[5] Existen infinidad de relatos de estos hechos en los que los hombres que tratan de escapar a estos controles son severamente castigados por su osadía hasta que son convertidos, nulificados o exterminados. [6]

Ciertamente a lo largo de la historia las formas "punitivas" han cambiado y si pudiéramos decirlo, se han humanizado, tendiendo, al menos en teoría, a ser menos crueles y despiadadas. Durante mucho tiempo los castigos iban acompañados de una gran parafernalia como espectáculo, la cual servía además de castigar al condenado, también como una clara advertencia a los demás miembros de la sociedad, quienes veían en el castigo una clara advertencia que les enseñaba de manera por demás gráfica la suerte que correrían si osaban transgredir de alguna forma el orden establecido. Uno de los relatos mas claros y escalofriantes de estas prácticas lo podemos encontrar en el suplicio sufrido por Robert-François Damiens condenado a pública retractación el 2 de marzo de 1757 frente a la puerta principal de la iglesia de París "adonde debía ser llevado y conducido en una carreta, desnudo, en camisa, con un hacha de cera encendida de dos libras de peso en la mano".[7]
Diferentes cambios en estas costumbres se han sucedido[8] haciendo que estos espectáculos dejen de ser públicos y aparenten que el cuerpo, el sufrimiento y el dolor dejaron de ser los objetivos últimos de su acción punitiva. [9]

Los intentos por mantener el orden de las cosas no han cejado y aunque en apariencia han pasado a ser mas nobles y generosos siguen manteniendo su naturaleza: someter a los otros a un orden preestablecido[10] y que es comúnmente detentado por quienes poseen los medios de producción, distribución y difusión de los diferentes "productos" económicos, sociales, culturales y religiosos que el hombre produce. Así el castigo es parte de una estructura bien definida, es básicamente parte de un ritual "es un elemento en la liturgia punitiva que responde a dos exigencias. Con relación a la víctima, debe ser señalado: está destinado, por la cicatriz que deja en el cuerpo o por la resonancia que lo acompaña, a volver infame a aquel que es su víctima; el propio suplicio, si bien tiene como función purgar el delito, no reconcilia;

traza en torno o, mejor dicho, sobre el cuerpo mismo del condenado signos que no deben borrarse; la memoria de los hombres, en todo caso, conservará el recuerdo de la exposición, de la picota, de la tortura y del sufrimiento debidamente comprobados. Y, por parte de la justicia que lo impone, el suplicio debe ser resonante, y debe ser comprobado por todos, en cierto modo como su triunfo. El mismo exceso de las violencias infligidas es uno de los elementos de su gloria: el hecho de que el culpable gima y grite bajo los golpes no es un accidente vergonzoso, es el ceremonial mismo de la justicia manifestándose en su fuerza. De ahí, sin duda, esos suplicios que siguen desarrollándose aún después de la muerte: cadáveres quemados, cenizas arrojadas al viento, cuerpos arrastrados sobre zarzos, expuestos al borde de los caminos. La justicia persigue al cuerpo más allá de todo sufrimiento posible". [11]

El hombre que infringe la ley, aquel que piensa por si mismo y a pesar de todos los riesgos que esto implica, es aquel que es castigado, es aquel que por su comportamiento queda excluido de los esquemas aceptados, el que queda fuera de las estructuras que detentan toda la organización no solamente social, sino económica, política, cultural y religiosa que el mismo hombre ha instaurado a lo largo de los siglos para regular las relaciones entre los miembros de la comunidad y su ulterior desarrollo. Los individuos que de alguna forma rompen estos lineamientos sufren las consecuencias de sus actos. Estos actos, al margen de su naturaleza y calidad moral, rompen la armonía con que sus integrantes conviven y se ven marginados de toda oportunidad de avance, de cualquier forma de desarrollo personal y son desechados y marcados al punto de ser desaparecidos o aniquilados. Bien ciertas son las palabras de Michel Onfray al alzar la voz recriminando las condiciones en las que se está desarrollando el hombre en los tiempos actuales: "Me resulta insoportable la autoridad, invivible la dependencia e imposible la sumisión. Las órdenes, las exhortaciones, los consejos, las solicitudes, las exigencias, las propuestas, las directivas, las conminaciones, todo eso me paraliza, me perfora la garganta, me revuelve las tripas". [12]
Por ello el sistema aprovecha que "la resistencia del individuo a la irreductibilidad es su individualidad. Es el individuo el que sufre, el que padece, tiene frío y hambre, morirá o se salvará. Es él en su carne, por tanto en su alma, quien sufre los golpes, siente el progreso de los parásitos, así como la debilidad, la muerte o lo peor que pueda imaginarse". [13]
Esta situación se da en relación al desarrollo natural de los individuos, es una condición que gústenos o no, le acompaña y la ha acompañado desde siempre, es la naturaleza humana "el sujeto es siempre sujeto de algo o de alguien. De manera que en cada momento encontramos un sujeto menos sujeto que otro en la medida en que, apoyado en el principio en cuestión, uno se siente incesantemente autorizado a someter al otro: el juez, el policía, el docente, el sacerdote, el moralista, el ideólogo, a todos ellos les agradan los sujetos, como temen al individuo, al insumiso. El sujeto se define en relación con la institución que lo hace posible, de donde proviene la distinción entre los buenos y los malos sujetos, los brillantes y los mediocres, esto es, los que dan su consentimiento al principio de sumisión y los otros."[14]

Este intento del sistema se torna, según su momento histórico, en situaciones hostiles que varían de grado de intensidad en cuanto al castigo o sanción por romper las reglas que indican los márgenes de permisividad para poder moverse en el mismo.
Así, toda vez que el individuo rompe el límite pone en entredicho la legitimidad y eficiencia de lo establecido, cuestionando aquello en lo que se cree instaurado para el bien común, pero que en el fondo persigue intereses muy particulares que en el fondo atentan contra la individualidad y libre albedrio de las personas, en un acto de autoridad sometiendo a todos los miembros del grupo a acotaciones colectivas.

¿Es acaso un rasgo común la sumisión permitiendo que las particularidades individuales se fundan o disipen en la colectividad? Definitivamente los miembros de un grupo convienen en seguir ciertos parámetros para su mejor convivencia, en establecer normas de muchos tipos que regulan su interactividad pero también es cierto que muchas ocasiones esto es aprovechado por unos cuantos para obtener beneficios a costa de los demás.
¿Cuántos individuos han sido asesinados en nombre de dios o el bien colectivo? Un argumento que ejemplifica esto es el que da el monje Gaspar de Carvajal en la película "Aguirre, la ira de dios" de Werner Herzog al decir: "la iglesia siempre ha estado al lado de los poderosos."[15]
¿Cómo sobrevive un individuo en este sistema? "La transgresión no es la negación de lo prohibido, sino

que lo supera y lo completa".
El individuo será aquel que lucha por sus propias decisiones, el que la formula, ejerce y defiende ante cualquier instancia, es aquel que procura no estar bajo la sujeción de otros. Pero el sistema, hecho por unos para beneficio de ellos mismos, siempre procurará someterlo, en cualquiera que sea su manifestación. Aquel que rompa este orden será considerado delincuente, en los términos que plantea Onfray:

"delincuente es el individuo no obediente a las voluntades del grupo, que aspira a otra cosa, de otra manera. Pero, ¿cómo se puede querer fuera de lo que el cuerpo social impone como objeto único de deseo posible? ¿Quién puede, sin marginarse, querer ser un réprobo,[17] escoger la infamia, optar por la autonomía del juicio y poner ésta en práctica en un acto, un hecho, un gesto reprensible? ¿Quién puede preferir la autonomía de su deseo al deseo gregario y comunitario si no tiene vocación de suicida? El delincuente quiere otra cosa que limita socialmente su poder. Se mueve en un mundo sin Leviatán. Vive de la pura y simple expresión de su voluntad, sin ningún interés, sin ninguna preocupación por ningún tipo de imperativos sociales. Según el juicio de los que sostienen el orden social, los defensores del territorio ocupado por la bestia maléfica, el delincuente aparece como hermano del loco, desprovisto de razón, cuando no de toda salud mental. Al menos de moral, virtud fabricada con la moralina que justifica y legitima las recompensas y los castigos distribuidos por esos sirvientes del Leviatán que son siempre los jueces, los sacerdotes, los legistas, los profesores y otros defensores del orden moral y, por tanto, social". [18]

Este Leviatán, interpretado como la personificación del sistema que oprime al individuo, de la estructura que sujeta al sujeto y lo mantiene bajo su cobijo, en una serie de estratos bien establecidos que funcionan perfectamente bien engranados para sostener su funcionamiento, es la estructura que anula cualquier síntoma de libre albedrío, es

"el nombre del autómata al que se asimila esta máquina política, semejante a un mecanismo animado por resortes, cuerdas y engranajes a modo de corazones, nervios y articulaciones de un gran animal obsesionado por el alimento y totalmente dedicado a lo que puede satisfacer su apetito de ogro. El Leviatán es un monstruo del caos primitivo, una especie de serpiente capaz de zamparse el sol de una sola vez y provocar de esa manera eclipses en cuyo transcurso las brujas lanzan sus hechizos. Abandona el mar, donde no obstante reposa cuando se lo deja en paz, para imponer el terror entre la mayor parte de los hombres que, en la actualidad, viven bajo su régimen y su poder, en su temor y según sus caprichos. En cuanto a Behemot, es un devastador fantástico, un herbívoro hambriento que engulle la vegetación de mil montañas, razón por la cual se ha convertido en emblema de la fuerza bruta"…"Leviatán y Behemor constituyen la zoología política en virtud de la cual el hombre representa una presa privilegiada para el depredador, monstruo fabuloso que aniquila todo lo que sea más pequeño que él". [19]

Este Leviatán ha conformado su eficiente red de normas y reglas a fin de que los miembros de la sociedad regulen sus relaciones estableciendo caminos infranqueables que nunca cambian, que nunca permite que cambien: "el Leviatán no soporta el ejercicio puro y simple de dicha voluntad fuera del marco de lo que él mismo ha establecido". [20]
¿Hay salida? En todas las épocas ha existido este aparato ideológico a veces, político o religioso otras, económico en la actualidad, pero que finalmente mantiene el orden tal y como al sistema conviene, dejando los privilegios en manos de solo unos cuantos:

"Allí viven aquellos sobre los que siempre se ejerce el poder y que, sin interrupción y sin remisión, sufren las miserias, las calamidades sociales y las vejaciones consustanciales a los delirios del Leviatán. Han llegado de Somalia, donde los clanes de guerra se matan entre si; de Argelia, donde reinan los histéricos integristas; de Bosnia, donde los serbios siguen purificando; de Moldavia, donde el antisemitismo hace estragos; o bien son tamiles expulsados por la guerra civil, afganos perseguidos por los musulmanes en el poder, gitanos –siempre presas preferidas de fascistas organizados en bandas-, etíopes expulsados por la hambruna, magrebíes arrancados de sus tierras secas y desérticas; todos ellos han dejado un infierno para encontrar otro, que sin embargo prefieren a aquel en el que corren el riesgo de morir de hambre o a causa de la guerra, la persecución o el terrorismo". [21]

Completando esto podemos mencionar nuestros propios "Leviatanes" actuales como los de las muertas de Juárez en Ciudad Juárez desde 1993, la matanza de Aguas Blancas en Guerrero en 1995, la de Acteal-Chenalhó en Chiapas en 1997 y Atenco en el Estado de México en 2006, la de Ayotzinapan, Guerrero en 2011 y 2014 y la de Tlataya, Edo. de México en 2014, solo por mencionar algunos. Todas ellas prueba, sin duda, de que los desprotegidos son los mismos en todas partes y de que los poderes de que se vale el sistema son implacables y se aplican sin distinción de razas, cultos o géneros.
El individuo libre, el que está dispuesto a ir contra

estas fuerzas abrumadoras sufrirá sin duda la ira de este ser encarnado en esas fuerzas económicas que engloban las economías del mundo y que nulifican los rasgos particulares de cada cultura existente, de cada persona, enarbolando el estandarte del bien común, del bienestar global. Estos individuos son estigmatizados y señalados, son perseguidos y nulificados o desintegrados, son desterrados e ignorados, se les aísla e inocula, son recluidos en las filas de los desposeídos, los réprobos, o dado el caso son perfectamente detectados para darles seguimiento y utilizarlos como válvulas reguladoras que permiten legitimizar las atrocidades cometidas sobre las mayorías.
Y así como resulta monstruosa la imagen del Leviatán dibujada por Onfray, podemos decir que este también tiene su monstruo,

"... lo que perturba las leyes, las normas, las prohibiciones de que la sociedad se ha dotado para su cohesión. El ser humano se constituye un mundo estable en el que los objetos y las personas tienen formas reconocibles y permanentes. Todo aquello que no se ajusta a estos modelos tendemos a ignorarlo, marginarlo o esconderlo para que no perturbe estos supuestos. Todo lo que aparece como indefinible, que no es ni una cosa ni otra, es entendido como un peligro para la sociedad y los individuos que la conforman". [22]

Este monstruo justiciero utiliza la transgresión que surge en el momento en el que se establece el límite. Los límites marcan la frontera entre permisible y lo prohibido. Un límite determina la distancia que cualquiera puede recorrer sin ser señalado o castigado y obligado a regresar o enmendar. Todo límite pone al descubierto las carencias de una sociedad y señala particularmente los prejuicios que conforman el comportamiento de sus integrantes. Cuando se llega al límite se llega al final, al tope de las capacidades. Quien rompe el límite sufre las consecuencias de semejante acción y debe asumir las consecuencias que origine por infringirlo.

2. Poética y compromiso

Romper el límite significa, de mucha maneras, estar al margen de la legalidad, implica romper el cerco que contiene el comportamiento de una sociedad por medio de una serie de reglas y normas que nos indican que pertenecemos a un grupo social, con lineamientos y determinantes de comportamiento que aglutina a los diferentes grupos humanos.

Lo prohibido , el límite y la transgresión se suceden una y otra vez. Una vez transgredido el límite se establecen normas y reglas que determinan la convivencia y la dirección del comportamiento, y en cualquier caso, como afirma Bataille "el hombre pertenece a ambos mundos, entre los cuales, por más que quiera, está desgarrada su vida". [23]

El hombre tiene igualmente una necesidad de infringir normas y leyes, hay un impulso natural para ver más allá de lo que conoce y le es permitido conocer. Sin embargo, este impulso es sometido por infinidad de medios, a fin de dar permanencia a lo cómodamente disfrutable. Este impulso de cambio es inhibido hasta que su cautiverio provoca una crisis que ocasiona una explosión y debacle de valores y parámetros.

La cultura y el arte no pueden abstraerse a estos fenómenos, de hecho, es a partir de ellos que las sociedades delimitan, perpetúan y rompen o trasgreden el esquema establecido para ir conformando su propia identidad. [24]

"Una profanación en un mundo que ya no reconoce sentido positivo a lo sagrado, ¿no es poco más o menos lo que se podría llamar transgresión?" [25]

Bataille dice: "no existe prohibición que no pueda ser transgredida" [26], aunque hay que anotar que la transgresión estará determinada y subordinada por la época en que se manifieste. Cada momento tiene sus determinantes y aunque las rupturas irrumpen en el orden establecido responden a estímulos un particulares, responden a motivaciones enmarcadas por sus propias características, que diferenciarán unas transgresiones de otras. Cada momento histórico engendra sus estructuras y necesariamente sus transgresiones también. La transgresión y lo prohibido definen en su conjunto la vida y el desarrollo social. [27]
Lo monstruoso aterra, lo monstruoso es transgresión, ya que va mas allá de lo aceptado, de lo que se controla. Sobre lo monstruoso no hay control, no hay forma de defenderse, somos totalmente vulnerables y estamos expuestos, con nuestros miedos, nuestra ignorancia ante aquello que nos cuestiona y confronta. Para superarlo es necesario perder el miedo, arriesgarse y aceptar, tomando lo bueno, lo que nos enriquezca y haga mejores, es menester dominar lo que nos aterroriza, y estar preparado para otro nuevo

embate, para otra nueva transgresión.

"… en las artes propiamente dichas, la belleza nace de una necesaria violación de las normas. La belleza –mejor dicho: el arte- es una transgresión de la funcionalidad. El conjunto de esas transgresiones constituye lo que llamamos estilo". [28]

En medio de esta complicada realidad el proceso creativo de los artistas no puede quedar a un lado. Los artistas son parte integral de su grupo social, son a nuestro parecer, la conciencia de su sociedad y por ello su papel es muy importante a pesar de que en algunos momentos son perseguidos y su trabajo es menospreciado. En este contexto el proceso artístico de quien escribe esto ha luchado contra una serie de sucesos que en algunas ocasiones han sido perjudiciales, pero es justo decir, que en muchas otras se ha visto enriquecido. Esta situación, depende de la combinación de diferentes aspectos e intereses tanto personales como colectivos. El resultado, bueno o malo, ha devenido en las imágenes que acompañan a estas reflexiones y que se pueden ver al final del texto ¿Buena pintura, mala pintura? No lo se, y no me preocupo por ello pues al final no tengo ni la capacidad ni la distancia para valorarla. Lo que si concidero relevante e importante es que debemos permanecer firmes a nuestras convicciones y defenderlas contra todo y todos sin importar las consecuencias.

El proceso ha pasado por muchos estadios, ha cambiado, se ha transformado por la influencia de factores que en uno u otro sentido lo han dirigido. Factores que a la distancia de algún tiempo, lo han enriquecido y han hecho que personalmente se transgredan una serie de prejuicios que me ataban con limitaciones, pero que a su vez han generado otros nuevos que sin duda alguna deberán ser transgredidos a través del trabajo diario.

Cada obra (grabado, dibujo, escultura, pintura, etc.) será el testigo de esta lucha personal, será también el resultado de las conclusiones, parciales por supuesto, del proceso, que, no sobra repetir, no terminará sino que hasta mis capacidades físicas lo impidan, y que deberá mantenerse al margen de las modas y tendencias que otros pretendan imponer y que a mi parecer son totalmente ajenas y obedecen a otros intereses y que están dentro de lo que se conoce como el mercado del arte, cosa muy diferente a el arte.
Estar dentro del mercado del arte no es ninguna garantía de que ese es un buen arte. Es un arte que se vende y nada más. Es un arte que responde a los intereses e ideales de un grupo específico pero que en ningún momento se puede decir ni afirmar que es buen arte. No debemos confundirnos con esto, Joseph Goebbels (1887-1945) en algún momento se cree que dijo algo como: "una mentira repetida mil veces se convierte en verdad" [29], y es cierto. Por ello debemos estar muy alertas para no caer en el miasmo de la confución que el sistema fomenta para desvirtuar las cosas e inocular lo importante tratando de hacer profundo lo superficial y banalizando lo profundo para de esta manera sustentar su funcionamiento y consolidar los privilegios de unos cuantos sobre el resto de los individuos.

El hombre desde la prehistoria no ha cambiado; se relaciona con el mundo exactamente de igual forma: y lo hace a través del olfato, del oido, del gusto, del tacto y de la vista, exactamente igual que el hombre paleolítico. Seguimos determinados por las mismas leyes físicas y biológicas, no hemos cambiado, y todas esas ideas de cambios aparentes que el sistema trata de imponernos son falsas y posiblemente solo son tácticas para que jamás podamos tener una identidad propia y seamos facilmente manejables. Ciertamente y comparados con ellos ahora tenemos una acumulación inmensa de conocimientos y experiencias, pero nada mas, por lo demás seguimos siendo como ellos. Esta idea de progreso puede reultar engañoza.
Así coincido con la opinión de Octavio Paz, la cual encuentro aún vigente:

"En las últimas décadas la aceleración de los cambios ha sido tal que equivale prácticamente a la refutación del cambio: la inmovilidad y repetición. Lo mismo ocurre con la producción cada vez más numerosa de obras que se pretenden excepcionales y únicas: aparte de que la mayoría son hijas de la imitación industriosa y no de la imaginación, el conjunto de la sensación de un enorme amontonamiento de objetos heteróclitos -la confusión de los desechos". [30]

"El arte es producido por una sucesión de individuos que se expresan; no es cuestión de progreso. El progreso no es sino una enorme pretensión de nuestra parte. No hubo, por ejemplo, ningún progreso en Corot con respecto a Fidias. Y los términos "abstracto" o "naturalista"

no son sino una manera de hablar que está de moda". [31]
Ante esto, el artista debe tener una integridad y autocrítica inquebrantables. Dar cualquier conceción es traicionarse a si mismo, es adulterar el proceso artístico y falsear el discurso. El artista como conciencia de su sociedad tiene un compromiso muy serio para con los suyos y debe luchar desde sus trincheras por la integridad de sus convicciones, cualesquiera que estas sean.

Lo único que al final quedará será la obra, producto de este proceso de tanto tiempo, de toda una vida, y su valor estará determinado por la honestidad con que haya sido realizado, lo que por ende generará ecos en sus contemporáneos. La integridad del trabajo plástico es responsabilidad única de su autor, quien estará obligado a cargar y enfrentar las consecuencias de las transgresiones que genere con su propuesta.

El artista jamás debe pedir permiso para hacer lo que hace. El artista que pide permiso está perdido.

NOTAS

[1] MICHEL FOUCAULT. *"De lenguaje y literatura"*. Paidós. Barcelona. 1994. p.127.

[2] MICHEL FOUCAULT. *"De lenguaje y literatura"*. p. 128.

[3] ANTHONY JULIUS. *"Transgressions. The offences of art"*. University of Chicago Press. USA. 2003. pp. 17-18.

[4] "Son tiránicas las sociedades que fiscalizan, exigen, obtienen, legislan, extraen, sustraen, imponen y fijan impuestos, que en caso de desobediencia persiguen, detienen, reprimen y encarcelan, y que además dicen no estar condiciones de ofrecer el mínimo al ciudadano al que han desvalijado, desposeído, desvestido, desnudado. Sobre todo en materia de empleo, de mínimo vital, de decencia y de dignidad". MICHEL ONFRAY. *"Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión"*. Anagrama. Barcelona. 2011. p. 84.

[5] "La muerte es un suplicio en la medida en que no es simplemente la privación de del derecho a vivir, sino la ocasión y el término de una gradación calculada de sufrimientos: desde la decapitación – que los remite a todos a un solo acto y en un solo instante: el grado cero del suplicio – hasta el descuartizamiento , que los lleva al infinito, pasando por la horca, la hoguera y la rueda, sobre la cual se agoniza durante largo tiempo. La muerte-suplicio es un arte de retener la vida en el dolor subdividiéndola en mil muertes y obteniendo con ella, antes de que cese la existencia, la mas exquisita de las agonías. El suplicio descansa sobre todo en un arte cuantitativo del sufrimiento. Pero hay mas: esta producción está sometida a reglas. El suplicio pone en correlación el tipo de perjuicio corporal, la calidad, la intensidad, la duración de los sufrimientos con la gravedad del delito, la persona del delincuente y la categoría de sus víctimas". MICHEL FOUCAULT. *"Vigilar y castigar"*. p. 43.

[6] Los suplicios y castigos forman una lista interminable que al final cumplen la función de controlar y mantener las condiciones para aquellos que detentan el poder. Podemos ver diferentes ejemplos en el libro ya mencionado *"Vigilar y castigar"* de MICHEL FOUCAULT.

[7] El relato completo de dicho suplicio puede ser consultado en MICHEL FOUCAULT, *"Vigilar y castigar"*. pp. 11-14.

[8] Uno de estos primeros cambios y que sirvió como ejemplo para muchas otras sociedades occidentales fue el reglamento redactado por León Faucher en 1858, citado en MICHEL FOUCAULT, *"Vigilar y castigar"*. p. 14.

[9] "Como efecto de esta nueva circunspección, un ejército entero de técnicos han relevado al verdugo, anatomista inmediato del sufrimiento: los vigilantes, los médicos, los capellanes, los psiquiatras, los psicólogos, los educadores. Por su sola presencia junto al condenado cantan a la justicia la alabanza que aquella necesita: le garantizan que el cuerpo y el dolor no son los objetivos últimos de su acción punitiva. Hay que reflexionar sobre esto: hoy, un médico debe vigilar a los condenados a muerte, y hasta el último momento, yuxtaponiéndose así como encargado del bienestar, como agente del no sufrimiento, a los funcionarios que, estos si, tienen la misión de suprimir la vida. Cuando se acerca el momento de la ejecución, se inyectan tranquilizantes. Utopía del poder judicial, quitar la existencia evitando sentir el daño, privar de todos los derechos sin hacer sufrir, imponer penas liberadas de dolor. Recurrir a la psicofarmacología y a diversos desconectantes fisiológicos, aún en forma provisional, se encuentra dentro de la lógica de esta penalidad incorporal". MICHEL FOUCAULT, *"Vigilar y castigar"*. p. 20.

[10] Después de reflexionar un poco sobre algunas ideas sobre el castigo y las estructuras sociales, Foucault menciona que "… la penalidad es ante todo (ya que no exclusivamente) una manera de reprimir los delitos y que , en este papel, de acuerdo con las formas sociales, con los sistemas políticos o las creencias, puede ser severa o indulgente, dirigida a la expiación o encaminada a obtener una reparación, aplicada a la persecución de los individuos o a la asignación de responsabilidades colectivas". Así mismo propone "analizar los sistemas punitivos concretos, estudiarlos como fenómenos de los que no puede dar razón la sola armazón jurídica de la sociedad ni sus opciones éticas fundamentales; situarlos en su campo de funcionamiento donde la sanción de los delitos no es el único elemento; demostrar que las medidas punitivas no son simplemente mecanismos negativos que permiten reprimir, impedir, excluir, suprimir, sino que están ligadas a toda una serie de efectos positivos y útiles a los que tienen por misión sostener (y, en este sentido, si los castigos legales están hechos para sancionar

las infracciones, puede que la definición de las infracciones y su persecución están hechas del rechazo para mantener los mecanismos punitivos y sus funciones)". MICHEL FOUCAULT, *"Vigilar y castigar"*. pp. 33-34.

[11] MICHEL FOUCAULT, "Vigilar y castigar". p. 44.

[12] MICHEL ONFRAY. *"Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión"*. p. 9.

[13] MICHEL ONFRAY. *"Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión"*. p. 36.

[14] MICHEL ONFRAY. *"Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión"*. p. 36.

[15] Parte del diálogo que sostienen el monje Gaspar de Carvajal y doña Inez de Atienza en la película *"Aguirre, la ira de dios"* realizada en 1972, del director alemán WERNER HERZOG.

[16] GEORGES BATAILLE. *"El erotismo"*. Tusquets. Barcelona. 2002. p. 67.

[17] Onfray explica que "los réprobos son síntomas de una patología porque delatan fragilidad, una precariedad topológica entre la enfermedad social mortal (los condenados) y la enfermedad crónica asimilada al proletariado (los explotados)" y así mismo establece una cartografía infernal de la miseria formada por tres círculos: los condenados, los réprobos y los explotados. MICHEL ONFRAY. *"Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión"*. p. 71 y cuadro de la p. 320.

[18] MICHEL ONFRAY. *"Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión"*. p. 76.

[19] MICHEL ONFRAY. *"Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión"*. pp. 60-61. Dentro de sus reflexiones Onfray hace estos comentarios haciendo una paráfrasis a Arthur Rimbaud (1854-1891) y a Thomas Hobbes (1588-1679).
MICHEL ONFRAY. *"Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión"*. p .78.

[20] MICHEL ONFRAY. *"Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión"*. p. 79.

[21] JOSÉ MIGUEL GARCÍA CORTÉS. *"Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte"*. Anagrama. Barcelona. 1997. p. 18.

[22] GEORGES BATAILLE. *"El erotismo"*. p. 44.

[23] AGNES HELLER. *"Teoría de los sentimientos"*. Fontamara. México. 1993. pp. 17-18.

[24] GUILLERMO BONFIL BATALLA. *"Pensar nuestra cultura"*. Alianza. México. 1996. p. 49.

[25] GEORGES BATAILLE. *"El erotismo"*. p. 67.

[26] GEORGES BATAILLE. *"El erotismo"*. p. 69.

[27] OCTAVIO PAZ. *"Los privilegios de la vista"*. Obras completas de Octavio Paz, volumen 4. FCE. México. 2014. p. 67.

[28] Disponible en: https://akifrases.com/autor/joseph-goebbels , fecha de consulta: noviembre 21, 2017. Aunque hay quienes afirman que esta cita es fraudulenta y sostienen que es mentira como se puede ver en https://quenosocultan.wordpress.com/2013/06/14/citas-nazis-fraudolentas/ , consultado en la misma fecha.
A fin de cuentas creo que no es importante si lo dijo o no, sino el sentido de la oración, que como podemos constatarlo a lo largo de la historia esta ha sido escrita y repetida por los triunfadores que nos imponen su visión. Que al repetir sus mentiras mil veces estás se aceptan como una verdad.

[29] OCTAVIO PAZ. *"Los privilegios de la vista"*. p. 46.

[30] OCTAVIO PAZ. *"Textos de Marcel Duchamp seleccionados por Octavio Paz. (declaraciones)"*. Era. México. 1968. p. 49.

1. Arturo Miranda Videgaray. *"Zelendorf Friedhof".*
Óleo / Tela. 100 x 80 cm. 1990. Berlín.

2. Arturo Miranda Videgaray. "Potsdamer Platz".
Óleo / Tela. 90 x 70 cm. 1990. Berlín.

3. Arturo Miranda Videgaray. *"Personaje con cráneo".*
Óleo / Tela.100 x 80 cm. 1991. Berlín.

4. Arturo Miranda Videgaray. "Estudio de figura con cráneo".
Óleo / Tela. 100 x 80 cm. 1991. México.

5. Arturo Miranda Videgaray. "San Sebastián después de Grünewald". Óleo / Tela. 170 x 140 cm. 1992. México.

6. Arturo Miranda Videgaray. "Interiores". Óleo / Tela. 170 x 140 cm. 1994. México.

7. Arturo Miranda Videgaray. "La lección de anatomía del Dr. Acteal Chenalhó". Óleo / Tela. 210 x 190 cm. 1998. México.

8. Arturo Miranda Videgaray. "Don Rufio y sus sandías". Óleo / Tela. 110 x 100 cm. 2000. México.

9. Arturo Miranda Videgaray. "La fortaleza". Óleo / Tela. 100 x 80 cm. 2003. México.

10. Arturo Miranda Videgaray. "Autorretrato". Óleo / Tela. 60 x 55 cm. 2003. México.

11. Arturo Miranda Videgaray. "A través del aire: la palmera". Óleo / Tela. 195 x 175 cm. 2004. México.

12 Arturo Miranda Videgaray. "Pintura 2". Óleo / Tela. 100 x 80 cm. 2012.

13 Arturo Miranda Videgaray. A (H1N1) Un país... una historia. Acrílico / Tela. 150 x 250 cm. 2009. México.

14. Arturo Miranda Videgaray. "Pintura 4". Óleo / Tela. 100 x 80 cm. 2012. México.

15. Arturo Miranda Videgaray. "Ráfagas". Óleo / Tela. 180 x 150 cm. 2016. México.

16. Arturo Miranda Videgaray. "Con los pies por delante". Óleo / Tela. 180 x 150 cm. 2016. México.

17. Arturo Miranda Videgaray. "Pintura". Óleo / Tela. 180 x 140 cm. 2017. México.

18. Arturo Miranda Videgaray. "Pátras 1". Acrílico / Tela. 150 x 250 cm.2017. México.

19. Arturo Miranda Videgaray."Pátras 2". Acrílico / Tela. 150 x 250 cm. 2017. México.

20. Arturo Miranda Videgaray. "Pátras 3". Acrílico / Tela. 100 x 80 cm. 2017. México.

21. Arturo Miranda Videgaray. "Personaje". Óleo / Tela. 100 x 80 cm. 2017. México.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acha, Juan. "Introducción a la creatividad". Trillas. México. 1992.
"Teoría del Dibujo. Su sociología y su estética". Ediciones Coyoacán. México. 1999.

Arnheim, Rudolf. "El Guernica de Picasso. Génesis de una pintura". Gustavo Gili. Barcelona. 1981.

Bataille, Georges. "El erotismo". Tusquets. Barcelona . 2002.

"Meditaciones nietzcheanas". UNAM-UAM-Gerardo Villegas Editor. México. 2001.

Bonfil Batalla, Guillermo. "Pensar nuestra cultura". Alianza. México. 1996.

Canguilhem, Georges."Lo normal y lo patológico". Siglo XXI. México. 2005.

Foucault, Michel. "De lenguaje y literatura". Paidós. Barcelona. 1994.
"Vigilar y castigar". Siglo XXI. México. 2010.

García Cortés, José Miguel. "Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte". Anagrama. Barcelona. 1997.
Giacometti, Alberto. "Escritos". Editorial Síntesis. Madrid. 2001.

Heller, Agnes. "Teoría de los sentimientos". Fontamara. México. 1993.

Gray, John. "Falso amanecer. Los engaños de capitalismo global". Paidós. Barcelona. 2000.

Julius, Anthony. "Transgressions. The offences of art". University of Chicago Press. USA. 2003.

Miranda Videgaray, Arturo. "Poética de la Transgresión: Reflexiones en torno a la Creación Artística Personal". Tesis para obtener el Grado de Doctor en Artes y Diseño. Facultad de Artes y Diseño. Universidad nacional Autónoma de México. México. 2014.

Onfray, Michel. "Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión". Anagrama. Barcelona. 2011.

Paz, Octavio. "Textos de Marcel Duchamp seleccionados por Octavio Paz. (declaraciones)". Era. México. 1968.
"Tamayo". UNAM. México. 1959.
"Los privilegios de la vista". Obras completas de Octavio Paz, volumen 4. FCE. México. 2014. p. 46.

Petrick, Wolfgang. Catálogo de la exposición "Wolfgang Petrick. 1962 – 1989. Sprung durch die Sonne". Verlag Beatrix Wilhelm, Stuttgart. Galerie der Stadt Esslingen und Hamburger Kunsthalle. BRD. 1989.

Pound, Ezra. "El arte de la poesía". Joaquín Mortiz. México. 1986.

Sylvester, David. "Conversaciones con Francis Bacon". Polígrafa. Barcelona. 1977.

Tápies, Antoni. "La práctica del arte". Ariel. 1973.
"En blanco y negro". Galaxia Gutemberg. Barcelona. 2008.

Filmografía:

Herzog, Werner. "Aguirre, la ira de dios". 1972.

Maribel Pleguezuelos Rodríguez
maplerod@dib.upv.es

LA ESTÉTICA DEL ALGORITMO EN LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA DE ELENA ASINS

Maribel Pleguezuelos Rodríguez

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:29/12/2017 Revisado:13/12/2017 Aceptad18/12/2017

PLEGUEZUELOS Rodríguez, Maribel. "La estética del algoritmo en la producción artística de Elena Asins". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 47-56. ISSN: 2254-6073

LA ESTÉTICA DEL ALGORITMO EN LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA DE ELENA ASINS

THE AESTHETICS OF THE ALGORITHM IN THE ARTISTIC PRODUCTION OF ELENA ASINS

Autora: Maribel Pleguezuelos Rodríguez

Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València

maplerod@dib.upv.es

Sumario: 1. Introducción. 2. El signo y su interpretación. 3. De la belleza del algoritmo a la lógica de lo representado. 4. Conclusión. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: PLEGUEZUELOS Rodríguez, Maribel. "La estética del algoritmo en la producción artística de Elena Asins". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp.47-56. ISSN: 2254-6073

LA ESTÉTICA DEL ALGORITMO EN LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA DE ELENA ASINS

THE AESTHETICS OF THE ALGORITHM IN THE ARTISTIC PRODUCTION OF ELENA ASINS

Maribel Pleguezuelos Rodríguez

Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València
maplerod@dib.upv.es

Resumen

Considerada pionera desde 1967 en el arte generado por ordenador, las investigaciones de Elena Asins en ciencias de la computación y en semiótica, dan paso a una obra artística de estética exacta, matemática y algorítmica, mediante formas progresivas y generativas a partir del concepto de escala, tridimensionalidad y secuencia. Una obra artística que por la propia influencia del medio digital, se configura como portadora de un conjunto indisoluble de significantes y significados. Un soporte *textual* abierto a múltiples lecturas donde el valor del signo y el concepto de intertextualidad definen su propuesta plástica.

Abstract

Considered a pioneer since 1967 in computer-generated art, Elena Asins's research in computer science and semiotics gives way to an artistic work of exact aesthetics, mathematics and algorithm, using progressive and generative forms based on the concept of scale, three-dimensionality and sequence. An artistic work that by the very influence of the digital medium, is configured as a carrier of an indissoluble set of signifiers and meanings. A textual support open to multiple readings where the value of the sign and the concept of intertextuality define its plastic proposal.

Palabras clave: Arte digital, algoritmo, semiología, iconografía

Key Words: Digital Art, algorithm, semiology, iconography

1. INTRODUCCIÓN

Es común destacar de los artistas aquellos hechos subyacentes que descubren los aspectos más puramente sociales de una época, así como sus actitudes ante los mismos. Por descontado, en esas aproximaciones, no sólo se tienen en cuenta aquellos tres niveles que ya señalara el filólogo alemán Friedrich Ast para interpretar las imágenes (su nivel literal o gramatical, su nivel histórico vinculado al significado y su nivel emocional, relacionado con el espíritu) sino además, la relación de la imagen y su producción con otros fenómenos que forman parte de la consciencia y su experiencia, como son su vínculo con los códigos culturales y sus posibles cargas sociales. Es de suponer que, para ello, se tienen presentes no sólo los aspectos históricos-artísticos, sino también otros muchos que tienen que ver con el devenir del propio artista.

Aplicados estos conceptos al universo imaginario de Elena Asins, se advierte una actividad continua y legítima basada en una evolución inevitable y estimulada por la teoría del cálculo y los algoritmos en su producción artística. Recordemos que Asins fue una de las pioneras del arte generado por ordenador en España; su estancia en el Centro de Cálculo de la Universidad Complutense de Madrid y sus amplios conocimientos en semiótica adquiridos en la Universidad de Stuttgart, de la mano de Max Bense y posteriormente en la Universidad de Columbia, donde el lingüista Noam Chomsky la introdujo en el Department of Computer Science, han definido su trabajo artístico bajo una sintaxis basada en el orden, la progresión y la seriación. Signos, cálcu-

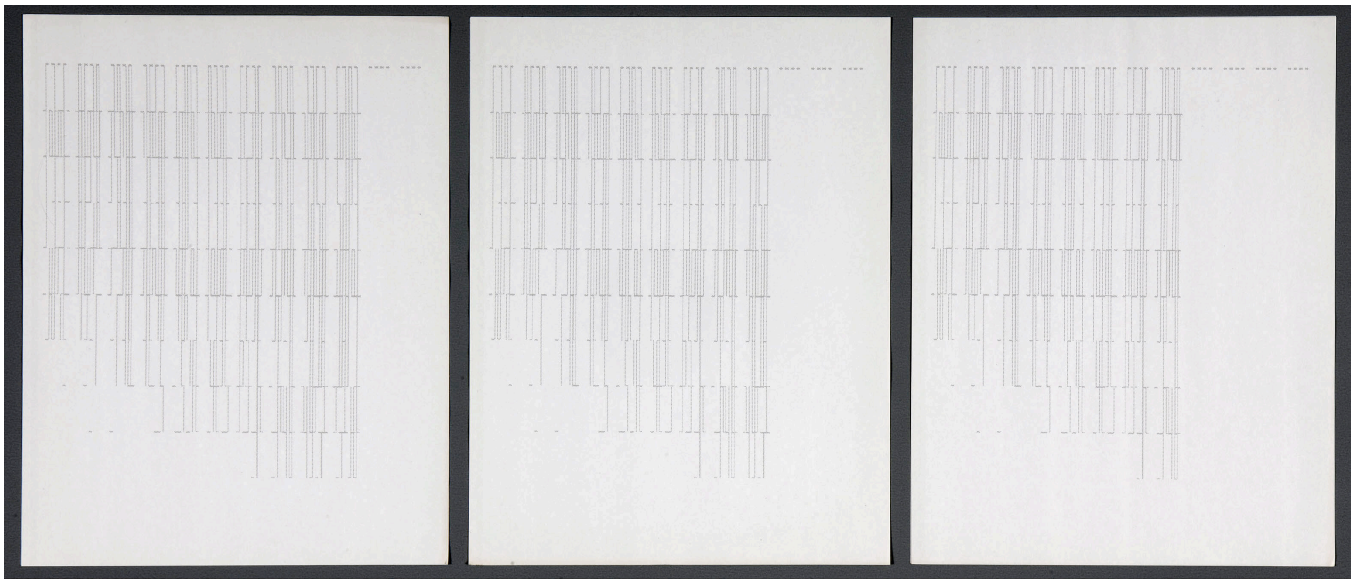
los imposibles, elementos ópticos, geometrías de menhires y dólmenes bajo un orden que emerge del desorden y la probabilística informática. Formas digitales generadas por ordenador que exploran las posibilidades plásticas del algoritmo propio de las ciencias de la computación, materializadas artísticamente como si fuesen pictogramas de diversos tamaños que no nos limitamos a mirar, sino a *leer*, es decir, *descifrar* en el momento las contemplamos.

2. EL SIGNO Y SU INTERPRETACIÓN

En realidad, y tal y como nos recuerdan los iconógrafos, los obras artísticas no sólo se contemplan, también se *leen*. Es cierto; bajo la actividad de interpretar y descifrar el signo se esconde la estrategia del análisis, donde la imagen puede llegar a someterse por el lector a la voluntad del espíritu. Su traslación, en la obra de Elena Asins, se correspondería con la composición de signos (su *textualidad*) que busca a tientas en el interior del caos generado por la computadora aquellas formas azarosas que por grafía y simbología, en un momento dado, son únicas e irrepetibles. Algo que tiene mucho que ver con el concepto de *intertextualidad* de Jacques Derrida por el cual la narrativa es fragmentada en pequeños relatos suscitando un tipo singular de orden absoluto[1]. Si bien la obra de Asins representa las reminiscencias del mundo digital y lo sintético, su trayectoria "textual" se cohesiona bajo el concepto de la coherencia y de la unidad; una particular *Gestalt*, en el que el *todo* es mayor que la suma de las *partes*. No hay más que recordar la exposición organizada por el MNCARS sobre la artista en 2011, con el título *Fragmentos de la memoria*[2], para observar las conexiones significativas entre aquella selección de obras separadas por el tiempo.

Una práctica de aproximación a los entornos digitales y a sus lógicas implícitas define la trayectoria de Asins. Un interés por el medio digital y por los valores estéticos que desencadenan los algoritmos y una cierta predisposición por captar lo que está en todo momento a punto de ocurrir en la pantalla, estableciendo fórmulas para detectar, seleccionar, registrar y transmitir el relato artístico, transformar lo *textual*, en *texto*. Es más que evidente que esta concepción de la artista por "significar" se expande por la dosis de subjetividad que infunde a lo representado,

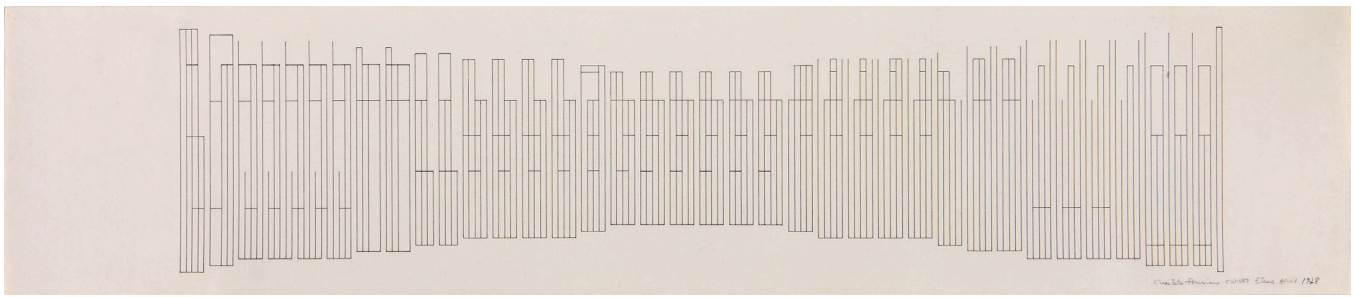
Vista de salas de la exposición **Elena Asins. Fragmentos de la memoria**
Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2011
Fotografía: Joaquín Cortés / Román Lores



Sin título (Original Scale One by One Vertical), ca. 1986
Impresión digital sobre papel
Cuaderno de 106 hojas de 28 x 21 cm c/u
Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid
Fotografía: Joaquín Cortés / Román Lores

así como por el carácter polisémico de la obra y las infinitas lecturas que de la misma se extraen.

Charles Baudelaire ya lo manifestó al afirmar que "*todo el universo visible no es más que un vivero de imágenes y de símbolos a los que la imaginación* (esto es al arte) *concede un lugar y un valor relativo: es una especie de pasto que la imaginación ha de digerir y transformar*"[3]. Un proceso cognitivo a través de normas o convenciones, conscientes o inconscientes que rigen la percepción y la interpretación de la imagen en un contexto determinado. Metafóricamente, este proceso se puede caracterizar, en términos bourdieusianos, en el llamado "margen de maniobra" –margen de autonomía y creatividad– que poseen los individuos que con el tiempo del vivir en una sociedad van adquiriendo[4]. Un proceso reflexivo-subjetivo a partir de modelos formales logrados a través de la experiencia. En tal sentido, toda la trayectoria artística de Elena Asins se mantiene fiel a este presupuesto. Toda su producción artística vendría a representar, de alguna manera, la noción "*cosa-sentido*"[5] de Zubiri, donde la imagen digital representada se establece como elemento idealizado y filosofía de vida. Ninguna objeción al respecto, pues en el ámbito del arte, hay que reconocer los fenómenos de la individualidad: talento, utopía, entusiasmo, sensibilidad e inspiración. En el caso de Asins: semántica y producción del sentido, términos que ya Ricoeur empleó en su *interpretación del signo*. Un compromiso por idealizar artísticamente un resultado puramente informático, más allá de los parámetros formales enormemente sugerentes que conlleva el algoritmo y sus procesos de significación, mediante formas



Cuarteto prusiano KW589, 1978
Lápiz y tinta china sobre papel
21,8 x 113,8 cm
Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid
Fotografía: Joaquín Cortés / Román Lores

progresivas y generativas a partir del concepto de escala, tridimensionalidad y secuencia.

3. DE LA BELLEZA DEL ALGORITMO A LA LÓGICA DE LO REPRESENTADO

Ciertamente, los anteriores términos de Ricoeur evidencian los caminos de la interpretación bajo un análisis paradigmático del discurso poético: la relación entre *realidad* y *verdad*, siendo este último término el que confirma la relevancia del primero. La ambigüedad conceptual de esta relación desde el punto de vista artístico no es baladí, pues son indisociables en la producción de imágenes. La mera idea de expresión deviene para Asins en representación, un juego de correspondencias y analogías plásticas (modos genuinos de observar y registrar lo digital) que posibilita transmitir de golpe nuevas realidades que vienen a ampliar el horizonte de lo conocido.

No es casual que se hayan debatido ontológicamente estos términos (realidad y verdad) y sus relaciones durante siglos. Es bien sabido que la problemática de la consustancialidad entre la imagen y la veracidad de lo representado, han presupuesto análisis epistemológicos por parte de filósofos. Pensadores como Platón que consideraba la imagen pintada[6] como una imitación inútil que se alejaba de los grados de verdad, o Aristóteles que, en cambio, la relacionaba con el conocimiento, la educación y la realidad[7], han intentado desvelar la lógica a que obedece lo representado. Así, mientras que para Filóstrato el Viejo, la pintura es "verdad"[8], para Parménides atendería, en todo caso, a lo "verosímil"[9].

En esa conjetura de la imagen representada, hay que recordar la pugna entre los iconódulos y los iconoclastas bizantinos. Los primeros a favor de las imágenes, los segundos convencidos de su poder inquietante, al entender que la representación –su función y significado– deviene ontológicamente metonímica, siendo incapaz de garantizar la verdad absoluta del referente que se quiere representar. No es casual que la lógica de aceptación y rechazo de la imagen, la naturaleza de su verdad y su artificio, hayan perdurado a lo largo de la historia, en mayor o menor medida. Bien es cierto que si entendemos hipotéticamente que la verdad es la idea –a la manera de Platón– o, la forma –adoptando el término aristotélico–, y no está relacionada ni con lo visible ni con lo imaginable, estaríamos hablando de postulados acorde con el concepto de interpretación. Exégesis que no viene a representar más que aquello relacionado con estructuras dialógicas del ser humano y sus maneras de representar lo cognoscible, mediantes experiencias estéticas o juegos de imaginación y entendimiento –recordando a Kant–, que sería lo mismo que producir artísticamente en pro de lo bello, a la manera de Asins.
Un concepto de lo bello que no estaría constreñido a la magnificencia de lo representado, sino más bien a la virtud de la experiencia creadora y en el caso de nuestra artista, al propio proceso computacional. Desde esta perspectiva y concebido el potencial activo de lo bello en torno al principio cognitivo de producción de imágenes sintéticas progresivas y generativas, es posible canalizar su obra y potencialmente su significado, siempre vinculado con la tradición constructiva de la vanguardia de este país. No obstante, se adentró en sus últimos años en nuevos formatos como la poesía concreta, la obra gráfica, la escultura, la instalación y el vídeo.

Decía Ortega y Gasset que la vida humana es un cumplimiento pautado de la mismidad, realizada o no, pero definida y determinante, donde el arte aún formando parte de la elementalidad biológica del ser, no debería entenderse como una simple causalidad. Por ello, el placer estético debe ser un placer inteligente y el artista tiene que pretender ser artista antes que nada. En tales palabras el arte se convierte en un territorio de pensamiento que se articula y se construye a partir de la configuración del sentido (volviendo de nuevo a Ricoeur), o lo que es lo mismo, a través la imaginación y sus interacciones (que ya anticipó Kant). No es casual que esta noción mantenga evidentes conexiones con el concepto de libertad, esa dimensión constitutiva del ser humano. Tampoco lo es que algunas cualidades de lo humano sean incluso favorables a esa buena voluntad de Ortega, pues la libertad en el artista se establece como estímulo interno que empuja a la acción. En otras palabras, el comportamiento humano puede concretarse en fines y proyectos circunscritos a la naturaleza del individuo y su condición como ser y, en esa medida, dispone de ellos y decide libremente sobre ellos, los transforma en criterios y normas de conducta con los que compara los resultados de su acción. Dicho esto, estaremos todos de acuerdo en que la propia interacción, entendida como expresión de libertad, se convierte en el detonante sig-

Vista de salas de la exposición **Elena Asins. Fragmentos de la memoria**
Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2011
Fotografía: Joaquín Cortés / Román Lores

nificativo del intento de expansión del ser humano fuera de su propio universo. Su capacidad de autodeterminación representa la necesidad del saber o descubrir el medio.

4. CONCLUSIÓN

La producción artística de Elena Asins se podría definir por una visión romántica de la estética del algoritmo y de su característica principal, la no predictibilidad, el no determinismo, el inesperado y arbitrario acontecimiento resultante de lo digital. Abstracciones libres que vienen a representar la coexistencia entre esa verdad buscada en las formas generadas por azar y la belleza de las mismas. Si la belleza es en esencia inmaterial, qué mejor lugar que buscarla en un entorno inmaterial –virtual– generado por computadora, donde la combinatoria matemática emerge como fuente inspiradora. Es más, si establecemos una relación entre inspiración y belleza probablemente observemos que una lleva a la otra. Ya en la mitología griega las musas simbolizaban esa correspondencia. En el marco de los valores griegos, estas deidades femeninas que contribuían a fomentar la inspiración de toda clase de arte representaban, en esencia, lo bello. De hecho, antiguamente, en las religiones animistas todo aquello que daba fruto era considerado femenino, estableciéndose en el ámbito de la veneración y el culto. Una concepción que, alegóricamente en la prehistoria, exhortaba la fecundidad para perpetuar la vida en un mundo lleno de hostilidades para el hombre. No en vano, la "fecundidad" es la virtud y facultad de producir, y producir, la capacidad de engendrar y procrear; un silogismo que nos permite definir un concepto de belleza que no dista mucho del que aquí estamos planteando.

En este contexto mitológico, la fábula griega de Pigmalion y Galatea ilustra magistralmente esa correspondencia emocional entre la producción y lo bello. El protagonista chipriota se enamoró perdidamente de Galatea, una escultura —figura de mujer hermosa— que talló para personificar aquellos atributos del sexo femenino que tanto ansiaba encontrar. Una exaltación del trabajo que tuvo su correspondencia por parte de la diosa Venus al dotar de vida a la figura tallada. No es extraño que Pigmalion y Galatea representen la estrecha relación entre autor y obra. Tampoco lo es que, en Pigmalion, aflorasen actitu-

des afectivas frente a una estructura armónica firme, una unidad trascendental que sugiere la belleza pero no por el resultado sino por el proceso de creación y la perfección experimentada por el artista durante ese tiempo. El final no puede ser más revelador: facultar metafóricamente que algo inanimado, algo inerte, se haga ser vivo. Una apreciación optimista que viene a representar la victoria sobre el enmudecimiento, la verdad contenida en la estética y la plenitud de sentido artístico. Por descontado que el espíritu que prevalece aquí es la de *autosuperación* del referente, el afán de ir mediante el concepto más allá del concepto. Honoré de Balzac nos procuró una interpretación análoga en su pequeña novela *La obra maestra desconocida*, donde narra la relación entre un gran maestro, un profesional del arte y un joven iniciado. Protagonistas que, más allá de hallarse en condiciones óptimas para percibir la naturaleza de una obra, discuten de forma inmejorable sobre el valor creador de la misma: "*¡Ni el pintor, ni el poeta, ni el escultor deben separar el efecto de la causa, que están irrefutablemente el uno en la otra! ¡Esa es la verdadera lucha! Muchos pintores triunfan instintivamente sin conocer esta cuestión del arte.* […] *La mano de ustedes reproduce, sin pensarlo, el modelo que han copiado con su maestro. No profundizan en la intimidad de la forma, no la persiguen con el necesario amor y perseverancia en sus rodeos y en sus huidas. La belleza es severa y difícil y no se deja alcanzar así como así; es preciso esperar su momento, espiarla, cortejarla con insistencia y abrazarla estrechamente para obligarla a entregarse*"[10]. Un esbozo, en definitiva, de estos estadios de la dialéctica entre subjetividad y objetividad.

NOTAS

[1] El germen del concepto de *intertextualidad* debe buscarse en la obra del filólogo ruso Mijaíl Bajtín, que bajo el término de *intersubjetividad*, analizaba el discurso y el posible vínculo de este con otros géneros discursivos distintos. No obstante, el concepto de *intertextualidad*, fue creado por Julia Kristeva en un apartado de su volumen *Semiótica*, de 1978. En el capítulo "La palabra, el diálogo y la novela", Kristeva estudia los textos teóricos de Bajtín y afirma que la labor de la semiótica, como ciencia de las significaciones, es la de buscar un modelo para la construcción del sentido poético. Kristeva identifica la relación entre un texto y otro, como si fuese un diálogo: "*todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto*". A partir de este análisis, en lugar de intersubjetividad se instala el de intertextualidad, que es retomado posteriormente por otros autores como Gérard Genette y Linda Hutcheon, aplicándose a otros dominios semióticos, como la estética (Ernst Gombrich y Meyer Schapiro) o la comunicación de masas (Umberto Eco y Roland Barthes). Por su parte, Jacques Derrida en su *deconstrucción*, aporta una visión, a nuestro parecer, más interactiva: la apertura textual y la intertextualidad dependen menos del texto que del lector, en la medida que es el lector quien siempre vincula un texto (mediante asociaciones y competencias) a contextos distintos a los que concibió el escritor.

[2] El Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía organizó la exposición *Elena Asins. Fragmentos de la memoria*, del 15 de junio al 31 de octubre de 2011, en la planta 3 del Edificio Sabatini, comisariada por Manuel J. Borja-Villel. Años más tarde, el 14 de diciembre de 2016, el museo organizó un acto en recuerdo de la artista (fallecida un año antes), dedicándole una sala monográfica en el marco de la *Colección 3. De la revuelta a la posmodernidad (1962-2982)*, instalando la escultura monumental *Antígona* (2012-2015) en las terrazas del Edificio Nouvel. El MNCARS fue el heredero universal de todos sus bienes antes de fallecer la artista.

[3] BAUDELAIRE, Charles. En: ECO, Umberto. *Tratado sobre la belleza*. Barcelona: Editorial Lumen, 2005, p. 355.

[4] BOURDIEU, Pierre. *Las herramientas del sociólogo*. Madrid: Editorial Fundamentos, 2004, p. 264.

[5] En los pasajes de la obra de Zubiri dedica-

dos a la distinción entre cosa realidad y *cosa-sentido* se articula una idea de sentido que goza de una doble función: criticar a Heidegger y asignar un lugar a la aportación fenomenológico-hermenéutica desde dentro de la propia fenomenología. Este lugar surge en un análisis de la cosa-sentido que permite describirla a partir del íntegro *estar-en-el-mundo*, en todas sus vertientes. ZUBIRI, Xavier. *Sobre la Realidad*. Madrid: Alianza Editorial-Fundación Xavier Zubiri, 2001.

[6] PLATÓN. *La República*. Madrid: Alhambra Longman, 1993.

[7] ARISTÓTELES. *El arte poética*. Madrid: Espasa-Calpe, 1963.

[8] FILÓSTRATO y CALÍSTRATO. *Heróico Gimnástico. Descripciones de cuadros*. Madrid: Editorial Gredos, 1996.

[9] Véase: POPPER, Karl R. *El mundo de Parménides. Ensayos sobre la ilustración presocrática*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1999.

[10] BALZAC, Honoré De. L*a obra maestra desconocida*. Madrid: Visor, 2000, p. 22.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. *El arte poética*. Buenos Aires: Espasa-Calpe, 1948. 146 pp. ISBN: mkt0002302841.

BAJTIN, Mijail. *El método formal en los estudios literarios*. Madrid: Alianza Editorial, 1994. 272 pp. ISBN: 9788420627885.

BAJTIN, Mijail. *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 1982. 401 pp. ISBN: 9681111X.

BALZAC, Honoré De. *La obra maestra desconocida*. Madrid: Visor, 2000, 58 pp. ISBN 9788475220000.

BOURDIEU, Pierre. *Las herramientas del sociólogo*. Madrid: Editorial Fundamentos, 2004. 400 pp. ISBN: 9788424509934.

DERRIDA, Jacques. *La diseminación*. Madrid: Fundamentos, 1990. 549 pp. ISBN: 9788424501457.

ECO, Umberto. *Tratado sobre la belleza*. Barcelona: Editorial Lumen, 2005. 440 pp. ISBN 9788426414687.

FILÓSTRATO y CALÍSTRATO. *Heróico Gimnástico. Descripciones de cuadros*. Madrid: Editorial Gredos, 1996. 408 pp. ISBN: 9788424918002.

KRISTEVA, Julia. *Semiótica*. 4a ed. Madrid: Fundamentos, 2001. 272 pp. ISBN: 8424502531.

PLATÓN. *La República*. Madrid: Alhambra Longman, 1993. 96 pp. ISBN: 842051621X.

POPPER, Karl R. *El mundo de Parménides. Ensayos sobre la ilustración presocrática*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1999. 432 pp. ISBN: 9788449307461.

ZUBIRI, Xavier. *Sobre la realidad*. Madrid: Alianza Editorial, 2001. 288 pp. ISBN: 9788420690636.

Enrique Ferré Ferri
ferre2392@gmail.com

TIPOGRAFÍA VELADA. NUEVAS IMÁGENES, ECO DE OTRAS PALABRAS.

Enrique Ferré Ferri

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:08/11/2017 Revisado:13/11/2017 Aceptado:14/11/2017

FERRÉ Ferri, Enrique. "TIPOGRAFÍA VELADA. Nuevas imágenes, eco de otras palabras.". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 57-66. ISSN: 2254-6073

TIPOGRAFÍA VELADA.
NUEVAS IMÁGENES, ECO DE OTRAS PALABRAS.

VEILED TIPOGRAPHY.
NEW IMAGES, THE ECHO OF OTHER WORDS.

Autora: Enrique Ferré Ferri

Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València

ferre2392@gmail.com

Sumario: 1. Laten los tipos de belleza tallada. Voces del alma. 2. Conclusión. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: FERRÉ Ferri, Enrique. "TIPOGRAFÍA VELADA. Nuevas imágenes, eco de otras palabras.". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp. 57-66. ISSN: 2254-6073

TIPOGRAFÍA VELADA.
NUEVAS IMÁGENES, ECO DE OTRAS PALABRAS.

VEILED TIPOGRAPHY.
NEW IMAGES, THE ECHO OF OTHER WORDS.

Enrique Ferré Ferri

Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València
ferre2392@gmail.com

Resumen

Un modo de poder desarrollar un buen proyecto, en poesía visual o de libro de artista, es tener conocimientos de tipografía y disponer de tipos móviles que ayuden a interpretar las ideas que se quieran transmitir. Los medios clásicos de impresión, aunque hayan quedado obsoletos a nivel industrial, están muy vivos y presentes en algunos centros de Bellas Artes o en algunos talleres, donde los artistas pueden formarse y llevar a cabo proyectos personales o colectivos en los que, la tipografía, es la protagonista del espacio expresivo. Los fundidores de la primera mitad del siglo XX, hicieron realidad atrevidos diseños tipográficos que posibilitaban, a los artistas y tipógrafos, realizar trabajos con gran armonía y poesía, al unísono que los poetas aportaban sus emociones, hasta ser capaces de que las letras se expandieran en el espacio, librando el corsé a los versos, permitiendo que vibrara el eco de nuevas palabras con tipografías sutilmente veladas.

Abstract

One way to develop a good project, such as the artist's book or visual poetry, is to have the knowledge of typography and the access to movable types that help to transmit and interpret the ideas. Traditional letterpress printing, although it has become obsolete at industrial level, has been widely used at some faculties of Fine Arts and at some studios, where artists can obtain their education and work on their personal or collective projects and use typography as the main form of expression. The type founders in the first half of 20th century created bold typographic designs, offering the artists and typographers possibilities to create their harmonic and poetic work, just like poets, from expressing their emotions to extending the letters all over the space, breaking down verses, allowing the echo of new words, created with subtly blurred typography, to vibrate.

Palabras clave:
Tipos móviles, figuras geométricas, poesía visual, espacio tipográfico, ibro de Artista.

Key Words: Movable type, Geometric figures, Visual poetry, Typographic layout, The Artist's book.

1. Laten los tipos
de belleza tallada.
Voces del alma.

Un punto, un trazo, son elementos con los que podemos iniciar la forma de una letra o una insinuación de la misma. En tal evolución, en la búsqueda de nuevas formas, artistas, tipógrafos, diseñadores, intentaban captar la atención del lector. Inmersos en tiempos de cambios hacia un nuevo siglo, siglo XX, trataban de encontrar la esencia en la que se sustenta la creación de cualquier letra, claridad en su definición, en el trazo que genera la forma de la misma, encontrando que la combinación de ellas, además de su expresión textual, también podían servir para sugerir una imagen.

Con el cambio de siglo, se buscan variaciones en la tipografía, siendo partícipes de ello algunos fundidores, además de los profesionales ya citados. Si en el siglo XIX lo sobresaliente de una tipografía era

su esbeltez, finura de sus perfiles, el concepto que se abre paso en los inicios del siglo XX es << … se concede importancia al predominio de la mancha, a la buena visualidad total/…/que el conjunto del impreso, a primera vista, hiera favorablemente los sentidos de quien lo mire, apoderándose de toda su atención.>>[1], así se expresaba la empresa Sucesores de J. de Neufville en uno de sus catálogos de la época, como Indicaciones sobre la tipografía moderna.

En el siglo XIX, la tipografía era clasificada como un arte aplicada de categoría menor <<La crítica, por su parte, ha mantenido la hipótesis doble de trabajo la distinción entre el arte y la técnica por un lado y por otro la separación de lo textual y de lo figurativo en los modos de comunicación visual. Arte mixto o impuro, la tipografía estaba considerada como un fenómeno marginal y sus productos, como subproductos del arte.>>[2]. Pero, a dicho comentario, se puede contraponer las siguientes palabras apuntadas por un profesional del momento, <<…todas las características del arte puro se encuentran, después de ligerísima observación en éste de la Imprenta: la emoción estética y el carácter desinteresado de ésta, sus fluctuaciones y sus ensueños, la inspiración y la infiltración del genio de la estirpe, de los estigmas étnicos, que sería inútil buscar en el movimiento de un balancín o en el trazado de un engranaje (1) (Nota 1: La imprenta considerada como una de las bellas artes. Oliva, Vilanova i la Geltrú, 1911).>>[3].

A principios del siglo XX, en 1904, en España, en concreto, en Cataluña, empieza el uso del término futurismo, antecediéndose al famoso movimiento italiano. << En España los experimentos tipográficos del futurismo italiano tuvieron una buena acogida que corrió paralelo a la admiración con que fueron recibidos los caligramas del poeta francés Guillaume Apollinaire.>>[4]. A partir de 1916 el término poesía visual surge en España, <<…se utilizará referido a los experimentos tipográficos puestos en marcha por los poetas españoles/…/Siguiendo los ejemplos franceses e italianos, los poetas se convierten hasta cierto punto en sus propios tipógrafos.>>[5]. Tal actitud adoptada es la más apropiada, según podemos afirmar por propia experiencia, para que la obra del poeta, del artista, resulte mucho más libre y espontánea, sin estar sujeta a las limitaciones que habitualmente suelen imponer los tipógrafos, permitiendo que la huella tipográfica viole el área de la página, termino que se empezó a utilizarse en la época, << (Nota 26: violar el área es un interesante concepto desarrollado por Barry Selder en su ensayo sobre el fundamental construcción de El Lisitski del libro de Maiakovski, Dlia Gólosa, Sensibilities for the new man, en Patricia Railing (ed.) Voices of revolution: collected essays, vol 3 de la edición facsímil Dlia Gólosa (Para la voz) (Londres: The British Library & Artists Bookworks, 2000), p.149).>>[6].

Como se ha comentado, las empresas de fundición, se hicieron partícipes de los nuevos movimientos. Durante la década de 1930 <<…algunas fundiciones españolas fabricaron material tipográfico para componer imágenes esquemáticas con texto. Tales unidades de tipos eran producto de la fundición, pero no eran tipos precisamente; eran más bien elementos o unidades tipográficas que podían combinarse de forma casi infinita para crear tanto imágenes como formas de letras. Fundiciones tales como Iranzo en Barcelona y la Fundición Tipográfica Nacional y Richard Gans en Madrid produjeron las así llamadas "figuras geométricas", que consistían en unidades de material tipográfico en forma de filetes, cuadrados, círculos, romboides, triángulos; eran unas formas que si no iguales, si al menos muy semejantes.>>[7].

Fig. 1 Texto de haiku compuesto con tipos de Figuras geométricas.

La manufacturación del referido material tipográfico también se producía en Francia por parte de Deberny et Peignot, en Italia los realizaba Nebiolo, en Alemania la fundición de Schelter & Giesecke de Leipzig. De esta última empresa disponemos cierta cantidad de material tipográfico de tales características, al igual que caracteres de figuras geométricas producidas por F.T. J.Iranzo, en el taller de Tipografía de la Facultad de BB.AA. de UPV, con los mismos se pueden realizar trabajos de composición de letras o imágenes.

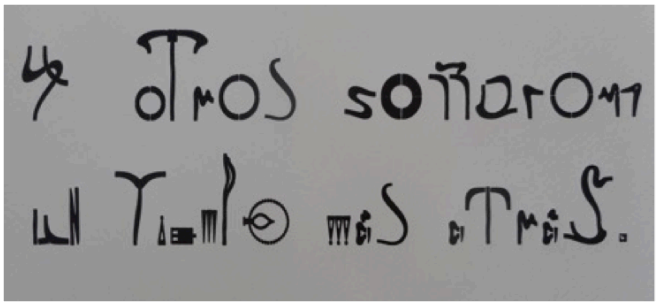


Fig. 2 Fragmento de haiku compuesto por tipos de la fundición Schelter & Giesecke.

Fig. 3 Tipos de la fundición Schelter & Giesecke.

La fundición de Schelter & Giesecke de Leipzig estuvo en activo con su nombre hasta la Segunda Guerra Mundial. Posteriormente siguió funcionando asociada a otra fundiciones de la República Democrática de Alemania. Hasta el momento, hemos podido constatar que era la única fundición que marcaba todos los caracteres, independiente del tamaño de su cuerpo, con el anagrama de la empresa. Una característica muy importante para poder identificar los tipos móviles.

Existe la posibilidad de cierta influencia, sobre las figuras geométricas de Iranzo[8], por los tipos diseñados por A.M. Casandre (1929) y fabricados en la fundición francesa de Deberny et Peignot, <<La combinación en este tipo de dos partes, una sólida y otra a rayas con líneas paralelas también tiene una importante presencia en las figuras que conforman Super Veloz.

No hay que olvidar que la Bifur estuvo disponible en España en la década de los años treinta, y muy probablemente su distribución salía de la propia Iranzo, ya que esta fundición era el agente de Deberny et Peignot.>>[9].

Pero al igual que se supone una posible influencia francesa en los tipos de J.Iranzo, también la fundición Neufville presentaba en España, los tipos diseñados por Paul Renner en 1929, como muestra de los trabajos de vanguardia del diseño alemán, <<… la Futura Black la distribuía Neufville y se conocía como Neo Futura, y alcanzaría una importante presencia en el diseño gráfico vanguardista de la década de los años treinta, especialmente en publicidad.>>[10].

Como se puede observar, las empresas de fundición trataban de dar respuesta a las inquietudes y demandas que los artistas solicitaban para dar una nueva imagen a la tipografía de los carteles, de los trabajos que les encargaban, muestra de ello lo podemos ver en la obra El diseño gráfico en el comercio de Valladolid[11]. La presencia de la geometría de las letras se puede contemplar en muchos carteles de los años treinta del pasado siglo.

A los diseñadores citados, podemos añadir otra figura en el arte de la Tipografía, como fue Josef Albers, con sus formas básicas geométricas. En dicho tiempo de nuevas novedades tipográficas, la presencia de dos personas, padre e hijo, que tuvieron su particular aportación en el mundo de la tipografía, también hay que destacar. Ellos fueron, Esteban Trochut Bachmann y su hijo Joan Trochut Blanchard. Ambos colaboraron en un principio <<…con el taller de imprenta y fundición SADAG (Sociedad Alianza de Artes Gráficas)>>[12]. Más tarde colaboraron con la fundición barcelonesa J.Iranzo; en esta empresa se fundieron los tipos diseñados por Joan Trochut, en el año 1942, con la denominación Superveloz. Con la puesta al mercado de una gran variedad de tipos <<…cuerpos que iban desde los 6 hasta los 72 puntos…>>[13],tenían la intención de dar una óptima solución a las imprentas pequeñas y medianas de poder atender, fácilmente, a las demandas del mercado, evitando la artesanía de manipular tipos viejos, y estar a la altura del resto de competidores.

Fig. 4 Superveloz. Tipos móviles

En el taller de Tipografía de la Facultad de BB.AA. de UPV, de Valencia, también se dispone de cierta cantidad de material tipográfico, Superveloz, de cuerpo de 6 a 36 puntos, con los que poder realizar composiciones breves de textos, de imágenes, o combinar con otros tipos y que nos generen una nueva tipografía de carácter artístico o caligráfico.

Fig. 5 Tipos de Superveloz

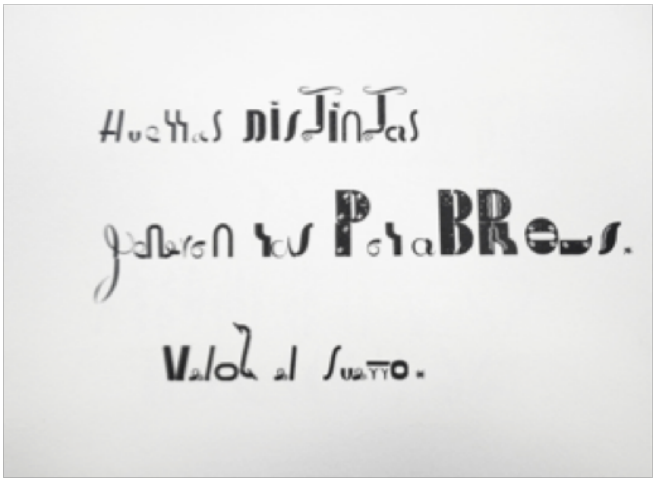


Fig. 6 Texto de haiku compuesto con tipos de Superveloz.

Como se ha citado en un principio, al compás del cambio de siglo XIX al XX, había gran inquietud por parte de los participantes del espacio gráfico, <<…el espacio tipográfico deja al mismo tiempo de ser un espacio textual para convertirse en un espacio plástico cuyo modelo es a partir de la especialidad, puesto que, como señala Pierre Francastel: no hay arte plástico fuera del espacio y el pensamiento humano, cuando se expresa en el espacio, adquiere necesariamente una forma plástica. Todo signo plástico es por lo tanto espacial (7) (Nota 7: FRANCASTEL, P. Espacio genético y espacio plástico, en La realidad figurativa, Paidos, 1988).>>[14]. Y al nuevo valor dado al espacio tipográfico se aúna la importancia que se empieza a dar a las letras, <<…desde 1913 son planteados y estrechamente asociados el principio del valor autónomo de la palabra como signo vocal - el cual encontrará su prolongación en 1916 en los primeros trabajos formalistas sobre la lengua poética - y el principio de la autonomía de la letra como signo gráfico, el cual fecundará en las teorías visuales de la nueva tipografía.>>[15].

Quizás el precursor de la ruptura de los cánones tipográficos clásicos lo podemos situar en la figura de Mallarmé, en él, <<…encontramos un cuestionamiento fundamental del modo secuencial del espacio tipográfico clásico y su subordinación a la palabra, con la publicación de Un coup de dés jamais n'abolira le hasard (Una tirada de dados nunca abolirá el azar) en mayo de 1897. Mallarmé es el primero que, al hacer estallar la estructura lineal de la palabra y de la frase de una manera más radical, y proponer una distribución de los blancos y de los negros sobre la página impresa, postula verdaderamente la teoría de la especialización de la escritura cuando adelanta la noción de <<espaciamiento de la lectura>> en las notas que sirven de prefacio a su poema (18) (Nota 18: MALLARMÉ, S., Oeuvres, Paris, Bibliothèque de La Pléiade, 1945, P.455).>>[16]. Al planteamiento de Mallarmé siguieron, más tarde, otros poetas y artistas, como Apollinaire, Cendrars, y otros más, dando empuje a la revolución, en el espacio, emprendida por Mallarmé, <<Es en el fondo un sueño de poesía total que asocia al lector a la elaboración del poema e invita a reconstituir el mismo acto poético en una especie de cuerpo a cuerpo con las palabras./…/ Éste es igualmente el proyecto totalizador de los constructivistas rusos, con la diferencia de que estos artistas son más a menudo artistas plásticos que poetas (20) (Nota 20: El poeta georgiano Ilia Zdanévich, fundador de los movimientos futurista y dadaista en Rusia /…/ Ilia o Iliazd fue un auténtico artista del libro, aunque no dejó de ser, ante todo, un poeta. Como impresor, su proyecto es distinto de los constructivistas rusos, ya que sus libros son publicaciones de pequeña tirada, reservados a bibliófilos en lugar de estar destinados a las masas.). >>[17].

Con los nuevos caracteres diseñados, y citados en párrafos anteriores, se presentó la oportunidad de aportar mayores posibilidades y de riqueza plástica a los trabajos tipográficos, permitiendo alcanzar nuevos retos en las propuestas de poesía visual, de libros de artista. Su manifestación fue bastante pro-

vocadora para su época, pero quizás no lo suficiente analizada y valorada, a pesar del esfuerzo en la elaboración de las composiciones por parte de los tipógrafos y los artistas, como muestra la falta de continuidad de las propuestas, hasta que en el último tercio del siglo XX. La tipografía, a través de los libros de artista, vuelve a tomar importancia e intenta reconquistar el lugar importante que llegó a alcanzar hace un siglo.

Las modernas tecnologías y nuevas metodologías en la reproducción gráfica, empujaron y revolucionaron con gran fuerza e intensidad los sistemas clásicos del momento, aparcando las técnicas tradicionales de impresión, dejando de lado los equipos que sólo eran utilizados por empresas muy pequeñas, o deshaciéndose de los mismos para destinarlos a la chatarra. Pero a pesar de lo sucedido, cierta cantidad de maquinaria y material tipográfico ha sido rescatado, permaneciendo oídos y ojos en alerta para poder salvar más material, si es posible, en caso de cese de imprentas, evitando la destrucción de un patrimonio que deberíamos saber conservar y dar un buen uso del mismo, toda vez que es de gran utilidad para la realización de obras artísticas y ocupar un espacio en el mundo del Arte. Sorprende que con la cantidad de imprentas que existían en muchos países, se haya recuperado tan poco material, pero el poder seguir empleando el mismo y que prosiga en funcionamiento merece la pena el esfuerzo que se está realizando.

La situación comentada, el abandonar rápidamente las técnicas tradicionales de impresión, muy bien puede ser debida a la diferencia que siempre ha existido entre un impresor y un tipógrafo, además del error cometido por parte de la sociedad o sus representantes de no actuar en la conservación de una parte del patrimonio. Por ello, es muy interesante aportar al presente trabajo el comentario que se publicaba en Galería Gráfica, a principios del siglo XX, por D.Rafael Bertieri <<…, maestro mundial en las Artes Gráficas,/…/para que sean conocidas y apreciadas por todos los profesionales del Arte de Imprimir. La tipografía, a mi entender, no podrá readquirir su verdadero aspecto de arte sino cuando se abandonen muchas de las teorías sobre las cuales se basan los programas de enseñanza de las escuelas profesionales. Ante todo, debo declarar que entiendo por tipografía el arte magnífico de imprimir con sentimiento y amor. Separando en mi pensamiento la impresión y los impresores, hago una distinción absoluta entre el tipógrafo y el impresor/…/ el impresor nada tiene de común con el tipógrafo, exceptuando algunas funciones materiales. La diferencia existe indiscutiblemente: en todo lugar, en cualquier rama de la actividad social, hay la nobleza y la plebe. A causa de ella, quizá, la nobleza tipográfica va, por desgracia, degenerando. Quién sabe cuantos han sentido, conmigo, que cada día nos vamos alejando más del verdadero arte, del arte puro del tipógrafo. Fascinados, ilusionados, inconscientes, hoy no hacemos ya arte tipográfico.
El perfeccionamiento técnico, en tanto, es considerado como expresión de arte; los numerosos procedimientos puestos a nuestra disposición por el progreso de las industrias conexas con la tipografía, son acogidos, deseados, empleados con exceso por nosotros; la originalidad se suple con la brillantez; la belleza se reemplaza con la magnificencia; el arte tipográfico se sustituye por el arte aplicado a la tipografía. La mayor parte de los industriales de las artes gráficas consideran hoy la profesión sólo como un medio lucrativo; gran número de ellos aplican su inteligencia personal a hacer más productiva su empresa, procurando, a lo sumo, salvar el honor del nombre con la colaboración de artistas, quienes juzgan la imprenta como un procedimiento técnico que permite la explicación y la aplicación de sus propias concepciones y nada más. De este modo ellos no elevan la tipografía a la categoría de un arte; al contrario, la convierten en vasallo del arte ajeno. Y, sin embargo la tipografía, el verdadero arte tipográfico, produce a sus iniciados las más agradables sensaciones.>>[18]. Articulo muy amplio y de gran interés, explicativo de la realidad de un momento de grandes cambios, en el que se concluye solicitando escuelas de formación de tipógrafos, con mayor formación de los alumnos y mejores profesores. También hace referencia a la colaboración y participación de fundidores y diseñadores, en la creación de nuevos caracteres, intentando aportar mayor abundancia y riqueza al material tipográfico.

Aunque Bertieri se lamentase del afán productivo de los impresores, también es de agradecer el interés de algunos de ellos por conservar sus máquinas y materiales, ello ha permitido recuperar parte de su material tipográfico, aunque lamentamos que no haya sido en cantidad suficiente. A pesar de las circunstancias, es posible permitir que, los tipos móviles disponibles, sigan latiendo, crear nuevas

imágenes con ellos, registrar su huella, permitirles que nuevamente vuelvan a interactuar y crear otras formas distintas. Al igual de hacernos vibrar con el eco de las palabras impresas, permiten descubrir el carácter que vive en su tipografía velada y dan paso a que su registro dance y se expanda por el espacio tipográfico.

Fig. 7 10.000 cm2 d'espai imprès, livre d'artiste (2015)

Fig. 8 Tipos madera para10.000 cm2 d'espai imprès, (2015)

Como se ha comentado, la letra como tal, toma su verdadera importancia. El carácter tipográfico alcanza gran personalidad, es protagonista del espacio plástico, con rango, quizás, superior a otras artes, ya que es capaz de sensibilizar nuestro ser, no tan solo por el atractivo visual, por su contenido expresivo, sino también, por su huella al alcance de nuestras manos. Todo ello concuerda con las expresiones de los Trochut, <<…utilizaron los términos tipografía integral, total e incluso pura para poner el énfasis en la naturaleza de este tipo de material: físicamente, consistía en la ya conocida y fiable tipografía de plomo, pero, desde el punto de vista visual, era lo suficiente flexible para producir diseños poco convencionales y atractivos.>>[19], a cuyos términos, añadimos, el de tipografía latente, velada.

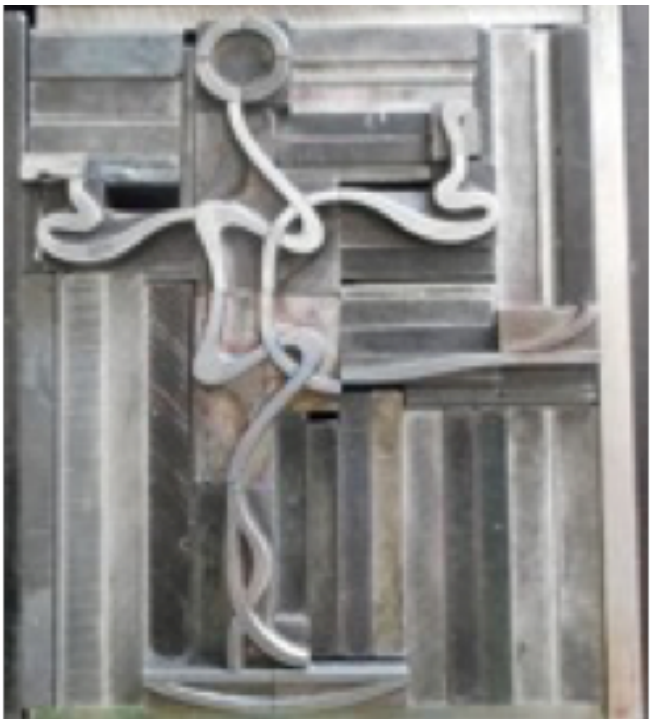


Fig. 9 Tipos de la fundición S & G

Antes de concluir el presente trabajo, habría que tener muy presente la solemne advertencia que realizó El Lisitski a sus colegas:

<<El hecho de renunciar a la legibilidad por amor al color es un error.

El hecho de renunciar a la legibilidad por amor a la forma es un error. (22)

(Nota 22: LISITSKI, El. Die Reklame. en A.B.C. Beitrage zum Bauen. Basilea, 1924, vol 1 ním 2. >>[20]. Comparto tal comentario, toda vez que el artista, el poeta, quiere transmitir, aunque sea de forma ve-

lada, sus pensamientos, sus emociones, sus nuevas propuestas, tratando que el lector, el espectador, los haga suyos y dialogue con ellos, tal como se apuntaba con anterioridad, haciéndonos partícipes de la revolución que Mallarmé inició hace más de un siglo; los tipos móviles siguen prestos a colaborar con un sueño que es una auténtica realidad.

2. CONCLUSIÓN

En manos de los artistas, en nuestras manos, está qué, las palabras expresadas en su momento por Bertieri, Oliva de Vilanova, y tantos otros amantes de la tipografía, sean una viva realidad; permitir que los tipos sigan latiendo con fuerza, desvelando su riqueza y encanto, a través de su huella en el espacio, en equilibrio armónico o, como apuntaba El Lisitki, en composición estallada, teniendo la oportunidad, si así es la interpretación plástica, de tratar de reproducir su eco sonoro como vibración del espacio ocupado.

NOTAS

[1] NEUFVILLE, J. de, Catálogo general de utensilios. Material de madera y maquinaria tipográfica. Sucesor de J.Neufville. Barcelona, (sin fecha). P. 45

[2] LECLANCHE-BOULÉ, Claude. Constructivismo en la URSS. Tipografías y fotomontajes. Campgràfic, Valencia. 2003. P. 1

[3] BARJAU RICO, Santi & OLIVA PASCUET, Victor. Barcelona. Art i aventura del llibre. La imprenta Oliva de Vilanova. Ajuntament de Barcelona, Barcelona, 2002. P. 23

[4] CÓRDOBA, Patricia. La modernidad tipográfica truncada. Campgràfic, Valencia, 2008.PP. 43

[5] Ibid, P. 41

[6] Ibidem, P. 42

[7] Ibidem, PP.103-104

[8] Ibidem, P.108

[9] Ibidem, P. 108

[10] Ibidem, P.107

[11] AA.VV. El diseño gráfico en el comercio de Valladolid. Ed. Fundación Joaquín Díaz. Valladolid, 2009.

[12] CÓRDOBA, Patricia. La modernidad tipográfica..., P.105

[13] Ibid, P. 106

[14] LECLANCHE-BOULÉ, Claude. Constructivismo en la URSS. Tipografías ... P. 44

[15] Ibid, P. 12

[16] Ibidem, P. 58

[17] Ibidem, P.58

[18] BERTIERI, R. Galería Gráfica, Revista Profesional de Artes Gráficas, Valencia,1921. Año I, núm 1, PP. 2- 3

[19] CÓRDOBA, Patricia. La modernidad tipográfica..., P. 110

[20] LECLANCHE-BOULÉ, Claude. Constructivismo en la URSS. Tipografías ... P. 62

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AA.VV. El diseño gráfico en el comercio de Valladolid. Ed. Fundación Joaquín Díaz. Valladolid, 2009. ISBN 97884613 DL VA-934-2009.

BARJAU RICO, Santi & OLIVA PASCUET, Victor. Barcelona. Art i aventura del llibre. La imprenta Oliva de Vilanova. Ajuntament de Barcelona, Barcelona, 2002. ISBN 8476097034 DL B-46911-2002.

CÓRDOBA, Patricia. La modernidad tipográfica truncada. Campgràfic, Valencia, 2008. ISBN 9788496657076 DL V-1794-2008.

LECLANCHE-BOULÉ, Claude. Constructivismo en la URSS. Tipografías y fotomontajes. Campgràfic, Valencia. 2003. ISBN 8493167797NDL V-178-2003.

NEUFVILLE, J de, Catálogo general de utensilios. Material de madera y maquinaria tipográfica. Sucesor de J. de Neufville, sucursal de Fundición Bauer Frankfurt am Main. Barcelona. Sin fecha.

GALERÍA GRÁFICA. Revista Profesional de Artes Gráficas. Valencia. 1921, Año I, núm. 1

Jaume Jornet Roig
jaichoro@esc.upv.es

LA CIUDAD SIN OJOS

Jaume Chornet Roig

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:29/11/2017 Revisado:11/12/2017 Aceptado:15/12/2017

CHORNET Roig, Jaume. "La ciudad sin ojos". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 67-78. ISSN: 2254-6073

LA CIUDAD SIN OJOS

THE CITY WITHOUT EYES

Autora: Jaume Chornet Roig

Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València

jaichoro@esc.upv.es

Sumario: 1. Introducción. 2. Ciudad, artificio versus naturaleza. 3. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Citación: CHORNET Roig, Jaume. "La ciudad sin ojos". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp. 67-78. ISSN: 2254-6073

LA CIUDAD SIN OJOS[1]

THE CITY WITHOUT EYES

Jaume Chornet Roig

Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València
jaichoro@esc.upv.es

Resumen

Las ciudades se han convertido, sobretodo en el último siglo, en el espacio vivencial por excelencia. La controversia surgida entre los conceptos artificio y naturaleza, a priori, ha supuesto la primacía del primero sobre el segundo, no obstante, la hegemonía de una forma de vivir sobre otra, parece que todavía no ha alcanzado su clímax. De esta manera, la sociedad en su conjunto, todavía no ha resuelto los problemas que estos cambios han acarreado a la convivencia social; mientras tanto, el pensamiento contemporáneo ya está inmerso en la búsqueda de nuevas realidades virtuales sin haber solucionado el paso de la naturaleza al artificio. Solamente algunas parcelas del espectro social, como es el arte, se le permite poner de relieve y cuestionar los límites de este conflicto. Es en este punto, donde arte, tecnología, arquitectura y urbanismo convergen y se mimetizan como una misma esencia.

Abstract

The cities have turned, topcoat in the last century, into the excellent existential space. The controversy arisen between concepts device and nature, beforehand, this has supposed the supremacy of the first one the second one, nevertheless, the hegemony of a way of living on the other one, over seems that it has not reached its climax yet. This way, the society in its set, has not solved yet the conflicts that these changes have transported to the social coexistence; meanwhile the contemporary thought is already immersed in the search of new virtual realities without having solved the step of the nature to the device. Only some plots of the social field, since it is the art, is allowed to emphasize and question the limits of this conflict. It is in this point, where art, technology, architecture and town planning converge and camouflaged like the same extract.

Palabras clave: naturaleza, devenir, artificio, arte.

Key Words: nature, to occur, device, art.

1. INTRODUCCIÓN

La ciudad ha perdido en los últimos tiempos, y así lo afirman muchos pensadores, su dimensión humana, y con ello, las urbes de origen milenario como es el caso de Valencia, en su escaso apego por el pasado, sumado al crecimiento desordenado e irrespetuoso del último medio siglo, ha pasado a engrosar, a pesar de nuestro benigno entorno, la larga lista de espacios inhóspitos. El progreso urbanita e industrial que ha vomitado esta ciudad sobre su huerta, es irreparable, los daños a la naturaleza y a sus aborígenes son ya irreversibles. Nos encontramos ante una ciudad con un contexto medioambiental que la circunda, que la hace cuanto menos singular, y estamos derrochando el regalo de una naturaleza muy amable para con su metrópoli.

Para empezar, hemos de decir, que el precio que ha tenido que pagar esta metrópoli para mantener el ritmo propio del desarrollo occidental, ha sido muy elevado, mientras tanto, la ceguera institucional de las últimas décadas, sumada a la especulación de una sociedad desvertebrada de escasas aspiraciones en común, ha conseguido hacer del individualismo de sus habitantes su baluarte. Parece así pues constatado que, la política, lejos de cumplir con su co-

metido de aunar y resolver las relaciones humanas, se ha entretenido en esta ciudad en el divertimento de otras veleidades.
Habría que preguntarse parafraseando a Italo Calvino: *¿Es que odiamos la tierra?¿La respetamos al punto de evitar todo contacto?¿O bien la amamos tal y como era antes de que existiéramos?*[2]
Desde luego que no sabemos cuál es la respuesta acertada, no obstante, y ante un posicionamiento bastante taciturno sobre del tema, sólo nos planteamos elucubrar acerca de estos conflictos contemporáneos que nos salpican muy de cerca, (naturaleza versus artificio), y qué desde su trascendencia, lejos de las instituciones públicas, de los partidos políticos y de los tribunales de justicia, únicamente a las prácticas artísticas se les faculta para su análisis y entretenimiento

2. EL SIGNO Y SU INTERPRETACIÓN

Primero de todo, cabe puntualizar como el siglo XX culmina con la hegemonía de la ciudad y de la ciudadanía sobre el entorno rural, desde los inicios de la revolución industrial hasta nuestros días, el incremento exponencial que ha suscitado las luces de la ciudad sobre la mirada rural, no ha hecho más que agravar un éxodo sin retorno y sin precedentes conocidos en la historia de la humanidad; tal cual les ocurre a los insectos en las noches de verano, cegados por los destellos centelleantes de la teoría onda-corpuscular, quedan atrapados en su infinita curiosidad sin posibilidad de redimirse. El campo, la ruralidad, o la naturaleza en su conjunto, simplemente se está convirtiendo en un parque temático, dentro de un juego de fantasías llevadas hasta la locura extrema. Javier Maderuelo ya señalaba la necesidad humana de dominar y transformar el medio natural, afirmación que el autor abordó en su libro *La pérdida del pedestal*; en este sentido, con el que coincidimos plenamente, nos lleva a la hipótesis de afirmar categóricamente qué en su esencia, la naturaleza, vista desde una objetivad desoladora, simplemente ha dejado de existir. Así pues, nos podemos definir a los humanos únicamente como urbanitas, la ciudad es nuestro espacio vivencial, y el asfalto, la piedra angular de nuestra civilización occidental. En relación con este hecho George Perec afirma lo siguiente en su capítulo dedicado a la ciudad:

> *"Nunca nos podremos explicar o justificar la ciudad. La ciudad está ahí. Es nuestro espacio y no tenemos otro. Hemos nacido en ciudades. Cuando cogemos el tren es para ir de una ciudad a otra ciudad. No hay nada de inhumano en una ciudad, como no sea nuestra propia humanidad"* [3].

Es así como la población mundial cada vez más, se aglutina sobre grandes urbes en detrimento de una naturaleza cada vez más denostada, hasta el punto que las generaciones venideras, o quizás las actuales, comiencen a dudar de la etimología del significado de lo natural.

En otro orden de cosas, y aunque es un asunto que llama a nuestra sociedad insistentemente, no vamos a entrar en la artificialidad del tema de los espacios virtuales y la cibercultura, que las nuevas tecnologías prometen como la nueva fruta del paraíso, una nueva huida en busca de otras felicidades, es decir, la promesa de un nuevo éxodo en el que ya se vislumbra no tan de lejos el mar Rojo, una nueva evasión hacia las Ciudades Invisibles que Marco Polo desea mostrar al emperador de los Tártaros.

En lo concerniente a la naturaleza y su relación con el arte, suponemos que este binomio siempre ha estado manifiesto en la creación artística desde tiempos remotos; posiblemente los habitantes de la Cueva de la Araña no se deleitaban pintando los edificios y calles de la ciudad de Valencia en los muros de su abrigo natural con sus trazos rupestres, en principio, porque Valencia, todavía no se había inventado y, además, ésta, les quedaba todavía lejos de sus miradas mientras perseguían a sus abejas. No obstante, muchos son los artistas que si han dado rienda suelta a su imaginación, tratando de ser fidedignos o bien de idealizar su entorno natural. La naturaleza ha sido tema, motivo y excusa para ensalzar, idealizar, sintetizar, poetizar, sublimar, evocar, o sugerir el paisaje desde diversas vertientes, sometidas claro está, a los ismos imperantes. No obstante, no es hasta el surgimiento del arte moderno, cuando los artistas utilizan la naturaleza como contraste y evidencia plástica del conflicto humano, poniendo de manifiesto la controversia existencial entre la naturaleza y el artificio de la arquitectura humana.

Hasta la llegada de la contemporaneidad, el arte ensalza, imagina, e idolatra aquello que representa, mientras tanto las vanguardias de principio de siglo XX dinamitan los cimientos del orden, del ca-

non, de la armonía y del academicismo imperante. No obstante, el empleo del arte para cuestionar el contraste entre naturaleza y artificio, ira forjándose poco a poco en la pasada centuria. Momentáneamente, otras iniciativas de corte más sociológico y ecologista, reivindicaran desde el activismo social la revisión del problema, y aunaran esfuerzos por concienciarnos de las preocupaciones que la civilización requiere para seguir manteniendo su status quo, sin que éste peligre por el uso y abuso del progreso.

Por consiguiente, parece ser que, llegados a este momento, civilización y naturaleza ya no mantienen relaciones de respeto mutuo, y así, algunos artistas desde la posmodernidad presentan este leitmotiv en su discurso poético, en el que se puede ver un escenario natural transformado por la mano del hombre. En este contexto, podemos ver trabajos fotográficos de artistas como José María Mellado, en los cuales, su objetivo capta grandes espacios naturales alejados de la civilización, en los que las personas están ausentes y el entorno se manifiesta con todo su esplendor; a la vez que la huella humana adquiere una significación rotunda, testimonio mudo, de construcciones arquitectónicas o de ingeniera, con las que, sin esta contradicción (naturaleza/artificio), la fotografía perdería su intención de ser. La lectura visual, que a priori, vemos en la transformación del medioambiente, se estructura desde una resolución industrial y técnica, que puede al menos llegar a confundirse con trabajos artísticos propios de Land Art.

Con el propósito de recuperar el tema de la diferenciación entre los términos artificio y naturaleza, a priori, no es necesario que aclaremos su etimología, dado que nadie duda a grandes rasgos de su significación absoluta; cuando hablamos de naturaleza, todo el mundo está de acuerdo en que abarcamos todo lo existente en el cosmos, al margen de cualquier intervención humana; por otra parte, arte, artesanía, artificio, son términos que quedan relegados directamente a la acción humana en contraposición a la mano mágica del universo. Como no podía ser de otra manera, queremos resumir esta complejidad, mediante silogismos sencillos utilizando unos esquemas clarificadores que nos ayuden a visualizar esta entelequia. Para ello, nos limitaremos a dividir todas las acciones de nuestro entorno solamente en dos subconjuntos, (naturaleza y artificio), imaginemos para ello los diagramas de Venn, los cuales, el sumatorio de ambos, representaría la totalidad cósmica.

Nos encontramos ante la necesidad de estar retando continuamente a la abstracción divina, por un lado, nos encontramos con el trabajo de Dios, con su lastre secular y pecaminoso de las religiones, que aun así, fijaros lo que fue capaz de crear en solo siete días, y por el otro, la acción humana, sin interrupción de su poder resolutivo durante miles de años, en cuya evolución se pone de manifiesto que, el carácter antropocentrista de la sociedad en que vivimos está más vivo en la actualidad que en propio Renacimiento.

No obstante, si observamos el tema desde otra perspectiva, y sin el ánimo de confundir a los matemáticos, podríamos decir que el conjunto del artificio es un subconjunto del conjunto naturaleza, el cual engloba la totalidad del universo. En otras palabras, si los seres humanos forman parte de la naturaleza, ¿Cómo deberíamos definir sus acciones? ¿naturales, o antinaturales y por consiguiente artificiales?

Siguiendo otro orden de cosas, no deberíamos olvidar que las palabras no dejan de ser una invención humana; no nos referimos a la comunicación, que está si sería una esencia natural en contraposición a las palabras. Por consiguiente, si los idiomas son el resultado evolutivo de las necesidades de comunicación de la humanidad y por tanto artificio, se oponen a lo natural. Es este proceder, como una forma de manifestación ególatra de la humanidad en equiparación a lo divino. El hombre inventa la palabra y mediante este código de signos y fonemas, asigna conceptos que permiten explicar los acontecimientos de su entorno. Es como si éste, con su mayoría de edad se emancipara de Dios, y le dijera a su padre, - A partir de ahora vamos a estructurar el mundo en dos mitades, tu Padre te encargas que la naturaleza deje fluir su curso natural -, valga la redundancia, - Y yo hombre, de momento me voy a encargar de imitar, transformar, agredir a la naturaleza -, se entiende, en busca de un beneficio "civilizado". ¡Pero cuidado!... yo también quiero jugar a ser Dios. Este silogismo la mitología la resuelve a la perfección con el mito de Prometeo, símbolo y albacea del progreso humano, y que como todos sabemos, además, fue el primer escultor que con un bloque de arcilla y agua creo al primer hombre, (versión falócrata del origen de la humanidad).

Por otra parte, sería difícil concretar, en qué momento la naturaleza comienza a dejar de ser natural en términos relativos. Es evidente que, los seres vivos desde su mismo origen, transforman el medio en sus acciones cotidianas de supervivencia, cosa que el hombre no ha hecho más que acrecentar de manera exponencial en su afán por el artificio. Dicho de otro modo, el concepto de lo natural no es más que una substancia entre la ficción y la literatura, pues podemos aseverar que el ser humano transforma su entorno desde el mismo origen de la creación. Por añadidura, el concepto naturaleza versus artificio, no es más que un convencionalismo, que nace y muere en cada individuo o en cada colectivo generacional. Mejor dicho, lo natural es un decorado de opereta repleto de artificio con algunas pinceladas impresionistas y fugaces de *"plein air"*, que en muchas ocasiones no sabemos dónde comienza y acaba el límite de cada cual. O sea, que lo natural, es como un impresionante disfraz teatral que mientras dura la función nos permite inmiscuirnos en la verdad temporal de nuestra existencia.

Hay que tener en cuenta, por el contrario que, cuando asistimos a la opera de nuestra realidad, hay elementos claramente diferenciadores de aquello que es artificio y de otros que aparentan trampantojos muy bien pintados. Por ejemplo, en mi primera visión del mundo, sabré discernir que es un rascacielos, un puente, una torre, un televisor etc., comparándolos con un árbol, un lago, un río u otros elementos, a priori, creados por la madre naturaleza; por consiguiente a este segundo grupo de manifestaciones, les otorgaré la categoría de naturales, sin saber a ciencia cierta, si el árbol fue plantado por alguien, y si el río fue canalizado de forma artificial junto con el lago. Con esto queremos decir que la visión del artificio no genera dudas al respecto, pero en cambio la mirada de lo natural responde únicamente al aquí y ahora. Efectivamente podíamos decir que lo que entendemos como natural en el siglo XXI posiblemente tenga muy poco que ver con la mirada de la Edad Media o de la prehistoria. Sin embargo, hoy seguimos viendo las cuevas de Altamira como algo natural, pero imaginemos por un momento dichas cavernas antes de ser intervenidas por el homo sapiens.

Desde otro punto de vista, el ser humano con el afán de poner nombre a los acontecimientos y circunstancias de su entorno, genera los conceptos necesarios a requerimiento de sus necesidades individuales o colectivas. Por ejemplo, el término reciclaje es un concepto contemporáneo que se inventa en una coyuntura social en la cual ya nadie reutiliza y aprovecha los materiales de desecho, de esta manera, podemos afirmar categóricamente que, antes de la invención o popularización del término reciclaje, la sociedad exprimía el verbo reciclar sin conocerlo. Sin embargo, la era del consumismo exacerbado genera en pequeños sectores críticos la necesidad de recuperar la palabra reciclaje, siendo este concepto como un salvoconducto de la posmodernidad; aunque esta idea, no sea más que un esnobismo de lo que hasta la fecha de su popularización, no era más que el hecho cotidiano y necesario que facilitaba la supervivencia de cualquier tribu, pueblo, familia o individuo.

La vertiente artística del concepto del reciclaje queda de manifiesto en el Arte Povera surgido en la Italia de la década de 1970, y de cuyas intervenciones queda constancia en sus artistas más representativos M. Merz, G. Zorio, Pistolleto, Kounellis, Pascali, J. Beus, R. Morris etc. Posiblemente hoy, transcurridos casi cincuenta años, no cabe duda que, sus consideraciones sociológicas hayan ayudado a concienciar a la población de este hecho que hoy todos imaginamos necesario e indispensable para el bien del Planeta; aunque paradójicamente, desde la contradicción, la reacción anti-tecnológica sobre la que fundamentan sus premisas, no pasa por una buena aceptación social en la era de la cibernética, más bien se da de bruces con ella.

De forma semejante, la humanidad y la naturaleza transcurren paralelas en el devenir desde sus orígenes; de esta manera es, como estudiosos, artistas y científicos han puesto la mirada en la delectación de la naturaleza, y como su análisis ha permitido a la mente humana, la creación de un espacio artificial provisto de toda clase de elementos que facilitaran la civilización. Sin embargo, no es hasta fechas muy recientes, cuando el concepto naturaleza adquiere el sentido que se le otorga hoy en día. En concreto, no es hasta el siglo XVIII, con el despertar de la curiosidad científica, cuando el estudio de la naturaleza adquiere un verdadero peso específico. Por el contrario, hay que tener en cuenta que, siempre han existido científicos y artistas preocupado por el estudio de lo natural, desde los filósofos del período clásico, a Plinio el viejo, pasando por Leonardo da

Vinci, etc. Ya en el siglo de las luces, Carl Linneo era estudiado apasionadamente por Goethe, como así este último lo atestigua en sus escritos:

> "La filosofía de la botánica, de Linneo, era mi estudio cotidiano; y de aquella manera avanzaba más y más en ordenado conocimiento, buscando asimilarme tan bien como aquello que pudiera dilatarme la perspectiva de aquel basto dominio"[4].

Por consiguiente, podíamos situar el siglo de la razón como el comienzo de una mirada diferente ante la naturaleza; es a partir de entonces, cuando se forja un interés, in crescendo, que no culminará hasta nuestros días. No es casual que, en ese mismo siglo XVIII con la Revolución Industrial, se forja el mayor cambio económico, social, y tecnológico sucedido hasta el momento. De hecho, los cambios sociales, durante centurias o incluso milenios, transcurrían a paso de hombre; por el contrario, a partir de este momento, cada paso se agilizará a marchas agigantadas en los que la máquina sustituirá, en un rayo que no cesa, a la humanidad en el desafío a los dioses. He aquí de nuevo la paradoja, el despertar de la curiosidad ante la naturaleza, es el detonante por dominarla, someterla, transformarla, y por consiguiente, el fin por el respeto a lo natural. No obstante, durante el siglo XIX y XX, el arte dará buena cuenta de la dualidad existente entre dos posicionamientos opuestos ante la convención que supone el nuevo concepto de lo natural. Por una parte, la admiración, deleite y curiosidad que rompe con estereotipos y condicionantes estéticos de siglos anteriores, y por otra, la reivindicación de una vuelta al orden de lo natural. En resumen, de nuevo, se establece la conmiseración en la que parece que nos preocupa la naturaleza, cuando en realidad, con cada acto humano le negamos a ésta la posibilidad de resarcirse.

Seguramente el siglo XXI será el momento de la carrera tecnológica, de la que nadie quiere descolgarse, pero también será el siglo del ecologismo, del amor a una naturaleza que, aunque teatralizada, nos permita redimirnos de nuestros pecados. Todos seremos ecologistas, todos volaremos a Tanzania en clase *business* a ver la naturaleza en verdadera magnitud, los menos afortunados iremos a una casa rural los fines de semana y puentes festivos con el todoterreno, ¡como amaremos la naturaleza! - ya me aseguraré de que en el albergue tengan wifi. En la misma dirección George Perec resume el concepto de espacio natural con el siguiente axioma:

> "Para la mayoría de mis semejantes el campo es un espacio de recreo que rodea su segunda residencia, que bordea una porción de las autopista que cogen los viernes por la noche para trasladarse a ella y que, el domingo por la tarde, si tienen suficiente ánimo, andarán por él algunos metros antes de volver a la ciudad, donde el resto de la semana se dedicarán a alabar la vuelta a la naturaleza"[5].

Ironías aparte, nos resulta verdaderamente difícil al ciudadano de a pie, discernir si existe algo realmente natural en nuestro entorno. Pensemos por un momento en un niño que acompaña a sus padres todas las semanas al supermercado a comprar un tetrabrik de leche, para él, será lo más normal, y por consiguiente lo más natural del mundo, puesto que es lo único que conoce, supermercado y leche son un mismo ente; por otra parte, no será fácil convencerle con la asociación de ideas leche-vaca. El chico pensará y con toda razón que sus vivencias son percibidas desde la naturalidad de las cosas. El mismo comportamiento podemos extrapolarlo al resto de la sociedad, en que los adultos aceptamos ciertas reglas del juego sin cuestionarnos el progreso y sus posibles contraindicaciones futuras. En este mismo orden de cosas, y volviendo al concepto de disfraz entre naturaleza y artificio, recordemos a Walter Benjamin en su pequeña historia de la fotografía, donde nos revela la mirada equívoca de una época, en la que en los primeros balbuceos del daguerrotipo nos presentaba a unos seres que aparecían en las fotografías, los cuales, según el observador, tenían el desconcertante poder de devolvernos la mirada.

Es cierto que, las relaciones entre naturaleza y artificio, se sustentan sobre finas arenas movedizas entre seguidores y detractores de cada uno de los conceptos; no obstante, parece ser que, sólo al arte se le permite cuestionar acciones u omisiones de los poderes fácticos y su influencia sobre el medio natural. Seguramente, la ciencia hasta la fecha, aunque se advierte cierto cambio de rumbo, ha estado entretenida en otros menesteres más rentables al servicio de las políticas; y éstas han estado más pendientes del empoderamiento de los sectores más favorecidos de la sociedad, en detrimento de cumplir con

los ideales de la Revolución Francesa; y por descontado, sin saber de la existencia del medio ambiente más allá de sus residencias de verano.

Mientras tanto, como hemos dicho, ciertos movimientos artísticos se permiten, en la segunda mitad del siglo XX, desarrollar en el propio entorno natural el cambio paradigmático del espacio expositivo, a la vez que, fomentan el paroxismo de los nuevos comportamientos conceptuales, donde la propia naturaleza adquiere el carácter sustantivo del arte. Entre éstos cabe destacar las siguientes tendencias: Arte Ecológico, Arte Povera, Earthworks, Land Art, Environmental Art, todos ellos preocupados por el nuevo ambiente expositivo, lejos de la galería o museo, en la que el nuevo retorno a la naturaleza se manifiesta de manera poética ante los problemas de la destrucción o contaminación de la misma.

Más de cuatro décadas nos separa de la generación de paisajes como los de Christo y Jeanne Claude, en los que la intervención artística, lejos de la vida urbana, envuelve el espacio natural con transformaciones a gran escala que, aun siendo consciente de su posicionamiento intelectual y ecológico, pudiera confundir al observador neófito, a priori, y desde un análisis superficial, con estructuras de ingeniería técnica con un carácter funcional, como la que nos presenta José María Mellado en sus fotografías.

Por otro lado, desde propuestas de environmental art, la arquitectura y la urbanística participan de la panificación de los espacios del medio urbano o natural. Es en este momento donde, desde mi punto de vista, arquitectura y arte converge desde premisas que, permiten aunar espacio, concepto y naturaleza; vista ésta última en la expresión de su verdadera magnitud. Aquí podíamos relacionar, a mi parecer, los trabajos de los escultores como Robert Smithson, o Richard Long, con arquitectos, aunque no necesariamente coetáneos como Rudolf Steiner o Balkrishna Vithaldas Doshi.

Dejando de lado las incursiones e interacciones, como práctica habitual entre escultores y arquitectos, podemos ver a la arquitectura y el urbanismo

Christo and Jeanne-Claude "The Running Fence", Sonoma and Marin Counties, California, 1972-1976. Photo: Jeanne-Claude. © 1976 Christo + Wolfgang Volz: Kunst, Kultur, Kunstprojekt, USA, Kalifornien, (Bildtechnik: sRGB, 53.68 MByte vorhanden).

manifestarse como la más digna disciplina del ser humano, y así se pronuncia en estos términos el arquitecto Frank Lloyd, los cuales tratan de resolver el arte, la ciencia, y la técnica de la construcción salvaguardando los valores formales, espaciales, funcionales, culturales, simbólicos y técnicos. Lo que Vitruvio no dudaría en llamar "Venustas, firmitas, y utilitas", belleza, firmeza y funcionalidad; los tres principios básicos sobre los que descansa la arquitectura.

> *"Por naturaleza, el hombre deseaba construir, así como los pájaros hacían mientras tanto sus nidos, los insectos edificaban sus ciudades y los animales buscaban sus cuevas, hacían sus madrigueras o cavaban en la tierra. Y mediante este deseo, la arquitectura se convirtió en la mayor prueba de la grandeza del hombre, de su derecho a la vida, a heredar la tierra"* [6].

Los proyectos arquitectónicos y urbanistas de cualquier entorno urbano se plasman sobre el territorio como una tipología gráfica, rubrica y herencia de sus autores. De la misma forma que los arqueólogos tratan de recomponer vida y obra, a partir de vestigios descubiertos en los estratos de culturas pasadas, lo mismo sucede con el análisis más reciente de la composición formal que definen nuestras ciudades actuales. Mientras que los arqueólogos en sus hallazgos tienen que imaginar hipótesis entre conjeturas y razonamientos, por otra parte, la observación sobre estratos urbanitas más contemporáneos, permiten una lectura analítica posiblemente más certera, y no sabemos si más objetiva, pues todavía está sometida al factor tiempo y su proximidad vivencial y espacial. Nos preguntamos: ¿Cuánto tiempo ha de pasar para que el observador saboree los hechos con la perspectiva y el respeto necesario de aquello que se juzga sin que los sentimientos nublen el raciocinio? Desde luego que, no lo sabemos, no obstante, como anécdota, siempre podemos advertir que somos capaces de hacer colas kilométricas para ver en los museos a las representaciones pictóricas y escultóricas de Papas, Reyes, o emperadores Romanos. Quizás las salpicaduras sanguinolentas sobre sus clámides se han desteñido con el paso del tiempo y solo nos fijamos, con las calidades artísticas con que el autor resolvió aquella representación.

Así, por ejemplo, podemos leer en el urbanismo y en la arquitectura de la urbe de Valencia, el pen-

Vistas aéreas. "Plan Sur" (Nuevo cauce. Valencia). [Material cartográfico]: escala 1:6.000: H.M.N. 696-722 / CETFA, 1968. Biblioteca Valenciana.

samiento de la sociedad que los hizo posible, de esta manera la geología arquitectónica nos hablará de la estructura urbanística de la ciudad romana, y que cuyos orígenes, deben tanto al rio Turia sobre el que se asentaron; condiciones muy semejantes a todos los asentamientos romanos del I siglo a.C., (proximidad de la costa, rio, ligera elevación sobre el terrero).

3. CONCLUSIONES

Desde luego, 2000 años dan para muchos cambios, y para innumerables reciprocidades multiculturales,

en cuyo devenir la polis valentina ha ido cediendo su amable naturaleza en pro del urbanismo y la arquitectura. No obstante, hay una intervención urbanística que marcara un punto de inflexión en la cartografía de Valencia. Nos referimos a la construcción del nuevo cauce del rio Turia, por la parte sur de la ciudad, con la finalidad de salvaguardar el centro de la urbe de futuras inundaciones. Este proyecto, sin precedentes en el estado español, dada su magnitud, es el resultado de las utopías tecnocráticas del régimen de la dictadura del General Franco qué, desde su importante apartado de propaganda, convirtió a esta urbe, en una ciudad distópica y falsamente agradecida, en un discurso que en la actualidad no dudaríamos en llamar de posverdad.

Con el propósito de no querer perder la subjetividad ante la mayor invasión urbanística del Estado Español, y lo que aquello supuso para desdibujar los límites de una ciudad que hasta ese momento se mimetizaba entre la naturaleza, no podemos menos que reivindicar un debate que hasta la fecha nunca ha existido. Después de aquello, Valencia y su huerta, ya nunca serían lo mismo, este hecho representa el triunfo del artificio sobre lo natural, en el que las relaciones naturaleza, hombre, y cosmos requirieron una nueva reinterpretación de la filosofía de vida de sus habitantes.

Cinco décadas después, todavía no ha habido una respuesta contra una de las mayores violaciones de la naturaleza dentro de nuestro país, además, en un contexto social que supuso el éxodo y la ruina económica para miles de afectados. De esta manera se trasformó una ciudad peculiar en una ciudad estandarizada, en una urbe impersonal, con sus espacios indeterminados de extrarradios, con la pérdida de funcionalidad de éstos, donde el artificio por primera vez suplantaba a la naturaleza con la justificación tecnocrática del progreso.

Al margen de todo, la mirada del artista, incluso puede ver belleza en el artificio, resultado del miedo, de la desolación, o de la catástrofe. El nuevo cauce del rio Turia, con sus infinitos pretiles, con sus múltiples puentes, a su vez con centenares de columnas, con su uniformidad cromática que rasga la cartografía hasta el infinito, deviene magno, imponente sobre el territorio, ¿urbanismo, arquitectura o arte?, los límites de la ciudad invitan a la reflexión, ¿qué intención de Land Art posee el urbanismo funcional?, acaso, ¿en qué grado el artificio no intenta evocar sino el retorno a la naturaleza?

Esto es lo que le sucedió al escultor norteamericano Tony Smith cuando se dirigía hacia una autopista de Nueva Jersey: *"El viaje fue una experiencia reve-*

Vista aérea. [Material cartográfico de la geografía nacional de España, Valencia]], Google Maps. ©2017 Google

ladora. La carretera y gran parte del paisaje eran artificiales, pero no se podían considerar como una obra de arte. Sin embargo, hizo algo por mí que el arte jamás había hecho."[7]

NOTAS

[1] CALVINO, Italo. *Las ciudades invisibles*, Ediciones Siruela, Madrid 2011, el título La ciudad sin ojos es una interpretación basada en varios subcapítulos del texto las ciudades invisibles, subtítulo original: La ciudad y los ojos..

[2] CALVINO, Italo. *Las ciudades invisibles*, Ediciones Siruela, Madrid 2011, pág. 91.

[3] PEREC, Georges., *Especies de Espacios*, Editorial Literatura y ciencia, Barcelona, 2004, pág. 99-100.

[4] GOETHE, Johann W. *Estudios y cursos de cultura*, [capítulo V, en Obras Completas, Tomo II], Aguliar Ediciones, Madrid, 1991, pag. 1984.

[5] PEREC, Georges. *Especies de Espacios*, Editorial Literatura y ciencia, Barcelona, 2004, pág. 107.

[6] LLOYD WRIGHT, Frank, *El futuro de la arquitectura*, ed. Poseidón, Barcelona, 1978, pág. 36.

[7] CASTRO, Fernando. *Mierda y catástrofe*, Fórcola Ediciones, Madrid, 2015, pág. 117-118.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CALVINO, Italo. *Las ciudades invisibles*, Ediciones Siruela, Madrid 2011.

CASTRO, Fernando. *Mierda y catástrofe*, Fórcola Ediciones, Madrid, 2015.

GOETHE, Johann W. *Estudios y cursos de cultura*, (capítulo V, en obras completas. Tomo II), Aguilar Ediciones, Madrid, 1991.

LLOYD WRIGHT, Frank. *El futuro de la arquitectura*, ed. Poseidón, Barcelona, 1978.

PEREC, Georges. *Especies de Espacios*, Editorial Literatura y ciencia, Barcelona, 2004.

MADERUELO, Javier. *La pérdida del pedestal*, Fundación de Cultura, Diputación Provincial de Huesca, Valladolid, 1994.

Juan Carlos Arañó Gisbert
arano@us.es

La reinvención del espectador

Juan Carlos Arañó Gisbert

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:29/11/2017 Revisado:13/12/2017 Aceptado:18/12/2017

ARAÑÓ Gisbert, Juan Carlos. "La reinvención del espectador". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 79-88. ISSN: 2254-6073

LA REINVENCIÓN DEL ESPECTADOR

THE REINVENTION OF THE SPECTATOR

Autor: Juan Carlos Arañó Gisbert

Universidad de Sevilla

arano@us.es

Sumario: 1. Introducción. 2. Arte y violencia. 3. Arte y sociedad. 4. Conclusiones. Referencias.

Citación: ARAÑÓ Gisbert, Juan Carlos. "La reinvención del espectador". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp. 79-88. ISSN: 2254-6073

LA REINVENCIÓN DEL ESPECTADOR

THE REINVENTION OF THE SPECTATOR

Juan Carlos Arañó Gisbert

Universidad de Sevilla
arano@us.es

"… ¿No los odias?
¿El qué?
Estos incómodos silencios.
¿Por qué creemos que es necesario decir gilipolleces para estar cómodos?
No lo sé, es una buena pregunta.
Entonces sabes que has dado con una persona especial. Puedes estar callado durante un puto minuto y compartir el silencio."

Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994).

Resumen

La violencia está cada día más presente en nuestro mundo diario y este hábito está modificando el modo en el que pensamos y construimos y estructuramos nuestros valores. Los humanos siempre hemos relacionado comunidad y violencia en términos estructurales, tan solo hay que considerar a qué tipo de fines sirve. En las prácticas artísticas la violencia tiene un número considerable de obras desde los mismos comienzos de la humanidad. La violencia tiene un formato estrictamente social, depende más del formato del discurso sobre los fenómenos que de los actos de violencia o delincuencia en sí, un fenómeno social que se analiza a través de un producto cultural. Durante las guerras la violencia se legitima con argumentos ideológicos. La de posguerra parece ser un instrumento para alcanzar los fines más diversos arbitrarios. Está cambiando la racionalidad en nuestros tiempos, y especialmente la artística está siendo muy sensible. Es muy posible que estos cambios en vez de remitir se acentúen hasta trasmutar sus intenciones y su función y es evidente que el mundo institucionalizado también está en transformación. Vivimos una época próxima al reino de Anomia, un estado de extrema incertidumbre, en el cual nadie sabe el comportamiento que puede esperar de los demás en cada situación.

Abstract

Violence is increasingly present in our daily world and this habit is changing the way we think and construct and structure our values. Humans have always related community and violence in structural terms, we just have to consider what kind of ends it serves. Violence has a considerable number of works In artistic practices since the very beginnings of humanity. Violence has a strictly social format, it depends more on the discourse format of the phenomena than on the acts of violence or delinquency itself. A social phenomenon that is analyzed through a cultural product. During the wars violence is legitimized with ideological arguments. The postwar period seems to be an instrument to achieve the most diverse arbitrary purposes. The rationality is changing in our times, and especially the artistic one is being very sensitive. It is very possible that these changes instead of remitting are accentuated to transmute their intentions and their function. It is evident that the institutionalized world is also in transformation. We live in a times close to the kingdom of Anomia, a state of extreme uncertainty, in which nobody knows the behavior that can be expected from others in each situation.

Palabras clave: Arte, violencia, sociedad, producto cultural.

Key Words: Art, violence, society, cultural product.

1. INTRODUCCIÓN

En nuestro mundo relacionamos ciertas actividades humanas con los mayores hitos de nuestra civilización, como ejemplo de esta afirmación a las sondas Voyager de la NASA les acompañaba un disco de oro que contenía lo que podríamos llamar una descripción de las excelencias de las culturas del planeta recopilada por el científico norteamericano Carl Sagan, entre otras cosas contenía una selección de imágenes y música de distintos países.

Está claro que los humanos, pese a mantener un concepto centrípeto y euroamericano en la percepción de las artes, podríamos afirmar que ven en las formas artísticas de cada cultura aquellos elementos que las hacen reconocibles y manifiestamente representativas ante el resto de culturas.

Sin embargo si profundizamos en nuestro análisis, vemos también que en esas mismas prácticas artísticas, por lo menos en occidente, se manifiestan aspectos menos indulgentes pese al lenguaje metafórico y en ellos encerramos, en muchas ocasiones, los aspectos más viles y degradantes de nuestras culturas. Es suficiente con echar una ojeada a la insistente referencia a la violencia. Nietzsche lo justificaba por ser unos de los rasgos que identifican la moralidad de resentimiento judeo-cristiano.

Los humanos siempre hemos relacionado comunidad y violencia en términos estructurales; W. Benjamin (1991) nos dice que tan solo hay que considerar a qué tipo de fines sirve. Ya que la relación está en el centro de las expresiones más relevantes de la cultura de todos los tiempos: en las prácticas artísticas que van desde la representación clásica de la agonía en el grupo escultórico del *Laocoonte y sus hijos* (50 d.c.); pasando por los ritos aquelárricos de Hermann Nitsch; las descargas zaristas en *El acorazado Potemkin* de S. Eisenstein (1925); el humor cutre y asqueroso de *La matanza caníbal de los garrulos lisérgicos* de Antonio Blanco y Ricardo Llovo (1993); el canibalismo de Zhu Yu; a las fotografías-testimonio del daño y automutilaciones esquizofrénicas de David Nebreda.

Y sin pretender una lectura al mismo nivel, en la literatura es un tema recurrente (desde la *Ilíada*, casi todo Shakespeare, *Los Hermanos Karamazov*, y un largo etc.). Y hasta podríamos hablar de violencia en filosofía, si considerando, según Wittgenstein, tres aspectos: la violencia de los conceptos, la violencia de la discusión filosófica y la violencia del humanismo y/o se podría hablar de formas de pensamiento/religión/imaginario social instituido donde podemos encontrar a quien concibe a un dios colérico y violento en el judaísmo; una religión que celebra la Pasión… tortura y muerte de su creador mientras amenaza e intimida con violencia a sus seguidores con castigos eternos en el catolicismo; y otra se aplica en imponer su paz, razón y armonía a través de la agresión, violencia armada a gran escala y la opresión a los ya oprimidos, como en ciertas prácticas del islam.

Sin entrar en hacer una revisión de las formas musicales, es evidente que en los últimos tiempos el género llamado reguetón ha tenido una gran penetración entre el gran público y a pesar de que sus letras manifiestan contenidos violentos y sexuales, como las rancheras centroamericanas, llegando ampliamente y con fuerza a las poblaciones que se emocionan con ellas.

2. ARTE Y VIOLENCIA

En las prácticas artísticas, como decimos, la violencia tiene un número considerable de obras desde los mismos comienzos de la humanidad. Las mujeres y hombres ya sea por preocupación por los acontecimientos que atentan contra la comunidad o por denuncia, buscan cualquier medio para llegar al mayor número de personas con la intención de provocar reacciones. Los instrumentos son variados, los colores infinitos, las formas incontables, y las representaciones múltiples, todas ellas reunidas en su momento histórico para dejar constancia de las muertes o la injusticia, pero sobre todo para que cada uno tome conciencia de lo que hace y de cómo afecta a todos (F. Pertuz). Como dice Fernando Castro citando a Yves Michaud, el presente siglo pasará a la historia por haber sido el tiempo de las transferencias forzadas de población y de las deportaciones, y también por haber creado un sistema de prostitución, física y artística, asociado al turismo como su sombra (F. Castro, 2014).

En los tiempos que nos ha tocado vivir, la violencia tiene un formato estrictamente social; dependiendo del ámbito geográfico puede añadir un componente

más bélico como la guerra santa del Estado Islámico; o la vinculada con pobreza y marginación como la relacionada con el narco. Sin embargo, en los países más occidentales, la preocupación se centra en la llamada violencia de género y los múltiples formatos de terrorismo. Pero la violencia relacionada con las artes plásticas es un fenómeno que se da predominantemente en el espacio urbano. Holden (2009) explica el tipo de violencia al que nos referimos:

> *[...] es una violencia que no es estrictamente política ni privada sino criminal y espectacularmente pública, muchas veces altamente organizada y tecnificada, y que consiste en secuestros, asesinatos, torturas, violaciones colectivas, masacres, robos y allanamientos, frecuentemente ligados al narcotráfico.*

Mis datos se referirán fundamentalmente a países centroamericanos porque está claro que se trata del área más sensible y por un interés personal por la región. El *Informe sobre Desarrollo Humano para América Central* del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) del año 2009 proporciona detalles sobre los distintos tipos de delitos, desde los distintos delitos de todo tipo, incluyendo el crimen organizado. Por ejemplo, Guatemala ha registrado 47 homicidios por cada 100.000 habitantes en 2006; El Salvador 65 y Honduras 79 en 2013, 16 muertes cada día, (promedio latinoamericano: 25; el promedio mundial es de 9 muertes).

Una diferencia esencial entre la violencia de las guerras y la de posguerra se encuentra en el modo y argumentos con que se justifica tanto su empleo como su existencia. Durante las guerras, la violencia se legitima con argumentos ideológicos. Las causas de los conflictos se atribuyen a la oposición entre gobiernos represores y conservadores del orden existente, y, por otro lado, los movimientos que aspiran a un cambio. La violencia de posguerra ya no se explica o legitima con argumentos políticos, sino que parece ser un instrumento para alcanzar los fines más diversos y, a veces, arbitrarios (Huhn, Oetler y Peetz, 2007).

El fin de los conflictos armados condujo a un nuevo panorama y tipología en lo que se refiere a las causas y autores de la violencia. Durante la guerra, la violencia proviene generalmente de grupos claramente definidos. Los combates, ataques y masacres pueden ser atribuidos o a la guerrilla o al ejército (o a los escuadrones de la muerte, maras y grupos paramilitares). Esta escueta clasificación ya no resulta válida. Los dos o tres protagonistas se han convertido en un importante número de actores a los que el anonimato del delito ampara.

La forma en que una sociedad percibe y reacciona ante la violencia y la delincuencia depende más de los procesos que utiliza esta sociedad para "negociar" la definición y el sentido de la violencia y la delincuencia. Es decir, depende más del discurso sobre los fenómenos que de los actos de violencia o delincuencia en sí (Huhn, Oetler y Peetz, 2007).

La violencia delictiva y los discursos públicos sobre la misma han llegado a tales niveles que el 76% (Guatemala) y el 83% (El Salvador) de la población perciben la criminalidad como amenaza (PNUD, 2009). Así, los sucesos violentos "reales" y su debate público resaltan que la violencia urbana de posguerra sea prácticamente constante y que afecte, de una manera u otra, a la sociedad entera. Todo, violencia, crisis, caos, etc… forma parte de la cultura del entretenimiento de nuestra sociedad actual, administrada en grandes dosis por los medios para ser consumida mientras comemos bonitamente a diario junto a nuestros hijos en la comodidad de nuestras casas.

El objeto de este análisis nos lleva a considerar la violencia como un producto cultural con un trasfondo social específico, o, al contrario, un fenómeno social que se analiza a través de un producto cultural. Por lo tanto, los instrumentos metodológicos se tienen que adaptar a este objetivo y reflejar la interdisciplinariedad de la propuesta.
"Cultura", para empezar, se define como el conjunto de ideas, pensamientos, sensaciones, valores y sentidos producidos por el ser humano que se manifiesta y materializa en sistemas simbólicos. Es decir que "cultura" no engloba solamente las formas de expresión culturales (como p. ej. la literatura), sino también las disposiciones mentales que están en la base de la creación de tales artefactos. La cultura no sólo tiene un lado material –los bienes culturales de una sociedad– sino también uno social y mental. Entre esos tres aspectos hay múltiples cruces e interacciones que tienen consecuencias metodológicas. Si se define cultura como la correlación entre fenómenos materiales, sociales y mentales, entonces el análisis de productos culturales puede revelar las

disposiciones mentales de la época y la sociedad a la que corresponde.

Además nuestros artistas insisten en que el arte es un lenguaje una forma de comunicación, que el artista pretende comunicarse con su sociedad. Si esto es así ¿qué se pretende comunicar con la violencia? ¿qué puede haber de comunicativo y/o de excelso en la violencia? ¿La violencia no engendra violencia? ¿No hay exceso de violencia? ¿Qué tipo de mundo es el que fomenta tanto la violencia?

Nos encontramos en un momento en el que nadie quiere escuchar nada, o mejor en un tipo de *logocentrismo del terror* (Castro, 2014). Porque cada cual lo que quiere es hacer visible con toda rotundidad su rabia y enojo. El populismo de hoy corta los puntos de referencia y subvierte los valores, lo alto se hace bajo, lo sublime y lo abyecto se confunden, el avión de línea se convierte en una especie de misil con la misma facilidad con que Duchamp convierte el urinario en una obra de arte.

Los jóvenes artistas comprometidos con su época deciden expresar no solo su disconformidad sino la tristeza, el remordimiento y el dolor de un pueblo que ha venido siendo, y sigue siendo, explotado, manipulado, agredido, desaparecido y silenciado... Entonces aparecen estas propuestas donde el arte y el artista se convierten en un medio para cuestionar, criticar, reflexionar, revolucionar y construir una sociedad en vía de extinción.

Arte y vida en el límite de lo indecible, en el linde del dolor, en el confín de la existencia, en la frontera donde lo único que queda por salvar es la vida. Para construir, tal vez, otra verdad, otra realidad que permita al humano vivir en armonía, que consienta que el arte y la vida sean realmente uno solo y cada cual vea la importancia que tiene en la construcción de un mañana donde las imágenes de la violencia sean parte de la historia (Castro, 2014).

En una sociedad reprimida por pensamientos políticos, religiosos, morales y por un consumo que vende cuerpos "perfectos", priman las relaciones dominadas por las formas y por los órganos reproductores, relaciones o más bien batallas libradas por los sexos, por la apariencia, por la banalidad de cuerpos que exteriormente parecen nuevos e interiormente están destruidos. Vemos en estas obras un interés por cuestionar todas estas relaciones y enfrentar al humano–animal con el humano–razón, propuestas de cuerpos agredidos, violentados, transgredidos, atrapados, el cuerpo del hombre y la mujer una y otra vez en su posición de juez y juzgado al mismo tiempo, cuerpos frágiles encerrados tras esa coraza de metal que intimida y más bien protege, herramientas y caparazones que utilizamos para escabullirnos, para dar una apariencia más feroz en medio de una sociedad donde la supervivencia se obtiene a costa de todo.

La mayoría de los individuos actualmente son esencialmente heterónomos, es decir, juzgan y opinan a través de las convenciones y de lo manifestado en la opinión pública. Y el individuo accede a su dimensión social cuando la significación imaginaria social se concreta y articula mediante la institución del individuo por la sociedad en cuestión. En ese proceso la formación que impone a su imaginación y, sobretodo lo hace en y por su lenguaje y de aquí la gran importancia de los imaginarios sociales en la formación de las relaciones sociales y los lenguajes (Cálix y Arañó, 2012).

Esto no quiere decir que lo imaginario tiene su origen en una carencia que deba ser reemplazada desde el juego de las ilusiones, por el contrario, lo imaginario se enraíza en la fantasía que es el componente esencial que caracteriza a la naturaleza humana desde su origen, y que acompaña a ésta a lo largo de su ciclo vital (Castoriadis, 1982).

Nuestro mundo nos debe llevar a reflexionar sobre toda una comunidad que, en silencio, acepta abusos incluso dentro de sus propios hogares donde, a veces, en los casos de incesto se evita dar a conocer los hechos solo por evitar el qué dirán o las molestias legales, dándose así una oculta violencia doméstica, que permite la proliferación de muchos chicos resentidos y violentos, quienes con toda seguridad entrarán a formar parte de grupos al margen de la ley, sicarios, o, tal vez, solo quieren conseguir un revolver para matar a sus agresores.

Un hombre vestido de blanco y descalzo entra cargando en sus hombros a un joven que deposita en un rincón, es una performance de Rosemberg Sandoval, artista colombiano, después coge un pañuelo con alcohol y empieza a limpiar los brazos, manos y cara del niño... demostrándonos el modo en que

la misma sociedad que produce esta mugre es la que más tarde le ofende y se muestra indiferente a lo largo de todo el proceso. Acciones extremas con cuerpos extremos, sensaciones corporales y mentales que el artista genera por medio de la vida misma, por medio de acciones irrepetibles, por medio de cuerpos destruidos o por destruir, propuestas donde para hablar de la vida se hace desde ella misma, obras que no pretenden demostrar, ni representar, sino performance donde realmente se vencen los límites del arte y la vida para ser uno solo.

Arte y Violencia aparecen en momentos donde con palabras no podemos expresar más, ni el dolor, ni el miedo.

El símbolo universal de la muerte rompe la cotidianidad descubriendo diversas reacciones de los pueblos y de los mitos que se tejen con su presencia, la muerte presente en cada rincón, de la vida diaria de muchos jóvenes y adultos amenazados y miedosos que caminan por sus barrios esperando a que los maten.

La página http://www.listadepersonas.org/ reúne nombres de personas muertas violentamente en distintos países, como un intento en demostrar al mundo lo equivocados que estamos y permitiendo a las familias una oportunidad para encontrar al ser querido desaparecido, dejando testimonio de su existencia y/o la crueldad con que lo mataron o lo hicieron desaparecer, dejando testimonio para que no queden en el olvido miles de personas que han dado su vida por la libertad, la paz, la justicia y que murieron o desaparecieron.

El llamado Descubrimiento de América marcó un antes y un después para la humanidad, puesto que a partir de este momento adquirió realidad el "sistema-mundo", es decir que por primera vez la civilización occidental se salió de los grandes sistemas interregionales.

Cuestiones ideológicas aparte, el acontecimiento cobra relevancia para la historia de los debates teóricos y políticos. Constituye un primer ensayo de globalización del mundo conocido. En efecto, se ensancharon los horizontes intelectuales y se renovaron los problemas filosóficos, antropológicos, políticos y teológicos a raíz del conocimiento de culturas, religiones e idiomas desconocidos hasta entonces, se fue perfilando la formación de un pensamiento mestizo cuyo carácter sincrético u originalidad ha sido motivo de discusiones y, sin embargo, será característico en nuestra época actual.

La Utopía así consagró el "no lugar" de América, no ya en espacio geográfico sino humano, como espacio vacío donde los sueños del viejo continente, fueran los de justicia, evangelización o los del oro, y así pudieran "tener lugar", o mejor dicho comprarlo. Ni sus pobladores originarios ni las instituciones, lenguas y culturas que les eran propias, pasaron a integrar de modo efectivo el patrimonio europeo. En el mejor de los casos y en la medida de lo posible, cuando no se los aniquiló, a los habitantes de las tierras americanas se les impusieron instituciones políticas, formas sociales "civilizadas", lenguas y religión. Se implantó así por todas partes la "condición colonial". Y el arte como una forma de "describir" el mundo, participó plenamente en el modo de describir el contexto.

Pero vivimos en un mundo en cambio permanente. Las característica esencial de nuestra época es la de los grandes, profundos e intensos cambios producidos fundamentalmente en el ámbito del pensamiento y la cultura y estos, a su vez, han producido y producen como efectos más inmediatos, cambios en las ideologías políticas, transformaciones sociales, nuevos modos de pensamiento y de conocer el mundo que nos rodea, en fin, rápidas evoluciones culturales. Así afirma Vattimo (1995): "No existe ya ningún *mundo verdadero*, o mejor, la verdad se reduce a lo *puesto* por el humano."

Noam Chomsky (2007), analizando la actual obsesión política por la "reforma" (nunca comprenderé bien este eufemismo) de las prestaciones sociales, manifiesta que hay estructuras poderosas en la sociedad que prefieren ver a la gente adoctrinada y formateada sin capacidad crítica, siendo obedientes, para realizar la función que se les ha asignado y sin tratar de sacudir los sistemas de poder y autoridad. Y de este modo las actuales estructuras económicas y políticas sirven para orientar el sistema educativo hacia uno provisto de mayor control, más adoctrinamiento, más formación vocacional, con estudios tan costosos que endeudan a los estudiantes y los atrapan en una vida de conformismo.

3. ARTE Y SOCIEDAD

El papel del arte en la sociedad es una reflexión filosófica desarrollada a partir del pensamiento ilustrado fundamentalmente por J.J. Winkelmann y posteriormente por F. Schiller en sus *Cartas sobre la Educación Estética del Hombre* (1797) que tuvo su punto culminante con el desarrollo de la psicología a lo largo del siglo XX y se ha modificado mucho desde entonces.

Además considerado en conjunto, se calcula que el conocimiento (disciplinar, publicado, reconocido y registrado internacionalmente) habría tardado unos 1.750 años en duplicarse por primera vez contado desde el comienzo de la era cristiana, para luego volver a doblar su volumen, sucesivamente, en 150 años, 50 años y en estos momentos cada 5 años, estimándose que hacia el año 2020 se duplicará cada 73 días. Todo esto presenta serios desafíos para el sistema educacional y para la gestión cultural en particular. ¿Quiénes serán mañana los sintetizadores de conocimiento? A la enseñanza de las competencias básicas, ¿qué otras añadir (computación, navegación, uso de multimedia), en qué momento y bajo qué modalidades? ¿Cómo organizar un conocimiento global en permanente cambio y expansión? ¿Cómo asumir el hecho de que la mayor proporción creciente del conocimiento relevante es transdisciplinar? ¿Cómo organizar la educación desde las disciplinas? ¿En qué participaría la Educación Artística?

En cambio, donde la educación sí aparece ligada estrechamente a la participación en el mercado laboral globalizado es en el ámbito que Reich (1992) llama de los *analistas simbólicos*. Muy alejado de los títulos y certificados oficiales pero próximo a la más alta cualificación posible, y no interesado necesariamente por la noción clásica de carrera profesional. El analista simbólico, más bien, opera en una posición de frontera. "Pues en la nueva economía, repleta de problemas no identificados, soluciones desconocidas y medios no probados para unir a ambos, la maestría de los dominios tradicionales de conocimiento no es garantía para un buen ingreso. Ni tampoco es necesaria. Los analistas simbólicos frecuentemente pueden aprovechar los cuerpos establecidos de conocimiento mediante el golpe de una tecla de su computador. Hechos, códigos, fórmulas y reglas son fácilmente accesibles. Lo que es más valioso es la capacidad de usar creativa y efectivamente dicho conocimiento. La posesión de una credencial profesional no es garantía de ello. Incluso, una educación profesional que haya enfatizado la adquisición memorística del conocimientos en deterioro del desarrollo del pensamiento original puede retardar tal capacidad más adelante". (Reich, 1992)

Esta visión se completa con lo que podríamos llamar momento de estafa política, nos encontramos en el sentido benjaminiano de opresión por un estado de excepción convertido en norma, intentando escapar de lo depresivo aunque la situación sea, en todos los sentidos, deprimente. El *crúor*, de Artaud, hoy lo configuraría el caos (económico) y la anomia (política) produciendo las enormes alteraciones de la sociedad que sabe que todo lo que la mantenía cohesionada ha desaparecido y sus derechos han sido enterrados. Lo políticos, asesinos del sueño, en palabras de Fernando Castro, han logrado generar lo que Derrida llama proceso autoinmune, el comportamiento del ser humano que destruye sus propias protecciones, es decir a inmunizarse contra su propia inmunidad. Hoy todo debe ser rentable incluso la propia vida y su educación. El fracaso y la inadecuación escolar, diseñada por ellos mismos, debe ser corregido con medidas primarias, a corto plazo. Ya no importa la educción, la construcción de un humano que ha de vivir, sino su capacidad de producción. La cuestión no es si somos capaces de "conciliar el sueño" sino si seremos capaces de soportar la pesadilla del presente.

Pero está cambiando la racionalidad en nuestros tiempos, y especialmente la artística está siendo muy sensible. Es muy posible que estos cambios en vez de remitir en los próximos tiempos se acentúen hasta trasmutar sus intenciones y su función y es evidente que el mundo institucionalizado también está en transformación. Las Tecnologías de la Información y Comunicación favorecen nuevas formas de acceso a la información y a las imágenes, nuevos estilos de razonamiento y de conocimiento, como la *simulación* que se erige en una verdadera industrialización de la experiencia del pensamiento, y ya no conciernen ni a la deducción lógica ni la inducción (P. Levy, 1997).

Además, se está construyendo un mundo nuevo en el que la comunicación *on line* es quien pone las condiciones y circunstancias sobre *el modo* en el que

la mundialización se pone en práctica. Y lo esencial es que no solo se construye la comunicación, sino que emerge una nueva economía en la cual la producción, gestión y venta del producto ya no es su objetivo prioritario. Lo que ahora se compra no es el producto sino su uso, porque la unidad de valor de la nueva economía es el tiempo. Este hecho ha alejado los intereses económicos de los sectores primarios de producción revalorizando el papel de la distribución, los servicios, la comunicación e información y de este modo "la codificación criptográfica del flujo de información se está convirtiendo en el auténtico valor y recurso del nuevo capital" (P. Weibel). Pero la aplicación del progreso y las innovaciones es una cuestión obvia como fruto de cualquier trayectoria en el tiempo. Leonardo planteó y planificó aplicaciones tecnológicas y probablemente nos podríamos retrotraer hasta la primera existencia de los humanos para comprobar que también existieron aplicaciones tecnológicas, casi siempre que los humanos intervienen transformando su entorno las hay.

4. CONCLUSIONES

Es evidente que la nueva racionalidad nos lleva a capacitarnos para la distinción de nuevas formas de conocimiento, nuevas calidades mentales, de percepción, vitales y todo ello está repercutiendo en las nuevas formas de relación y comunicación. Incluso para la aceptación sin reservas de formas y temáticas artísticas y así se está produciendo la reinvención del espectador del nuevo arte que se esfuerza por observar, describir e interpretar ese nuevo mundo que se le presenta como una realidad por el doble juego de la narración y del espíritu crítico.

La filosofía intercultural lejos de defender la idea de culturas como entelequias fijas y la de tradiciones culturales como dadas de una vez para siempre, plantea la movilidad de las culturas, incluidas las filosóficas; en un esfuerzo de desculturización se reconoce que no sólo hay una pluralidad de historias, sino que la evolución humana es temporalmente pluralista y que por eso las historias no tienen por qué coincidir en un proceso de desarrollo simultáneo. Por todo lo dicho la filosofía intercultural también procura elaborar críticas y estrategias teóricas que acompañen las prácticas de resistencia a la violencia que significan hoy los múltiples recursos con los que la pretendida globalización busca imponer un imperativo uniformizante que incapacita y descontextualiza a los miembros de las llamadas culturas tradicionales convirtiéndolos en "analfabetos contextuales".

En suma, la formación se encuentra en tensión cara a cara con el trabajo, ambos en el contexto globalizador están experimentando profundas transformaciones tanto desde el lado de la distribución de los empleos entre sectores económicos, la transformación de los contenidos educativos y de los puestos de trabajo, los requerimientos de competencias, conocimiento y destrezas y, particularmente, el desempeño de los analistas simbólicos, cuyo mercado laboral tiende a estructurarse globalmente, afectando en particular al vínculo entre las universidades y demás instituciones de educación superior y su entorno económico y social.

En todas las reconstrucciones artísticas, literarias, filosóficas e incluso teológicas de la génesis, piénsese en el mito de la torre de Babel, la confusión de lenguas que hace indistinguibles las voces particulares, lo que empuja a la comunidad al remolino de la violencia es precisamente la indiferencia, la ausencia de una barra diferencial que, distanciando a los humanos, los mantenga a salvo de la posibilidad de la masacre. La masa, y por tanto la multitud indiferenciada, está destinada en cuanto tal a la autodestrucción. Éste es el supuesto previo de los grandes mitos de fundación, que la filosofía política moderna no sólo asume sino que reformula en términos todavía más explícitos. Dominado por el deseo ilimitado de todo y por el miedo de ser muerto, el humano del origen no puede sino autodestruirse.

Efectivamente vivimos una época próxima al reino de Anomia, un estado de extrema incertidumbre, en el cual nadie sabe el comportamiento que puede esperar de los demás en cada situación. La universidad, en otros momentos de grandes cambios, se encargó de producir una síntesis comprensiva de la nueva situación histórica y de expresarla en una concepción educacional tratando de dar sentido a su época.

El discurso del final de la Utopía es sobradamente conocido: no existe ningún punto de partida, ningún fundamento, ningún origen, ninguna alternativa teórica o política de donde comenzar a crear un nuevo mundo (Castro, 2014).

REFERENCIAS

BENJAMIN, W. (1991). *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*. Madrid: Taurus.

CÁLIX V., L.S. y ARAÑÓ G., J.C. (2012) "*Imaginarios sociales de profesores de arte y sus estudiantes*" en Hernández, F. y Aguirre I. (compiladores) *Investigación en las Artes y la Cultura Visual*. pp.56-67. Barcelona, Universitat de Barcelona. Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona: Investigación en las artes y la cultura visual

CASTORIADIS, C. (1982). *La institución imaginaria de la sociedad 2*. Barcelona, Tusquets

CASTRO, F. (2014). *Arte y Política en la Época de la Estafa Global*, Valencia: Ed. Sendemá.

CHOMSKY, N. (2007). *La (Des) Educación*. Barcelona, Crítica.

ESPÓSITO, R. "Comunidad y Violencia", *Minerva* nº 12

HOLDEN, ROBERT H. (2009): "*La violencia, la ley y la historia en Centroamérica*", en: El Faro, 25/05/2009, en línea: ‹www.elfaro.net/secciones/academico/20090525/academico1.asp›

HONDURAS: *Informe del Observatorio de la Violencia*, http://iudpas.org/pdf/Boletines/Nacional/NEd36EneDic2014.pdf

HUHN, S., OETTLER, A. y PEETZ, P. (2007). *La construcción de realidades inseguras. refLexiones acerca de La vioLencia en centroamérica*. Rev. Ciencias Sociales 117-118: 73-89 / 2007 (III-IV) ISSN: 0482-5276.

HUSSERL, E. (1990). *La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental*. Barcelona, Crítica.

LEVY, P. (1997). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, MA, Perseus Books.

NIETZSCHE F. (2001). *Humano demasiado humano*. Madrid, Akal.

PERTÚZ, F. *Performance, Arte y Violencia en Colombia*, http://performancelogia.blogspot.com.es/2007/06/performance-arte-y-violencia-en.html

PNUD (ed.) (2009): *Abrir espacios para la seguridad ciudadana y el desarrollo humano. Informe sobre Desarrollo Humano para América Central*, en línea: http://idhac-abrirespaciosalaseguridad.org› (20/10/2009).

REICH, R. (1992). *The Works of Nations*, New York: Vinatge Books.

SENNETT R. (2006). *La Cultura del nuevo capitalismo*, Barcelona: Ed. Anagrama.

VATTIMO, G. (1995). *Más allá de la interpretación*. Barcelona, Paidós.

ZAMBRANO, M. (1945). *La agonía de Europa*. Buenos Aires, Sudamericana.

ZAMBRANO, M. (1989). *Notas de un método*. Madrid, Mondadori.

Antonio García López
antoniog@um.es

PETER GREENAWAY. ¿CINEASTA, O ARTISTA PLÁSTICO?

Antonio García López

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:22/11/2017 Revisado:11/12/2017 Aceptado:15/12/2017

GARCÍA López, Antonio. "Peter Greenaway. ¿Cineasta, o Artista Plástico".
En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 89-102. ISSN: 2254-6073

PETER GREENAWAY. ¿CINEASTA, O ARTISTA PLÁSTICO?

PETER GREENAWAY. FILMMAKER, OR PLASTIC ARTIST?

Autor: Antonio García López

Universidad de Murcia
Facultad de Bellas Artes

antoniog@um.es

Sumario: 1. Introducción. 2. Cineastas-pintores. 3. Artistas plásticos-cineastas. 4. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Citación: GARCÍA López, Antonio. "Peter Greenaway. ¿Cineasta, o artista plástico". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp. 89-102. ISSN: 2254-6073

PETER GREENAWAY. ¿CINEASTA, O ARTISTA PLÁSTICO?

PETER GREENAWAY. FILMMAKER, OR PLASTIC ARTIST?

Antonio García López

Universidad de Murcia
Facultad de Bellas Artes
antoniog@um.es

Resumen

El objetivo del presente artículo persigue constatar la intensa relación que, desde sus inicios, mantiene una figura como Peter Greenaway con el medio cinematográfico y con las vanguardias artísticas, en especial con la pintura. Para ello se analiza a este controvertido autor tanto desde la óptica de los cineastas-pintores, alejados de la narración clásica impuesta por Hollywood; como desde el punto de vista vanguardista de los artistas que con su aproximación al cine, contribuyeron como pioneros a la construcción del lenguaje cinematográfico. Finalmente hacemos un balance de su transitar desde el cine de autor europeo hasta sus últimas creaciones como video-artista, donde parece encontrar una salida a las actuales limitaciones creativas del séptimo arte.

Abstract

The aim of this article is to verify the intense relationship that, from its beginnings, maintains a figure like Peter Greenaway with the cinematographic medium and with the artistic vanguards, especially with painting. This controversial author has been analyzed from the point of view of the film-painters, which do not follow the classic narrative imposed by Hollywood; and from the point of view of the artists who, with their approach to cinema, contributed as pioneers to the construction of cinematographic language. Finally, we take a journey from the European author cinema to his latest creations as a video artist, where he seems to find a way out of the current creative limitations of the seventh art.

Palabras clave: pintura; cine; video-arte.

Key Words: painting; cinema; video-art

1. INTRODUCCIÓN

El tema central de este artículo, pretende analizar la evolución de Peter Greenaway (Reino Unido, 1942) desde el marco que ofrecen las relaciones cine y pintura y más concretamente dentro del escurridizo universo que define a los cineastas que son pintores y a los artistas que también son cineastas. Individualmente algunos creadores han sido capaces de compaginar las actividades de director de cine y pintor. Nos referimos a una doble dedicación con rigor que conduce a encontrar actitudes o temas similares. Podríamos decir que Méliès fue el primer cineasta que hizo uso de sus dotes como dibujante y como pintor de decorados, para construir una nueva forma de arte. En el caso que nos ocupa, podemos decir que la figura de Peter Greenaway, encaja perfectamente en el perfil de creador global donde con una formación artística, ha sido capaz de llevar al cine hasta sus límites. Desengañado por la deriva del cine actual, ha vuelto su mirada a formas artísticas como la pintura, la escultura y el video-arte; lugares donde poder mantener viva su revolución silenciosa del medio cinematográfico, donde incorporar elementos propios de la era digital, para así construir un relato que afirma y niega a tiempo real.

2. CINEASTAS PINTORES

Se hace necesario, a modo de vista panorámica, ubicar a Greenaway dentro de una tradición que se caracteriza por un tipo de esquema bastante diferenciado de la narración clásica, donde el peso no solo de la pintura si no más bien de la tradición fi-

gurativa, sirve para plantear alternativas al cine de Hollywood y a su sistema de representación institucional. En ese sentido, nos pueden ser útiles la aportaciones en el terreno de la pintura y el dibujo de otros cineastas como Méliès, Sergei Eisenstein, Federico Fellini, Pier Paolo Pasolini, Akira Kurosawa, Carlos Saura, Dennis Hopper, David Lynch o Derek Jarman. En este bloque, no solo nos interesa constatar el interés común por la pintura y el cine que comparten todos ellos, si no que además, se intuyen aspectos de una determinada forma de entender el cine que está claramente influenciada por su actividad pictórica. En cuanto a Peter Greenaway podemos decir que en las últimas décadas del siglo XX, se convirtió en una figura relevante del cine europeo. Su faceta como artista comienza en 1962 cuando decidió comenzar sus estudios en el Walthamstow College of Art. Hemos de subrayar que su formación inicial es la de pintor, aunque posteriormente ha desarrollado su faceta mas conocida como director de cine. En 1963 realizó su primera exposición titulada: *Eisenstein en el Palacio de Invierno*, esta primera experiencia ha ido consolidándose en los ochenta y noventa, con numerosas muestras tanto colectivas como individuales[1]. Fruto de su labor como artista, podemos nombrar los dibujos y pinturas expuestos en la Broad Street Gallery de Inglaterra en 1988, así como en el Palacio de Tokyo de París 1989. Intensificando en 1990 su presencia en el mundillo artístico con nada menos que once exposiciones individuales en galerías de todo el mundo.

Además de su faceta como artista plástico hemos de añadir su papel como comisario de importantes eventos artísticos como por ejemplo *The Physical self*: mostrada en el Museum Boymans-van Beuningen, en Rótterdam, a finales de 1991 y principios de 1992. Esta muestra se centró en el análisis de la evolución que a lo largo de la historia ha sufrido la representación del cuerpo. Para ello, no solo recurre a la historia del arte, sino que no duda en incorporar objetos e imágenes prodecentes de otros campos como las ciencias naturales, la antropología y la publicidad. Ejercicio Interdisciplinario que parece heredar el espíritu ecléctico del Independent Group surgido en los años cincuenta en el ICA de Dover Street (Londres) Esto se hace especialmente evidente en ese gusto por mezclar imágenes de la alta cultura con otras procedentes de la baja cultura[2]. Aspectos característicos de esta muestra como su gusto por las ciencias naturales, la evolución, la alineación y la repetición de elementos, están presentes en la mayor parte de sus manifestaciones cinematográficas, ejemplo claro de ello son film como *A Zed and Two Noughts. Zoo* (1985)

Greenaway establece un diálogo constante entre sus facetas de cineasta, dibujante y pintor. Su formación pictórica acaba emergiendo en sus producciones cinematográficas. Tal es así que en el cortometraje *Windows* (1974-1975) logra conducir nuestra mirada a partir de unos encuadres meticulosamente seleccionados[3]. En otras ocasiones, comienza un proyecto cinematográfico a partir de un diseño, tal es el caso de los dibujos a lápiz y plumilla realizados en 1974 sobre referencias arquitectónicas paisajísticas del siglo XVIII. Nos referimos a la típica casa representativa de Gales, que servirá como escenario en el film *Vertical Features Remake* (1976) Los dibujos y *collages* de la *Serie The Falls* (1978) se anticipan al eclecticismo e ironía de su película *The Falls* (1980). También la influencia de la serie realizada a lápiz *Bath Lovers* (1983), se deja sentir en el cortometraje *26 Bathrooms* (1985), ficción centrada en la historia del cuarto de baño, su diseño y las muchas excentricidades a las que se presta dicho habitáculo. En otras ocasiones, como en *Zoo* (1985), las influencias visuales proceden de la obra del fotógrafo de animales y del movimiento humano Edward Muybridge, y de los lienzos de Vermeer, que sirven como referencia compositiva y "lumínica". De este modo, Greeneway ha pretendido que la luz de cada escena al igual que los cuadros de Vermeer, marquen sobre la imagen una línea diagonal. En el largometraje *The Cook the Thief His Wife & Her Lover* (1989), el director trata temas como la sexualidad y el canibalismo vistos desde una perspectiva que va de lo animal hasta lo intelectual. La ficción no escapa a referencias visuales que incluyen la cita directa a lienzos de Frans Hals, con la constante presencia de alimentos en todo el film, así como a citas sobre cuadros del propio director. De hecho, la violenta escena en la que el ladrón asesina al amante de su mujer, obligándole a comerse las páginas de los libros de su biblioteca, tiene su equivalente visual en los dibujos de la *Serie Prospero's Books* (1988)[4]

En la misma línea, Greenaway, puede llegar a abordar su producción pictórica, como parte determinante en el desarrollo de sus ficciones cinematográficas. Dentro de este grupo se encuentran los dibujos realizados a propósito para films tales como *A Walk Through H* (1978) o destacando sobre todos *The Draughtsman's Contract* (1982) por la presencia

Fig. 1: Peter Greenaway, 1982. Dibujo, 52 x 77 cm.

física en el interior del relato de doce dibujos a plumilla[5] . El film, articulado a partir de esos doce dibujos, tiene la particularidad de buscar la codificación y captura de la naturaleza, mediante procedimientos como la cuadrícula.

Los dibujos para *El contrato del dibujante* se caracterizan por la sabía manipulación en el grosor de las líneas para traducir el volumen y la distribución de elementos, así como por corresponder su realización con momentos puntuales del día[6]. De este modo, una vista se realiza entre las siete y las nueve de la mañana, otra desde las nueve hasta las once, la cara este y norte de la casa es recogida entre las once y la una, ya por la tarde de 2 a 4, se inicia la cara oeste de la casa, así sucesivamente. El film plantea un diálogo entre la pintura y el cine, analizando la cuestión desde la óptica del pintor. Este gusto por disciplinas tan dispares contrasta con una formación artística absolutamente tradicional, llegando a crear una estética cinematográfica en donde ha potenciado la identificación entre el plano y el cuadro, convirtiendo la narración en una suma de cuadros. Algo así como una vuelta al sistema de representación primitivo. Al respecto Brougher afirma:

> *Peter Greenaway's interest in the relationship of film and visual art language has led him into installation work that explores issues of framing, and in the priocess reconsiders proto-cinematic forms.*[7]

Renuncia deliberadamente a recursos narrativos como el corte, fuera campo y montaje, en favor de la profundidad de campo y de largos planos fijos. La unión de dichos planos es rigurosamente combinada con un tipo de música casi siempre de carácter minimalista[8]. La coherencia extrema de la propuesta del director-pintor, nos obliga a hablar de preocupaciones similares tanto cuando hace cine como cuando pinta. Se sirve de su formación como artista para crear un deliberado distanciamiento entre sus películas y el espectador. La percepción del espectador es reconducida a través de un tratamiento pictórico de la composición, el color y la profundidad; lográndose así, un efecto similar al de un icono neutro procedente de un medio "ajeno a lo cinematográfico"[9]. También, hemos de señalar la importancia que el realizador galés otorga al *storyboard*[10] .
En definitiva, y para simplificar, pasaremos a enumerar las características más representativas que podemos encontrar tanto en su producción pictórica como en su filmografía:

- Su pasión por clasificar y ordenar toda clase de objetos, que se manifiesta frecuentemente con sus alusiones literales a letras y números y que en su producción pictórica se complementa con la persistencia del concepto de serie.
- El desnudo como representación de un cuerpo más anatómico que propiamente erótico. Esta característica lo diferencia abismalmente de la tradicional visión "voyeur" que el cine convencional nos ha facilitado y lo aproxima a otros cineastas como Pasolini.
- Búsqueda incasable de lo geométrico, el equilibrio y lo simétrico. Planos que se dividen y multiplican, pero siempre con el denominador común de considerar la pantalla como superficie "pictórica".
- Sus referencias cinematográficas a la pintura son múltiples, bien por introducir a modo de "Biopic alternativo" a personajes que son artistas. "El dibujante", "El arquitecto"; bien por incrustar *tableaux vivants*, o por mostrar de un modo literal dibujos o pinturas propias que rompen drásticamente cualquier posibilidad de linealidad narrativa. En todos los casos encontramos esquemas novedosos que sirven para reflexionar sobre las relaciones entre el cine y la pintura y que suelen poner en entredicho el modo recurrente y superficial en el que el cine clásico ha abortado esta relación[11].

3. ARTISTAS PLÁSTICOS-CINEASTAS

Pero para entender la compleja personalidad de Greeneway, y su evolución hacia formas de expresión de carácter experimental que progresivamente se alejan del cine como formato para adquirir nuevos soportes como la instalación o la web interactiva, no es suficiente con ubicarlo dentro de los cineastas pintores, también se hace imprescindible introducirse en la evolución que sufren las relaciones entre cine y pintura desde la perspectiva que ofrece el estudio de las experiencias de los artistas metidos a cineastas. Primero artistas de las vanguardias entre los que podemos citar a, Leopold Survage, Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttman, Fernand Leger, Marcel Duchamp o László Moholy-Nagy que buscaban en el cine un modo de plasmar pintura en movimiento. Todas estas investigaciones pretendieron hacer films abstractos, coordenadas vanguardistas que procuraban alejarse del cine comercial y que salvando las distancias, también están muy presentes en los primeros cortometrajes que Greenaway realizó entre 1966 y 1968 (T*ren, Árbol, Intérvalos*) Por ejemplo en *Train* (1966), nos encontramos con una cinta de estilo abstracto influenciada claramente por Fernand Léger y su *Le Ballet mécanique* (1924), todo montado por cortes sobre una banda sonora de música concreta. En ese sentido, Greenaway parece apropiar tanto las palabras de Fernand Léger cuando decía: "el error pictórico es el tema. El error del cine es el guión"[12] , como los principios que relacionan en gran medida el cubismo con la idea de montaje cinematográfico.

> *(…) el cubismo introdujo con el collage la idea de cortar y pegar, la exhibición del montaje sin ambages ni ocultaciones de ningún tipo. Quebrando la presencia del punto de vista único sobre la escena, introduciendo el perspectivismo y exhibiendo la amalgama de materiales brutos, el cubismo analítico tomaba a su cargo de modo emblemático, teórico y bien visible una fractura con la tradición pictórica occidental al tiempo que se aproximaba al cinematógrafo sin saberlo en algunas de sus implicaciones teóricas más evidentes*[13].

Pero en el cine de Greenaway, también encontramos otros elementos herederos de las vanguardias, y sus aspectos más visuales e irracionales, desarrollados por futuristas, dadaístas y surrealistas como Man Ray o Dalí y la colaboración de éste último en *Un Chien Andalou* (1928), paradigma de trasgresión al sistema de representación institucional. Así mismo, nos merece una atención especial la figura de Joseph Cornell, por su aportación a la mirada fragmentaria tan característica del cine y del arte postmoderno[14]. En los años 60 asistimos, en el mundo artístico, a la aceptación de un proceso marcado por el alejamiento de las disciplinas tradicionales entendidas como pintura o escultura. Los pinceles fueron considerados por artistas como Brakhage, Kenneth Anger o Harry Smith, Michael Snow, instrumentos obsoletos a la hora de plasmar características como el nihilismo minimalista y neodadaísta. El grueso de la producción del cine *fluxus* comparte los presupuestos de los films vanguardistas de las décadas de los años veinte y treinta. En los mismos años, y dentro del cine *underground* en los Estados unidos, destaca la figura de Andy Warhol. Sus films *Sleep* (1963), *Eat* (1963) y *Empier* (1964), han elevado el minimalismo fílmico del cine *fluxus* a la estatura

de monumento y a la regularidad de la serie con sello de fábrica. Cuando comenzó a filmar, estaba realizando cuadros tales como *100 Campbell's Soup Cans* (1962), *35 Jackies* (1963), y su escultura *Campbell's Soup Boxes* (1963) Imágenes que procedentes del universo más consumista, poseían la misma estética de repetición que los fotogramas de películas tempranas como *Sleep* o *Empire*. Un minimalismo que mostraba el carácter artificial de la razón y de la cultura mediante procedimientos como la imagen congelada. Sin embargo la idea de minimalismo es modificada en el caso de Greenaway, acompañado del compositor Michael Nyman agrega una obsesión simétrica, en films como *El contrato del dibujante* haciendo del encuadre propuesto por el pintor a través de una mirilla, el instrumento del relato. No sólo la simetría da unidad estética a la propuesta de Greenaway, sino también "la coincidencia absoluta entre el plano y el cuadro, personalizada en el juego de equivalencias entre el enfoque de la toma cinematográfica y el instrumento óptico, la mira, usada por el pintor –personaje central del film– en su trabajo"[15]

A este extenso panorama, hemos de sumar las nuevas perspectivas que se abren con el vídeo, el láser, la holografía, la imagen digital, el audiovisual interactivo, la realidad virtual, que propician el desarrollo de las imágenes electrónicas del vídeo, los televisores y el ordenador[16]. En este ámbito se mueven artistas de los ochenta y noventa como John Baldessari, Robert Longo, Julian Schnnabel, Stan Douglas, Douglas Gordon, Martin Kersels's, Alain Fleischer, Martin Kersels e Ida Applebroog.

Las manifestaciones cinematográficas de artistas activos en las tres últimas décadas presentan, en su conjunto, un interés por las fórmulas narrativas y las estructuras de género que no solían darse en períodos anteriores. Dentro de este amplio panorama podemos mencionar a Martin Kersels y sus proyecciones con aparatos de Súper 8. Así en *Stingray Medley* (1996), *film-assemblaje* heredero de los conceptos minimalistas de *fluxus*, muestra una especial preocupación por capturar el cuerpo en movimiento. Señalamos que en las últimas décadas, el auge del cine y del vídeo en el mundo del arte ha sido simple y llanamente notable. En Gran Bretaña ese auge lo han protagonizado artistas como Sam Taylor-Wood, Gillian Wearing, Douglas Gordon, Jane Wilson & Louise Wilson, Mark Wallinger, Tacita Dean, Georgina Starr, Steve McQueen entre otros. Hay grandes diferencias en sus aproximaciones a la imagen en movimiento, como cabría esperar. Taylor-Wood, MacQueen y Dean trabajan con secuencias narrativas variables. Taylor-Wood en su faceta de video-artista muestra formas dramáticas, algunas de las cuales parecen perfectamente integradas en películas convencionales. Otros, como el Canadiense Stan Douglas y el Británico Douglas Gordon trabajan en una antigua tradición de secuencias encontradas (Joseph Cornell, Bruce Connor, Ken Kacobs), aunque su nueva localización como instalación les aporta originalidad.

Las instalaciones de Stan Douglas (Vancouver, Canadá, 1960) se sirven de fragmentos extraídos de películas mudas o de serie B, como materia prima para transformar el espacio expositivo en un lugar de reflexión, acerca de las relaciones entre la obra de arte contemporánea y la tecnología, entre la cultura y el mundo industrial[17]. Las imágenes del artista canadiense, pretenden una definición del estatuto del espectador y de su subjetividad. La incertidumbre sirve así, para potenciar nuestra capacidad de participar activamente en la construcción del relato. Un proceder que sigue funcionando en otros trabajos como la instalación presentada en 1997 para el proyecto de intervención artística de la ciudad de Münster (Alemania) Stan Douglas proyectó, simultáneamente, en una misma pantalla las películas *El Exorcista* (William Friedkin, 1973) y *La pasión de Juana de Arco* (Carl. Th.Dreyer, 1928), en un pasadizo subterráneo de la ciudad, uno de esos pasos que procuramos evitar. El tema del miedo, y su especial desarrollo en la oscuridad y en el silencio, es materializado a través de las imágenes familiares superpuestas, con las que nos obliga a sentir sensaciones confusas y perturbadoras.

Del mismo modo encontramos en el trabajo de Douglas Gordon (Glasgow, 1966) ese gusto por la cita y la apropiación de films conocidos. Así, en su vídeo-instalación titulada *24 Hour Psycho*, mostrada en 1993 en el tranvía de Glasgow, el film *Psicosis* (Hitchcock, 1960) sirve de soporte para una proyección en pantalla gigante que puede ser vista desde diversos ángulos. El fragmento original de la película ha sufrido la eliminación del sonido y una multiplicación de fotogramas que consiguen una excepcional impresión de duración[18]. Todos los detalles pueden ser saboreados, cada secuencia ralentizada y agrandada con el fin de gratificar la mirada del espectador. Este homenaje a la historia del cine es rendido con un amplio despliegue de medios que posibilita ver las tres dimensiones a la vez[19]. De ese

modo, las estrategias que en el cine de suspense son empleadas para alargar y demorar las situaciones insostenibles, en el caso de Gordon, son apropiadas y llevadas hasta sus últimas consecuencias.

Por otra parte, y volviendo a los directores de cine, podemos afirmar que algunos de los mejores cineastas británicos desde la guerra, tienen una formación en escuelas de arte[20]. En Estados Unidos, a pesar de no tratarse de un fenómeno tan extendido, si que nos encontramos con gratas excepciones como la de David Lynch, un artista educado con los rigores de la Academia de Arte. Su largometraje *Cabeza borradora* (1977) inició una moda en la que percibimos cierto enamoramiento del mundo del arte hacia Hollywood. El suyo es un cine estrafalario, oscuro, con referencias a la tradición artística y a la baja cultura. El notable éxito del pintor y director norteamericano no reside simplemente en su don para la composición y el color (que tiene en abundancia), sino en su manipulación y construcción de imágenes móviles en el tiempo. Por ello *El hombre elefante* (1980) y *Terciopelo azul* (1986) articulan figuras, objetos y espacio, a través de la narrativa como fantasía en el sentido más amplio. Es aquí donde la película de corriente dominante se aleja de las películas experimentales basadas en las bellas artes de Stan Brakhage, Michael Snow y, en vídeo, Gary Hill y Bill Viola.

Llegados a este punto, y habiendo realizado este rápido itinerario, podemos considerar que las relaciones cine-pintura en el caso de Greenaway pasan por una etapa un tanto paradójica o cuanto menos curiosa. Esto es debido a que sus planteamientos se alejan del cine entendido como narración, y se aproximan cada vez más a las fórmulas radicales de las películas experimentales de Fluxus o a los nuevos creadores en video, instalación, o arte multimedia. Independientemente de sus orígenes, estas realidades parecen compartir como denominador común la trasgresión del cine convencional en su estado más literal, y al mismo tiempo añaden un nuevo presupuesto de "reinvención" que también comparte Greenaway cuando considera que:

> *Diría con cierta ironía que el cine murió el 31 de septiembre de 1983, cuando el zapping entró en los hogares, porque el cine devino en un rol activo en lugar de pasivo, con el televisor a cinco metros pero con el control remoto para poder cambiar de canal, y eso ha cambiado todo el panorama posterior*[21].

Ahora bien, aunque los planteamientos de Greenaway pueden emplearse tato para datar su fecha de defunción, como para que el cine se reinvente, no debemos olvidar que hasta el momento, las investigaciones más radicales casi siempre han venido de la mano de artistas plásticos y que sus logros están dando mejores resultados en el campo puramente de la experimentación artística que en el cine entendido como industria. De tal forma que casi siempre, esos logros acaban siendo manipulados y absorbidos por los intereses de un sistema que necesita rentabilizar el alto coste de su producción. Quizás eso explique el sorprendente cambio de rumbo que actualmente se está viviendo entre aquellos artistas que finalmente se han adentrando en el largometraje (grandes presupuestos, actores, guiones, salas de cine, público), aspecto que puede producirnos cuanto menos curiosidad. En ese sentido, la década de los noventa, nos ha proporcionado nutridas aproximaciones cinematográficas de artistas que han dado un giro sorprendente hacia la realización de films relativamente integrados en el estilo de Hollywood. Parece que estos artistas ya no pretenden acercase al medio con las mismas motivaciones que movían a los artistas de vanguardia. Así, tenemos los trabajos en *cinemascope* del pintor norteamericano Julian Schnabel sobre la vida del también pintor Jean-Michel Basquiat[22], la mirada cómplice de la cámara utilizada en *Arena Brains* (1987), un cortometraje de 35 minutos, al estilo de Hollywood, realizado por Rober Longo, que sirve de sátira al mundo artístico de New York en los 80. Otros artistas norteamericanos como David Salle, Larry Clark y Cindy Sherman, que lograron el estatuto de estrellas en los años ochenta, han apostado en los noventa por adentrarse en aventuras cinematográficas. El resultado de las incursiones, por lo general, queda condicionado por un medio complejo y demasiado costoso económicamente que afecta a la frescura y originalidad que se espera de sus creadores. Quizás esta cuestión, sea la que justifique el desplazamiento de Peter Greenaway desde el sistema cinematográfico, aunque se tratase de cine de autor, a un director que abandona paulatinamente el cine como tal, retornando a su faceta de creador plástico, renunciando conscientemente a un tipo de cine donde precisamente por su alto coste económico, es cada vez más difícil tener un control sobre todas las fases del proceso. Según el propio Greenaway:

> *Yo quiero hacer cine en tiempo presente, no narra-*

tivo y multipantalla. Tiempo presente significa que puedo hacer y proyectar una película el lunes, y proyectar una versión diferente de la misma el martes, y actualizarla de nuevo el miércoles, y así sucesivamente. Lo más aburrido de Casablanca es que es la misma película cada vez que la ves. Tenemos un cine basado en el texto: todas las películas comenzaron su vida como un texto y se enuncian como textos[23].

Eso explicaría su modo de enfocar algunos de sus últimos trabajos como cineasta, muy en especial en la trilogía iniciada en el 2003 bajo el título *Las Maletas de Tulse Luper* (Historia de Moab).

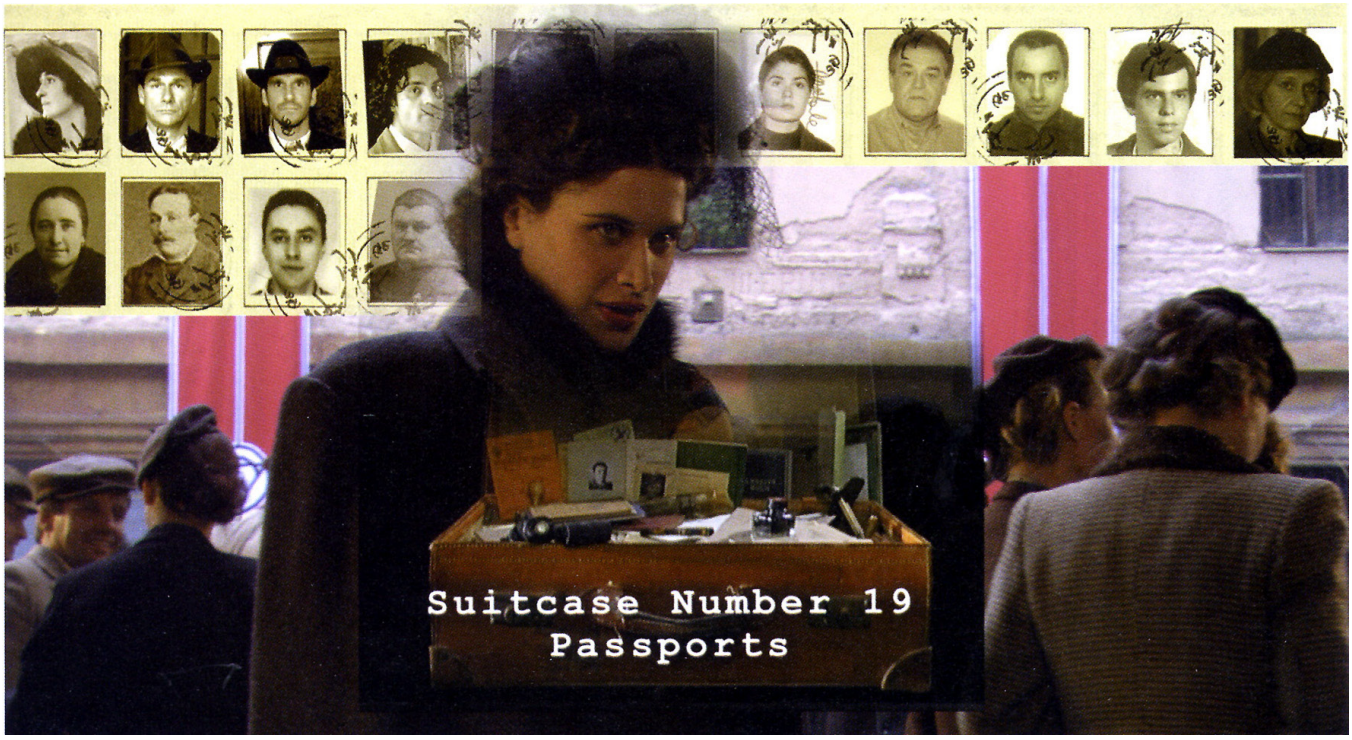


Fig. 2: Peter Greenaway. 2003. The Tulse Luper Suitcases: The Moab Story Filme, 127 min.: son. col.

En este caso, Greenaway muestra sin reparos, la pantalla cinematográfica, como un gran lienzo en construcción, como un palimpsesto repleto de imágenes y textos. En ese sentido el tradicional "collage pictórico" parece invadir los aspectos formales del "collage cinematográfico".

Del mismo modo insiste en sus clásicas búsquedas de lo geométrico, el equilibrio y lo simétrico. Planos que se dividen y multiplican, pero siempre con el denominador común de componer la pantalla como superficie "pictórica". De este modo, a esas constantes métricas y geométricas de su cine, les incorpora las nuevas posibilidades que ofrece la tecnología virtual. Podríamos decir, que ha vuelto su mirada a fórmulas artísticas como el video-arte y la video-instalación, buscando en cierto sentido alcanzar una forma de cine tridimensional que hasta la fecha no existía y que pudiera expandirse con la ayuda de otros complementos como diversos sitios web donde el espectador con su propia opinión pudiera formar parte de los derroteros del film, es decir, incorporar infinitos itinerarios y desenlaces posibles[24]. Se trata por tanto de un proyecto rompedor que hace uso de las herramientas de la "era de la información", una especie de ensayo multimedia en el que narrativas múltiples se desarrollan a partir de la combinación de hechos ficticios y reales. Una narración construida a través de una visión fragmentaria a la vez que sistémica, más que concebida como una obra de lectura lineal y completa, y que aunque parezca mentira, retorna al cine a su estado pionero, al tiempo que anticipa uno de los fenómenos más presentes en el modo actual como la utilización política de las redes sociales y que David Roberts acuño haya por el 2010, con el término posverdad[25]. Quizás la serie *Tulse Luper* no haya sido capaz de llegar a las masas, pero es evidente que Greenaway metafóricamente anticipa con sus comentarios, notas a pie y anécdotas muchos de los abigarrados derroteros que los actuales medios pueden ofrecer tanto para fines artísticos como para generar opinión política. En ese sentido el propio Greenaway

comenta respecto a internet:

> *En mi trabajo ha supuesto una revolución total. Yo empecé como aprendiz de montaje, y aún sigo montando. La tecnología me permite transformarla a usted en un plátano, hacer que camine de cabeza por el suelo… En infografía, cada día sale un nuevo programa, y se pueden incluso hacer películas. Si entra en www.secondlife.com, podrá ver que eso es el futuro del cine, es un mundo donde no hay leyes, ni policía, es un mundo virtual*[26].

Además de sus ambiciones en la renovación del medio cinematográfico, y ya dentro de lo puramente artístico, también ha desempeñado una importante trayectoria como curador de grandes exposiciones que ya hemos mencionado, todo ello sin contar con las numerosas exposiciones que ha realizado, o encargos específicos para museos, donde investiga con algunas de las pinturas más famosas de la historia, estableciendo un diálogo entre el lenguaje cinematográfico, y el propio soporte pictórico real, con un resultado realmente sorprendente. Ejemplos de ello son proyectos como los realizados con L*a Ronda de noche de Rembrandt*, *La Última Cena de Leonardo da Vinci*, *Las Bodas de Caná de Veronese*, aunque va más allá de la representación dentro de la representación, con otras video-creaciones como la presentada en junio de 2012, con la N2 Galería, dentro de la Feria internacional de videoarte Loop de Barcelona En dicha ocasión, Greenaway expuso una video-instalación, denominada *Ice Time, 40.000 Years in 4 minutes*. Con la cual hace una crítica a nuestra sociedad, y al cambio climático en 5 pantallas distintas, que a la vez engloban varias imágenes donde se representan simultáneamente distintos procesos de la vida, y de los grandes ciclos del planeta.

He aquí otro punto de encuentro con esa post-verdad anunciada por David Roberts y que en el caso de Peter Greeneway, no solo vaticina el fin del cine, si no que irónicamente también le sirve para hablar de la destrucción de nuestro planeta y anticipar así, el fin de nuestra propia supervivencia.

4. CONCLUSIONES

Por un lado, los cineastas-pintores, en general, han encontrado en su aproximación a las artes plásticas, una fórmula adecuada para desarrollar un cine de autor alternativo al de Hollywood, (entre el que podemos ubicar el particular universo del Greenaway de los ochenta y principios de los noventa)
Por otra parte, los artistas plásticos, por lo general han encontrado en el cine y sus derivados contemporáneos (vídeo, instalación, arte multimedia) un terreno nuevo para hacer evolucionar a las disciplinas tradicionales (pintura, escultura) y adecuarlas a los retos del siglo XXI[27].
Finalmente, y siendo conscientes de que la historia está llena de particularidades que rompen con la norma general, encontramos en la trayectoria de Peter Greenaway y su evolución desde el llamado "cine de autor" hasta sus actuales proyectos expositivos y multimedia, un perfecto híbrido que absorbe las dos tendencias anteriormente descritas, generando un universo singular y que ha permitido la evolución de todas las disciplinas en las que ha intervenido como creador.

NOTAS

[1] Curiosamente su último film titulado: *Eisenstein in Guanajuato* (2015), también rinde tributo a Eisenstein, por lo que podemos decir que en el caso de Greenaway hay una clara inspiración en el inventor del montaje cinematográfico.

[2] Artistas como Hamilton, Mac Hale y Woelcker del ICA Británico, y teóricos como Lawrence Alloway, mostraban en exposiciones como *This is Tomorrow* (1956), una definición antropológica de la cultura de la que se emanaba una fascinación por la tecnología y en la que todo tipo de actividad humana merecía ser objeto de juicio estético. Ver ALLOWAY, Lawrence: "The Development of British Pop", en *Pop Art*. New York: Lucy R. Lippard, 1966, 32-36 p. Salvando las distancias, Greneeway en *The Physical Self*: recurre a las mismas fórmulas que sus precursores y compatriotas, y establece también continuos juegos que enfrentan imágenes de la alta cultura y la baja cultura: el Hércules de Rubens comparado con los modelos del cine de acción como Rambo (Silvestre Estalone) o Conán el bárbaro (Arnold Schwarzenegger), esculturas griegas y romanas cuyos ideales de belleza contrastan con unos modelos humanos reales introducidos en vitrinas de diversas edades, constituciones y sexo. Contraste entre las obras de artistas como: Joe Tilson, Marcel Duchamp, Dalí, Magritte, Michelangelo, Rubens, Van Dyck, etc. Con imágenes y objetos procedentes de la cultura popular como: Publicidad agresiva de United Colors of Benetton, bicicletas alineadas como en un escaparate, sillas de diferentes épocas, guantes, zapatos, cuberterías, cerámica antigua, instrumentos de visión, teléfonos, tenazas cuchillos, máquinas de escribir, todos ellos haciendo referencia a nuestros sentidos, El tacto, el gusto, la vista, o a partes muy concretas de nuestro cuerpo: nalgas, manos, pies, ojos, boca, etc.

[3] Se trata de una sucesión de ventanas que tratan metafóricamente de mostrarnos la visión de la pintura entendida como ventana abierta al mundo, heredera de los presupuestos renacentistas. Cada uno de los encuadres del corto está concebido con un valor autónomo en sí mismo, algo parecido a lo que ocurre con el cuadro enmarcado dentro del marco.

[4] La coincidencia entre su obra gráfica y la escena comentada está totalmente presente en dibujos como *The Book of Jokes* (1988), en el que muestra un hombre desnudo engullido por las páginas de un enorme libro.

[5] El señor Neville es un eminente artista de finales del XVII, a quien se le encarga que haga dibujos de la mansión de los Herbert, a cambio de lo cual la señora Herbert le otorga sus favores sexuales. Los dibujos, escrupulosamente precisos, se convierten en el centro de las intrigas de la familia. Cuestión bastante perjudicial para el dibujante que ha sido inconscientemente involucrado en ella. Como consecuencia, será víctima de un complot criminal que le costará la vida. Primer largometraje de Greenaway con éxito masivo. Ubicado entre dos géneros de gran tradición en el cine inglés: las películas de época y las de misterio.

[6] Ambos aspectos nos traen a la memoria el empeño mostrado por Antonio López en dibujos como *Ciruelo y Membrillo* realizados con plomada a partir de elementos de su jardín durante el rodaje en 1989 y 1990, de la película, *El sol del membrillo* (Víctor Erice, 1992)

[7] BROUGUER, Kerry y FERGUSON, Rusell. *Art and Film since 1945: Hall of Mirrors*. Los Angeles: Rusell Ferguson, Moca, 1996, 123p.

[8] Dicho proceder lo podemos apreciar en *El contrato del dibujante*, y en *El vientre de un arquitecto*.

[9] Este gusto por la tradición figurativa le emparienta tanto conceptualmente, como en la práctica cinematográfica y pictórica con Pier Paolo Pasolini. Ambos, y quizás ahí resida el interés de sus propuestas, parten de un amor por la pintura que tiende a desbordar sus obligaciones como cineastas; originándose así, un premeditado distanciamiento.

[10] Peter Greeneway da mucha importancia a los dibujos y al storyboard, ya que se trata de un recurso no solo previo al film, si no como un elemento final que también hará acto de presencia en la pantalla. Véase PACOE, David. *Peter Greenaway: Museums and Moving Images (Essays in Art and Culture)*. London: Reaktion Books Ltd, 1997, 205 p.

[11] Para una mejor comprensión de las distintas capas referenciales de sus films, recomendamos la lectura del libro GOROSTIZA, Jorge. *Peter Greenaway*. Madrid: Cátedra, colección Signo e Imagen/Cineastas, N°24, 1995

[12] Ver MENEU, Ricardo. *La plástica en el cine. Del impresionismo al pop*. Valencia: Universitat de València, 1988, s. p.

[13] SANCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Teoría del montaje cinematográfico*. Ed. IVAECM. Filmoteca de la Generalitat Valenciana, Col. Textos de la Filmoteca, nº 6. Valencia, 1991, 68 p.

[14] Su manera de relacionar imágenes inconexas ha servido de antecedente al cine experimental que han llevado a cabo artistas *fluxus*, y cineastas incluidos en el cine *underground* o independiente surgido en Estados Unidos a finales de la década de los cincuenta. En cuanto a su gusto por el material reciclado a la hora de elaborar sus *films-collage*, existen puntos en común con artistas como John Baldessari y sus fotomontajes a partir de fotos fijas procedentes de películas de serie B realizados en la década de los ochenta y noventa.

[15] ORTIZ Y PIQUERAS, Áurea y María Jesús, *La pintura en el cine; cuestiones de representación visual*, Editorial Paidós, Barcelona, 1995, 155 p.

[16] Como consecuencia del interés de los artistas por el cine, el soporte en vídeo y la imagen por ordenador, se han ampliado las posibilidades de los mismos en el campo de la comunicación, información y entretenimiento, para convertirse así en soportes asociados a la creación artística. La generalización de los nuevos formatos por parte de los artistas de las últimas décadas, ha supuesto también un cambio en los planteamientos adoptados por los museos de arte moderno. Los cuales, haciéndose eco de la situación, han acabado por conceder a estos medios, (primero al cine y luego a la imagen electrónica), un espacio destacado entre las artes visuales, más allá de su mero uso instrumental o auxiliar.

[17] El método de trabajo adoptado es similar al que empleaba Josep Cornell en sus "films essamblajes".

[18] El acto de apropiación demuestra la validez de la teoría de Eisenstein sobre el tiempo y la relatividad. Así, la escena donde Janet Leigh es apuñalada en la ducha, cuya duración en el film de Hitchchock fue de 45 segundos, pasa en la instalación de Douglas Gordon a una nueva escala temporal en *24 Hour Psycho*, llevando bastante más allá las posibilidades estéticas de *Empire* de Warhol.

[19] Ese interés por la instalación como un modo de hacer cine tridimensional lo encontramos también en las aproximaciones de Greenaway a este género. Sus recursos están presentes en un modo de concebir el cine con múltiples pantallas, cuestiones que explicó detenidamente en la charla que impartió en la Universidad de San Martín, en Argentina. CULTURAUNSAM, Peter Greenaway en el Centro de las Artes de la UNSAM, 5 de Junio 2016, [Video] [Consulta: 20 de Noviembre de 2017] Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=vcjDX3R_Xh4

[20] Sin embargo en Estados Unidos la escuela de cine produjo cineastas puros como Martin Scorsese, Steven Spielberg y Francis Ford Coppola.

[21] DE VITA, Pablo. Peter Greenaway: "El cine es un arte todavía en estado embrionario", *La Nación*, 11 de mayo 2016, [en línea] [fecha de consulta: 26 Noviembre 2017]. Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/1897592-peter-greenaway-el-cine-es-un-arte-todavia-en-estado-embrionario

[22] Fiel al espectáculo melodramático de los más famosos "biopics", Julian Schnabel ha creado una ficción inspirada en la corta vida de Jean-Michel Basquiat. La trayectoria meteórica del graffitero del metro de New York, y su final trágico en 1989 (con tan sólo 28 años por sobredosis). Se trata de un film bastante convencional adornado por la presencia de personajes tan llamativos como Andy Warhol, interpretado por David Bowie.

[23] SALVÀ, Nando. Peter Greenaway: "En unos años acabaré con mi vida". El controvertido director británico vuelve a la primera línea con la recién estrenada 'Eisenstein en Guanajuato'. *El Periódico*: Barcelona, 8 de enero de 2016, (En sección: Ocio y Cultura), [en línea] [fecha de consulta: 25 Octubre 2016]. Disponible en: http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20160108/entrevista-peter-greenaway-eisenstein-guanajuato-4801577

[24] Un proyecto con múltiples manifestaciones en el que Greenaway pone en juego diferentes medios: tres largometrajes, una serie para televisión compuesta por 16 episodios, algunos libros, una exposición, DVD's, instalaciones, un videojuego... y la Tulse Luper VJ performance, una pieza fundamental para que el proyecto comprenda las entrañas del panorama creativo contemporáneo.

[25] David Roberts, en su artículo titulado "Post-truth politics2, del 1 de abril de 2010 en Grist, incidía en esa nueva forma de manipulación de los discursos amparándose en el anonimato de los comentarios en la red y en la posibilidad de inundar los servidores de tal forma que sea imposible discernir los hechos verdaderos de los falsos. En este caso se trataba de denunciar las noticias falsas en torno a las consecuencias del evidente cambio climático. Disponible en: http://grist.org/article/2010-03-30-post-truth-politics/

[26] PERERA, Marga. Peter Greenaway: "Hago milagros cinemáticamente" entrevista a Peter Greenaway en *Tendencias del Mercado*. Julio 2012. Disponible en: http://www.tendenciasdelarte.com/en-

trevista-peter-greenaway-julio-2012/

[27] Para tener una visión más completa y detallada de la evolución que han llevado a cabo el cine y la pintura en sus mutuos intercambios, recomendamos la lectura de TEJEDA, Carlos: Arte en fotogramas. *Cine realizado por artistas*. Madrid: Cátedra, 2008.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AAVV: *Cine de Vangardas: 1915-1947*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, Conselleria de Cultura e Xunventude, Direccion Xeral de Cultura, xaneiro- marzo 1993.

ALLOWAY, Lawrence: "The Development of British Pop", en *Pop Art*. New York: Lucy R. Lippard, 1966, 32-36 p.

BROUGUER, Kerry y FERGUSON, Rusell. *Art and Film since 1945: Hall of Mirrors*. Los Angeles: Rusell Ferguson, Moca, 1996, 123 p.

DE VITA, Pablo. Peter Greenaway: "El cine es un arte todavía en estado embrionario", *La Nación*, 11 de mayo de 2016, [en línea] [fecha de consulta: 26 Noviembre 2017].
Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/1897592-peter-greenaway-el-cine-es-un-arte-todavia-en-estado-embrionario

CULTURAUNSAM, Peter Greenaway en el Centro de las Artes de la UNSAM, 5 de Junio 2016, [Video] [Consulta: 20 de Noviembre de 2017] Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=vcjDX3R_Xh4

GÓMEZ VALDIVIA, Abraham. Peter Greenaway exige otro cine… el del futuro. *Infrarrojo*: León,Guanajuato (México) 15 de abril 2015, [en línea] [fecha de consulta: 25 Noviembre 2017].
Disponible en: https://infrarrojocultural.wordpress.com/acerca-de/

GOROSTIZA, Jorge. *Peter Greenaway*. Madrid: Cátedra, colección Signo e Imagen/Cineastas, N°24, 1995

MENEU, Ricardo. *La plástica en el cine. Del impresionismo al pop.* Valencia: Universitat de València, 1988, s. p.

ORTIZ Y PIQUERAS, Áurea y María Jesús, *La pintura en el cine; cuestiones de representación visual*. Barcelona: Paidós, 1995, 155 p.

PACOE, David. *Peter Greenaway: Museums and Moving Images (Essays in Art and Culture)*. London: Reaktion Books Ltd, 1997, 205 p.

PERERA, Marga. Peter Greenaway: "Hago milagros cinemáticamente" entrevista a Peter Greenaway en *Tendencias del Mercado*. Julio 2012. Disponible en: http://www.tendenciasdelarte.com/entrevista-peter-greenaway-julio-2012/

ROBERTS, David. Post-truth politics2. *Grist Magazine*, 1 de abril 2010 [en línea] [fecha de consulta: 25 Noviembre 2017].
Disponible en: http://grist.org/article/2010-03-30-post-truth-politics/

SALVÀ, Nando. Peter Greenaway: "En unos años acabaré con mi vida". El controvertido director británico vuelve a la primera línea con la recién estrenada 'Eisenstein en Guanajuato'. *El Periódico*: Barcelona, 8 de enero de 2016, (En sección: Ocio y

Cultura), [en línea] [fecha de consulta: 25 Octubre 2016].
Disponible en: http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20160108/entrevista-peter-greenaway-eisenstein-guanajuato-4801577

SANCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia: IVAECM. Filmoteca de la Generalitat Valenciana, Col. Textos de la Filmoteca, nº 6. Valencia, 1991, 68 p.

TEJEDA, Carlos: *Arte en fotogramas*. Cine realizado por artistas. Madrid: Cátedra, 2008.

FILMOGRAFÍA CITADA DE PETER GREENAWAY

The Tulse Luper Suitcases: The Moab Story, (2003)
The Pillow Book (1996)
Prospero's Books (1991)
The Cook the Thief His Wife & Her Lover, (1989)
The Belly of an Architect (1987)
26 Bathrooms, (1985)
A Zed and Two Noughts. Zoo (1985)
The Draughtsman's Contract (1982)
The Falls, (1980)
A Walk Through H: The Reincarnation of an Ornithologist, (1978)
Vertical Features Remake (1976)
Windows, (1975)
Train (1966)

LISTADO DE FIGURAS

Fig. 1. Peter Greenaway, 1982. [Dibujo]. 52 x 77 cm. [consulta: 25 Noviembre 2017]. Disponible en: https://www.pinterest.es/pin/307230005802939316/

Fig. 2. Peter Greenaway. 2003. *The Tulse Luper Suitcases: The Moab Story* [Filme].(127 min.): son., col.

Fig. 3. Peter Greenaway. 2012. *40.000 Years in 4 minutes*. [Video-instalación] (4 min.): son., col. [consulta: 25 Noviembre 2017]. Fotografía de Raquel Herrera. Disponible en: http://raquelherrera.blogspot.com.es/2012/07/escenas-urbanas-loop-12-o-como-peter.html

María Elena Martínez Durán
mmartinezduran@gmail.com

UN ENFOQUE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL.

María Elena Martínez Durán

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:29/12/2017 Revisado:13/12/2017 Aceptado:18/12/2017

MARTÍNEZ Durán María Elena. *Un enfoque educativo para la enseñanza del Diseño y la Comunicación Visual*. En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 103-114. ISSN: 2254-6073

UN ENFOQUE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL.

DESIGN AND VISUAL COMMUNICATION TEACHING, AN EDUCATIONAL APPROACH.

Autora: María Elena Martínez Durán

Posgrado en Artes y Diseño
Universidad Nacional Autónoma de México

mmartinezduran@gmail.com

Sumario: 1. Introducción. 2. Docencia en Diseño y Comunicación Visual. 2.1 Enfoque educativo 2.2 La formación integral 3. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Citación: MARTÍNEZ Durán, María Elena. *Un enfoque educativo para la enseñanza del Diseño y la Comunicación Visual*. En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp. 103-114. ISSN: 2254-6073

UN ENFOQUE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL.

DESIGN AND VISUAL COMMUNICATION TEACHING, AN EDUCATIONAL APPROACH.

María Elena Martínez Durán

Posgrado en Artes y Diseño
Universidad Nacional Autónoma de México
mmartinezduran@gmail.com

Resumen

Entre los múltiples enfoques que se puedan investigar respecto al proceso de formación de profesionales en Diseño y Comunicación Visual, el basado en enseñanza-reflexiva, enseñanza-situada y aprendizaje-experiencial, aprendizaje- basado en problemas, aplicando la estrategia de trabajo en equipo, aunado a la evaluación auténtica, con intervención transversal en toma de conciencia medio-ambiental, ha reportado ser un enfoque didáctico-pedagógico conveniente. Las experiencias realizadas con estudiantes del nivel educativo profesional incluso los estudiantes de maestría, han reportado aprendizajes significativos una vez que se han evaluado los resultados de este modelo educativo.

Abstract

Among the many approaches that can be investigated regarding the process of training professionals in Design and Visual Communication, based reflective- teaching, teaching-experiential, learning-located, problem based-learning applying the strategy teamwork, with authentic assessment, cross intervention in medium-environmental awareness, it has been reported be a suitable didactic pedagogical approach, experiences with students of professional education including graduate students, have reported significant learning once they have evaluated the results of this educational model.

Palabras clave: formación profesional, aprendizaje social, método de proyecto.

Key Words: vocational training, social learning, project method.

1. INTRODUCCIÓN.

En la actualidad, la sociedad caracterizada por los constantes cambios tanto en lo social en lo económico, en lo político y lo cultural; así como por el vertiginoso desarrollo de la tecnología, ha solicitado de nuevos conocimientos para el quehacer cotidiano de los diseñadores. Asimismo, la constante fusión de valores culturales motivados por la globalización del mercado, las tecnologías de la información y la comunicación y de los medios masivos de comunicación (impresos y digitales), han demostrado la importancia de la comunicación visual

Estas circunstancias han propiciado el desarrollo de medios y soportes de comunicación articulados con los medios masivos, en los cuales intervienen mensajes visuales en los que participan tanto factores de aplicación práctica como de generación conceptual. De esta manera se ha constituido una cultura comunicacional que invade casi todos los aspectos de la vida social y cultural, con influencia en las formas de vida en general y en la producción industrial e ideación simbólica en particular.

En relación a los antecedentes de las áreas de aplicación, se encuentran que en la década de los cincuenta, conjuntamente al auge de la mercadotecnia, en donde se involucraron cada vez más los conceptos de diseño y comunicación visual con los medios de comunicación masiva (particularmente con los medios electrónicos), se hizo necesario el tratamiento profesional de la imagen, que a su vez aportaría a la industria y al comercio una estrategia importante en el interés por atraer al consumidor hacia sus productos, planteándose entonces dos áreas específicas de aplicación profesional; el área comercial y el área

cultural y con la evidente necesidad de participación de los diseñadores en el desarrollo cultural y social surgiendo de forma natural, docencia e investigación en este ámbito.

2. DOCENCIA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL.

En la investigación y la docencia, el crecimiento del diseño tanto en sus aplicaciones como es la proliferación de escuelas que imparten carreras en torno a la disciplina, manifiesta una clara condición para involucrar a los especialistas en el ejercicio docente. Esta tendencia se extiende a otros niveles como las instituciones de educación media y superior, en concreto en asignaturas como talleres de expresión gráfica, dibujo artístico o industrial y en los diversos talleres de apreciación e iniciación en las Artes Plásticas.

Esta área debe considerar en su especificidad: La capacitación a los procesos de aprendizaje-enseñanza y en las técnicas didácticas; la actualización constante de contenidos e información correspondiente y por ende la profesionalización de la enseñanza.

Y es así, que en la búsqueda de la calidad en la educación, los aspectos anteriormente mencionados, con el modelo didàctico-pedagógico adecuado, con la formación académica conveniente y con la estructura filosófica vocacional bien cimentada, se puede inferir que el acompañamiento en formación profesional puede ser trascendente. Enfatizando que la actividad más importante del proceso educativo es la que realiza día a día el profesor en el aula, desde la más pura definición ontológica que da razón al ser maestro, como la más elevada razón filosófica queda sentido a la vocación de enseñar

2.1. ENFOQUE EDUCATIVO. ENSEÑANZA REFLEXIVA-ENSEÑANZA SITUADA. APRENDIZAJE EXPERIENCIAL-APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS.

Ser un profesor universitario conlleva la responsabilidad de situarse dentro de la misma disciplina de dónde se proviene. Se debe permanecer fiel a la vocación, pero también se necesita del desapego que requiere una educación para la vida.

Los profesores no pueden limitarse a las técnicas de enseñanza ya que el mundo de la vida apunta a ver el propio hábitus intelectual como uno entre muchos posibles.

Ser profesor universitario es complicado, ya que implica realizar un extraordinario conjunto de transacciones con un grupo heterogéneo de estudiantes y aportarles modos de desarrollo.

Se trata de una apertura de una clausura, de una interacción entre el profesor y el estudiante, de una situación en la que todos se benefician.El desarrollo de una persona no se realiza a expensas del desarrollo de los demás, sino que ayuda al de los otros. Se trata de una educación para la trascendencia colectiva. Barnett Roland

Para favorecer las situaciones de aprendizaje es necesario adicionar a la competencia tradicional de conocer los contenidos de una disciplina y para organizar su enseñanza, la competencia emergente de saber poner en acto situaciones de aprendizajes abiertas, que partiendo de los intereses de los estudiantes les implique procesos de búsqueda y resolución de problemas.

La competencia didáctica basada en los conocimientos previos de los estudiantes, considerar los errores como parte del aprendizaje, se completa con la capacidad fundamental de poder comunicar el entusiasmo por el deseo de saber, implicando los estudiantes en actividades de investigación o proyectos de conocimiento.

Según John Dewey ; el currículo debe ofrecer al estudiante situaciones que lo conduzcan a un crecimiento continuo gracias a la interacción entre las condiciones objetivas o sociales e internas o personales, es decir, entre el entorno físico y social con las necesidades, intereses, experiencias y conocimientos previos del estudiante.

El conocimiento se encuentra situado; porque es parte y producto de la actividad en el contexto y la cultura en que se desarrolla y utiliza. De acuerdo con Baquero ; desde la perspectiva situada, el aprendizaje debe comprenderse como un proceso multidimensional de apropiación cultural, pues se trata de una experiencia que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción. Se destaca la importancia de la actividad y el contexto para el aprendizaje y se

reconoce que el aprendizaje escolar es ante todo un proceso de culturización mediante el cual los estudiantes se integran de manera gradual en una comunidad o cultura de prácticas sociales.

A partir de las ideas de John Dewey, se desarrollaron diversos modelos de aprendizaje experiencial. Más adelante Donald Schön , retomará al pensamiento de Dewey para destacar la importancia de la preparación o formación en y para la práctica. El autor considera que aprender haciendo es una forma de iniciación disciplinada al planteamiento y resolución de problemas de producción y actuación tal y como sucede en los despachos de diseño.Considera que la reflexión es un proceso de encuadre, exploración y estructuración de problemas dentro de un contexto profesional determinado.

Schön aporta concepciones importantes, como la reflexión sobre la acción o la práctica y destaca la función tutorial del docente, conveniente para los cursos enfocados a diseño de proyectos de aplicación profesional. Debe reconocerse que el aprendizaje del estudiante no se da tan sólo porque al profesor le transmite una serie de saberes teóricos o reglas predeterminadas, ni tampoco porque le proporciona instrucciones de cómo hacer las cosas. Es necesario que se dé un diálogo entre ambos (docente- tutor y estudiante- practicante), que se caracteriza por tres aspectos:

a) Tiene lugar en el contexto de los intentos del practicante por intervenir en una situación real y concreta;
b) utiliza lo mismo acciones que palabras y
c) depende de una reflexión en la acción recíproca.

En palabras de Schön :
Cuando tutor y estudiante coordinan demostrar e imitar, decir y escuchar, cada proceso constitutivo, llena vacíos de significado inherentes al otro. Las demostraciones y descripciones de tutor, los esfuerzos del estudiante en su tarea y las auto descripciones, las comparaciones del proceso y del producto, proporcionan el material para la mutua reflexión en la acción.

Existen cuatro constantes en la reflexión práctica propuesta por Schön que hay que tomar en cuenta al examinar la actuación de los estudiantes o de los profesionales en formación, así como de sus docentes- tutores.

- Los medios lenguajes y repertorios con los que los profesionales-docentes describen la realidad y llevan adelante determinadas acciones.
- Los sistemas de apreciación con que centran los problemas para la evaluación y para la conversación reflexiva.
- Las teorías generales que aplican los fenómenos de interés.
- Los roles en los que sitúan sus tareas y mediante los cuales delimitan su medio institucional.

La propuesta de la formación de los profesionales como práctico-reflexivos, corre en paralelo con otras propuestas de enseñanza reflexiva y coincide con los autores de la cognición situada en la que los estudiantes, para convertirse en expertos, requieren enfrentar problemas auténticos en escenarios reales.

Como apoyo a la actuación y a la formación de docentes, la reflexión sobre la enseñanza puede cumplir uno o varios de los siguientes propósitos:

- Deliberar acerca de la enseñanza al obtener información sobre lo que se hace y cómo se hace.
- Dirigir la enseñanza de manera propositiva, de modo que la reflexión se convierta en una forma de mediación instrumental de la acción.
- Transformar las prácticas de enseñanza en la medida en que la reflexión propicie una reconstrucción personal o colectiva de la docencia.

Con la integración de diversos autores (Dewey y Schön), se caracteriza la enseñanza reflexiva como aquella que:

- Atiende el desarrollo pleno de las capacidades de la persona (profesores y estudiantes), tanto en las esferas cognitiva como afectiva moral y social.
- Promueve el desarrollo de capacidades que permiten un análisis crítico tanto de los contenidos curriculares como de las situaciones prácticas que se enfrenta en torno a los mismos.
- Desarrolla competencias individuales y sociales de razonamiento lógico juicios ponderados y actitudes de apertura.
- Privilegia los procesos de construcción reflexiva del conocimiento en situaciones de experiencia cotidiana por encima de la apropiación memorística acrítica y descontextualizada de éstos.

• Presta atención especial a la comprensión de los intereses, valores y contradicciones en los contenidos, las prácticas de enseñanza y en general a los fenómenos curriculares y educativos que afectan al profesor y sus estudiantes.

2.2. LA FORMACIÓN INTEGRAL

La enseñanza reflexiva-situada, en correlación con los propósitos entorno a formación integral, resulta la más conveniente para la intervención transversal en la formación de valores.
Según Schön, las formas de acción que se derivan del proceso reflexivo de un docente, se enfocan a dilucidar las situaciones-problema relevantes para él y sus estudiantes en su espacio de enseñanza. Así como plantear respuestas innovadoras y pertinentes para atenderlos. Para ello se incorporan las siguientes fases:

1-Selección. En primera instancia, los docentes reflexionan sobre lo que acontece en su espacio de aula y buscan identificar las situaciones-problema más importantes que se pretende atender.

2-Descripción.Los profesores responden a la interrogante ¿qué hago?, a fin de describir su práctica, hacerla consciente, accesible y revelar su significado en estrecha relación con la situación problema de interés. Esto posibilita, problematizar su enseñanza y hacerla susceptible al cambio. El profesor requiere ubicar su actuación en relación con los demás involucrados y en función del contexto de enseñanza específico en que se ubica; por ello es muy importante que, al describir qué hace, reflexione en interacción con quiénes, cuándo y dónde lo hace.

3. Análisis. Aquí la cuestión orientadora de la acción es; ¿Qué significa esto? y el docente se enfrenta a los porqués y cómos de su práctica como enseñante. En este punto es donde los docentes desvelan sus principios pedagógicos, sus teorías subjetivas o implícitas de la enseñanza, sus creencias de sentido común e incluso sus valores y sentimientos.

4- Valoración. En esta fase, los profesores desean explicar, constatar y confrontar sus ideas y prácticas en el contexto educativo y curricular que les es propio. La cuestión central es determinar ¿qué consecuencias o efecto ha tenido mi actuación? El profesor interpreta los sucesos más importantes y autoevalúa la efectividad de su actuación docente, sin olvidar las facilidades y restricciones del contexto ni los resultados logrados con sus estudiantes. Una vez hechas estas reflexiones, resulta propicio reflexionar críticamente respecto a las propias metas, valores y filosofía educativa si coinciden con lo que se plantea en el proyecto curricular de la institución educativa.

5-Reconstrucción. Esta fase culmina el ciclo reflexivo y aunque en cierta forma está presente en las demás, se centra en la cuestión ¿Cómo podría hacer las cosas de manera diferente?, por lo que se orienta a la generación u optimización de una configuración innovadora de la enseñanza. La reconstrucción implica una reestructuración y transformación de la enseñanza, pues los profesores recomponen, alteran o transforman sus supuestos y perspectivas sobre su propia acción y adoptan un nuevo marco. La reconstrucción puede centrarse, tanto en las acciones como los argumentos que las justifican y puede reconstruirse tanto el pensamiento como la práctica de los estudiantes, el ver y el hacer.

Es importante que los profesores se fijen nuevas metas en su enseñanza y puedan desarrollar nuevas estrategias docentes situadas en su contexto y fundamentadas en la información y evidencia recuperada en su propia aula.

El paralelismo entre el ciclo de la enseñanza reflexiva con la explicación de proceso de aprendizaje experiencial, plantea una reflexión continua sobre la práctica o la experiencia en condiciones reales, una actividad constructiva en torno a la problemática o reto que representa dicha experiencia y una actuación orientada a trascender dicha experiencia mediante su reconstrucción y al enfrentamiento de nuevas situaciones.

Otra manera de entender este proceso, es concebir al profesor como aprendiz permanente de la profesión docente, es decir, como una persona que de manera continua replantea su docencia y aprende formas innovadoras de afrontarla. Por lo tanto, el enfoque de la reflexión sobre la práctica docente, o de la enseñanza reflexiva, es hoy, el tema para la formación de profesores especialmente relacionados con los procesos creativos como es el diseño de la comunicación visual, en donde se ha privilegiado el desempeño práctico soslayando la profesionalización de la práctica académica

A la competencia tradicional de hacer el seguimiento de la progresión de los aprendizajes eligiendo buenos ejercicios, estandarizados en libros y evaluaciones de carácter formativo, la competencia emergente es la de gestionar la progresión de los aprendizajes pero practicando la pedagogía de situaciones problema.

Al ser estas situaciones de carácter abierto, el maestro ha de tener la capacidad de saber regular dichas situaciones, ajustándose a las posibilidades del grupo. Para ello es necesario controlar los procesos de las didácticas de las disciplinas y las fases del desarrollo intelectual. Al mismo tiempo, la competencia específica de tener una panorámica longitudinal de los objetivos de la enseñanza supera la visión limitada de los profesores que se centran en un solo nivel. Se considera que el trabajo en equipo es indispensable para superar ese conocimiento parcial de los objetivos.

También se reconoce que gestionar la progresión de los aprendizajes considerando la realidad de la relación estudiante- profesor, según Perrenaud , no es fácil y exige competencias en planeación de la enseñanza-aprendizaje, la evaluación y el seguimiento individualizado.

El grupo trabaja junto para lograr metas compartidas, lo que se traduce en una interdependencia positiva. Según Schmuck , un grupo puede definirse como: una colección de personas que interactúan entre sí y ejercen una influencia recíproca.
La simple proximidad no define al grupo sino la presencia de interacciones significativas entre sus integrantes. Queda claro que toda actividad que se realiza en grupo implica cooperación.

Los profesores que facilitan la interdependencia positiva entre sus estudiantes son aquellos que conceden gran valor a la cohesión del grupo y ofrecen apoyo a los estudiantes, que promueven clases productivas, donde ocurren intercambios afectivos positivos, se atiende y respeta la diversidad entre los estudiantes y se conducen discusiones abiertas acerca del currículo y del grupo mismo.

La importancia de la intervención pedagógica del maestro en la mediación del aprendizaje que, desde la perspectiva sociocultural y de la enseñanza reflexiva-situada, resultan básicos en los procesos de construcción del conocimiento y formación en la práctica son:

- Tutoría y supervisión periódica del plan y desarrollo del proyecto, incluso los procesos y producciones generadas por los estudiantes, así como las formas de organización y trabajo conjunto de éstos.
- Observación de procesos y factores que permita entablar diálogos reflexivos con los estudiantes en y sobre lo que se está realizando la práctica, de manera que ellos mismos puedan regular y evaluar su desempeño.
- Promoción de una interacción conjunta profesor estudiantes y estudiantes estudiantes que permite la construcción conjunta o co-construcción del conocimiento, sín sobre imponer la lógica del profesor ni privar de apoyo a los estudiantes.
- Ajuste de la ayuda pedagógica, en el sentido de diversificar los apoyos requeridos por los distintos estudiantes o equipos de trabajo en la concepción y desarrollo de sus proyectos.
- Cesión gradual de la responsabilidad y el control de los aprendizajes buscados por parte del profesor hacia los estudiantes, en el sentido de fomentar en ellos la autonomía, la responsabilidad y la toma de decisiones, lo cual de ninguna manera significa “dejarlos solos” o plantearles desafíos irrealizables.

El deseo de saber y la decisión de aprender va más allá del enunciado tradicional de saber motivar. La habilidad didáctica de saber construir el sentido que tienen los conocimientos y comunicarlo es necesaria para acortar la distancia entre éstos y la escuela. Acortando esta distancia, la decisión de aprender queda preparada. Schmuck propone, como nuevos desafíos para configurar esta competencia, implicar a los estudiantes en sus aprendizajes, desarrollando su capacidad de autoevaluación y el hacer explícito el contenido de los enfoques didácticos en las clases. En la base de esta nueva competencia está la voluntad de escuchar a los estudiantes. También se considera como competencia específica derivada de la motivación por el conocimiento, el favorecer la definición de un proyecto del estudiante.

En cuanto a la aplicación del método de aprendizaje basado en proyectos en la educación superior, se puede decir que se conserva la filosofía educativa y los principios básicos pero la estrategia de trabajo

se complica y asume particularidades en función de la situación concreta que se afronta. En el caso de la educación superior, el cometido es la formación de profesionales capaces de intervenir en escenarios reales para solucionar problemas relevantes en su entorno social.

Para el caso del diseño de la comunicación visual, en la formación de profesionales, se ejemplifica el desarrollo de proyectos sociales con base en la propuesta de dos autores latinoamericanos Ander-Egg y Aguilar , que ofrecen una propuesta para el diseño de proyectos de intervención social y cultural la cual justifican en la existencia de una situación problema prevaleciente en un escenario real que se quiere modificar. Los autores ponen acento en una parte de la enseñanza práctica del diseño

En particular, es relevante de estrategia para el diseño del proyecto qué parte de las respuestas a diez preguntas centrales a las que se dan respuesta en los apartados formales de dicho proyecto. La idea es que estudiantes que van a desarrollar el proyecto, realicen una primera aproximación al mismo con respuestas de las preguntas que se indican y que permiten aclarar el sentido, alcance y estrategia de intervención. Para estos autores es central que todo proyecto proponga un curso de
acción concreto bien definido y que al mismo tiempo tenga claros sus objetivos. (Ver figura 1).

Fig 1. Preguntas y elementos esenciales en un proyecto social y cultural (con base en Ander-Egg y Aguilar)

Preguntas	**Elementos del proyecto**
1-¿**Qué** se quiere hacer?	*Naturaleza del proyecto:* Definición y caracterización de la idea central de lo que se pretende realizar; ámbito que abarca, contexto en que se ubica.
2- ¿**Por qué** se quiere hacer?	*Origen y fundamentación:* Hay que explicar la prioridad y urgencia del problema para el que se busca solución y justificar por qué el proyecto es la propuesta más adecuada o viable para resolver ese problema.
3-¿**Para qué** se quiere hacer?	*Objetivos, propósitos:* Indicar el destino del proyecto o los efectos que se pretenden alcanzar en términos de logros definidos.
4-¿**Cuánto** se quiere hacer?	*Metas:* Son una traducción operativa de los objetivos, donde se indica cuánto se quiere hacer, qué servicios se prestarán, qué necesidades concretas se cubrirán, etc.
5-¿**Dónde** se quiere hacer?	*Ubicación en el espacio:* Localización física o cobertura espacial que tendrán las actividades previstas en el proyecto.
6-¿**Cómo** se va a hacer?	*Procedimiento:* Métodos y técnicas; actividades y tareas contempladas.
7-¿**Cuándo** se va a hacer?	*Ubicación en el tiempo:* Calendarización o cronograma previsto.
8-¿**A quiénes** se dirige?	*Destinatarios, beneficiarios:* Identificar el grupo-meta directamente favorecido con la realización del proyecto y definir los beneficios concretos que recibirá una vez solucionado el problema en cuestión o satisfecha su necesidad concreta.
9-¿**Quiénes** lo van a hacer?	*Recursos humanos:* En proyectos escolares, usualmente hace referencia al equipo de estudiantes responsables y a su profesor- tutor, pero es posible el apoyo o asesoría de otros especialistas, incluso la coparticipación de los mismos beneficiarios, de sus familias o de su comunidad.
10-¿**Con qué** se va a costear?	*Recursos materiales y financieros:* Es importante que los estudiantes aprendan a anticipar y cotizar el material, equipo, papelería, fotocopias, servicios, etc, para la realización de su proyecto. Si es necesario proponer medios impresos o se puede resolver con recursos digitales para evitar reproducir soportes de manera innecesaria.

Observamos que el modelo tiene correspondencia con modelos teórico- metodológicos del diseño de la comunicación visual. Al mismo tiempo, estamos enfocando el desarrollo de competencias profesionales en los estudiantes, así como revisando criterios que desde la investigación del diseño, son necesarios como advertir el buen uso de los recursos económicos así como el impacto medio ambiental.

Freidson formuló, en la Universidad de Chicago, la teoría de la generalización que concebía la enseñanza como el desarrollo de formas generalizadas de enfoque y problemas del mismo tipo. Es importante entonces, comprender la importancia de formular los objetivos de forma general y así como los tipos de formulaciones que sirven como objetivos de la educación profesional.
Por esta razón es recomendable concebir los objetivos como modos generales de reacción que deben desarrollarse y no como hábitos muy específicos que el estudiante debe adquirir.

La competencia clásica de trabajar en equipo, instalada en la profesión como una opción personal, se amplía hacia una competencia de cooperación que deberá abarcar a todo el colectivo.

Freidson indica que en un futuro será deseable que todos los docentes estén preparados para organizar desde un sencillo grupo de trabajo, hasta un proyecto de equipo. El ser competentes, en esta faceta, implica saber adoptar el rol del líder para dirigir las reuniones e impulsar y mantener el equipo .

Esta competencia emergente se asienta en la convicción de que el trabajo en grupo es un valor fundamental. También en la previsión de la presencia de conflictos como algo inherente a la realidad de cualquier colectivo. Por lo tanto, los docentes deberán estar preparados en cuestiones de dinámica de grupos, así como estar capacitados para hacer moderadores y mediadores.

Para evaluar los resultados obtenidos, se identifica la evaluación centrada en el desempeño, demanda de los estudiantes demostrar que poseen ciertas conductas o habilidades en situaciones ex profeso.

La evaluación auténtica va un paso más allá, en el sentido de que destaca la importancia de la aplicación de la habilidad en el contexto de una situación de la vida real. Esta situación se refiere a mostrar un desempeño significativo en el mundo real, en situaciones y escenarios que permitan capturar la riqueza de lo que los estudiantes han logrado comprender, solucionar o intervenir en relación con asuntos de verdadera pertinencia y trascendencia, tanto personal como social.

Así encontramos ejemplos de evaluaciones auténticas en el seno de una comunidad educativa: la demostración del proyecto realizado por los estudiantes en una exposición colectiva, en una colección de trabajos integrados en un portafolio, en la participación de debates sobre asuntos sociales o en la presentación de escritos originales así como menciona Arends .

Pero al mismo tiempo, encontramos otros ejemplos referidos a las prácticas auténticas de intervención o investigación que se realizan in situ es decir en talleres profesionales de diseño, en los cuales los estudiantes desarrollan o perfeccionan las competencias propias de dicha comunidad en la práctica profesional.

3- CONCLUSIONES.

Los profesores no pueden limitarse a las técnicas de enseñanza ya que la realidad apunta a ver el propio habitus intelectual como uno entre muchos posibles.

Las estrategias de aprendizaje, basadas en problemas permiten pensar reflexivamente, pensar y aprender significativamente. También permiten explorar el aprendizaje de distintos tipos de contenidos, incluso el conceptual, procedimental y estratégico, sin dejar de lado el componente actitudinal. Y sobre todo, conducen a establecer el deseado vínculo de coherencia entre la instrucción y la evaluación de distintos contextos de aplicación. Pero estas estrategias serán auténticas sólo en la medida que se conecte la experiencia educativa y la evaluación con asuntos relevantes de la vida real, es decir si se vincula la escuela con la vida.

NOTAS

[1] Barnett, Roland. Los límites de la competencia. El conocimiento, la educación superior y la sociedad. Barcelona, Gedisa, 2001, p. 321.

[2] Dewey, John. Experiencia y educación. Buenos Aires, Losada, 2000, pp. 56-57.
Baquero, Raúl. Del experimento escolar a la experiencia educativa. La transmisión educativa desde una perspectiva psicológica, situacional. Revista Perfiles Educativos, 3 (2), 2002, p-28.

[3] Schön, Donald. La formación de profesionales reflexivos: Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones. Barcelona, Paidos, 2002, pp. 71-73.

[4] Schön, Donald., op.cit., p-83-89.
Perrenaud, Phillipe. Diez nuevas competencias para enseñar. Paris, Educatio, 2005, p-136.

[5] Schmuck, Richard. Group process in the classroom. Boston, Mc Graw Hill, 2001, pp. 46-51

[6] Ander-Egg, Ezequiel y Aguilar, Mario. Cómo elaborar un proyecto. Guía para diseñar proyectos sociales y culturales. Buenos Aires, Lumen Humanitas, 2003. pp. 56-73.

[7] Freidson, Ernst. Professionalism reborn. Chicago, Universidad de Chicago, 2004, p-21.

[8] Arends, Robert. Learning to teach. Nueva York, Mc Graw Hill, 2004, p-28.

Imagen 1
Autor: María Elena Martínez Durán
Fecha: Noviembre de 2015
Procedencia: Archivo personal

Imagen 2.
Autor: María Elena Martínez Durán
Fecha: Noviembre de 2015
Procedencia: Archivo personal.

Imagen 3.
Autor: María Elena Martínez Durán
Fecha: Noviembre de 2015
Procedencia: Archivo personal.

Imagen 4.
Autor: María Elena Martínez Durán
Fecha: Noviembre de 2015
Procedencia: Archivo personal.

Referencias Bibliográficas

ANDER-EGG, Ezequiel. Cómo elaborar un proyecto. Guía para diseñar proyectos sociales y culturales. Buenos Aires, Argentina, Lumen/Humanitas, [2003]. 130 p.

ARENDS, Robert. Learning to teach. Nueva York, Mc Graw Hill, [2004]. 230 p.

BARNETT, Roland. Los límites de la competencia. Barcelona, Gedisa, [2009]. 288 p.

BAQUERO, Roberto. Del experimento escolar a la experiencia educativa. La transmisión educativa desde una perspectiva psicológica, situacional. *Revista Perfiles Educativos,* 3(2), [2002]. 60p.

DEWEY, John. Experiencia y educación. Buenos Aires, Losada, [2010]. 128 p.

FREIDSON, Ernst. Professionalism reborn. Chicago, Universidad de Chicago, [2004]. 124 p.
PERRENAUD, Phillipe. Diez nuevas competencias para enseñar. Paris, Educatio, [2005]. 168 p.

SCHÖN, Donald. La formación de profesionales reflexivos: Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones. Barcelona, Paidos, [2002]. 128 p.

SCHMUCK, Richard. Group process in the classroom. Boston, Mc Graw Hill, [2001]. 336 p.

Jaume Gual Ortí
jgual@uji.es

ALGUNAS BUENAS PRÁCTICAS EN EL DISEÑO DE PRODUCTOS, ENTORNOS Y ARTE INCLUSIVOS

Jaume Gual Ortí

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:29/11/2017 Revisado:11/12/2017 Aceptado:15/12/2017

GUAL Ortí, Jaume. "Algunas buenas prácticas en el diseño de productos, entornos y arte inclusivos". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 115-122. ISSN: 2254-6073

ALGUNAS BUENAS PRÁCTICAS EN EL DISEÑO DE PRODUCTOS, ENTORNOS Y ARTE INCLUSIVOS

SOME GOOD PRACTICES IN INCLUSIVE PRODUCT DESIGN, ENVIRONMENTS AND ART

Autor: Jaume Gual Ortí.

Departamento de Ingeniería de Sistemas Industriales y Diseño
Universitat Jaume I

jgual@uji.es

Sumario: 1. Objetivo. 2. Buenas prácticas en entornos espaciales. 3. Buenas prácticas en el área del diseño de productos. 4. Buenas prácticas en el ámbito del diseño gráfico y la navegación hipertextual. 5. Las personas con discapacidad y sus aportaciones en el arte. 6. Gráficos tangibles como medio de comunicación inclusiva. 7. Conclusión. 8. Referencias.

Citación: GUAL Ortí, Jaume. "Algunas buenas prácticas en el diseño de productos, entornos y arte inclusivos". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp. 115-122. ISSN: 2254-6073

ALGUNAS BUENAS PRÁCTICAS EN EL DISEÑO DE PRODUCTOS, ENTORNOS Y ARTE INCLUSIVOS

SOME GOOD PRACTICES IN INCLUSIVE PRODUCT DESIGN, ENVIRONMENTS AND ART

Jaume Gual Ortí

Departamento de Ingeniería de Sistemas Industriales y Diseño
Universitat Jaume I
jgual@uji.es

Resumen
El objetivo de este artículo es mostrar una serie de buenos ejemplos que sirven de paradigma para mejorar las condiciones de uso y disfrute de las personas con diversidad funcional en el ámbito del arte y del diseño. El alcance de este texto es puramente descriptivo y aborda distintos campos . En primer lugar se trata algunos buenos ejemplos dentro del ámbito de los entornos espaciales, en segundo lugar, se aborda algunos productos de consumo destacables por su innovación en términos de uso y accesibilidad, en tercer lugar, se describen algunas estrategia y buenas prácticas dentro del área del mundo de la navegación web, y por último se nombran dos bloques relativos al arte inclusivo, el de algunos grandes talentos de nuestro patrimonio creativo y artístico y el de los particulares gráficos tangibles que sirven para acercar éste a personas con discapacidad visual.

Abstract
The aim of this article is to show a series of good examples that serve as a paradigm to improve the conditions of use and enjoyment of people with disabilities in the field of art and design. The scope of this text is purely descriptive and It addresses different fields. First of all, some good examples are discussed in the field of space environments, secondly, some notable consumer products are shown for their innovation in terms of use and accessibility, thirdly, some strategies and good practices are described within the area of the web browsers, and finally, two blocks of inclusive art are mentioned, some of the great talents of our creative and artistic heritage and that of the tangible graphical individuals that serve to bring this to people with visual impairments.

Palabras clave: Diseño inclusivo, arte inclusivo

Key Words: Inclusive design, Inclusive art

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo de este artículo es mostrar una serie de buenos ejemplos que sirven de paradigma para mejorar las condiciones de uso y disfrute de las personas con diversidad funcional en el ámbito del arte y del diseño.

Así se expondrán una serie de ejemplos que instruyan sobre las amplias y variadas soluciones aplicables en materia de diseño inclusivo y, porqué no, de arte en esta materia.

2. BUENAS PRÁCTICAS EN ENTORNOS ESPACIALES

En este sentido, empezando por el ámbito del entorno espacial, es destacable el uso de rampas (Fig. 1) y vados que facilitan el acceso y circulación a personas con movilidad reducida. Con unas dimensiones y pendientes adecuadas, y con espacios de descanso y apoyo si se requieren, es fácil advertir que estas soluciones ya se encuentran normalizadas en la mayoría de nuestras ciudades y en numerosos edificios públicos, si además se emplean en conjunción con un pavimento táctil contrastado en textura y color, las personas invidentes pueden detectarlo fácilmente, tanto si tienen restos visuales, como si no los tienen. Además, situando pasamanos de doble altura se completará un conjunto que beneficia a

todos, también a las personas mayores que necesitan apoyo complementario para ascender o descender por éstas. Cabe destacar que el uso de estas soluciones no perjudica especialmente a ningún otro tipo de usuarios.

Fig. 1: Rampa de acceso en un entorno monumental como el de Pisa, Italia.

Por otro lado, dentro de este mundo de los entornos espaciales, es especialmente interesante mencionar todas las ayudas tecnológicas que se generan en el mundo de la domótica para espacios interiores. Esta disciplina se desarrolla con un mercado orientado a aquellos usuarios que quieran vivir más cómodamente en su hogar a partir del empleo de la tecnología a nuestro alcance, sin embargo las personas con alguna limitación funcional pueden beneficiarse especialmente de estas mejoras que ofrece el mercado. Elementos como ordenadores personales, teléfonos celulares, cámaras inteligentes, accionamientos mediante voz, sensores de diferentes tipos, entre otros dispositivos, se integran en el interior de la vivienda para realizar tareas cotidianas de una manera más eficiente, empleando automatismos pensados para minimizar esfuerzos, por ejemplo en subir y bajar persianas, accionar la calefacción, el aire acondicionado, subir o bajar la temperatura de éstos, activar o desactivar la alarma, o simplemente encender o apagar aparatos electrodomésticos.

3. BUENAS PRÁCTICAS EN EL ÁREA DEL DISEÑO DE PRODUCTOS

En otro orden de cosas, dentro del mundo del diseño de productos existen numerosos ejemplos de productos cuyo diseño puede considerarse inclusivo o beneficioso para personas con algún tipo de discapacidad, pero hay uno que llama especialmente nuestra atención, es un elemento para la cocina, ámbito en el cual se están realizando muchas innovaciones a partir de la cooperación entre profesionales de la hostelería y diseñadores. El producto del que hablamos se emplea para lavar y eliminar el exceso de agua en las verduras y lo produce la empresa británica OXO (Fig. 2), su característica diferenciadora sobre los productos similares que proponen las empresas competidoras, es un simple botón que hay que pulsar para accionar el giro de su plataforma interior, éste es fácilmente localizable mediante una semántica cromática que enfatiza su contraste con el resto de las partes y, además, puede accionarse con facilidad por parte del usuario, puede pulsarlo con la mano, la muñeca, con el antebrazo, una vez pulsado se inyecta aire al conjunto para activar la rotación que será finalmente la que proporcionará la inercia capaz de eliminar el agua de las verduras.

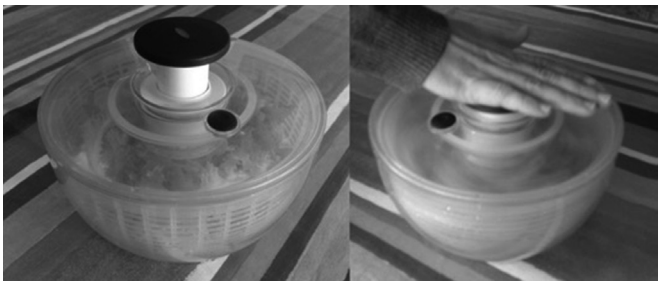


Fig. 2: Producto para escurrir el agua en verduras para la ensalada. Su diseño está especialmente concebido para reducir las demandas capacitivas del usuario, siguiendo de este modo las filosofías de diseño inclusivo.

Los modelos alternativos a éste suelen demandar operaciones en el usuario de giro en las que la muñeca, y la coordinación de movimientos requieren habilidades de destreza más acentuadas que en este caso. En otro orden de cosas, este producto también es destacable precisamente porque está pensado para ser fácilmente desmontable, lavable y almacenable. En muchas ocasiones el diseñador se centra en el uso del producto por parte del uso principal y del usuario directo y olvida tanto tareas secundarias, como a otro tipo de usuarios que también intervienen en su empleo, como los encargados de mantener o incluso de fabricar el producto, quienes en el caso de los elementos urbanos son un grupo a los que conviene integrar en el proceso de diseño de un objeto para el espacio público y de uso colectivo (Puyuelo Cazorla, Gual Ortí, & Val Fiel, 2008).

Otro ejemplo destacable en el ámbito del producto es la silla para movilidad en el baño. Se trata de ayuda técnica, es decir, de un producto de uso particular para personas con alguna limitación, pero que permite realizar actividades varias relacionadas con el aseo personal, con o sin ayuda de cuidadores, en función del individuo. Esta silla destaca por sus prestaciones integradas, como ruedas que facilitan su movilidad, una cuña integrada en el asiento fácilmente re-movible y lavable, reposapiés articulables y reposáramos integrados (Fig. 3).

Fig. 3: Silla multifuncional para la movilidad y el aseo en el baño.

En realidad son numerosas las sillas que presentan todas estas características, sin embargo ésta, al contrario que la gran mayoría, tiene un tratamiento estético adecuado y alejado del lenguaje clínico que la dota de una imagen amable, salubre e integrada con cualquier interior moderno. Se trata de una excepción dentro del mundo de las ayudas técnicas. Muletas, andadores, bastones y otros productos de uso clínico suelen presentar un escaso interés desde el punto de vista estético, un correcto tratamiento formal y cromático implica un paso hacia la innovación en este caso, hecho que podría mostrar el escaso interés de los profesionales del diseño por estos productos que se alejan, por su temática, de lo que los anglosajones denominan *cool* (guay).

4. BUENAS PRÁCTICAS EN EL ÁMBITO DEL DISEÑO GRÁFICO Y LA NAVEGACIÓN HIPERTEXTUAL

Cambiando de ámbito, concretamente en el campo del diseño gráfico parece adecuado destacar el mundo de las páginas web, ya que conjuga los conocimientos clásicos sobre comunicación gráfica, junto con las posibilidades abiertas al diseño por internet y la navegación hipertextual. Se trata de una experiencia relativamente nueva dentro del campo y, como todos los servicios, puede ser más o menos frustraste para una persona con limitaciones sensoriales navegar por una página de este tipo, si el sitio web no se encuentra correctamente adaptado y pensado para todos. Afortunadamente existen organizaciones como la World Wide Web Consortium (W3C) (World Wide Web Consortium (W3C), 2014) que se encargan de desarrollar protocolos y guías para, entre otros, se pueda acceder a las páginas web por parte de usuarios con alguna limitación funcional. En este sentido, para que una web sea accesible a personas con discapacidad, en términos generales, debe permitir a todos los usuarios, percibirla, entenderla, navegar e interactuar por ella y, también, contribuir o participar en sus contenidos. Además, la Web Content Accessibility Guidelines (World Wide Web Consortium (W3C), 2008), es decir, la guía que recomienda como realizar una web accesible desde el punto de vista de los contenidos habla de una fácil operatibilidad del entorno y robustez del diseño para adaptarse a periféricos que complementariamente puedan servir de ayuda en su interacción. Una serie de ítems fácilmente evaluables son suficientes para definir hasta tres niveles de accesibilidad de las páginas web que ayudan a modo de marca a catalogar el grado de accesibilidad de una web. En estés sentido, la página web de la BBC británica (Fig. 4) o de muchos organismos internacionales como, por ejemplo, la OMS (Fig. 5) son accesibles. Para empezar presentan la información jerarquizada según una estructura clara y fácilmente perceptible con listados de títulos, subtítulos y cuerpo del texto que pueden detectarse por el navegador, incluso por parte de una persona invidente, con la

ayuda ya implementada en la mayoría de los sistemas operativos de un lector de voz sintetizada que lee las partes de la página.

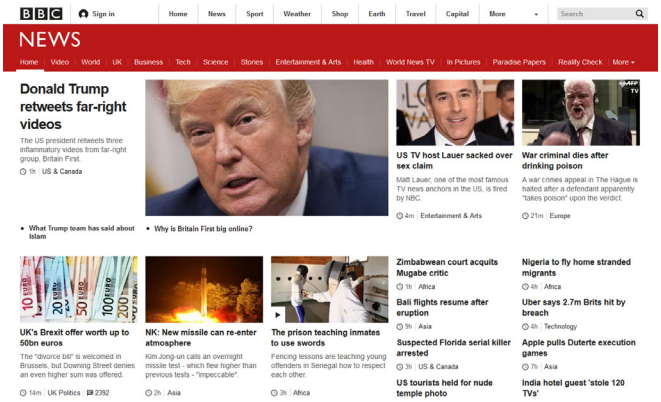


Fig. 4: Imagen de la página principal de la cadena informativa BBC.

Fig. 5: Imagen de la página web de la Organización Mundial de la Salud.

Las imágenes se encuentran con pies o renombradas con títulos descriptivos para que el navegador pueda identificarlas, y los vídeos tienen descripciones textuales, o se encuentran también subtitulados para personas con limitaciones auditivas. Además se puede personalizar el tamaño de la tipografía para hacerla más fácilmente legible, y por lo tanto, entendible. Las guías desarrollan muchos otros aspectos que aquí no caben nombrar, pero que sirven para mejorar la usabilidad de una web y por lo tanto a hacerla más inclusiva, abriendo el espectro de los usuarios a aquellos más vulnerables por la implementación de barreras indeseadas.

5. LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD Y SUS APORTACIONES EN EL ARTE

Podríamos seguir hablando de buenas prácticas, como por ejemplo, en el campo de la moda y de cómo se pueden llegar a realizar ropa que sea fácilmente usable, además de estética, pero el interés de este artículo se centra en mostrar pequeños ejemplos que sugieran a las personas que se quieran iniciar posibles caminos ofrecidos por las estrategias de diseño que se emplean en estas filosofías y tal vez con las pinceladas expuestas sea suficiente.

Ahora bien, no se puede cerrar este discurso relativo al diseño y al arte social sin hacer mención también de las aportaciones de estas personas en esta materia. Aunque desafortunadamente no sea práctica habitual en ciertas áreas del diseño, las personas con discapacidad pueden aportar una visión más rigurosa y práctica como usuarios directos, como afectados. En el mundo del arte se puede observar cómo superan barreras exponiendo su faceta más creativa. Beethoven desarrolló una deficiencia auditiva, pero sorprendentemente maravilló al mundo con sus composiciones musicales, Toulouse-Lautrec padecía un desorden en sus piernas que no le impidió ser uno de los grandes maestros de la pintura del siglo XIX, Claude Monet tuvo problemas con su vista que, posiblemente, condicionaron su obra a nivel cromático, hecho por el que es internacionalmente reconocido, los desordenes mentales de Van Gogh bien pudieran haber sido el *leiv motive* de su obra, y así un sinfín de ejemplos en los que se demuestra que la genialidad y el talento se desarrollan en cualquier ámbito de nuestras capacidades. En la actualidad, también existen artistas que realizan su obra a pesar de poseer alguna capacidad mermada, uno de los más sorprendentes y curiosos es el del fotógrafo esloveno, ciego desde los doce años, Evgen Bavcar (Berti, 2007), que con su trabajo enseña que las imágenes se construyen en nuestro interior y que la sensibilidad es otra capacidad humana. Con carácter más reivindicativo o divulgativo la artista británica Sue Austin (Sue Austin, 2010), paralizada de cintura para abajo, muestra como se le puede dar la vuelta a la percepción que tenemos de las personas en silla de ruedas, ella realiza acciones artísticas buceando bajo el agua con la silla para mostrar que desde acciones de este tipo, no sólo se puede llegar a exponer al mundo las capacidades humanas ante

los retos, sino también, al mismo tiempo, crearlo armónicamente, con belleza. Como bien dice ella:

«Cada cual tiene que hacer frente a sus propios retos, y lo que hoy vemos como limitaciones no son más que posibilidades. Mi silla, por ejemplo, es mi libertad».

6. GRÁFICOS TANGIBLES COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN INCLUSIVA

Por último, cabe hablar de los gráficos tangibles y de sus distintas tipologías, planos, mapas, maquetas y/o gráficos de cualquier índole, es hablar de dispositivos o productos cuya información contenida es perceptible principalmente mediante el sentido del tacto. Estos dispositivos muestran información gráfica en relieve, de tal manera que aquellas personas que no poseen las funciones visuales completas puedan entender determinados contenidos como aquellos hitos del arte que se han convertido legado artístico (Fig. 6).

Fig. 6: Contorno en relieve de la Venus Capitolina. Modo accesible para la comprensión de esta obra por parte de personas con discapacidad visual.

Por otro lado, un gráfico tangible inclusivo es aquel que además muestra la información mediante otros canales como el visual (tactovisual), empleando por ejemplo recursos de comunicación gráfica (tipografía adecuada y contrastes de color entre otros)(Fig. 7). De tal manera que cualquier usuario puede llegar a entender los contenidos de un producto de estas características, hecho que deviene en un uso no excluyente del mismo.

Fig. 7: Gráfico tangible en relieve en el que se emplea el contraste visual para facilitar la interpretación de la obra.

7. CONCLUSIÓN

Como conclusión a este texto puramente descriptivo se puede afirmar que existe un campo muy interesante para realizar trabajos de investigación desde un óptica basada en la mejora de la integración social de colectivos vulnerables y desfavorecidos, para los que es muy difícil acercarse al conocimiento artístico y del diseño de producto.

La cuestión aquí tratada ha sido escasamente abordada desde la disciplina dedel arte, al menos, con la misma intensidad que en otras áreas del conocimiento. Parece pertinente, por lo tanto, indagar en las posibilidades de los productos y obras inclusivas. En este sentido, los ámbitos del arte y del diseño deberían aportar y compartir su parte de su conocimiento adquirido durante largos años y hacerlo accesible a estas personas, para ello cabe indagar en el proceso de percepción de las obras, en el conocimiento de las personas con discapacidad y en las técnicas y soluciones existentes, para así tratar de hacer accesible el arte y el diseño a estas personas.

Una cultura y sociedad que integre en su arte y diseño los parámetros para hacer accesibles sus obras y productos a personas con discapacidad es una cultura abierta a todos y que atiene a la mejora social como vertiente para ampliar su público e integrar a colectivos desfavorecidos.

REFERENCIAS

Berti, E. (2007). *Evgen bavcar, fotógrafo ciego | letras libres*. Recuperado de: www.letraslibres.com: http://www.letraslibres.com/revista/artes-y-medios/evgen-bavcar-fotografo-ciego.

Puyuelo Cazorla, M., Gual Ortí, J., & Val Fiel, M. (2008). *Mobiliario urbano: Diseño y accesibilidad. Valencia: Universitat Politécnica de Valencia*.

Sue Austin (2010). [Web page]. Recuperado de: http://www.susanaustin.co.uk/

World Wide Web Consortium (W3C) (2014). [Web page]. URL: http://www.w3.org/

World Wide Web Consortium (W3C) (2008). [Web page]. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0 URL: URL: http://www.w3.org/TR/WCAG20/

Carlos García-García
cgarciag@uji.es

Francisco Felip Miralles
ffelip@uji.es

Julia Galán Serrano
galan@uji.es

DISEÑO, PRODUCTO Y USUARIO: EL PAPEL DEL CONSUMIDOR EN EL PROCESO DE CO-CREACIÓN

Carlos García-García
Francisco Felip Miralles
Julia Galán Serrano

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:29/11/2017 Revisado:11/12/2017 Aceptado:15/12/2017

GARCÍA-GARCÍA Carlos; FELIP Miralles Francisco; GALÁN Serrano, Julia. "Diseño, producto y usuario: El papel del consumidor en el proceso de co-creación". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 123-130. ISSN: 2254-6073

DISEÑO, PRODUCTO Y USUARIO: EL PAPEL DEL CONSUMIDOR EN EL PROCESO DE CO-CREACIÓN

DESIGN, PRODUCT AND USER: THE ROLE OF THE CONSUMER IN THE CO-CREATION PROCESS

Autores: Carlos García-García; Francisco Felip Miralles; Julia Galán Serrano

Departamento de Ingeniería de Sistemas Industriales y Diseño
Universitat Jaume I

cgarciag@uji.es; ffelip@uji.es; galan@uji.es

Sumario: 1. Introducción. 2. Conceptos relevantes. 2.1. Empoderamiento social. 2.2. Del teritorio físico al territorio virtual. 2.3.Big Data y la Web Semántica. 3. Empoderamiento del consumidor. 4. Evolución de la relación entre la empresa y el consumidor. 5. Configuración de un nuevo escenario. 6. Conclusiones. Agradecimientos. Referencias bibliográficas.

Citación: GARCÍA-GARCÍA, Carlos; FELIP Miralles, Francisco; GALÁN Serrano, Julia. "Diseño, producto y usuario: El papel del consumidor en el proceso de co-creación". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 123-130. ISSN: 2254-6073

DISEÑO, PRODUCTO Y USUARIO: EL PAPEL DEL CONSUMIDOR EN EL PROCESO DE CO-CREACIÓN

DESIGN, PRODUCT AND USER: THE ROLE OF THE CONSUMER IN THE CO-CREATION PROCESS

Carlos García-García · Francisco Felip Miralles · Julia Galán Serrano

Departamento de Ingeniería de Sistemas Industriales y Diseño
Universitat Jaume I
cgarciag@uji.es · ffelip@uji.es · galan@uji.es

Resumen

Este trabajo propone un nuevo modelo para el diseño y desarrollo de nuevos productos y establece un marco de reflexión sobre la relación que debe establecer el diseñador con los consumidores pertenecientes a colectivos especiales al integrarlos en el proceso de Co-Creación, tratando de responder a sus necesidades reales independientemente del potencial comercial del producto.

Desde el punto de vista de un diseño de producto que no vela únicamente por los meros intereses económicos de las empresas, parece posible aprovechar la inercia actual de otros movimientos sociales para trasladar estos cambios de poder también al sistema de consumo. Este planteamiento retoma en parte los principios del Diseño Universal como camino hacia un diseño que atiende a las diversidades, capaz tanto de llegar a todos los ciudadanos para dar solución a sus necesidades como de minimizar la brecha social que ha ido ampliándose en las últimas décadas.

Abstract

CThis work proposes a new model for the design and development of new products and establishes a framework for reflection on the relationship that the designer must establish with consumers belonging to special collectives when integrating them into the Co-Creation process, trying to answer to their real needs regardless of the commercial potential of the product.

From the point of view of a product design that does not only watch over the mere economic interests of the companies, it seems possible to take advantage of the current inertia of other social movements to transfer these role changes also to the consumption system. This approach takes up part of the Universal Design principles as a way towards a design that meets the diversities, capable of reaching all citizens to solve their needs and minimizing the social gap that has been widening in recent decades.

Palabras clave: Diseño Social, Co-Creación, Consumidor

Key Words: Social Design, Co-Creation, Consumer

1. INTRODUCCIÓN

Las últimas décadas nos han conducido a la construcción de un nuevo paradigma de mundo globalizado. En él, los individuos y las diferentes sociedades que éstos componen se conectan mediante un tejido social de relaciones virtuales, posible gracias a la gran masa de usuarios que dispone actualmente de conexión permanente a Internet. Éste hecho está acelerando todos los sistemas de consumo y está reduciendo los ciclos de vida de los productos ya concebidos, que quedan obsoletos en un periodo de tiempo muy reducido, en favor de otros con nuevas prestaciones, en muchos casos irrelevantes o meramente estéticas. Esta situación provoca la aceleración de todo el sistema productivo, obligando a las empresas a reducir su tiempo de reacción y a estudiar nuevas metodologías de trabajo y nuevos sistemas productivos que permitan incrementar las

expectativas de éxito en el lanzamiento continuo de nuevos productos al mercado.

En los últimos años han surgido diferentes iniciativas empresariales que tratan de incrementar dichas expectativas, abriendo para ello los muros de la empresa a la participación externa. Parte de estas iniciativas buscan establecer vínculos de colaboración entre diferentes empresas, aprovechando las nuevas herramientas de comunicación, basadas en el uso de Internet como vehículo de transmisión, incorporando fácilmente a la organización personas brillantes en un campo concreto. De este modo se suman nuevas capacidades a la empresa, independientemente de su localización geográfica, aumentando así el potencial tecnológico e innovador de la organización.

Otras iniciativas se centran en la economía del conocimiento como medio para ampliar las posibilidades comerciales de la empresa a través de la evolución tecnológica permanente. En este contexto, la innovación y la creatividad se presentan como elementos clave para la diferenciación con las empresas competidoras.

En los últimos años están tomando mucha fuerza las iniciativas basadas en el concepto de Co-Creación. Sanders & Simons (2009) definen este concepto como "cualquier acto de creatividad colectiva que sea experimentado conjuntamente por dos o más personas" (p.1) y presentan una clasificación de los diferentes tipos de Co-Creación que existen en la actualidad, como son co-creación dentro de las comunidades, co-creación dentro de empresas y organizaciones, co-creación entre las empresas y sus socios comerciales, y co-creación entre las empresas y las personas a las que prestan servicios, a las que se denomina diversamente clientes, consumidores, usuarios o usuarios finales.

Ésta última tipología será en la que se centrará nuestra atención. Partiendo de la idea de que todas las personas son creativas y tienden a buscar soluciones creativas en sus vidas, encontramos que uno de los valores fundamentales de la Co-Creación, precisamente es satisfacer la necesidad del usuario de tener una actividad creativa dirigida hacia la interacción social con su entorno. Dicho potencial ha sido visto por las empresas como una oportunidad de mejorar la aceptación de nuevos productos lanzados al mercado y limitar los riesgos de dicho lanzamiento. Todo esto, genera nuevos modos de relación entre usuario/consumidores y empresa que estudiaremos en el presente trabajo.
Este artículo pretende poner de manifiesto la necesidad de empoderamiento de los consumidores desde un plano social, no como una mera estrategia empresarial de co-creación, en la que se implica al consumidor con el fin de obtener mayores beneficios y reducir riesgos en el lanzamiento de nuevos productos, sino como una política social a implementar, consciente de la importancia de cubrir necesidades básicas de colectivos singulares, tradicionalmente poco atendidos por no suponer un mercado que pueda a aportar a las empresas significativos beneficios económicos.

2. CONCEPTOS RELEVANTES

Para abordar el tema planteado se han estudiado diferentes conceptos para entender el funcionamiento tanto de los escenarios estudiados como del escenario propuesto, así como de los condicionantes que han conducido hasta él.

2.1 Empoderamiento social

La crisis de 2008 ha derrumbado muchas de las estructuras político-económicas. La complicada situación ha dado lugar a una sensación de decepción y desengaño que ha provocado numerosos cambios sociales. Como en otras ocasiones, muchas personas y grupos sociales se movilizaron conjuntamente para hacer llegar con más fuerza sus protestas a los grupos políticos y organismos que tomaron las decisiones que les arrastraron, directa o indirectamente, a la situación actual. Este sentimiento de Empoderamiento Social a través de las movilizaciones no es nuevo, sin embargo sí son novedosos los cauces utilizados para dinamizarlo: el papel de las redes sociales ha resultado fundamental en la movilización ciudadana y en la organización de nuevas estructuras horizontales, en contraposición a los estamentos jerárquicos de poder. En el escenario actual, se perfila que un empoderamiento de los consumidores puede ayudar a reclamar soluciones a sus problemas reales, aplicando los conceptos promulgados por el Diseño Universal (Preiser & Ostroff, 2001), contribuyendo a erradicar las desigualdades de un modo más sostenible.

2.2 Del territorio físico al territorio virtual

La sociedad actual ya no vive solamente en un contexto físico, sino que gran parte de su vida social se desarrolla de forma virtual. En pocos años, la evolución de Internet y de los sistemas de comunicación ha dado lugar a la eclosión de un nuevo territorio, reservado hasta el momento para unos pocos. Un porcentaje muy elevado de la población, principalmente en los países del hemisferio norte, se interrelaciona a través de las redes sociales viviendo una realidad híbrida con cierta cotidianeidad (Purdy, 2017). Recientemente las redes sociales han permitido movilizar y organizar grandes grupos de población con intereses comunes, quedando en ocasiones fuera del control político. En este nuevo territorio es posible establecer debates en los que la participación está abierta a cualquiera que tenga algo que decir. Esto abre nuevos foros y nuevas formas de participación, ya no solo en movimientos ciudadanos, sino también en las instituciones.

2.3. Big Data y la Web Semántica

Numerosas empresas, organizaciones o estados están viendo el enorme potencial de recopilar grandes cantidades de información personal sobre nuestra existencia en la Red. Para una empresa que fabrica un producto determinado, conocer las costumbres de sus clientes hasta un extremo que le permita parametrizar su comportamiento, constituye una ventaja competitiva que puede diferenciarlo de su competencia o simplemente permitirle sacar al mercado un producto antes que ésta. No obstante Papanek (1984) apela a la responsabilidad social del diseñador para ejercer su papel desde la ética buscando soluciones que satisfagan las necesidades de los usuarios de forma eficaz, no centrando tanto la atención en la apariencia, sino en la función que estas soluciones deben cumplir.

3. EMPODERAMIENTO DEL CONSUMIDOR

Asistimos a un escenario propicio para el empoderamiento de los consumidores, que organizados en asociaciones, colectivos o simplemente en comunidades virtuales a través de las redes sociales disponen de herramientas para suavizar las normas de un modelo de consumo que no siempre responde a las necesidades de los usuarios.

Page & Czuba (1999) definen Empoderamiento como "un proceso social multidimensional que ayuda a las personas a controlar sus propias vidas". Taylor, et al. (1992) distinguen entre empoderamiento bajo el enfoque de mercado y el empoderamiento bajo el enfoque democrático. En el primer caso, los consumidores pueden elegir entre las alternativas que les ofrece el mercado y en el segundo caso la visión es de fuerza co-creativa que pretende dar voz a las demandas de los clientes. Por tanto, podemos entender el empoderamiento de los consumidores desde un enfoque democrático, como una estrategia empresarial para dar a los clientes sensación de control sobre el proceso de selección de productos.

La competencia entre las empresas es cada vez mayor en un mercado tan globalizado como el actual y esto las obliga a ser más transparentes con la información de los productos ofertados. De este modo, los clientes pueden obtener fácilmente desde la web información sobre diferentes proveedores y sus productos (Harrison, Waite & Hunter, 2006). Esto hace que puedan tomar una decisión de compra debidamente informada y de forma autónoma escogiendo fácilmente entre todos los productos ofertados por diferentes distribuidores o fabricantes, independientemente de su origen o situación. Esto otorga cierta cuota de poder a los consumidores y puede provocar que las empresas les presten algo más de atención, tratando de fidelizarlos ofreciéndoles servicios más eficaces o mejores productos. Además, gracias al sistema de valoraciones públicas del trato recibido en transacciones de comercio electrónico, los propios usuarios se transforman en el tejido crítico que puede fortalecer o frenar cualquier estrategia empresarial (García-García, et al., 2015).

Fuchs, Pandelli & Schreier (2010) presentan cuatro estudios empíricos sobre los efectos psicológicos producidos por la implicación de los consumidores en el proceso de desarrollo de nuevos productos. El estudio pone de relieve que el hecho de participar en el proceso creativo aumenta en el consumidor el sentimiento de propiedad psicológica sobre los productos. Este aumento de interés puede llevar asociado un aumento de la demanda. Además, al responder mejor a las necesidades de los clientes, la

empresa puede reducir los riesgos asociados al lanzamiento de un nuevo producto.
Para que la participación de un cliente virtual en un proceso de innovación abierta aporte valor a los procesos de innovación de producto, es necesario que los consumidores estén cualificados y motivados para contribuir con sus ideas y conocimientos (Füller, et al., 2012). Sin embargo, no es necesario que los consumidores se conviertan en los nuevos diseñadores. No se trata de realizar una transposición de papeles, sino que el diseñador desarrolle productos que cubran las necesidades de todo tipo de usuarios y no solo de unos pocos. Debe ser un cambio de visión hacia un planteamiento de diseño más universal que responda a todas las realidades sociales.

4. EVOLUCIÓN DE LA RELACIÓN ENTRE LA EMPRESA Y EL CONSUMIDOR

Desde la revolución industrial, la relación establecida entre los consumidores y las empresas ha ido evolucionando. Las empresas han ido tomando un mayor control sobre las necesidades del usuario, de modo que poco a poco éste ha ido perdiendo, de forma inconsciente, una parte de su independencia sobre sus propias decisiones de compra. Podemos distinguir tres escenarios en dicha relación consumidor-empresa:

1. En un primer escenario, la empresa diseña nuevos productos para cubrir las necesidades de posibles consumidores, a pesar de no tener gran información sobre estos. En este caso las decisiones tomadas durante el proceso de diseño y desarrollo del producto se centran en consideraciones basadas en la experiencia del propio equipo de diseño y de la empresa. Las especificaciones del producto nacen de la idea general que da forma al mismo y de las posibilidades productivas que dispone la empresa. De algún modo, se diseña de espaldas al consumidor, sin conocer sus necesidades reales. Con ello, el consumidor queda relegado a un papel secundario, siendo un sujeto pasivo cuya única misión es adaptarse a las soluciones ofertadas por la empresa, o buscar otro producto que supla mejor con sus necesidades.

2. En un segundo escenario, la empresa trata de generar nuevas necesidades en el usuario para aumentar su campo de actuación y al mismo tiempo ganar ventaja sobre posibles competidores. El papel de la empresa es más agresivo, ya que debe tratar de convencer al consumidor de la necesidad de adquirir un producto que éste no ha demandado. Para identificar las necesidades de cada tipo de cliente tratan de identificar y parametrizar su comportamiento apoyándose en el Big Data. Con ello, se vulnera la intimidad de los propios clientes de la empresa, que no son conscientes de haber cedido numerosos datos de forma voluntaria. De este modo, se refuerza la situación de desigualdad entre empresa y consumidor.

3. En un tercer escenario, la empresa busca la implicación del consumidor o colectivo de consumidores en el proceso de diseño y desarrollo de nuevos productos, siguiendo un planteamiento de Co-Creación. La iniciativa surge desde la empresa, y tiene como objetivo conseguir diseñar productos o servicios más adaptados al cliente, de modo que consigan una mayor aceptación por su parte. Además, persiguen la fidelización del consumidor a la marca, sustentada en el sentimiento de autoría y participación en el proceso. Este modelo presenta un modo menos invasivo que el anterior de cubrir las necesidades del cliente, pero sin embargo persigue los mismos objetivos: conocer al cliente para diseñar nuevos productos que cubran sus necesidades. En este caso, la empresa busca la participación de un grupo representativo de un colectivo de consumidores, para después convencer al resto de la idoneidad del producto. De algún modo, la empresa instrumentaliza al consumidor en su favor bajo el pretexto de ceder parte de su control en el desarrollo del nuevo producto.

5. CONFIGURACIÓN DE UN NUEVO ESCENARIO

En los escenarios anteriores el consumidor es estudiado y casi espiado de forma consciente e inconsciente a través de diferentes mecanismos comerciales que lo categorizan. Con ello, cede muchos de sus datos privados a los intereses empresariales para que éstos puedan caracterizar su comportamiento y costumbres, facilitando diseñar productos que respondan solo a las demandas económicamente más rentables de satisfacer. De esta forma, quedan fuera de todo este sistema de consumo grupos singulares o minoritarios, a los que no interesa dirigir las estrategias comerciales de la empresa por no supo-

ner un grupo numeroso que garantice unos beneficios suficientemente sustanciales. Esto da lugar a colectivos que poco a poco van quedado apartados del desarrollo tecnológico actual, formándose una brecha digital cada vez más amplia, que está dando lugar a nuevas desigualdades.

Es posible proponer un nuevo escenario que pone en la cima del sistema al consumidor, siendo éste el motor de un sistema que cubra sus necesidades reales de un modo sostenible, sin añadidos innecesarios que desvíen la atención de las necesidades importantes. Este nuevo modelo debe proponer una solución integradora que nazca de los colectivos singulares, reclamando soluciones a problemas particulares que condicionan su normal desarrollo dentro de cualquier sociedad actual. Al confrontar las necesidades reales que faltan por cubrir, es fácil comprobar que existen grandes oportunidades para el diseño de producto en las economías emergentes o en países en vías de desarrollo.

En este nuevo escenario la solicitud debe partir del consumidor, entendiendo éste como colectivo organizado que reivindique sus necesidades singulares. Solo de este modo las especificaciones del producto responderán a las necesidades reales del consumidor, sin añadidos innecesarios que lo adornen y lo sobredimensionen, prescindiendo de todo aquello que resulta accesorio. De este modo, muchas estrategias de sostenibilidad dirigidas a mitigar el impacto ambiental derivado de una sobreproducción de productos superfluos podrían llegar a quedar obsoletas y no ser necesarias.

Para ello, el empoderamiento debe ayudar a los consumidores a tomar las riendas de la sociedad de consumo. El escenario propuesto pretende otorgar a los consumidores el papel de prescriptores de los productos que cubran sus propias necesidades, tomando las decisiones necesarias y asumiendo sus consecuencias. El briefing con la solicitud del nuevo producto surgirá de los propios colectivos empoderados, organizados en sistemas de decisión y discusión horizontales con el fin de determinar las especificaciones de diseño que deberá cumplir el nuevo producto. De este modo será un sistema más democrático de participación el que configurará las estrategias a seguir por la empresa defendiendo el Procomún (Lafuente, 2007). Esto no implica que todos los consumidores deban convertirse en diseñadores, ya que sólo los que presentaran una cualificación determinada se verían con capacidad para participar en el proceso. Simplemente deben determinar cómo debe ser el producto que cubra sus necesidades de una forma adulta, informada y emancipada, y finalmente supervisar y corroborar que la empresa ha conseguido una solución adecuada.

6. CONCLUSIONES

Como se ha presentado en el artículo, la relación entre consumidor y empresa que se ha desarrollado a lo largo de los diferentes escenarios presentados resulta desigual, dejando en una posición desfavorable al consumidor, más aún cuando se trata de usuarios pertenecientes a colectivos minoritarios con necesidades especiales.

Impulsados por la situación actual de empoderamiento social, los consumidores pueden reivindicar un nuevo rol más activo dentro del sistema de consumo, replanteando el papel de empresas y diseñadores, tradicionalmente posicionados en una situación privilegiada respecto a los consumidores, y en algunas ocasiones ajenos a ellos. En este sentido, es posible considerar el sistema de economía de mercado globalizado como una oportunidad para invitar a las empresas a asumir una mayor responsabilidad social, dejando de lado planteamientos exclusivamente económicos. Los diseñadores deben establecer sinergias de colaboración que permitan diseñar productos que respondan a las necesidades especificadas por los propios consumidores, ya que son los que mejor las conocen. Al integrar a los consumidores en equipos de Co-Creación es necesario otorgarles el papel que les corresponde, sin que ello suponga ocupar el espacio destinado a los diseñadores. Ambos deben ser órganos vitales de un mismo sistema que debe funcionar sincronizado, ya que ambos se necesitan y actúan en sinergia.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo forma parte del proyecto de investigación “Arte y diseño en la nueva sociedad digital” (2016-2018, código P1·1B2015-30) financiado por la Universitat Jaume I, focalizado en entender cómo las sinergias entre distintas disciplinas permiten nuevos modos de enriquecer el proceso de creación de nuevos productos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FUCHS, C., PRANDELLI, E., & SCHREIER, M. (2010). The psychological effects of empowerment strategies on consumers' product demand. Journal of Marketing, 74(1), 65-79.

FÜLLER, J., MATZLER, K., HUTTER, K., & HAUTZ, J. (2012). Consumers' creative talent: Which characteristics qualify consumers for open innovation projects? An exploration of asymmetrical effects. Creativity and Innovation Management, 21(3), 247-262.

GARCÍA-GARCÍA, C., CHULVI, V., GALÁN, J., FELIP, F. & ROYO, M. (2015). The use of social networks for invigorate the communication during the conceptual design phase in virtual projects. In AEIPRO (Eds.), Proceedings from the 19th International Congress on Project Management and Engineering (pp. 277-290). Madrid: AEIPRO.

HARRISON, T., WAITE, K., & HUNTER, G. L. (2006). The internet, information and empowerment. European Journal of Marketing, 40(9/10), 972-993.

LAFUENTE, A. (2007). Los cuatro entornos del procomún. Archipiélago. Cuadernos de crítica de la cultura, 77(78), 15-22.

PAGE, N., & CZUBA, C. E. (1999). Empowerment: What is it. Journal of extension, 37(5), 1-5.

PAPANEK, V. J. (1971). Design for the real world: human ecology and social change. London: Thames & Hudson

PREISER, W. F., & OSTROFF, E. (2001). Universal design handbook. New York: McGraw Hill Professional.

PURDY, S. J. (2017) Internet use and civic engagement: A structural equation approach. Computers in Human Behavior, 71, 318–326.

SANDERS, L., & SIMONS, G. (2009). A Social Vision for Value Co-creation in Design. Retrieved June 20, 2015, from http://timreview.ca/article/310
TAYLOR, M., HOYES, L., LART, R. Y MEANS, R. (1992). User Empowerment in Community Care. London: The Policy Press.

Francisco Felip Miralles
ffelip@uji.es

Julia Galán Serrano
galan@uji.es

Elena Mulet Escrig
emulet@uji.es

LA IMAGEN COMO VEHÍCULO PARA LA PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO: DISEÑO EXPERIMENTAL PARA COMPARAR SU PERCEPCIÓN A TRAVÉS DE PANTALLAS 2D y 3D

Francisco Felip Miralles
Julia Galán Serrano
Elena Mulet Escrig

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:29/12/2017 Revisado:13/12/2017 Aceptado:18/12/2017

FELIP Miralles, Francisco; GALÁN Serrano, Julia; MULET Escrig, Elena. "La imagen como vehículo para la presentación del producto: Diseño experimental para comparar su percepción a través de pantallas 2D y 3D". En *Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 131-140. ISSN: 2254-6073

LA IMAGEN COMO VEHÍCULO PARA LA PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO: DISEÑO EXPERIMENTAL PARA COMPARAR SU PERCEPCIÓN A TRAVÉS DE PANTALLAS 2D y 3D

THE IMAGE AS A VEHICLE FOR PRODUCT PRESENTATION: EXPERIMENTAL DESIGN TO COMPARE ITS PERCEPTION THROUGH 2D AND 3D DISPLAYS

Autores: Francisco Felip Miralles; Julia Galán Serrano; Elena Mulet Escrig

Departamento de Ingeniería de Sistemas Industriales y Diseño
Universitat Jaume I

ffelip@uji.es; galan@uji.es; emulet@uji.es

Sumario: 1. Introducción: La imagen de producto.1.1. La percepción de la imagen. 1.2. Presentación de productos en pantallas 3D. 2. Diseño del experimento. 2.1. Resumen y objetivo. 2.2. Variables. 2.3. Hipótesis y preguntas de investigación. 2.4. Preparación de las imágenes. 2.5. Pantallas de visualización. 2.6. Recomendaciones a la hora de preparar la muestra. 2.7. Protocolo del experimento: recomendaciones básicas. 2.8. Resultados. 3. Conclusiones. Agradecimientos. Referencias bibliográficas.

Citación: FELIP Miralles, Francisco; GALÁN Serrano, Julia; MULET Escrig, Elena; "La imagen como vehículo para la presentación del producto: Diseño experimental para comparar su percepción a través de pantallas 2d y 3d". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp. 131-140. ISSN: 2254-6073

LA IMAGEN COMO VEHÍCULO PARA LA PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO: DISEÑO EXPERIMENTAL PARA COMPARAR SU PERCEPCIÓN A TRAVÉS DE PANTALLAS 2D y 3D

THE IMAGE AS A VEHICLE FOR PRODUCT PRESENTATION: EXPERIMENTAL DESIGN TO COMPARE ITS PERCEPTION THROUGH 2D AND 3D DISPLAYS

Francisco Felip Miralles · Julia Galán Serrano · Elena Mulet Escrig

Departamento de Ingeniería de Sistemas Industriales y Diseño
Universitat Jaume I
ffelip@uji.es · galan@uji.es · emulet@uji.es

Resumen

En un escenario donde coexisten distintas tecnologías de pantalla, resulta de interés para diseñadores y publicistas saber cómo preparar las imágenes en cada caso para que resulten más eficaces a la hora de presentar visualmente un producto. El presente artículo pone en valor distintos trabajos que han ahondado en el estudio de estas materias, y propone las pautas a seguir para el diseño de un experimento que ayude a entender cómo puede variar la valoración de un producto al ser presentado visualmente en una pantalla 3D o en una 2D, ayudando a determinar las características que debería tener una composición para que el producto destacara en ella y para que la imagen global resultase más atractiva.

Abstract

In a scenario where different display technologies coexist, it is of interest for designers and publicists to know how to prepare the images in each case to make them more effective when presenting a product visually. This paper puts in value different works that have deepened in the study of these matters, and proposes the guidelines to follow for the design of an experiment that helps to understand how the assessment of a product can vary when being presented visually in a 3D or in a 2D display, helping to determine the features that a composition should have for the product to stand out in it and for the overall image to be more attractive.

Palabras clave: Pantalla 3D, pantalla 2D, presentación de productos

Key Words: 3D display, 2D display, product presentation

1. INTRODUCCIÓN: LA IMAGEN DEL PRODUCTO

Nos encontramos en un momento en el que la imagen parece haber redefinido con éxito su papel en las distintas esferas de la comunicación digital. En el ámbito del diseño industrial, constatamos que la presentación de productos a través de la imagen constituye en la actualidad un campo de interés, ya que permite acercar el producto al consumidor y darlo a conocer allá donde no resulta posible llevar una muestra física, como demuestran estudios para entender el potencial de la imagen como argumento de venta en el e-retailing (Yoo y Kim, 2014). Pero aun cuando el usuario tiene acceso al producto físico, la imagen puede mejorar el conocimiento del mismo o reforzar el entendimiento de sus principales cualidades, como demuestran estudios sobre la eficacia del uso de imágenes de Realidad Aumentada en el punto de venta (Spreer y Kallweit, 2014).

Recientes estudios han ahondado en investigar cómo los productos presentados a través de imágenes son percibidos por el consumidor. Algunos se centran en los aspectos formales del producto, estudiando la influencia de la forma en la percepción de los objetos (Chang y Wu, 2007), cómo la geometría visual del producto influye en la percepción de su calidad (Forslund, Karlsson y Söderberg, 2013), o cómo la sensación de novedad transmitida por la forma de un producto influye en la preferencia del consumidor sobre el mismo (Hung y Chen, 2012). En otros estudios se identifican los atributos que el consumidor valora como positivos en la apariencia de todo producto (Blijlevens, Creusen y Schoor-

mans, 2009), debiendo ser distinguibles aun cuando el producto se presente a través de una imagen en lugar de físicamente.

De todos estos estudios se deriva la importancia actual que la imagen adquiere en el proceso de presentación de productos, siendo necesario saber prepararlas adecuadamente para ser percibidas de forma efectiva. Para llevar a cabo una correcta presentación del producto a través de la imagen resulta necesario conocer el público al cual nos dirigimos, así como saber elegir el medio que se ajuste más a la naturaleza del contenido que queremos transmitir, preparando así el mensaje visual para que pueda ser entendido lo mejor posible. Es necesario por tanto saber escoger el lenguaje a utilizar en cada momento y en cada medio, dado que las particularidades de este último hacen necesario adaptar el mensaje para garantizar una adecuada transmisión de su contenido.

1.1. La percepción de la imagen

A la hora de preparar las imágenes de presentación de un producto para un medio concreto con el fin de que sean percibidas de forma correcta y resulten más eficaces, resulta necesario entender cómo mira un observador, saber qué estímulos le resultan más atractivos y hacia qué parte de la imagen dirige primero su mirada.

Sobre el modo de percibir la imagen en diferentes medios se ha investigado mucho durante los últimos años, realizándose estudios para comprender los factores que intervienen en la estimulación visual. Si bien es cierto que al observar una imagen compleja la esencia de la misma puede ser percibida muy rápidamente, no resulta tan sencillo saber de forma inequívoca hacia dónde se dirige la mirada de un observador al ver una imagen, o qué es lo que le llama más la atención al observador. La idea de que la mirada se dirige en primer lugar hacia zonas de la imagen que resulten altamente informativas o relevantes para el observador ha sido matizada en estudios posteriores que han demostrado la existencia de otros factores que pueden condicionar la forma de redirigir la mirada (Henderson, Weeks y Hollingworth, 1999). La hipótesis de procesamiento gradual plantea que la captación de la atención viene condicionada por la saliencia, es decir, zonas de la imagen en las que destacan la iluminación, el contraste o el tono cromático respecto a otras zonas, comprobándose su influencia en estudios posteriores (Parkhurst y Niebur, 2003). No obstante, Todd y Kramer (1994) demostraron que objetos que son de color único, luminosos o salientes pero que en cambio resultan irrelevantes para el observador, no parecen captar su atención cuando miran la imagen. Es necesario, más bien, que en el campo visual del observador se cree una estructura significativa que aporte novedad para producir captura atencional. En este sentido, Yantis y Hillstrom (1994) demostraron que un incremento de luminosidad en un elemento de una imagen no tiene por qué ser suficiente para captar la atención del observador si no contribuye a transformarlo en un nuevo objeto perceptual.

De forma paralela, en otros estudios en los que el usuario tenía que buscar con la mirada objetos en una imagen, se comprobó que dotar a los objetos características llamativas, como el movimiento, no siempre contribuye a captar la atención del observador (Hillstrom y Yantis, 1994). El movimiento puede ayudar al observador a fijarse más en un elemento cuando es una cualidad inherente a los objetos que busca en la imagen, pero no consigue hacerlo destacar cuando el observador cree que es una característica irrelevante o no relacionada con lo que está buscando. Es necesario, por tanto, que un objeto destaque respecto a un grupo perceptual (fondo) y se convierta en algo nuevo para que consiga llamar la atención.

En conjunto, resulta muy difícil crear una ecuación única que determine inequívocamente hacia qué punto de la imagen va a dirigirse la mirada de un observador o qué elementos va a encontrar más atractivos, ya que depende de numerosos factores y entran en juego diversas variables. Cabe tener en cuenta también que la mayoría de estos estudios sobre el comportamiento de la mirada del observador han sido realizados mostrando imágenes planas a través de dispositivos de visualización tradicionales, como fotografías en papel, o imágenes y vídeos presentados en pantallas y monitores 2D. Cabe preguntarse si la forma de percibir la imagen de un producto es distinta cuando es presentada potenciando el efecto de tridimensionalidad a través de pantallas 3D estereoscópicas o autoestereoscópicas, ya que existe la posibilidad de que el medio utilizado para presentar

una imagen influya en el modo de observarla, sobre todo cuando es a través de una tecnología con la que el usuario está menos familiarizado.

1.2. Presentación de productos en pantallas 3D

El uso de recursos tridimensionales puede ayudar a una imagen a ser percibida más rápidamente, aun cuando sea a través de medios convencionales. Recientes estudios acerca del uso de posters 3D en publicidad, caracterizados por incorporar un elemento tridimensional o un objeto real, han demostrado que pueden mejorar la atención de los consumidores hacia el mensaje publicitario que muestran, porque resultan más llamativos que los anuncios en posters convencionales cuando ambas tipologías aparecen juntas (Hatzithomas, Zotou y (Jenny) Palla, 2016). La percepción de la tridimensionalidad es inherente al sistema de visión humano, por lo que representar un producto mediante este lenguaje puede contribuir a que sea entendido de forma más natural.

El ámbito de la visualización electrónica de imágenes está marcado en la actualidad por una coexistencia entre diferentes tecnologías. Aunque las pantallas 2D LCD con transistores TFT son las más comúnmente utilizadas en soportes cotidianos tales como televisores, teléfonos móviles, ordenadores portátiles o tablets, vemos extenderse paulatinamente el uso de pantallas 3D estereoscópicas y autoestereoscópicas, capaces de representar imágenes que sugieren en el observador una mayor sensación de tridimensionalidad. Mientras que las primeras requieren el uso de gafas polarizadas para observar correctamente el contenido, las segundas permiten observar la imagen sin ningún tipo de dispositivo adicional, lo cual las hace interesantes por su mayor comodidad, pudiendo utilizarse sin restricciones técnicas en cualquier entorno.

En ambos tipos de pantalla 3D se busca recrear espacios virtuales que puedan ser percibidos con naturalidad por el observador, produciendo una sensación de presencia. Para lograr esta sensación en un entorno virtual, es decir, producir la sensación en el observador de hallarse inmerso en un espacio artificial en el que no nota la artificialidad de los objetos simulados (Lee, 2004) se necesita de "la capacidad de una tecnología para producir un entorno sensorialmente rico" (Steuer 1992, p. 80) y de cierto grado de interactividad con el contenido, al menos conseguido a través de las distintas profundidades simultáneas de la imagen tridimensional al ser observada desde el dispositivo.

La comparación de la experiencia de visualización entre pantallas autoestereoscópicas sin gafas y estereoscópicas con gafas polarizadas pasivas o activas suele revelar que la calidad percibida en las primeras aún resulta deficiente para el usuario actual, revelando un peor confort visual, lo cual da pie a seguir investigando en cómo hacer más agradable el uso de esta tecnología.

Pero más allá de evaluar la calidad de la imagen en pantallas 3D, en la actualidad sigue siendo necesario profundizar en el conocimiento de cómo observamos la imagen visualizada a través de pantallas autoestereoscópicas, y si es diferente al modo que tenemos de observar las imágenes en dispositivos 2D. Estudios en esa línea ayudarían a conocer qué partes de la imagen son visualizadas primero y por qué, ayudando a identificar, en definitiva, qué variables hacen que una imagen visualizada en un televisor autoestereoscópico pueda parecer más o menos atractiva, revelando las claves para saber cómo preparar dichas imágenes y respondiendo a la pregunta de si las pantallas 3D ofrecen ventajas respecto a las pantallas 2D a la hora de presentar productos, y en ese caso, cuáles. Estas motivaciones son las que han llevado a proponer el siguiente diseño experimental.

2. DISEÑO DEL EXPERIMENTO

2.1. Resumen y objetivo

Se proponen las pautas para un diseño experimental que permita comparar distintas formas de presentar un producto en una pantalla 2D y 3D, con el fin de determinar qué características debería tener una imagen para hacer que el producto destacara en una composición o escenario, y para conseguir que la imagen de presentación resultase globalmente más atractiva. Además, los resultados podrían ayudar a clarificar si una pantalla 3D ofrece alguna ventaja sobre las pantallas convencionales 2D a la hora de presentar un producto.

2.2. Variables

Se pretende evaluar la influencia que tienen 3 variables en la percepción de la imagen: la distancia del producto a la cámara (su tamaño relativo dentro de la composición o escenario), el contraste cromático del producto respecto al resto de elementos y al fondo, y la ubicación del producto a la derecha o a la izquierda de la imagen.

2.3. Hipótesis y preguntas de investigación

Se proponen 6 hipótesis en total (H1-H6). Las tres primeras (H1 a H3) plantean la influencia que ejercen las 3 variables sobre un objeto para que éste destaque respecto al resto de una composición y se vea más rápidamente:

- H1. En un escenario, la ubicación de un elemento cerca de la cámara contribuye a que llame más la atención del observador que el resto de elementos, tanto si se visualiza a través una pantalla 3D como a través de una pantalla en 2D
- H2. En un escenario, un elemento con un alto contraste cromático respecto a su entorno llama más la atención que si no presenta contraste cromático, tanto si se visualiza a través una pantalla 3D como a través de una pantalla en 2D.
- H3. En un escenario, un elemento llama igual la atención si está en el tercio izquierdo que en el derecho de la imagen, tanto si se visualiza a través de una pantalla 3D como a través de una pantalla en 2D.

Para tratar de comprobar las hipótesis H1 a H3 se han formulado tres preguntas de investigación:

- Q1. En un escenario visualizado a través de pantallas, ¿depende el nivel de atención que suscita un elemento con su distancia respecto a la cámara?
- Q2. En un escenario visualizado a través de pantallas, ¿colocar un elemento con alto contraste cromático respecto a su entorno hace que llame más la atención que si presenta un bajo contraste cromático?
- Q3. En un escenario visualizado a través de pantallas, ¿llama más la atención un elemento si está en el tercio derecho de la imagen que si está en el tercio izquierdo?

Las hipótesis H4 a H6 plantean cuándo puede gustar más una composición considerando estas mismas variables:

- H4. Los escenarios que son mejor valorados por un observador son aquellos en los que el elemento a destacar se ubica a una distancia media de la cámara dentro del espacio visualizado, quedando el resto de elementos del escenario distribuidos equitativamente antes y después de dicho punto.
- H5. Un escenario gusta más al observador cuando existe mayor homogeneidad cromática entre todos sus elementos, y gusta menos cuando uno de ellos contrasta respecto al resto, tanto cuando se visualiza a través de una pantalla 3D como a través de una pantalla en 2D.
- H6. Un escenario gusta igual al observador que su imagen especular, tanto cuando se visualiza a través de una pantalla 3D como a través de una pantalla en 2D.

De igual modo, se formulan otras tres preguntas que se relacionan con las hipótesis H4 a H6 y tratan de averiguar cuándo gusta más el escenario, considerando las mismas variables:

- Q4. En una pantalla autoestereoscópica, ¿se valoran mejor los escenarios cuando el elemento a destacar se ubica muy cerca de la cámara, o cuando se ubica a una distancia media dentro del espacio visualizado?
- Q5. ¿Gustan más los escenarios visualizados a través una pantalla autoestereoscópica cuando uno de sus elementos tiene un color que destaca respecto al resto, que cuando existe mayor homogeneidad cromática entre todos ellos?
- Q6. ¿Gustan más los escenarios visualizados a través una pantalla autoestereoscópica cuando el elemento principal a destacar está ubicado a la izquierda de la imagen en vez de a la derecha?

2.4. Preparación de las imágenes

Para responder a las preguntas de investigación se propone generar fotográfica o infográficamente el escenario de un salón doméstico y distribuir cinco piezas habituales de mobiliario, entre las que haya una que corresponda al producto que interese vender o se quiera hacer destacar (por ejemplo, un sillón). Para generar variantes del mismo escenario

y comprobar las hipótesis se modifican tres variables, que son el contraste cromático del sillón con respecto al entorno (alto y bajo), la posición "y" del sillón (más cercano a la cámara o más lejano) y la posición "x" del sillón (a la izquierda o a la derecha de la imagen).

A partir de estas tres variables con dos niveles cada una se obtienen ocho combinaciones del escenario (R1-R8), que se resumen en la Tabla 1. El resto de variables del escenario son constantes.

Composición	Contraste cromático del sillón respecto al entorno	Posición "y" del sillón	Posición "x" del sillón
R1	bajo	cercano	izquierda
R2	bajo	cercano	derecha
R3	bajo	lejano	izquierda
R4	bajo	lejano	derecha
R5	alto	cercano	izquierda
R6	alto	cercano	derecha
R7	alto	lejano	izquierda
R8	alto	lejano	derecha

Tabla 1. Variantes del escenario a visualizar.

Se recomienda preparar o renderizar las imágenes a una resolución apta para ser visualizada correctamente en ambos dispositivos.

2.5. Pantallas de visualización

Para la visualización de las imágenes se recomienda utilizar dos pantallas de un tamaño similar:

- Pantalla 2D: tecnología LCD con retroiluminación LED.
- Pantalla 3D: tecnología autostereoscópica de 8 vistas.

Las pantallas deben conectarse a un ordenador desde el cual seleccionar las imágenes para ir visualizándolas durante el experimento.

2.6. Recomendaciones a la hora de preparar la muestra

A fin de conseguir una muestra representativa, se recomienda que un número no inferior a 70 participantes vean las imágenes en cada pantalla (140 personas en total), de una edad similar y de una distribución equitativa entre sexos. De igual modo, es preferible que ninguno haya tenido una experiencia previa con la tecnología autoestereoscópica.

2.7. Protocolo del experimento: recomendaciones básicas

Tanto el protocolo de visualización de imágenes como el espacio de realización han de ser el mismo para ambas pantallas. Se recomienda realizar el experimento en una habitación sin elementos que supongan interferencias visuales. Los participantes han de ser llamados de uno en uno, y han de sentarse en la misma silla, a la distancia del dispositivo que recomiende el fabricante. Con el fin de no saturar a los participantes con excesiva carga visual, a cada uno se le deberían mostrar sólo un grupo de 4 combinaciones de imágenes: R2-R3-R5-R8 o R1-R4-R6-R7. Cada uno de los dos grupos ha de contener la misma cantidad de cambios de las variables: posición del elemento a destacar a la izquierda o a la derecha, contraste cromático y cercanía al usuario. Para que el orden de visualización no afectara a las respuestas, las imágenes de cada uno de estos dos grupos se deberían mostrar en un orden distinto y aleatorio a cada participante.

En el momento en que se muestre la primera escena, el participante debe decir cuál es el primer elemento en el que se ha fijado (el que destaca más) y se anota la respuesta. Antes de pasar a la siguiente imagen el participante ha de valorar globalmente la escena de 0 a 10, en función de si le ha gustado mucho o poco. Este protocolo se ha de repetir hasta haber visualizado las 4 imágenes.

2.8. Resultados

El análisis de los datos debe responder a las preguntas de investigación (Q1-Q6), las cuales corroborarán o negarán las hipótesis planteadas (H1-H6). Los resultados ofrecerán información de si el mue-

ble a destacar (sillón) es el elemento que más destaca en cada caso, y si variables como su distancia respecto a la cámara (tamaño relativo), su contraste con el fondo o su posición a la derecha o izquierda tienen alguna influencia en ello. De igual forma, podrá obtenerse información sobre cuáles de estas variables están presentes en las imágenes mejor valoradas, e identificar así pautas a seguir para preparar composiciones más atractivas o más eficaces para presentar productos. Contrastar los resultados obtenidos en ambas pantallas determinará si las composiciones deben prepararse de igual forma en ambos dispositivos.

3. CONCLUSIONES

La presentación de productos a través de la imagen supone en la actualidad un campo relevante para publicistas y diseñadores, y saber adaptarla en cada caso a los distintos formatos de pantalla es una necesidad que hay que resolver. El experimento propuesto ofrece una herramienta que permite comprobar si las pantallas de tecnología autoestereoscópica ejercen en el observador una influencia más positiva que las pantallas convencionales a la hora de presentar un producto ambientado en su contexto de uso, y permite discernir la influencia de algunos factores en la valoración global de una composición diseñada para presentar un producto.

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo forma parte del proyecto "Gaming technologies for digital content creation, management, visualization and sonification" (2017-2019, referencia TIN2016-75866-C3-1-R), subvencionado por el Ministerio de Economía y Competitividad (MINECO), y el proyecto de investigación "Arte y Diseño en la nueva Sociedad Digital" (2016-18, referencia P1·1B2015-30), subvencionado por la Universitat Jaume I.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLIJLEVENS, J., CREUSEN, M. E. H., & Schoormans, J. P. L. (2009). How consumers perceive product appearance: The identification of three product appearance attributes. *International Journal of Design,* 3(3), 27-35.

CHANG, W. C., & Wu, T. Y. (2007). Exploring types and characteristics of product forms. *International Journal of Design*, 1(1), 3-14.

FORSLUND, K., KARLSSON, M., & SÖDERBERG, R. (2013). Impacts of geometrical manufacturing quality on the visual product experience. *International Journal of Design*, 7(1), 69-84.

HATZITHOMAS, L., ZOTOU, A.Y. & (JENNY) PALLA, P. (2016). Measuring the impact of competitive advertising environment and ad-exposure time on 3D posters' effectiveness. *Journal of Customer Behaviour,* 15 (2), pp. 153-172

HENDERSON, J. M., WEEKS, P. A. JR., & HOLLINGWORTH, A. (1999). Effects of semantic consistency on eye movements during scene viewing. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 25, 210-228.

HILLSTROM, A.P. Y YANTIS, S. (1994). Visual motion and attentional capture. Perception & Psychophysics, 55, 399-411.

HUNG, W. K., & CHEN, L. L. (2012). Effects of novelty and its dimensions on aesthetic preference in product design. *International Journal of Design*, 6(2), 81-90.

LEE, K.M. (2004) Presence, Explicated. *Communication Theory,* 14 (February), pp. 27-50.

PARKHURST, D. J., & NIEBUR, E. (2003). Scene content selected by active vision. *Spatial Vision*, 16, 125–154.

SPREER, P., & KALLWEIT, K. (2014). Augmented Reality in Retail: Assessing the Acceptance and Potential for Multimedia Product Presentation at the PoS, *SOP Transactions on Marketing Research*, (1)1, 23-31.

STEUER, J. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73–93.

TODD, S. Y KRAMER A. F.(1994). Attentional misguidance in visual search. Perception & Psychophysics, 56,198-210.

YANTIS, S. Y HILLSTROM, A.P.(1994). Stimulus-Driven attention Capture: Evidence From Equiluminant Visual Objects. Joumal of Experimental Psychology: Human Perception & Performance, 20, 95-107.

Yoo, J., & Kim, M. (2014). The effects of online product presentation on consumer responses: A mental imagery perspective. *Journal of Business Research*, 67(11), 2464-2472.

Cristina Iranzo Reig
ciranzo@dib.upv.es

CONTRIBUCIÓN DEL DISEÑO BÁSICO A LA INNOVACIÓN: IMPLANTACIÓN DE UNA METODOLOGÍA OPERATIVA EN Y DESDE EL AULA.

Cristina Iranzo Reig

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:29/12/2017 Revisado:30/12/2017 Aceptado: 30/12/2017

CRISTINA IRANZO REIG. "Contribución del DISEÑO BÁSICO a la INNOVACIÓN: implantación de una metodología operativa en y desde el Aula".En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 6, 2017, pp. 141-155. ISSN: 2254-6073

Contribución del DISEÑO BÁSICO a la INNOVACIÓN: implantación de una metodología operativa en y desde el Aula.

Contribution of Basic Design to Innovation: implementation of an operational methodology in and from the classroom.

Autora: Cristina Iranzo Reig
Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València

ciranzo@dib.upv.es

Sumario: Introducción. 1. Contexto: diseño básico / innovación / metodología. 1.1. Diseño Básico. 1.2. Metodología vs Creatividad. 1.3. Innovación. 2. Resultados. 2.1. En el aula >validando la metodología. 2.1.1. Percha infantil. 2.1.2. Colgador para baño/cocina. 2.1.3. Percha Gym. 2.2.1. Proyecto Avant i arrere. 3. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Citación: PLEGUEZUELOS Rodríguez, Maribel. "La estética del algoritmo en la producción artística de Elena Asins". En *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 6, 2017, pp.47-56. ISSN: 2254-6073

sonda

Contribución del DISEÑO BÁSICO a la INNOVACIÓN: implantación de una metodología operativa en y desde el Aula.

Contribution of Basic Design to Innovation: implementation of an operational methodology in and from the classroom.

Cristina Iranzo Reig

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño –ETSID-
Universitat Politècnica de València
Camino de Vera s/n, Valencia – España
ciranzo@dib.upv.es

Resumen

Este artículo describe cómo la concepción e implantación de una metodología operativa en las aulas de Diseño Básico contribuye a la Innovación. En concreto, se aborda la experiencia recogida de la labor docente en la enseñanza del Básico que es base y fundamento de la pedagogía del Diseño Industrial.
La investigación ha permitido establecer relaciones y desarrollar una metodología única y apropiada. Los resultados obtenidos en el aula permitieron validar dicha metodología y formular la hipótesis de que esta práctica potencia la actitud innovadora en los alumnos de hoy y, por consiguiente, futuros diseñadores de mañana. A su vez, el reconocimiento de aquellos resultados como innovadores ha permitido confirmar la hipótesis. Dicho de otro modo, se constata que el uso de una metodología operativa en las aulas, en este caso concreto en la pedagogía del Diseño Básico, contribuye de manera decisiva a la Innovación fuera de ellas.

Abstract

This article describes how the conception and implementation of an operational methodology in the classrooms of Basic Design contributes to Innovation. In particular, the experience gathered from the teaching work in the teaching of Basic Design, that is the basis of the pedagogy of Industrial Design, is addressed.
The research has allowed to establish relationships and develop a unique and appropriate methodology. The results obtained in the classroom allowed to validate this methodology and to formulate the hypothesis that this practice strengthens the innovative attitude in the students of today and, therefore, future designers of tomorrow. In turn, the recognition of those results as innovators has allowed confirming the hypothesis. In other words, it is found that the use of an operational methodology in the classrooms, in this particular case in the pedagogy of Basic Design, contributes decisively to Innovation outside of them.

Palabras clave: Docencia, Metodología, Diseño, Innovación.

Key Words: Teaching, Methodology, Design, Innovation.

1. INTRODUCCIÓN

El presente artículo comprende tres partes. En la primera parte se presentan algunos conceptos clave fruto de la investigación realizada en materia de DISEÑO BÁSICO e INNOVACIÓN que acotan el contexto de esta aportación.
El conocimiento de las teorías y aportaciones más significativas en este campo, de sus principios y fundamentos, así como la práctica y experimentación con los mismos a través de la actividad docente, han permitido sugerir como óptima la concepción y puesta en práctica en el Aula de una metodología operativa que contribuya a transferir dicho conocimiento y rinda servicio a la disciplina del Diseño Industrial, y por consiguiente, como se verá a continuación, a la Innovación.
En la segunda parte se abordan los resultados, ejemplos demostrativos que permitieron validar el éxito de la metodología planteada en el Aula.
La tercera y última parte aborda las conclusiones.

1. CONTEXTO: DISEÑO BÁSICO / INNOVACIÓN / METODOLOGÍA
1.1. DISEÑO BÁSICO

Como se ha mencionado, el Diseño Básico es la base o fundamento de la pedagogía del Diseño Industrial; por tanto, y para comprender las complejas funciones que desempeña hoy esta disciplina, conviene citar aquí una definición de la misma que permita ajustar el marco o contexto en el que se mueve aquél.
Para ello se ha recurrido al ICSID -International Council of Societies of Industrial Design-, fundado en 1957 para representar los intereses de los diseñadores industriales, incluidos los académicos.
En su 29ª Asamblea General celebrada en 2015 en Gwangju (Corea del Sur), donde esta organización ha pasado a denominarse WDO -World Design Organitation-, la definición oficial vigente ha sido actualizada y sustituida por esta otra:

"Industrial Design is a strategic problem-solving process that drives innovation, builds business success, and leads to a better quality of life through innovative products, systems, services, and experiences". [1]
Lo que viene a decir:

"El diseño industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, favorece el éxito comercial y conduce a una mayor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadores".

Aunque esta definición adquirió poco después otra versión más extensa, ésta nos ayuda a acotar perfectamente el tema que nos ocupa y permite centrar el discurso.

"se trata de reconocer los elementos básicos de la forma, los elementos constitutivos, primarios. Aquellos elementos morfológicos y semánticos, elementos fijos y variables que dan un valor específico y funcional a la forma base esencial y que, organizados conjuntamente de manera determinada, a través de procedimientos formales de composición, de modulación, de selección y de modificación de sus relaciones, forman un lenguaje, un léxico y, en otros términos, la comunicación de los contenidos del discurso".
Así lo puso de manifiesto la que podemos considerar la primera escuela en la pedagogía de esta disciplina: la Bauhaus, cuya finalidad era construir un hábitat adecuado para el ser humano con el objeto de dar respuesta a sus necesidades.
Objetivo éste que no dista del actual, a pesar de que las circunstancias y el entorno socio-económico hayan cambiado sustancialmente.
Para Bonsiepe(3) por ejemplo, el trascendente antiacademicismo de la Bauhaus equivale a: "disponibilidad a la experimentación, apertura a las novedades, crítica de lo que es vigente". La actitud experimental "se manifiesta sobre todo en el curso preparatorio o curso fundamental" como innovación en el campo de la didáctica proyectual.
Con este sentido, el llamado curso Básico se ha mantenido fiel en la actualidad a sus programas iniciales y a su objetivo principal: rendir servicio a la disciplina del Diseño Industrial en su búsqueda de respuestas adecuadas a la realidad, a través de una creatividad aplicada que debe someterse a las condiciones que la avanzada sociedad postindustrial y el entorno van imponiendo.
El "Diseño Básico" se imparte en el primer curso de los estudios de Diseño Industrial pues sirve de base para las demás asignaturas de carácter proyectual que el alumno cursará durante su ciclo formativo debido a que en ella se experimenta y aprehende ese lenguaje visual.
Las clases teóricas constituyen el marco necesario para la exposición de los contenidos, conceptos y fundamentos. Las clases prácticas se desarrollan en talleres con grandes mesas de trabajo y equipamiento especial donde los alumnos pueden experimentar con aquellos.
El estudio de las teorías desarrolladas por las figuras más relevantes en esta materia como Bonsiepe; la documentación sobre las experimentaciones propuestas en los cursos preliminares de la Bauhaus(4) y la H.f.g. de Ulm; o las aportaciones de tipo operativo de Marcolli(2), Munari(5) e incluso de Wong(6), demuestran que tradicionalmente esta formación se basa en la realización de ejercicios de manipulación formal tanto en el espacio bi- como tri-dimensional; ejercicios inconexos que permiten la exploración y adquisición de los conceptos teóricos, pero que, por contra, no constituyen en sí propuesta proyectual –de producto- alguna, por lo que el alumno de hoy no llega, en ocasiones, a comprender la finalidad de los mismos o no les otorga la debida importancia para el desarrollo futuro de su profesión.

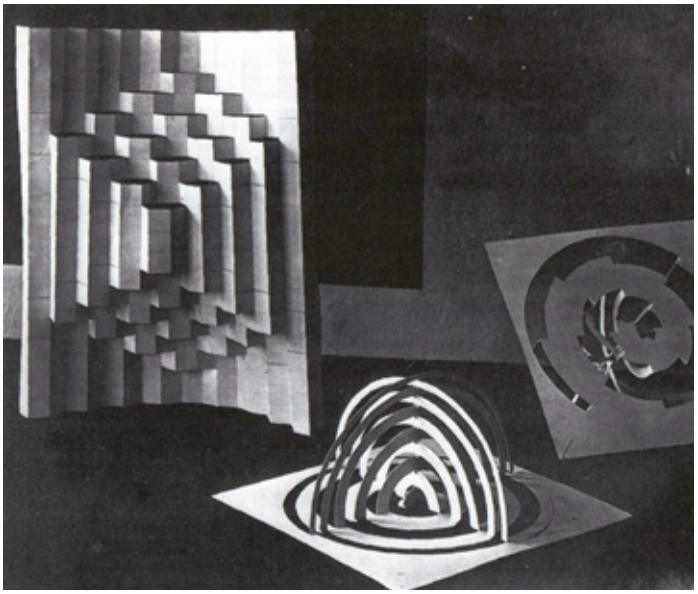


Fig. 1, Ejercicios de firmeza y construcción en papel. Curso preliminar de J. Albers, Bauhaus.

Izquierda: hoja de papel de pie, plásticamente doblada y alisada en movimientos positivos y negativos; Walter Tralau. Centro: elevado de papel en montón con trazos opuestos. Anillos semicirculares en ángulo recto entre sí y encajados; Arieh Sharon. Derecha: variante de la figura central. El grosor de los anillos semicirculares aumenta en proporción geométrica, intersección 45°, da como resultado una forma negativa activa y el resto de la forma también activo; Arieh Sharon». En La Pedagogía de la Bauhaus, pg. 160.

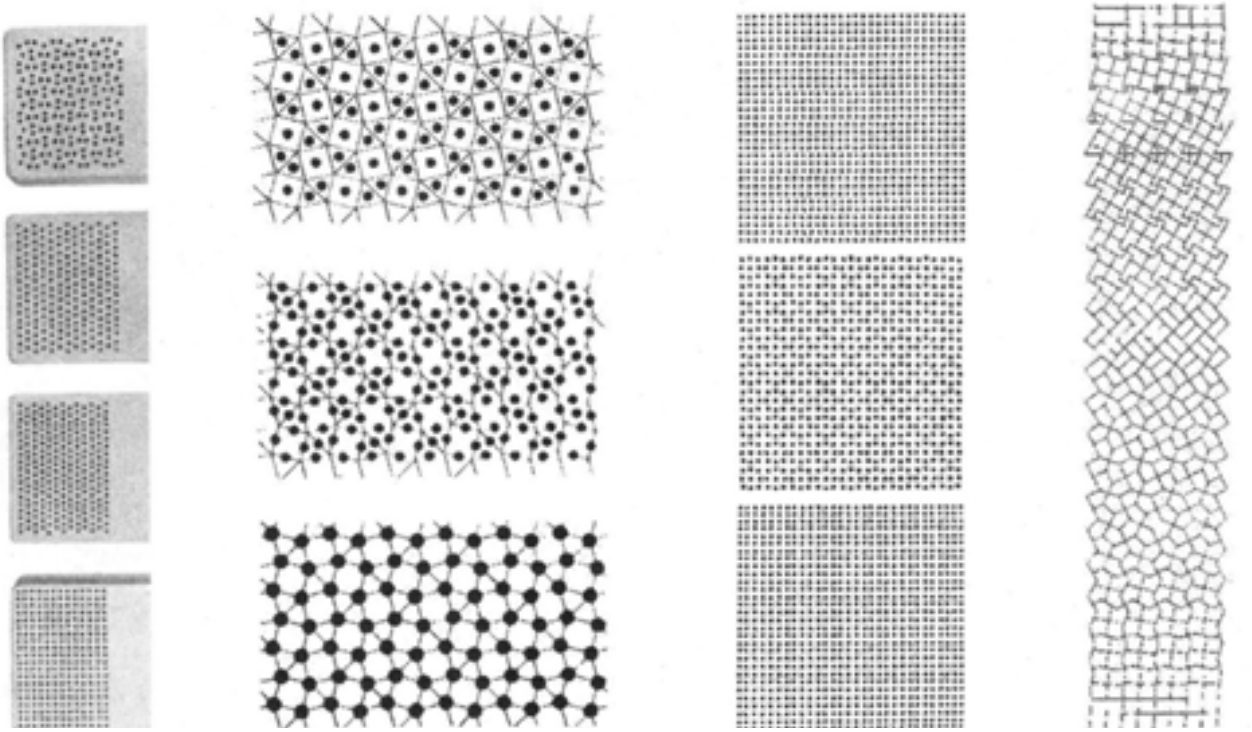


Fig. 2, Ejercicios realizados en el Curso Básico, H.f.G. Ulm.

1) Variaciones sobre perforaciones circulares rectangulares a intervalos y distancias variables (1966); 2) Esquema de las perforaciones y la retícula utilizada (1966); 3) Creación de figuras mediante elementos discontinuos, con diferentes retículas alejamientos y agrupamientos (1955-1956). Docente T. Maldonado, Escuela de Ulm; 4) Transformaciones de retículas (1956). Docente: W.S. Huff, Carnegie Institute of Technology (Pittsburg).

1.2. METODOLOGÍA VS CREATIVIDAD.

En general, se tiende a considerar que la creatividad es un talento especial o innato, y que una ocurrencia o idea original suele ser fruto de aquel, del azar o de la improvisación. Estas palabras con facilidad nos evocan en la mente personajes a los que el genio, o el ingenio, auguró el éxito. Sin embargo, hasta el mismo Picasso expresó de alguna manera que la inspiración es más bien fruto del trabajo, lo que vendría a corroborar que para que una idea original pueda convertirse en realización valiosa se requiere dedicación.
Aún es más, los propios creativos se consideran profesionales que utilizan métodos y técnicas, reglas que suponen una amplia competencia sobre un lenguaje o un tipo de discurso. Según esto, se podría afirmar que el procesamiento de "hábitos" bien aprendidos influye en gran medida en la capacidad creativa y que, por tanto, la experimentación y repetición de determinados métodos, técnicas, pautas o reglas produce ese mismo efecto en el proceso de ideación.
En la práctica, se tiende a vincular la capacidad de generar ideas de forma intensiva al éxito de nuevos productos. Esto se traduce en que a mayor número de ideas, mayor probabilidad o garantía de éxito.
Los conocimientos del básico son la base para el ejercicio del pensamiento creativo, y su finalidad última el desarrollo de productos innovadores. Por tanto, se podría afirmar contundentemente que éstos refuerzan la aptitud para innovar, mejoran la capacidad de innovar.
El año 2009 fue designado por La Comisión Europea como el Año Europeo de la Creatividad y la Innovación bajo el lema "Imaginar. Crear. Innovar". Con ello, la UE puso de relieve la creatividad y la innovación como medios de respuesta a los problemas sociales y económicos que Europa debe afrontar en una economía cada vez más competitiva y mundializada.
Así parece insinuarlo también la definición actualizada de Diseño Industrial realizada por la WDO y presentada con anterioridad. Cabría pensar que ¿la concepción e implantación de una metodología operativa del Diseño Básico en el Aula estaría en la base de la Innovación? ¿Puede contribuir la práctica de dicha metodología a la Innovación? Para responder a esta cuestión se hace necesario definir el término Innovación y comprender su significado.

1.3. INNOVACIÓN.

Los trabajos de Joseph Schumpeter(8) han influido notablemente en las teorías de la Innovación. Este autor afirmaba que el desarrollo económico está movido por la innovación.
Según la definición que de este término hace el diccionario de la Real Academia Española, Innovar es "(Del lat. Innovare) Mudar o alterar algo, introduciendo novedades".
Obviamente la innovación tiene mucho que ver con la invención, que es la acción de encontrar, descubrir alguna cosa nueva no conocida anteriormente. Pero una invención puede no ser una innovación.
El Manual de Oslo(9) es el referente internacional en materia de innovación.
En su tercera edición define Innovación como "la introducción de un nuevo, o significativamente mejorado, producto (bien o servicio), de un proceso, de un nuevo método de comercialización o de un nuevo método organizativo, en las prácticas internas de la empresa, la organización del lugar de trabajo o las relaciones exteriores y distingue la innovación en cuatro ámbitos: producto, proceso, mercadotecnia y organización."
En su capítulo 3 se expone:

"Las actividades innovadoras se corresponden con todas las operaciones científicas, tecnológicas, organizativas, financieras y comerciales que conducen efectivamente, o tienen por objeto conducir, a la introducción de innovaciones. Algunas de estas actividades son innovadoras en sí mismas, otras no son nuevas pero son necesarias para la introducción de innovaciones. (…)

Tal y como se desprende del Manual de Oslo, se pueden considerar innovación las acciones o métodos nuevos o mejorados que conducen a mejores resultados.
Desde esa óptica, un nuevo proceso o método operativo concebido para la pedagogía y práctica del Diseño Básico contribuiría a obtener mejores resultados en la transferencia del conocimiento tanto en el Aula como fuera de ella ya sea porque haya sido utilizado efectivamente en el marco de las operaciones de una empresa, en este caso el Aula; ya sea porque haya sido utilizado efectivamente en la concepción de un producto reconocido como innovador.
Para el propósito de este artículo, innovar sería con-

vertir las ideas generadas en el Aula en productos nuevos o mejorados que el mercado pudiera valorar. El reconocimiento de tales productos como innovadores a través de medios u organismos oficiales lo constataría(10).

2. RESULTADOS

Los proyectos que a continuación se presentan son el resultado directo de la implantación de una metodología propia; fundamentada sobre las teorías y aportaciones más relevantes mencionadas con anterioridad, apoyada en las investigaciones llevadas a cabo por miembros de la Unidad Docente de Diseño del Departamento de Dibujo de la UPV, a la que pertenece esta autora; y dotada de un enfoque singular que es fruto de una dilatada experimentación en el Aula y que constituye una aportación de la actividad investigadora(11) y docente. Este enfoque particular consiste en establecer un hilo conductor único y común para todos los ejercicios realizados por el alumno durante el curso. Un método inductivo de experimentación con los fundamentos del diseño, el cual genera un importante arsenal de material visual que es utilizado como base o punto de partida para finalmente, proponer soluciones de aplicación real en el mundo de los objetos.
Se puede decir que, en un comienzo, se establece un orden de prioridad diferente y contrario al que se da en el proceso lógico y habitual de proyectación. La metodología de proyectos se desarrolla en base a la definición de un problema, necesidad o servicio al que se pretende dar respuesta por lo que, tras un proceso de investigación y análisis, se da con la solución más apropiada. Por el contrario, esta metodología de orden inductivo, resultado de un investigar y experimentar metódica y didácticamente con los fundamentos del diseño, contrasta con aquella otra más clásica de orden deductivo resultado de la actitud racional y base de una interpretación funcional de la creación. En la práctica, el diseñador utiliza intuitivamente y al mismo tiempo los métodos inductivos y los deductivos; éstos son caras de una misma moneda, cuya finalidad es provocar una innovación (Lehmann, 1991)(12).
De esta manera, el alumno puede desarrollar toda su capacidad creativa sin limitaciones ni ideas preconcebidas. Sin pretenderlo, va elaborando un interesante material. Así, a medida que va adentrándose en los procesos creativos va experimentando diferentes soluciones susceptibles de aplicación en muy diversos sectores. Una vez se han experimentado distintos procesos, técnicas y métodos de generación formal tanto bi- como tri- dimensional de una manera secuencial y lógica, se presenta al alumno un sector o problema concreto de aplicación al que dirigir sus propuestas. Ahora sí, siguiendo el método deductivo, el alumno debe analizar necesidades y tendencias del mercado para orientar, razonar y adaptar las soluciones formales más atractivas, interesantes, favorables y viables obtenidas en la fase anterior, hacia nuevas propuestas.
Con esta metodología se facilita la comprensión de los conceptos básicos y fundamentos del diseño; la integración y revisión continua de los conceptos experimentados, en el diseño de producto; así como la investigación aplicada de dichos conceptos a la futura actividad proyectual. De esta forma, los alumnos adquieren las competencias específicas (aprehenden y aplican los fundamentos básicos del diseño y los transfieren al desarrollo de productos innovadores).

2.1. EN EL AULA>>VALIDANDO LA METODOLOGÍA

Los proyectos aquí mostrados fueron realizados dentro de la asignatura “Diseño Básico” de la titulación “Ingeniería del Diseño Industrial” de ETSID-UPV, actualmente denominada “Diseño Básico y Creatividad” dentro del Grado “Ingeniería en Diseño y desarrollo de productos”; y seleccionados para Exposición(13) en el Stand ETSID-UPV de CEVISAMA INDI 2009.
Los certámenes profesionales tienen entre sus objetivos uno muy destacado: descubrir las tendencias que marcarán el futuro del sector. Por ello CEVISAMA -Salón Internacional de Cerámica y Equipamiento de Baño- organiza el evento INDI, el cual hace honor a su nombre: Innovación y Diseño son sus fuentes de inspiración. Todas las actividades que se acogen al programa INDI presentan estas características, sean de carácter teórico o práctico. La vinculación de estos proyectos con la Innovación queda así manifiesta.

Fig. 3, Stand ETSID-UPV 2009.

Los ejemplos que se muestran, de entre los muchos generados en el Aula y presentados en INDI, responden a tres versiones diferentes -para distintos usos y ambientes- de una misma propuesta: una baldosa cerámica para revestimiento con percha incorporada, integrando así la función de colgar con la de recubrimiento cerámico. Esta propuesta daba respuesta a la tendencia generalizada de incorporar nuevas aplicaciones a los revestimientos cerámicos, integrando así cualquier otra función de uso con la de mero recubrimiento. Satisfacer necesidades de los espacios a los que va destinado este producto sin tener que añadir elementos o accesorios superficiales, de forma que estos accesorios no se perciban como un añadido o un complemento sino como parte de la arquitectura y estructura de la estancia, se ha convertido en una práctica casi obligatoria.
Durante siglos, los recubrimientos cerámicos han ido evolucionando de estilo en estilo haciéndose eco de las modas y de los nuevos repertorios formales de la estética; la función había quedado relegada a la propia de recubrir las superficies a las que iba destinado el producto cerámico por sus características y propiedades. Esta nueva práctica abre un amplio campo de posibilidades al diseño de baldosas cerámicas.
En las imágenes se presenta –muy resumido- el proceso de creación y la resultante propuesta final. El proceso siempre parte de la experimentación con las estructuras de las formas básicas: círculo, cuadrado, triángulo; de la obtención de formas simples y unitarias –módulos- y de la posterior manipulación formal tanto a nivel bi- como tri- dimensional.

2.1.1. Percha infantil

La cerámica juega un papel importante en los espacios infantiles ya sea por las propiedades de ésta en lo que a higiene y facilidad de limpieza se refiere; ya, por las características formales y las posibilidades cromáticas que ofrece. Ante estas circunstancias, la propuesta se orientó a una percha de uso infantil en parvularios.

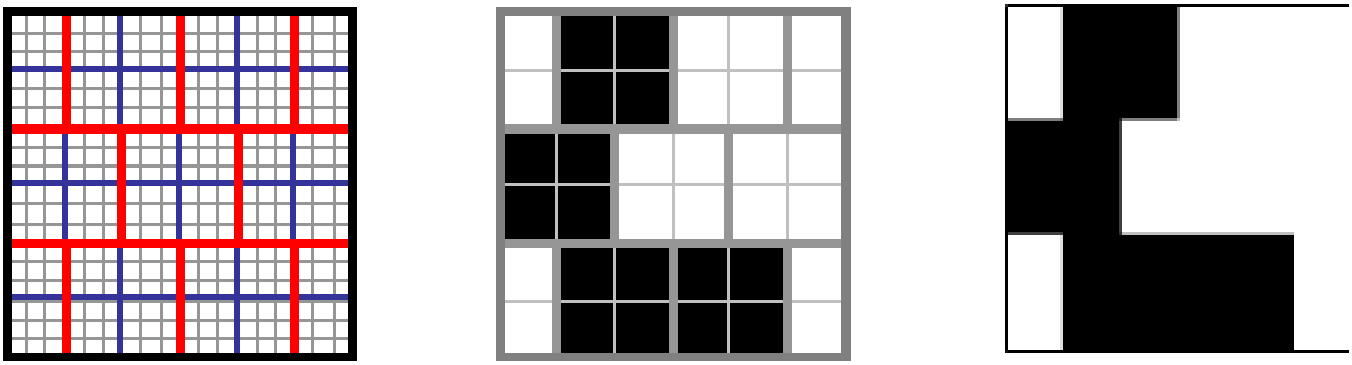


Fig. 4, Inicio del proceso: Obtención del módulo a partir de la estructura modular del cuadrado.
Alumnos: Antonio Guerrero y Amit Mansukani

El proceso secuencial y lógico llevará al alumno a generar propuestas de aplicación real al mundo de los objetos.

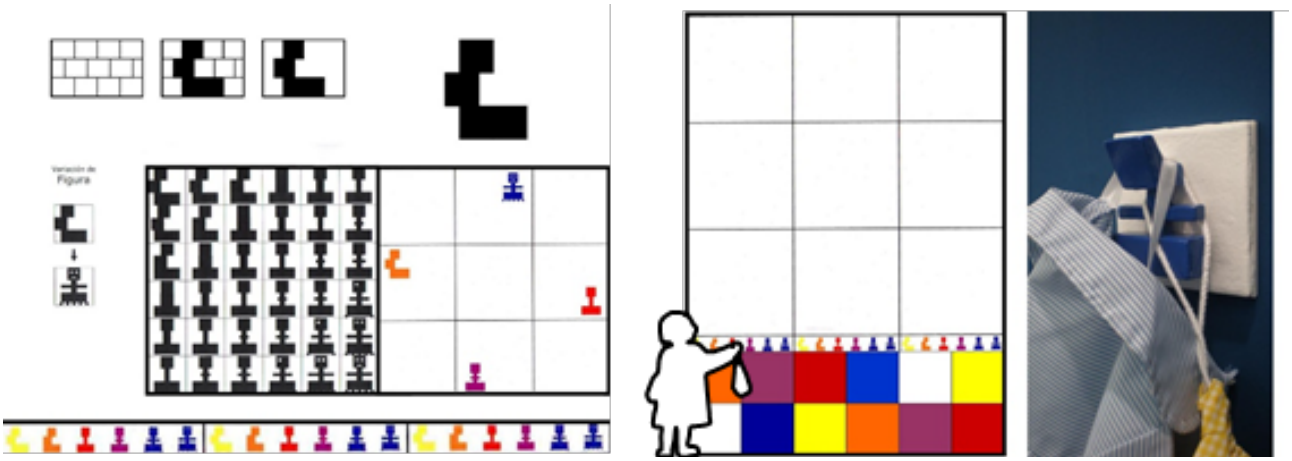


Fig. 5, Resumen del proceso de diseño de baldosa-percha infantil. Alumnos: Antonio Guerrero y Amit Mansukani

Dentro de los ambientes domésticos, el baño ha sido el espacio cerámico por excelencia. Es en este lugar, cuyo principal protagonista es el agua, donde el uso de la cerámica adquiere su mayor sentido al permitir una buena impermeabilización del mismo. Otro de los espacios domésticos que más se ha servido de la cerámica, por las propiedades que ésta aporta en lo que a higiene y facilidad de limpieza se refiere, es la cocina. La cerámica ha resuelto eficazmente las necesidades de estas estancias; no obstante, las acciones que en éstas se llevan a cabo requieren la incorporación de accesorios colgadores que, con frecuencia, se colocan sobre el azulejo taladrándolo, lo que comporta ciertas molestias y riesgos para el usuario. A tal efecto se dirige la presente propuesta.

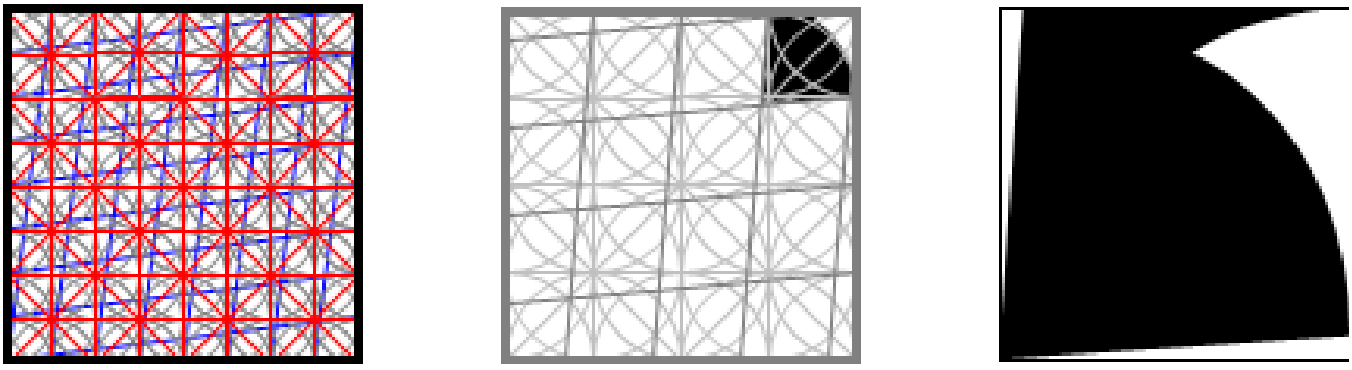


Fig. 6, Obtención del módulo a partir de las estructuras modular y portadora del cuadrado y del círculo.
Alumna: Amparo Pérez

La aplicación más interesante surgió en la fase de experimentación tridimensional. Al dar volumen a este elemento gráfico, mediante procedimientos de corte y plegado, se visualizó la posibilidad de abrir el eje central para facilitar la función de colgador.

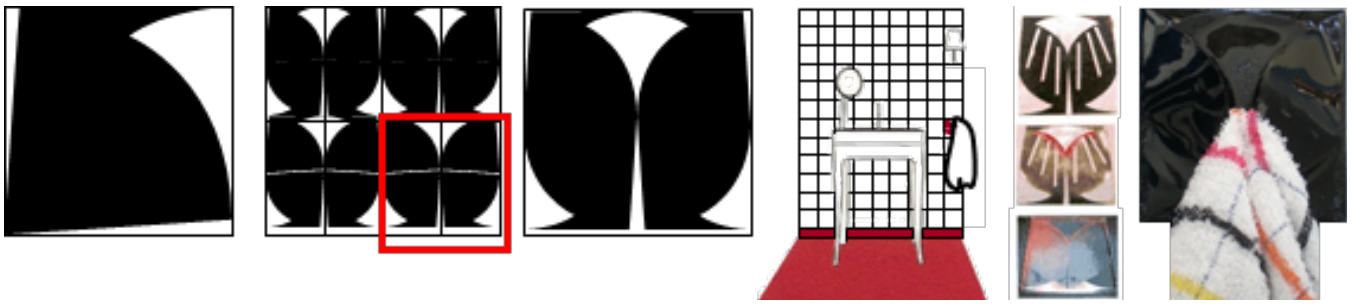


Fig. 7, Resumen del proceso de diseño de baldosa-colgador para baño/cocina.
Alumna: Amparo Pérez.

2.1.3. Percha Gym

Al igual que los ejemplos anteriores, esta propuesta pretende integrar la función de colgar en el mismo azulejo; sin embargo, en este caso se aprovechó el potencial gráfico de la forma –aparente figura humana musculosa- para sugerir una aplicación dirigida a espacios públicos dedicados al cuidado del cuerpo y al bienestar como son gimnasios, balnearios, piscinas, spa, ….

Fig. 8, Obtención del módulo a partir de la estructura modular del cuadrado y del círculo.
Alumnos: Sergio Biot y José Cunyat.

Fig. 9, Resumen del proceso de diseño de baldosa-percha Gym.
Alumnos: Sergio Biot y José Cunyat.

2.2. DESDE EL AULA>>PROMOVIENDO LA INNOVACIÓN

Con el objeto de apoyar y poner en contacto a las nuevas generaciones de diseñadores con los profesionales, CEVISAMA INDI organiza los Concursos de Diseño Cerámico y de Baño. Ambos van dirigidos a estudiantes inscritos en escuelas de Diseño, Bellas Artes, Arquitectura e Ingeniería, nacional o internacional, así como a los alumnos de postgrado y master, o los egresados en los últimos dos años previos a la celebración del concurso.
En el concurso, los estudiantes tienen el escaparate perfecto para mostrar sus proyectos. Aquí desarrollan toda su creatividad para concebir "productos que respondan a criterios de innovación formal o estética, innovación funcional, desarrollo decorativo, buena relación calidad-precio, seguridad y respeto por el medioambiente".
Los proyectos galardonados constituyen por ello un reflejo de las tendencias y un ejemplo de los intereses en materia de innovación.

2.2.1. PROYECTO AVANT I ARRERE

Este es un caso que, a los anteriores, añade el reconocimiento a la innovación ya que el proyecto "avant i arrere" fue galardonado con el 2º premio de la categoría de cerámica prensada en el Concurso Internacional de Diseño Industrial Cerámico en CEVISAMA INDI 2010.

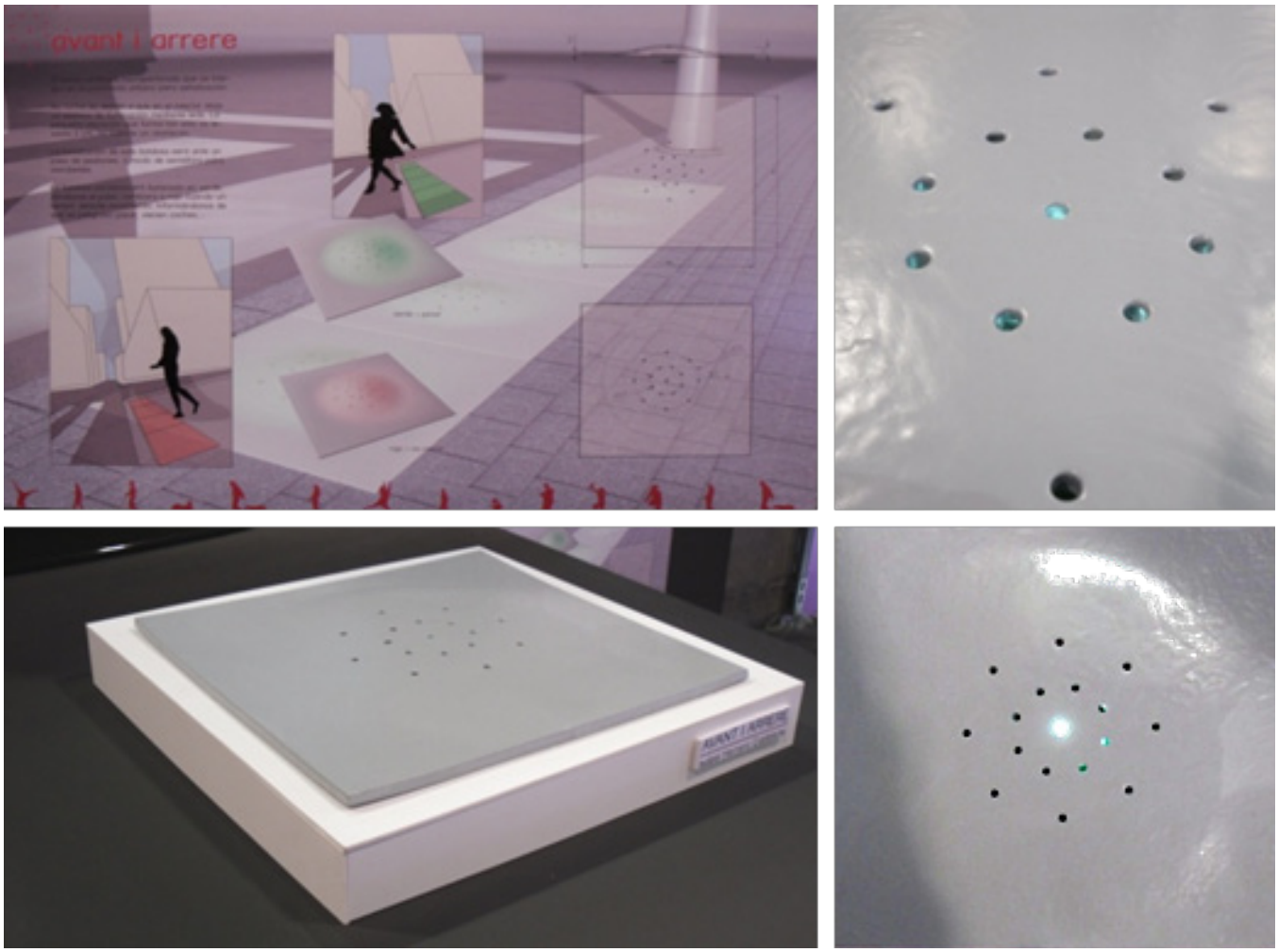


Fig. 10, Proyecto realizado por Isabel Herrera, premio CEVISAMA 2010.

La experiencia que se presenta se acomete en el seminario impartido a alumnos de segundo y tercer curso de la titulación de Arquitectura en la Escuela Superior de Enseñanzas Técnicas de la UCH-CEU.

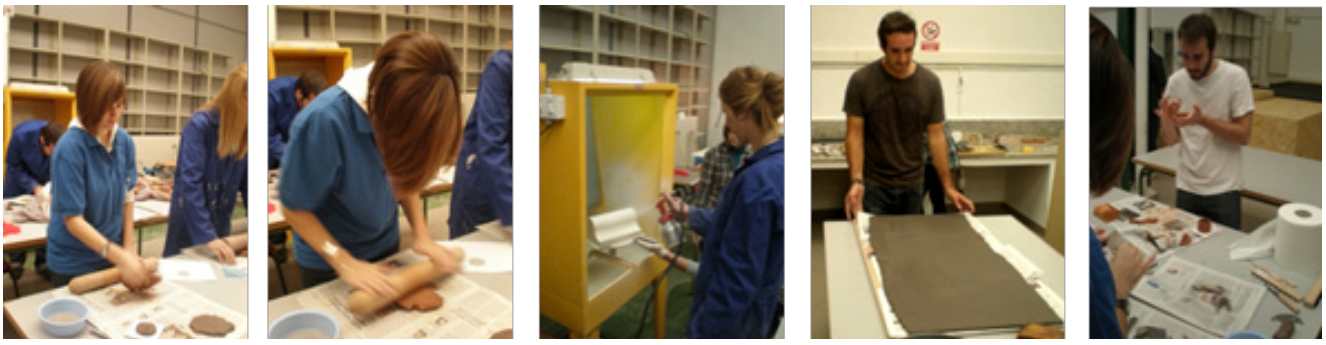


Fig. 11, Alumnos en el taller del seminario Diseño cerámico en ESET-UCH.

Objetivo principal de este seminario es descubrir, conocer y manipular los materiales a partir de los procesos y técnicas del básico aplicables a la cerámica

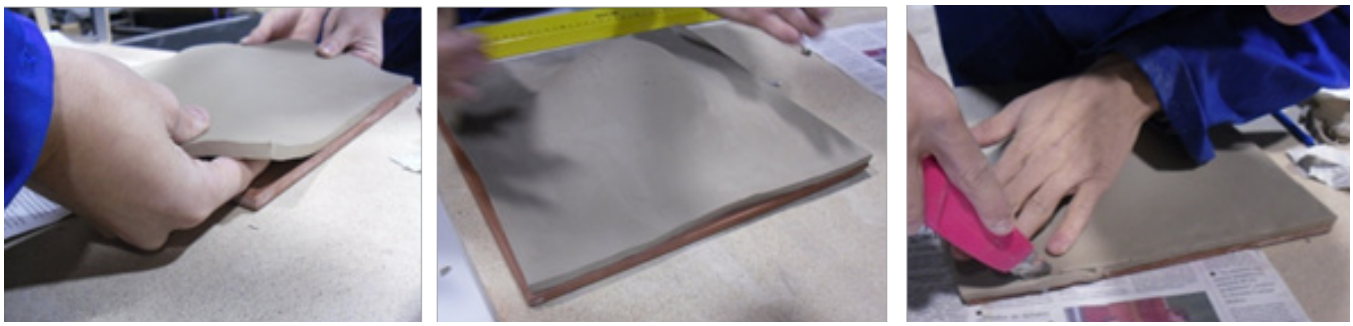


Fig. 12, Proceso de realización de prototipo “avant i arrere”

Se considera indispensable, por otro lado, aplicar y transferir los conceptos del Básico experimentados al diseño de un nuevo producto para su presentación a Concurso(14). Con ello, se estimula el aprendizaje, se motiva la mejora en la calidad de los trabajos, y se promueve la Innovación.
Estos casos conllevan además la difusión de los resultados y el reconocimiento en los medios especializados(15).

Fig. 13, Revista NUEVO AZULEJO Nº 151, p. 21. Disponible en:
http://issuu.com/publicasl/docs/naz-151?viewMode=magazine&mode=embed

3. CONCLUSIONES.

Se han presentado diversos casos que corroboran que la experimentación con los fundamentos básicos, a través de una metodología operativa, puede ser aplicada hasta llegar al diseño y desarrollo de productos, lo que capacita al alumno -y futuro diseñador- en el dominio de determinados conocimientos, principios, estrategias, hábitos, actitudes y valores necesarios para el desarrollo de la disciplina; lo cual permite validar dicha metodología.

Así mismo, se aporta un caso que podemos considerar innovador, al haber sido galardonado con un premio en un concurso de relevancia Internacional. Lo que constata que la implantación de esta metodología en la pedagogía del diseño básico estimula la sensibilidad creativa y puede contribuir de manera significativa a potenciar la actitud innovadora en la solución de problemas.

Aún más, la metodología así implementada promueve además un conocimiento más especializado que puede ser difundido en artículos, publicaciones, medios especializados u otros destinados al gran público, que sigue retroalimentando la actividad investigadora y docente que posibilitará la formación de nuevos profesionales y promoverá también la Innovación en y desde las Aulas.

Esta metodología aporta valor a la pedagogía y práctica del Diseño Básico al favorecer la integración de los fundamentos básicos en el desarrollo de nuevos productos y demostrar, por tanto, que proporciona una fuente inagotable de Innovación.

NOTAS:

(1) Definition of Industrial Design [en linea]. World Design Organization. <http://wdo.org/about/definition/>

(2) MARCOLLI, A. Teoría del campo. Curso de educación visual. Madrid: Xarait Ediciones y Alberto corazón Editor, 1978.

(2) MARCOLLI, A. Op. cit.

(3) BONSIEPE, G. Teoría y práctica del diseño industrial: Elementos para una manualística crítica. Barcelona, Gustavo Gili,1978.

(4) WICK, R. La pedagogía de la Bauhaus. Madrid, Alianza Forma, 1986.

(5) MUNARI, B. Diseño y Comunicación Visual: Contribución a una metodología didáctica. Colección Comunicación Visual, Barcelona, Gustavo Gili, 1985.

(6) WONG, W. (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

(8) Schumpeter, J. The Theory of Economic Development, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1934.

(9) OCDE y Eurostat. Manual de Oslo. Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación. Comunidad Europea, Tragsa, 2005.

(10) Songel, G. La investigación en diseño. Boletín IMPIVA disseny, núm. 26, 2011.

(11) IRANZO REIG, C. El Diseño Básico como fuente de Innovación para el Desarrollo de nuevos productos en el Sector Industrial Cerámico. Tesis doctoral. Valencia, UPV, 2011.

(12) LEHMANN, K. Formación del diseño en el contexto europeo. En PEDAGOGIA DEL DISSENY. Temes de disseny 6, 61-64. Barcelona, Elisava, 1991.

(13) IRANZO REIG, C. La exposición de proyectos en la asignatura de Diseño Básico: una Buena Práctica para la formación en competencias. Jornadas de Innovación. Valencia, ICE-UPV, 2009.

(14) IRANZO REIG, C. (2011). Los concursos: estrategia para la enseñanza-aprendizaje de competencias profesionales. Congreso Internacional de Innovación docente. Cartagena, Murcia: Campus Mare Nostrum.

(15) Cevisama Indi, un rincón lleno de creatividad. En Nuevo Azulejo Nº 151, pp. 18-21. Disponible en: http://issuu.com/publicasl/docs/naz-151?viewMode=magazine&mode=embed

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

BONSIEPE, G. Teoría y práctica del diseño industrial. Elementos para una manualística crítica. Barcelona, Gustavo Gili,1978.

MARCOLLI, A. Teoría del campo. Curso de educación visual. Madrid: Xarait Ediciones y Alberto corazón Editor, 1978.

MUNARI, B. Diseño y Comunicación Visual. Contribución a una metodología didáctica. Colección Comunicación Visual, Barcelona, Gustavo Gili, 1985.

WICK, R. La pedagogía de la Bauhaus. 1ª ed. Madrid, Alianza Forma, 1986.

WONG, W. Fundamentos del diseño. Barcelona, Gustavo Gili, 1995.

Schumpeter, J. The Theory of Economic Development, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1934.

OCDE y Eurostat. Manual de Oslo. Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación. Comunidad Europea, Tragsa, 2005.

Songel, G. La investigación en diseño. Boletín IMPIVA disseny, núm. 26, 2011.

IRANZO REIG, C. El Diseño Básico como fuente de Innovación para el Desarrollo de nuevos productos en el Sector Industrial Cerámico. Tesis doctoral. Valencia: UPV, 2010.

IRANZO REIG, C. La exposición de proyectos en la asignatura de Diseño Básico: una Buena Práctica para la formación en competencias. Jornadas de Innovación. Valencia: ICE-UPV, 2009.

IRANZO REIG, C. Los concursos: estrategia para la enseñanza-aprendizaje de competencias profesionales. Congreso Internacional de Innovación docente. Cartagena, Murcia, Campus Mare Nostrum, 2011.

LEHMANN, K. Formación del diseño en el contexto europeo. En PEDAGOGIA DEL DISSENY. Temes de disseny 6, 61-64. Barcelona, Elisava, 1991.

WEBS

World Design Organization. Disponible en: http://wdo.org/about/definition/
pasa-Calpe, 1948. 146 pp. ISBN: mkt0002302841.

Consejo editorial

Editor

Departamento de Dibujo.
Facultad de Bellas Artes de Valencia.
Universitat Politècnica de València.

Director

- Carlos Martínez Barragán.

Editores adjuntos

- Guillermo Cano Rojas.
- Pablo García Sempere.

Consejo Editorial

- Antonio Alcaráz Mira.
- Francisco Berenguer Frasncés.
- Amaparo Berenguer Waiden.
- Xavier Mas Barberá.
- Jose Ramón Bertomeu Sánchez.
- Arturo Miranda Videgaray.
- Carlos Placencia Climent.
- María Isabel Pleguezuelos Rodriguez.
- María Felicia Puerta Gómez.
- Miguel Vidal Ortega.

Consejo Asesor

- Román de la Calle.
- Carlos Blas Galindo Mendoza.
- José Gijón Puerta.
- Miguel Molina Alarcón.
- Tomás Pérez Vejo.
- Jesús Rubio Lapaz.
-Francisco Salvador Ventura.

Consejo Científico Internacional

- Curtis Bauer.
- Javier Bello.
- Miguel Dávila.
- Pilar Escanero de Miguel.
- Oscar Lapeña.
- Joao Mascarenas.
- Antonio Méndez Rubio.
- Mercedes Montoro Araque.
- Aixa Portero de la Torre.
- Henar Riviére Ríos.
- Begoña Pozo.
- Sandra Santana.

Consejo de Redacción

- Lucía Ayala. Universidad de Granada
- Pilar Cano.
- Bibiana Collado Cabrera.
- Francisco Javier Franco.
- Ángel García Roldán.
- Antonio Martínez Pérez.
- Andrés Navarro.
- Joaquín Peña-Toro.
- David Serrano León.

Equipo de diseño y maquetación

Víctor Bellver Marín
Luis Morcillo Muñoz

Editorial

Edita: Departamento de Dibujo.
Facultad de Bellas Artes de Valencia.
Universitat Politècnica de València.

http://www.depdib.upv.es/

Lugar de edición: Valencia, España.

ISSN: 2254-6073

Imagen de portada
Título: Busto de hombre leyendo.
Autor: Ribera, José de 1591-1652

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

departament de Dibuix

sonda
Investigación en Artes y Letras