

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS**



**TITULO:**

**Características de la Comunicación Visual Aplicadas a la Idea de una  
Propuestas Artística.**

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO POR:**

**BR. JAIME JOSÉ ERNESTO IZAGUIRRE MORENO**

**CARNÉ M04004**

**BR. WILSON ENRIQUE MÓNICO GARCIA CARNÉ MG01061**

**BR. LUIS HUMBERTO MANCÍA CARNÉ MM05197**

**PARA OPTAR AL GRADO DE:**

**LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN PINTURA**

**DOCENTE DIRECTOR:**

**LIC. FRANCISCO JIMÉNEZ.**

**SAN SALVADOR, MARZO DE 2011, EL SALVADOR C.A.**

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

### **RECTOR**

Ingeniero. Rufino Antonio Quezada

### **VICE-RECTOR ACADEMICO**

Maestro Miguel Ángel Pérez

### **VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO**

Maestro Oscar Noe Navarrete

### **SECRETARIO GENERAL**

Licenciado Douglas Vladimir Alfaro Chávez

## **AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

### **DECANO**

Licenciado José Raymundo Calderón Morán

### **VICE-DECANO**

Doctor Carlos Roberto Paz Manzano

### **SECRETARIO**

Maestro Julio Cesar Grande Rivera

## **AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES**

### **JEFE ESCUELA DE ARTES**

Licenciado Ricardo Alfredo Sorto Álvarez

### **COORDINADOR DE PROCESOS DE GRADO**

Licenciado Álvaro Cuestas Cruz

### **DOCENTE DIRECTORA**

Licenciado Francisco Jiménez

## ÍNDICE.

<b>CONTENIDO</b>	<b>PAGINA</b>
INTRODUCCION	6
PROLOGO	7
<b>1. HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN VISUAL</b>	<b>11</b>
1.1 UNA REVISIÓN A LA HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO.	12
1.2 DE LA PREHISTORIA HASTA ROMA.	14
1.3 DE ROMA A LA EDAD MEDIA.	27
1.4 DE LA EDAD MEDIA A LA INVENCIÓN DE LA IMPRENTA	31
1.5 DE LA INVENCIÓN DE LA IMPRENTA A LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL	35
1.6 DE LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL AL SIGLO XX	40
1.7 DEL SIGLO XX A NUESTROS DÍAS.	48
1.8 EL LENGUAJE.	60
1.9 LA COMUNICACIÓN VISUAL DESDE LA PERSPECTIVA DEL DISEÑO	65

<b>2. LA PROPUESTA ARTISTICA</b>	<b>69</b>
2.1. REFLEXIONES SOBRE EL ARTE Y LA OBRA DE ARTE.	70
2.2. LA PROPUESTA ARTISTICA.	77
2.3 EL PROCESO CREATIVO	84
2.4 METODO PARA LA ELABORACION DE LA PROPUESTA ARTISTICA.	87
<b>3. CARACTERISTICAS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL APLICADAS A LA IDEA DE UNA PROPUESTA ARTISTICA.</b>	<b>93</b>
3.1. SÍNTESIS DE LOS PLANTEAMIENTOS.	94
3.2 EJEMPLOS DE APLICACIÓN	97
<b>CONCLUSIONES</b>	155
<b>RECOMENDACIONES</b>	156
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	157

## INTRODUCCIÓN

El presente documento parte desde la hipótesis: “*¿si la idea de una propuesta artísticas es más clara, la propuesta puede ser más fácilmente aceptada como obra de arte?*”, esta idea motivo la realización de una investigación, bajo un método hipotético-deductivo, el cual nos permito dinamizar los estudios propiciando respuestas a las preguntas que poco a poco fueron surgiendo en el desarrollo de esta indagación llegando a complejizar el trabajo; estas preguntas eran dudas teóricas que como estudiantes poseíamos, y que han sido contestadas con esta investigación, por lo menos de manera transitoria.

Este documento es la socialización de nuestro estudio y sus conclusiones, el cual está especialmente dirigido a: estudiantes de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, los cuales son los difusores y cuestionadores de las ideas a continuación planteadas; también a los docentes de esta institución, pretendiendo ser un material de apoyo en algunas cátedras, o de consulta para los estudiantes de la escuela en general, asimismo para los interesados en dar coherencia y fundamentación a los procesos de elaboración de propuestas artísticas; proponiéndolo, un punto de partida para la reflexión, dialogo y entendimiento de la producción artística actual, asintiendo al desarrollo en el medio artístico nacional, y a la reflexión de la producción artística en el país.

A continuación se presentan antecedentes históricos relevantes de la comunicación visual ligada al arte y al diseño, antecedentes teóricos del lenguaje y su relación con la comunicación visual, para luego adentrarnos en las sustentaciones teóricas del proceso final, las cuales dan respuesta a las distintas interrogantes que surgieron en el desarrollo de la investigación.

## PROLOGO

*“...arte...tal palabra puede significar muchas cosas distintas, en épocas y lugares diversos...”*, *“A alguien le puede complacer un paisaje porque lo asocia a la imagen de su casa, o un retrato por que le recuerda a un amigo. No hay nada de malo en ello. Todos nosotros, cuando vemos un cuadro, nos ponemos a recordar mil cosas que influyen sobre nuestros gustos y aversiones. En tanto esos recuerdos nos ayuden a gozar de lo que vemos, no tenemos por qué preocuparnos.”*

Introducción, Historia del Arte, Ernst H Gombrish, Alianza Editorial, Pag. 7

Fue este párrafo el que motivó la pregunta ¿Quién decide que es arte o no?, siendo este mismo, del que podemos inferir una respuesta, el público, sea este profesional o mediatizado por su cultura o por los medios de comunicación. Y teniendo en cuenta que *“todo lo que vemos”* es comunicación visual, según la definición de Bruno Munari, podemos decir que este “recordar” del que se habla en el párrafo citado, es un reflejo de esa comunicación de la imagen con el espectador; dejando claro que la obra de arte visual posee la capacidad de comunicar.

Reconociendo pues que es el público quien decide que es una obra de arte; hemos de considerar importante la efectividad en la transmisión de la intención (idea) de la obra artística, ya que este sería un factor elemental para la comprensión y reflexión de la misma.

Esta efectividad en la comunicación visual, es destacable en la disciplina del diseño ya que desde esta perspectiva implica un problema de claridad y simplicidad, sin embargo la imagen de la obra de arte puede ser ambigua, pues su intención es propiciar reflexión. Dándonos cuenta que, aunque ambas disciplinas hacen usos de características y cualidades estéticas, algunas veces utilizadas de formas en las cuales es casi imposible distinguir una disciplina de la otra, si existen diferencias en las finalidades. Por lo que pretendemos aplicar estas características de la comunicación visual desde el diseño, a la idea de una propuesta artística para dar claridad y efectividad al proceso, y no a la imagen final, con lo cual esperamos que se permita una propuesta más coherente a las intenciones del artista.

Al realizar lo anteriormente descrito nos hemos encontrado con interrogantes como: *¿Qué es una obra de arte?*, *¿Cómo se hace una obra de arte?* y para dar respuestas a esta interrogantes nos hemos visto en la necesidad de iniciar un proceso de investigación, en medio del cual surge otro cuestionamiento importante: *¿Qué es el arte?* Por esa razón nos hemos visto en la necesidad de hacer propuestas de respuestas a estas interrogantes; las cuales nos han permitido definir como objeto de estudio el proceso de elaboración de una propuesta artística, y como objetivo de la investigación: hacer una propuesta metodológica para la realización de una propuesta artística, que procure la coherencia de forma y contenido, fundamentando la imagen final, en dicho proceso.

El método utilizado para esta investigación, es el hipotético-deductivo, el cual es una descripción del método científico *“Tradicionalmente, a partir de las ideas de Roger Bacon(1214-1294), se consideró que la ciencia partía de la observación de hechos y que de esa observación repetida de fenómenos comparables, se extraían por inducción las leyes generales que gobiernan esos fenómenos.*

*Posteriormente Karl Popper (1902-1994) rechaza la posibilidad de elaborar leyes generales a partir de la inducción y sostuvo que en realidad esas leyes generales son hipótesis que formula el científico, y que se utiliza el método inductivo de interpolación para, a partir de esas hipótesis de carácter general, elaborar predicciones de fenómenos individuales.*

*En esta concepción del método científico es central la falsabilidad de las teorías científicas (esto es, la posibilidad de ser refutadas por la experimentación). En el método hipotético deductivo, las teorías científicas nunca pueden considerarse verdaderas, sino a lo sumo «no refutadas».” (0)*

Este se basa según Javier Echegoyen Olleta, en el diccionario de Psicología Científica y filosofía en web, “*observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Este método obliga al científico a combinar la reflexión racional o momento racional (la formación de hipótesis y la deducción) con la observación de la realidad o momento empírico (la observación y la verificación)*”.

De esta manera la observación, fue para nosotros el estudio y practicas previas de las artes visuales, las que nos llevaron a plantear la hipótesis anteriormente dicha, realizando la verificación en el estudio a continuación desarrollado y son comparados en la experiencia práctica de la aplicación del proceso elaborado.

Como referentes teóricos principales, hemos definido a Sol Lewit, artista conceptual, Tolstoi del periodo romántico y Joshep Beuys de mediado y finales de siglo XX y Hegel quien con algunas de sus ideas ha dado rumbo a los planteamientos a continuación desarrollados, cada uno representa una forma diferente de concepción del

arte, que desde nuestra perspectiva complementan la concepción de arte actual, así las posturas filosóficas aunque podrían considerarse enfrentadas entre Hegel y Tolstoi en un primer momento, Beuys con su planteamiento permite ampliar el panorama y complementar estas ideas desde la perspectiva de la creatividad.

Este estudio de la creatividad en Beuys, nos lleva a reconocer que el arte se liga a muchas otras actividades humanas por medio del “proceso creativo” el cual es planteado por Graham Wallas 1920, en base a cuatro pasos básicos que posteriormente otros teóricos desarrollan y amplían; en base a estos últimos estructuramos nuestro propio conjunto de pasos, es decir nuestro propio proceso creativo, el cual ha sido detallado gracias a un flujograma del proceso para la realización de un prototipo de “diseño” planeado por Bruno Munari, en su Diseño y comunicación visual de la GG editorial, el cual ha servido de base para el desglose detallado de cada uno de los pasos del proceso creativo.

Este esquema, es nuestra propuesta de método para la realización de propuestas artísticas el cual hemos aplicado a la producción de propuestas personales de cada uno de los realizadores de esta investigación; y dichos procesos se describen como parte final del capítulo tres.

**CAPITULO 1**  
**HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN VISUAL**

Un compilado histórico sobre los principales referentes acerca de la relación entre el arte, diseño y la comunicación visual.

## 1.1 Una revisión a la Historia del Arte y del Diseño

La necesidad de comunicación en el ser humano surge desde el momento en que este se agrupa en tribus, con el fin fundamental de sobrevivir al entorno en que se desenvolvía, los primeros datos de estas asociaciones se remontan 40.000 años atrás, y esta necesidad de comunicación y comprender el entorno que les rodeaba se desarrolló a lo largo de la historia por distintas vías, algunas de las cuales hoy consideramos como manifestaciones artísticas.

En un principio podemos considerar la palabra hablada como el primer signo de comunicación e interacción entre los individuos, la cual fue acompañada paulatinamente con el desarrollo de pictogramas, como un soporte sencillo (y complejo a la vez) de reconocimiento de los fenómenos naturales que no se podían entender en su totalidad.

Estos pictogramas que en un primer momento sirvieron como representaciones mágico religiosas del mundo, devinieron en la creación de símbolos más complejos que se consolidaron con la creación de los alfabetos, formulando así códigos específicos para el desarrollo de la palabra escrita como tal.

Así pues todos los pueblos y sociedades a lo largo de la historia han sufrido una evolución de su lenguaje, primero visual desde las representaciones literales en imágenes, hasta motivos más abstractos siempre relacionados a lo visual. Estas motivaciones solo las podemos comprender, entendiendo la relación existente entre los fenómenos político-religiosos y económicos, que acompañaron la generación de códigos de fácil lectura en la promoción de las ideologías políticas en las que se asentaron las civilizaciones que las crearon.

Por este motivo y a lo largo de este capítulo retomaremos algunos ejemplos históricos en los cuales encontramos diversas fases de la evolución de los lenguajes visuales; que nos llevan paulatinamente al concepto de comunicación visual de nuestros días; las motivaciones de su creación y la relación estrecha que ha tenido con las artes en general.

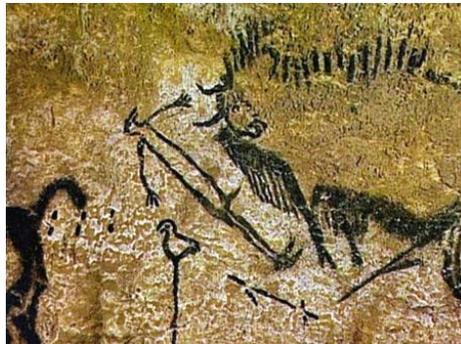
La comunicación visual, según el libro de “Historia de la comunicación visual” de Josef Muller-Brockmann, Editorial GG, nos menciona que esta: *“es entendida básicamente como transmisión de información y la labor del diseñador consiste en seleccionar el núcleo informativo clave”*. Y en “La comunicación visual en el diseño” según Bruno Munari *“se trata de un problema de claridad, de simplicidad. Se ha de trabajar mucho para quitar en lugar de añadir.”*, es posible definir entonces que la comunicación visual en el diseño, es una constante búsqueda de claridad y simplicidad, en la cual el mensaje sea entendido de la manera más efectiva para el espectador.

## 1.2 De la Prehistoria hasta Roma.

El inicio de la historia de la comunicación visual se remonta a las pinturas rupestres de hace 40,000 años, cuando el ser humano inició su proceso de migración y expansión por el planeta, un ejemplo de esto es el hombre del Cromagnon que llega a Europa (donde se encuentran las primeras cuevas de arte rupestre por ejemplo Altamira en España o Laxcaus, Francia.) *“ellos llevaron la escultura, el grabado, la pintura, ornamentación corporal, la música y la decoración esmerada de objetos utilitarios.”* (1)

Este tipo de manifestaciones, fue realizado en los interiores de las cuevas y *“los temas más comunes en las pinturas rupestres son grandes animales salvajes, como bisontes, caballos y ciervos, y los trazados de las manos humanas, así como patrones abstractos”*. (2)

Imagen 1. Hechicero (hombre-pájaro) embestido por bisonte herido, Lascaux Francia.

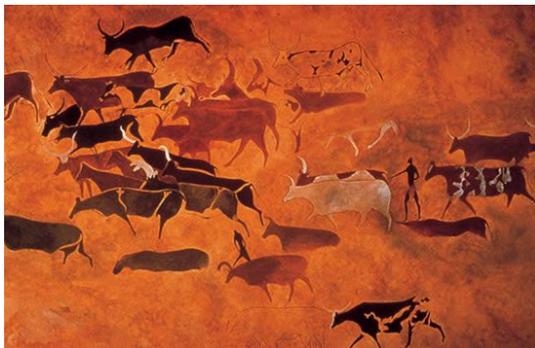


Publicado por: Desconocido

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_paleol%C3%ADtico](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_paleol%C3%ADtico)

En estos primeros ejemplos de comunicación visual (periodo Paleolítico), podemos ver que la figura humana era representada de manera más simbólica o esquemática, mientras que los animales eran retratados de forma más detallada. Paulatinamente en el Mesolítico y Neolítico, la figura humana era representada de forma más estilizada al igual que la de los animales. Finalmente en el Post-Neolítico, es decir al final del periodo Neolítico, en la península ibérica (actual España) se desarrolla otro importante ciclo artístico independiente a los anteriores, con una tendencia a la esquematización y estilización; volviendo las representaciones en símbolos; ligados mas a una forma de lenguaje escrito que a una representación de un animal o ser humano.

Imagen 2. Bueyes y pastores, Argelia, neolítico.



Publicado por : Desconocido

Fuete: [http://www.kalipedia.com/historia-peru/tema/religion-neolitico.html?x=20070718klpprcryc\\_21.Ke](http://www.kalipedia.com/historia-peru/tema/religion-neolitico.html?x=20070718klpprcryc_21.Ke)  
s

Imagen 3. Figura humana antropomorfas, post-paleolítico.



Publicado por: Desconocido

Fuente: <http://www.aytotarifa.com/cultura/arte%20rupestre.htm>

A estas pinturas se les consideran como representaciones mágicas-religiosas y por lo tanto con una función utilitaria, es decir que constituye una expresión directa en la creación de un lenguaje relacionado con la vida práctica.

A medida que transcurre el tiempo nos encontramos con fenómenos más complejos de estilización de los pictogramas, relacionados con el desarrollo de civilizaciones más complejas en el aspecto económico, político y religioso. Uno de estos ejemplos lo podemos encontrar en la civilización China y el origen de su sistema de escritura ideogramático, los cuales surgen de pictogramas y sus combinaciones, así como de signos fonéticos, que se simplifican en símbolos, y cuyos posibles precursores se remontan hasta el año 8000 a.C., perfeccionando un complejo sistema de escritura hace 3500 años, y por lo tanto siendo este el más antiguo conocido en la actualidad.

*“Según la leyenda, los caracteres chinos fueron inventados por Cangjie (c. 2650 a.C.), un burócrata bajo el emperador legendario, Huangdi. La leyenda dice que Cangjie estaba cazando en el monte Yangxu (hoy de Shanxi) cuando vio una tortuga cuyas venas le llamó a la curiosidad. Inspirado por la posibilidad de una relación lógica de las venas, estudió a los animales del mundo, el paisaje de la tierra, y las estrellas en el cielo, e inventó un sistema simbólico llamado, caracteres chinos zi.”(1)*

Imagen 4. Ejemplo de la evolución de la escritura china.

TABLA 1  
PRINCIPIOS Y EVOLUCIÓN GRÁFICA DE LA ESCRITURA CHINA: PICTOGRAMAS

Pronunciación moderna/significado	Forma en huesos oraculares (dinastía Shang)	Sello mayor (Chou occ.)	Sello menor (Chou-Han or.)	Forma moderna (siglo III d.C. en adelante)
<b>Objetos</b>				
1. jen / hombre				人
2. nü / mujer				女
3. erh / oreja				耳
4. yü / pez				魚
5. jih / sol				日
6. yueh / luna				月
7. yü / lluvia				雨
8. ting / caldero				鼎
9. ching / pozo				井
<b>Relaciones</b>				
shang / arriba				上
hsia / abajo				下

TABLA 2  
PRINCIPIOS Y EVOLUCIÓN GRÁFICA DE LA ESCRITURA CHINA:  
PRÉSTAMOS FONÉTICOS Y HOMÓFONOS

Pronunciación arcaica/moderna/significado	Forma en huesos oraculares (dinastía Shang)	Sello mayor (Chou occ.)	Sello menor (Chou-Han or.)	Forma moderna (siglo III a.C. en adelante)
12. *laj / lai a) planta, vegetal b) venir				來
13.1. *tjǝng / cheng adivinar				貞
13.2. *tjǝng / cheng regular				正

NOTA: Los asteriscos indican pronunciations arcaicas.

Publicado por: Desconocido

Fuente: <http://www.upf.edu/materials/huma/central/historia/eo/seminaris/curs0708/keighle2.pdf>

Con el desarrollo de una escritura compleja como la china es evidente que hubo también un desarrollo tecnológico en los soportes donde esta se plasmaba, un ejemplo de esto lo vemos en la dinastía Hui-Tsung (1101-1126), donde se imprimieron las primeras páginas enteras con planchas de madera con grabados, y luego se fundieron moldes “tipos” individuales de cobre, lo cual es posible catalogarlo como el descubrimiento más importante de la humanidad después de la escritura, esto aunado al descubrimiento del papel por Ts’ai Lun en 105 d.C. hecho con trapos, muy parecido al actual. En el siglo VIII debido al comercio y a la Ruta de la Seda, paulatinamente estos conocimientos se transmitieron a los comerciantes árabes y estos a su vez a los europeos en el siglo XIII.

Como nos damos cuenta para el desarrollo de las civilizaciones se vuelven necesarias las relaciones comerciales y políticas con otros pueblos, generándose: representaciones comerciales en países lejanos, préstamos con cartas de crédito, controles legales, monumentos, etc. Esto llevó al desarrollo de divisas monetarias, un ejemplo claro de esto lo podemos ver en las civilizaciones del Indo, Medio Oriente y Mediterráneo. Y cuyos soportes más comunes para este tipo de documentos eran generalmente piedra o barro, *“El sistema contable de la gente de la antigua Irak desarrollado comprende, tanto un método de registrar el lenguaje escrito, y un método de autenticación y autorización de registros y transacciones, mediante el precintado con los sellos oficiales o personales”*.(1)

Un antecedente claro de comunicación visual masiva, lo podemos encontrar en el periodo del imperio Persa S. VIII-III a.C. que acuñó una moneda única de oro llamada “dáríco”, en honor al rey Darío, y en la cual se apreciaba la efigie del rey, siendo esta la primera moneda con el retrato de un gobernante, haciendo omnipresente su imagen y siendo un primer antecedente de las “relaciones públicas” a gran escala.

Imagen 5. Dárico, Siglo V a.C.



Publicado por: Deflim

Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%A1rico>

Imagen 6. Dárico, 330 300 a.C.

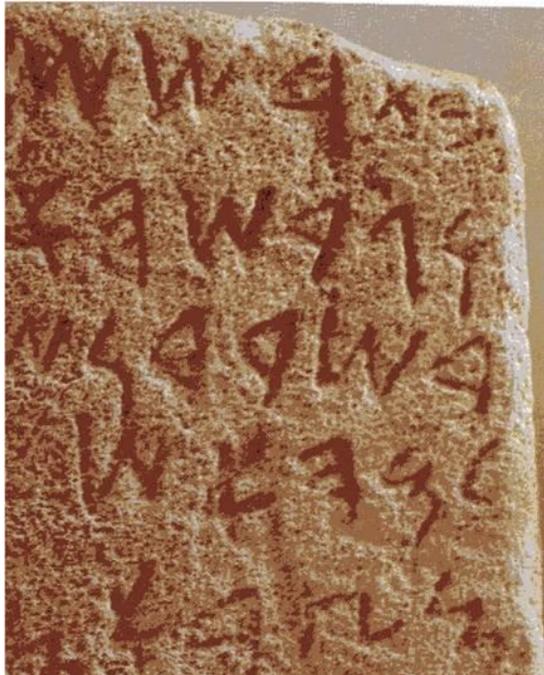


Publicado por: Deflim

Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%A1rico>

Además de las relaciones públicas a nivel político otro ejemplo de comunicación visual lo podemos encontrar en la implementación de un sistema de lenguaje práctico para las relaciones comerciales que podemos ver en la civilización Fenicia 1700-63 a. C. de la cual se conoce el primer alfabeto de la historia, encontrado en la ciudad de Ugarit el cual poseía 22 consonantes y está fechado en el año 1400 a.C. *“su actividad influyó mucho en el desarrollo de los alfabetos de los pueblos con los que comerciaban”* (21)

Imagen 7. Alfabeto fenicio  
1400 a.C.



Publicado por: Desconocido

Fuente: <http://www.blogcurioso.com/los-primeros-alfabetos/>

Una evolución más evidente del desarrollo de pictogramas a una escritura alfabética, la podemos encontrar en la civilización Egipcia, desarrollada para diversas

actividades económicas y políticas; esta evolución la observaremos en los siguientes ejemplos:

*Jeroglífica o jeroglífica monumental*: usada en inscripciones de monumentos y decoración. Es el tipo de escritura más antiguo y más complejo. Era un tipo de escritura sagrada, llamada "escritura de la palabra de dios", y como tal se usaba en sarcófagos, tumbas, monumentos, esculturas, y se representaba con gran detalle.

Imagen 8. Escritura jeroglífica monumental, del templo de Ramses II.

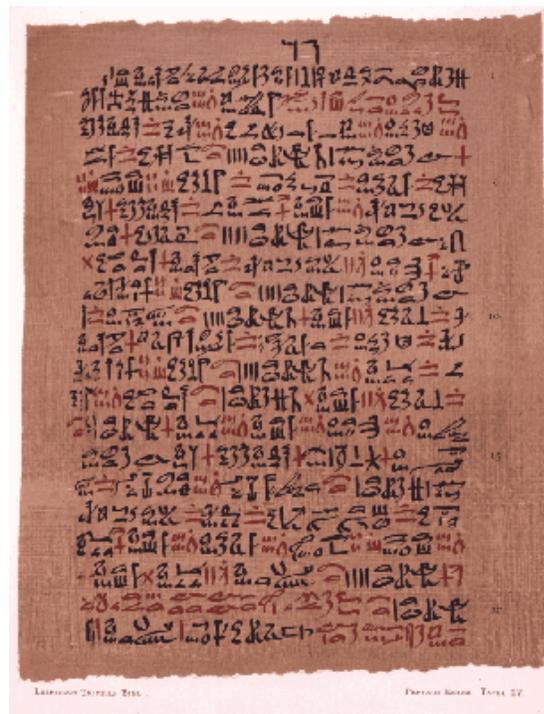


Publicado por: Estrella Morena

Fuente: <http://losarcanosegipcios.blogspot.com/2009/02/jeroglificos-monumentales->

Hierática: surgió como escritura abreviada de la jeroglífica, era mucho más fluida y estilizada; se podía emplear en textos religiosos, científicos y obras literarias; y era la más utilizada sobre papiro.

Imagen 9. Papiro Ebers 700 d.C.

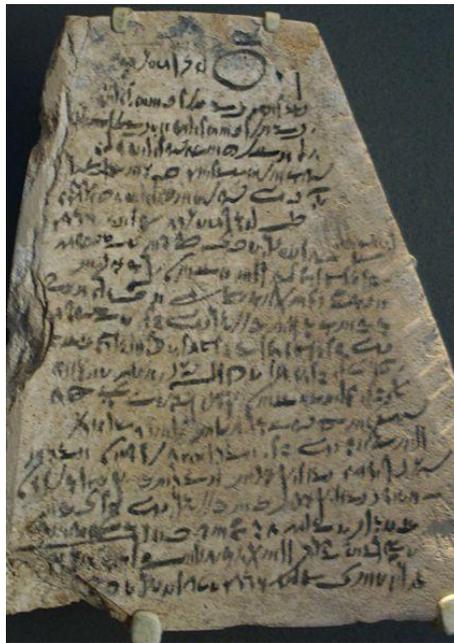


Publicado por: Aoineko

Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Hier%C3%A1tico>

Demótica: es una forma abreviada de la hierática, de trazo rápido y sencillo. En esta escritura, es ya difícil reconocer los signos jeroglíficos originales. Se empleaba en asuntos cotidianos, transacciones comerciales, e incluso en algunas inscripciones en piedra; se escribía en líneas de derecha a izquierda.

Imagen 10. Ostracon demótico de Thebas, 305-30 a.C.



Publicado por: Desconocido

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Egipcio\\_dem%C3%B3tico](http://es.wikipedia.org/wiki/Egipcio_dem%C3%B3tico)

El Copto: consiste en 24 letras del griego combinadas con 6 caracteres demóticos necesarios para incluir letras que no existen en griego. Sólo se empleó en el Egipto cristiano y cayó con el uso del árabe a partir del 640 d.C.

Imagen 11. Inscricion copta 300 d.C.



Publicado por: Ranveig

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma\\_copto](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_copto)

Sin embargo no solo se cultivó la escritura como lenguaje “visual”, sino también la pintura, la escultura, la arquitectura, entre otros, y a manera de síntesis podríamos mencionar los monumentos, no solo en Egipto sino también en las civilizaciones anteriores y posteriores. Un excelente ejemplo es el complejo de templos de Karnak, de la civilización egipcia, el más grande de Tebas y el mejor conservado a la fecha. *“Este posee paredes exteriores e interiores decoradas con figuras, símbolos y jeroglíficos. En el exterior se representan pasos de la vida del faraón; en el interior, las escenas tenían un carácter de manifestación más místico”*. (3) Este posee una dimensión de 30 hectáreas y reflexionando un poco, es posible darnos cuenta de las implicaciones políticas, religiosas y comerciales que debió involucrar.

Imagen 12. Avenida Dromos Karnak.



Publicado por: Jerzy Strzelecki

Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Karnak>

Refiriéndonos a los procesos políticos y militares, es necesario destacar la importancia de las campañas militares en la expansión de los imperios, un ejemplo destacable lo encontramos en las campañas que inició Alejandro Magno en el año 336 a.C., este “*se hizo con un dominio que se extendía por la Hélade, Egipto, Anatolia, Oriente Próximo y Asia Central hasta los ríos Indo y Oxus*” (5). A el periodo que inicia después de la muerte de Alejandro se le llamo Helenístico 300 a.C, en el cual surgen los primeros gremios de puristas y tintoreros, así como el florecimiento de la ciencias y el arte. Gracias a estas conquistas la lengua griega fue aceptada como medio universal de comunicación (como en la actualidad el ingles). Y los griegos se apropiaron del alfabeto fenicio, enriqueciéndolo con las vocales actuales.

Para hablar de la comunicación visual en Grecia es necesario hablar de las plazas públicas o *ágoras*, en donde se daban los intercambios comerciales, es aquí donde surge la figura del voceador o *Kerux*, y con esto surge la necesidad de diferenciarse entre los comerciantes, surgen señales o símbolos sencillos que son colocados en las puertas de los negocios, además aparecen “*los axones, que son postes de piedra o madera preparados para que se coloquen en ellos carteles escritos -pergamino o papiros- con anuncios o avisos. Y los hyrbos, columnas cilíndricas con la misma utilidad.*” (6) En otros textos se menciona como estos voceadores pudieron acompañarse con música; además es posible encontramos con cerámicas decoradas con motivos comerciales, deportivos, o de culto a los dioses.

Surgen también los cánones de la figura humana, ya que el arte de estos no estaba destinado a las tumbas, era expuesto al aire libre, por lo que, como en Egipto se desarrollan los monumentos y con esto la publicidad escrita, y no solo para motivos comerciales (como se menciona en el párrafo anterior) sino principalmente políticos. Un ejemplo es el *Partenón* reconstruido por cuarta vez por *Fideas* en el 443 a.C. hasta el 438 a.C. quien colocó un conjunto ornamental de esculturas y frontones que

celebraban la victoria de los atenienses sobre los persas. En esta conmemoración es posible darnos cuenta como el poderío militar y sus victorias son reflejadas en los monumentos con la intención de transmitir esta idea de fuerza y superioridad al pueblo, además de un agradecimiento a la diosa “patrona” de Atenas.

El periodo Helenístico termina en el siglo I, cuando Grecia es conquistada por los romanos y es aquí donde se inicia un nuevo periodo en el desarrollo de las comunicaciones visuales.

### **1.3 De Roma a la Edad Media.**

De los romanos se sabe que al conquistar un pueblo, retomaban de su cultura lo que les fuera útil, así de los griegos retomaron mucho de las características de su arte; y teniendo esto en cuenta, es posible que múltiples características de la comunicación visual relacionadas al comercio como: *“métodos de publicidad que consistían en pintar los anuncios en los muros. Los arqueólogos han encontrado numerosas muestras de esta técnica, en especial en la antigua Roma y en Pompeya. Un anuncio desenterrado en Roma informa sobre un terreno puesto a la venta y otro encontrado en una pared de Pompeya anuncia una taberna situada en otra ciudad.”*(7). Otro desarrollo fue la evolución de la tipografía que se da gracias a la escritura rápida de los comerciantes y personas cultas, generándose las minúsculas, mayúsculas y las cursivas. Además se pasó del formato de pergamino al códice (forma de libro).

También en este periodo, los romanos utilizaron los mismos elementos de comunicación visual de las civilizaciones que les precedieron en cuanto a la promoción político-militar y religiosa, un ejemplo son las representaciones en la Columna de Trajano, en la cual es posible ver una historia en relieve de las campañas

militares contra los Dacios 107-113 d.C. en la cual los romanos fueron los vencedores. Un claro ejemplo de los diversos monumentos que evocan la grandiosidad política y cultural del imperio y su poderío militar, hacia los pueblos que conquistaban.

Imagen 13. Detalle de la Columna de Trajano, Roma 113 d.C.



Publicado por: Radomil

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Columna\\_de\\_Trajano](http://es.wikipedia.org/wiki/Columna_de_Trajano)

Cuando Roma se convierte al cristianismo se entra en una etapa que nos obliga a poner mayor atención a la religión, es aquí donde los templos cambian, y las esculturas de los dioses se ven como paganas. *“pero aunque todos los cristianos devotos se opusieron al naturalismo de las estatuas, sus ideas acerca de la pintura eran muy diferentes. Algunos las consideraban útiles, por que recordaban a los fieles las enseñanzas que habían recibido y por que mantenían viva la evocación de los episodios sagrados”* (8). El papa Gregorio el Grande de finales del siglo VI dice: *“La pintura puede ser para los iletrados lo mismo que la escritura para los que*

*saben leer*” (8). Vemos como se reconoce la importancia de la imagen, y como es usada según la conveniencia “política” usando este término en un sentido más amplio.

Para entender lo que sucede en los siglos posteriores es necesario destacar que el imperio de Roma es dividido en dos partes por Teodosio en el 395 d.C., dándole a su hijo Acadio el imperio de Oriente (Constantinopla) y a su hijo Honorio el imperio de Occidente (Roma)

La iglesia entra en una lucha entre los que estaban a favor de las imágenes (imperio de oriente) y los otros que las consideraban una blasfemia o iconoclastas (imperio de occidente) ganando estos últimos y prohibiendo las imágenes por décadas, este conflicto y la posterior caída del imperio romano de occidente permite el desarrollo del periodo Bizantino S. VII-VIII teniendo como sede Constantinopla.

Durante este periodo surgen los íconos de brillo tenue, y de gran complejidad de los cuales los mejores se encuentran en la iglesia de Santa Sofía en Constantinopla. Estas figuras nos refieren a un mundo donde existen los dioses, diferente al nuestro. La intención del papa Gregorio el Grande refiriéndose a los iconos fue: *“que el tema tenía que ser expresado con tanta claridad y sencillez como fuera posible, y todo aquello que pudiera distraer la atención de este principal y sagrado propósito debía omitirse.”* (8). Y estas características de: claridad, sencillez y “precisión”, son las más destacadas de la comunicación visual, implementada por el diseño en la actualidad, según Bruno Munari. (Ver tema siguiente, *“La comunicación visual desde la perspectiva del diseño”*)

Desde la aparición de los códices romanos (forma de libros), hay un desarrollo comenzando en el siglo V, en el que se perfecciona la creación de manuscritos iluminados, los cuales eran complementados con ilustraciones decorativas, siendo los más antiguos y valorados los adornados con oro y plata, cuyos ejemplos más destacables datan del 400 al 600 d.C. naciendo el “arquetipo” del libro ilustrado.

En el 1000 d.C. la escuela Reichenau refina el arte de la ilustración de códices, con imágenes vívidas y colores intensos. Un ejemplo destacable es el evangelio de Lindsfarme y la biblia de Kells.

Imagen 14. Folio 292, introducción al Evangelio de Juan, Biblia de Kells 600 d.C.



Publicado por: Dsmdgold

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Libro\\_de\\_Kells](http://es.wikipedia.org/wiki/Libro_de_Kells)

#### **1.4 De la Edad Media a la Invención de la Imprenta.**

Con la caída del imperio romano de occidente en el 476 d.C. inicia el periodo conocido como la Edad Media. Esta época se caracteriza por el desarrollo de sistemas políticos feudales en los que el pueblo vivió sometido bajo una monarquía en estrecha relación con los poderes religiosos; estando las bibliotecas y centros educativos bajo el control de la iglesia, estos centros de desarrollo se ubicaron principalmente en los monasterios.

El desarrollo de las artes fue supeditado a una función pedagógica, dado que la mayor parte del pueblo vivía en el analfabetismo. Por lo cual el avance en las ramas artísticas y científicas se volvió más lento, sin embargo esto no detuvo la evolución del pensamiento humano, así en el siglo VIII se desarrolló el oficio de elaboración de manuscritos y catálogos, esto aunado al abaratamiento del papel en Italia, a diferencia del costo alto del pergamino y el papiro, con lo cual se dio un impulso en la producción de libros.

Retomando el arte de este periodo cuya función fue meramente pedagógica, como se menciona anteriormente, hemos de destacar la construcción de las grandes catedrales del periodo Gótico, es en este tipo de construcciones donde aun hay una relación estrecha entre las artes aplicadas y las luego llamadas bellas artes, para tratar de provocar en el creyente una sensación de sobrecogimiento, recordándoles lo pequeños que somos y pretendiendo generar un éxtasis religioso, “*ayudándonos a ver a Dios en la luz y la luz en Dios*” (9). A través de la monumentalidad de las edificaciones con dramáticos cambios en la arquitectura; en las iglesias nos encontramos con arcos puntiagudos (ojivales), grandes ventanas con radiantes vitrales y paredes delgadas reforzadas por *arbotantes* externos.

Imagen 15. Interior de la Catedral de Chartres, comenzada en 1194 d.C.



Publicado por: Enrique Castaños

Fuente: <http://www.telefonica.net/web2/enriquecastanos/chartres.htm>

A medida que va finalizando la edad media y debido a los cambios políticos que se generaron con el efecto de las cruzadas, la consolidación de varias naciones europeas, el descubrimiento de América y la conformación de nuevos imperios como el Otomano. Gradualmente van surgiendo nuevas posturas políticas y comerciales que desembocaron en la aparición de una nueva clase social que fue la burguesía, la cual se fue independizando de los nobles y de la iglesia; con el acceso a la educación y al arte, la búsqueda de lo grandioso referido a la religión, se cambió por la búsqueda de lo refinado, despuntando esta tendencia en el siglo XIV. Con esto la arquitectura no solo se concentró en las iglesias sino también en edificios particulares y “profanos” como cedes de gremios, palacios, puentes, universidades, puertas de acceso a la ciudad, etc. Un ejemplo importante es el Palacio Ducal de Venecia, iniciado en este siglo cuando eran mayores las riquezas y el poderío de esta ciudad.

Imagen 16. Palacio Ducal, Venecia, comenzado en el siglo X u XI. Foto Web.



Publicado por: Bierdimpfl

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Palacio\\_Ducal\\_de\\_Venecia](http://es.wikipedia.org/wiki/Palacio_Ducal_de_Venecia)

Aquí los comerciantes de la época usaban escudos colgantes, que se transformaron en símbolos gremiales y corporativos, que aun hoy se pueden ver en pequeñas poblaciones. En Inglaterra los negocios estaban incluso obligados por ley a colocar en sus establecimientos tales signos o escudos, los cuales consistían en imágenes orientativas para las gentes iletradas. Surgen emporios y se fundaron grandes sociedades comerciales, con los cuales aparecen los emblemas y escudos que fueron el origen de los posteriores signos y marcas comerciales.

Una de las estrategias implementadas es que los talleres trabajaran con las ventanas abiertas, ante los ojos de sus conciudadanos y sus competidores. Eso reanudó la calidad de los productos y la formalidad en los negocios lo cual implicaba también una forma de publicidad en este contacto con el cliente, y los productos exhibían sus cualidades de forma ideal.

El escaparate se implementó en la edad media jugando un rol importante, suprimiendo mediante el efecto óptico la distancia entre el vendedor y el comprador. Para finalizar este periodo debemos destacar un avance que revolucionó la forma en que se distribuyó la información, con lo cual ayudó al desarrollo del conocimiento, nos referimos a la invención de la imprenta, atribuido a Johannes Gutenberg (1439-1444). La imprenta propició una revolución en la publicidad: libros, anuncios, catálogos, carteles, etc. Así como el diseño y uso de “tipos”, permitiendo grandes tirajes y difusión mundial de obras impresas y eliminando el trabajo de los copistas.

Es posible entonces decir que la “edad moderna” inicia desde el siglo XV, con la revolución iniciada por la imprenta y la anterior aceptación de las imágenes por la iglesia de occidente, lo cual es influenciado por intereses políticos pero también económicos así *“en 1466 el monasterio de Einsiedeln, con ocasión de la Consagración de los ángeles, acuñó 130,000 medallas, que se vendieron a dos peniques.”* (2)

*“En el siglo 12 un redescubrimiento de la literatura griega y romana, que se produjo en toda Europa eventualmente condujo al desarrollo del movimiento humanista en el siglo 14.”* Los seguidores de este movimiento *“creían que cada persona tenía un significado dentro de la sociedad. El crecimiento del interés por el humanismo llevado a los cambios en las artes y las ciencias forman concepciones comunes del Renacimiento.”* *“...Humanismo comenzó como un movimiento para revivir la literatura antigua y la educación, pero pronto se trasladó a otros campos también. Los humanistas trataron de aplicar las enseñanzas antiguas a áreas tan diversas como la agricultura, la política, las relaciones sociales, la arquitectura, la música y la medicina”.* (1)

### **1.5 De la Invención de la Imprenta a la Revolución Industrial.**

A inicios del siglo XV surge la idea de un “re-nacer”, que estaba ligada a la idea de los italianos de un “renacer de Roma”, lo cual originó el Renacimiento, al cual le podremos demarcar sus inicios con Giotto di Bondone, pintor prodigio que siembra la semilla para el descubrimiento posterior del punto de fuga y la perspectiva, descubrimiento que se da a partir de los estudios de observación, y se le atribuye a Donato Bramante (arquitecto), pero fue *Brunelleschi* quien en 1415, utilizó la perspectiva lineal usando un punto de fuga único, con lo que convirtió el espacio de la pintura en algo muy real; en dos paneles (hoy perdidos) de las calles y edificios de Florencia. Esto fue un avance importante para la comunicación visual, pues de esta manera se abrió la posibilidad a otro tipo de percepción.

Luego de la imprenta y la masiva producción de textos, consecuentemente se facilita el acceso a la educación; con esto se generó la figura del “maestro” de caligrafía, quien iba a las casas de las clases ricas o aristocráticas para enseñarles a escribir, lo que implicaba enseñarles a leer, y de esta manera se genera la caligrafía, gracias a la cual nos encontramos con los escritos, cartas, cuadernos de apuntes, etc. Que le fueron comunes principalmente a científicos y artistas; entre los cuales destacan los de Leonardo Da Vinci. *“Entre 1490 y 1495 desarrolló su hábito de registrar sus estudios en cuadernos meticulosamente ilustrados. Su trabajo abarcó cuatro temas principales: la pintura, la arquitectura, los elementos de la mecánica y la anatomía humana. Estos estudios y bocetos fueron recolectados en varios códices y manuscritos, que han sido recogidos por museos y particulares. Son estos cuadernos de interés particular para nosotros, no solo por las bellas ilustraciones y dibujos técnicos, sino también por sus extraordinarios diseños de páginas”.* (1)

Puesto que el humanismo se trasladó a diferentes áreas del saber fueron necesarias las producciones de libros seculares, los cuales llegaron a rivalizar con la decoración,

escritura y elegancia de los textos religiosos. Consecuentemente surgió el “maestro de tipo” como: Aldo Manuzio (1450-1515) que empleó académicos como editores, compositores y correctores asegurando la exactitud de sus libros. O como Andreas Vesalio (1514 -1564) anatomista flamenco autor del libro “*De humani corporis fabrica*” al que se le considera fundador de la anatomía moderna.

*Con el inicio del Renacimiento y sobre todo el barroco y la edad de la Ilustración, se desarrollo un espíritu de rigor científico y de investigación con el que las ilustraciones científicas realmente entraron en cuenta. (1)*

*“La caligrafía comenzó a decaer y terminó convirtiéndose en un estilo ornamental, sin embargo es importante resaltar que esta desviación de la caligrafía logró aportar un conjunto visual que constituyo un recurso grafico que la futura imagen publicitaria incorporó a su repertorio lingüístico.” (13)*

Luego de la reforma de Lutero y la difusión de su doctrina por medio de libros impresos, para la cual se empezaron a construir edificios sobrios y sin decoración. El papado reacciono con un movimiento que fue llamado la *contrarreforma* en el cual se pretendió dar grandiosidad a la iglesia surgiendo así el Barroco, (estilo que comenzó a inicios de 1600 en Roma) y “*se caracteriza por la acumulación de formas y excesos de superposición de elementos ornamentales*” (11).

En este periodo se pretende plasmar en las obras de arte: drama, tensión, elegancia, exuberancia y grandeza. Siendo un buen ejemplo de esta época el “éxtasis de Santa Teresa” de Bernini, en la capilla de Santa María della Vitoria en Roma. Conjunto escultórico de apabullante expresividad.

Imagen 17. Éxtasis de Santa Teresa, conjunto completo.  
Capilla de la Iglesia Santa Maria de la Vittoria, 1647-1651.  
Foto Web.



Publicado por: Desconocido

Fuente:

<http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/bachillerato/arte/arte/x-modern/sta-tere.htm>

Imagen 18. Detalle éxtasis de Santa Teresa, conjunto completo. Capilla de la Iglesia Santa Maria de la Vittoria, 1647-1651. Foto Web.



Publicado por: Jastrow

Fuente:

[http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%89xtasis\\_de\\_Santa\\_Teresa](http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%89xtasis_de_Santa_Teresa)

Sin embargo el barroco no se desarrolló en toda Europa pues en el Norte a finales del siglo XVII se desarrolló otro estilo diferente conocido como Neoclásico, (Siglo XVIII-XIX) el cual es el estilo artístico que corresponde al periodo de la Ilustración, dicho periodo fue después denominado como el Siglo de las Luces. En este periodo se trataron de racionalizar los aspectos de la vida y del saber humano, sustituyendo de esta manera a la religión, llegando a negarla. Este movimiento propició “*el desarrollo científico-técnico, la educación y la difusión general de todo tipo de conocimientos*”, (12) Es en esta época donde surgen las enciclopedias. Sin embargo los ideales individuales, inspiraron a distintos gobernantes a llevar a cabo reformas que hicieran más poderosos sus estados, generando “despotismos” y estados totalitarios como el del Zar de Rusia o la monarquía absolutista Francesa.

De este periodo podemos mencionar como artistas destacados a Jean Auguste Dominique Ingres (1839-1867) “*aunque no fue un pintor neoclásico, tiene obras - como La Fuente- que representan este movimiento artístico.*” Y principalmente a Jacques-Louis David, pintor muy adentrado en la política que reprodujo “*los principales hechos de la revolución y exaltó los mitos romanos, a los que se identificó con los valores de la revolución.*” (12)

Imagen 19. Juramento de los Horacios, por Jeanqc Louise David, 1784.



Publicado por: Web Gallery of Art

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Jacques-Louis\\_David](http://es.wikipedia.org/wiki/Jacques-Louis_David)

En 1730 en Londres aparece el primer diario comercial debido al auge económico de la época, dedicado a la publicación de anuncios de ofertas y demandas. También estos comerciantes introdujeron las “cartas comerciales” (llamadas así por su gran formato) y las facturas; y con esto se vuelve rentable usar la publicidad repetitiva en impresos, los cuales generalmente iban acompañados de una argumentación publicitaria.

Es durante este siglo XVIII donde se implantan además las escuelas de artes técnicas o de artes aplicadas, las cuales forman especialistas en el diseño textil y artes gráficas. Estos sitúan la imagen de manera más precisa y menos trivial según su contexto, como complemento del texto, completando un concepto didáctico y utilitario.

Un acontecimiento importante que llevó a replantear las ideas políticas de la época fue la Revolución Francesa en 1789, estableciendo el concepto de una sociedad igualitaria y la libertad de prensa y por ende la libertad de pensamiento.

Como contraparte a los excesos del periodo de la Ilustración surgen una nueva forma de pensamiento que desembocó en el Romanticismo; en el que se da mayor importancia a los sentimientos; como respuesta “revolucionaria”; refiriéndonos a una búsqueda de la democracia, planteando la idea de libertad ante los gobiernos déspotas y totalitarios. Este movimiento se desarrolló principalmente en Alemania y en el Reino Unido a finales del siglo XVIII, en esta época se pretende una ruptura con las tradiciones clásicas las cuales se consideraban como reglas estereotipadas, buscando una “auténtica” libertad.

Con los flujos comerciales de los distintos imperios europeos que vieron su auge en este periodo, la invención del ferrocarril y la máquina de vapor, se dio la Revolución Industrial. Esta época causó un profundo cambio en las relaciones políticas y sociales de la humanidad.

## **1.6 De la Revolución Industrial al Siglo XX.**

Hablar de la revolución industrial, es hablar de un periodo de cambios drásticos en las relaciones sociales, causados principalmente por una evolución en las dinámicas de producción industrial iniciada por el desarrollo de los procesos del hierro, la invención de la máquina de vapor, la mecanización de la industria textil y la reforma de la agricultura británica, que volvió los métodos de producción más eficientes.

Otro factor importante fue la revolución en el transporte con la invención del ferrocarril, esto supuso un dinamismo en el transporte de personas y mercancías, aunado con la posterior invención del barco de vapor, que revoluciono a nivel mundial, el comercio y los flujos migratorios de las personas.

Consecuentemente estas invenciones derivaron en un desarrollo acelerado de las industrias químicas, eléctrica, petrolífera y del acero. Surgiendo así a finales del siglo XIX el automóvil, la producción en masa de bienes de consumo, la refrigeración mecánica y la invención del teléfono.

Todos estos hechos antes mencionados supusieron un cambio en la forma de percibir el mundo, y por ende el desarrollo de nuevos lenguajes visuales, que se complementaron con los avances sociales y tecnológicos de la época; uno de estos ejemplos lo podemos reconocer en el desarrollo del movimiento Arts and Crafts, (artes y oficios) el cual es principalmente estético, pues propone la elaboración de objetos industriales con un valor estético agregado, a partir de las habilidades de los artesanos, este movimiento influyó en la arquitectura británica y estadounidense, así como en las artes decorativas, ebanistería, artesanía y otros. *“El Movimiento inició principalmente como una búsqueda de estilos auténticos y significativos para el siglo 19, como una reacción al historicismo ecléctico de la época victoriana, y desde la*

*producción de la máquina durante la Revolución Industrial.” (1) uno de sus más destacados exponentes es William Morris (1834 - 1896) “fue un artista Inglés, escritor, militante socialista y pionero del eco-socialismo, y uno de los principales fundadores del Arts and Craft Movement ; él es mejor conocido como diseñador de papel pintado y telas estampadas, escritor de poesía y ficción, pionero del movimiento socialista en Gran Bretaña, y del movimiento eco-socialista del siglo XX. El cual evitaba la fabricación industrial de mal gusto de las artes decorativas y la arquitectura, favoreciendo el retorno de la artesanía a mano, levantando a los artesanos a la condición de artista. Defendiendo la filosofía de que el arte debe ser asequible, hecho a mano, y que no debe haber jerarquía de medios artísticos.” (1)*

Imagen 20. Taza decorada, William Morris, 1891. Foto Web.



Publicado por: Desconocido

Fuente: [http://www.citrinitas.com/history\\_of\\_viscom/images/19th\\_century/morris.html](http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/images/19th_century/morris.html)

William Morris con otros artistas fundaron el movimiento pre-Rafaelista, que se enmarca dentro del movimiento Simbolista, el cual fue uno de los más influyentes de esa época. Este se origino en Francia y Bélgica y surge específicamente en la

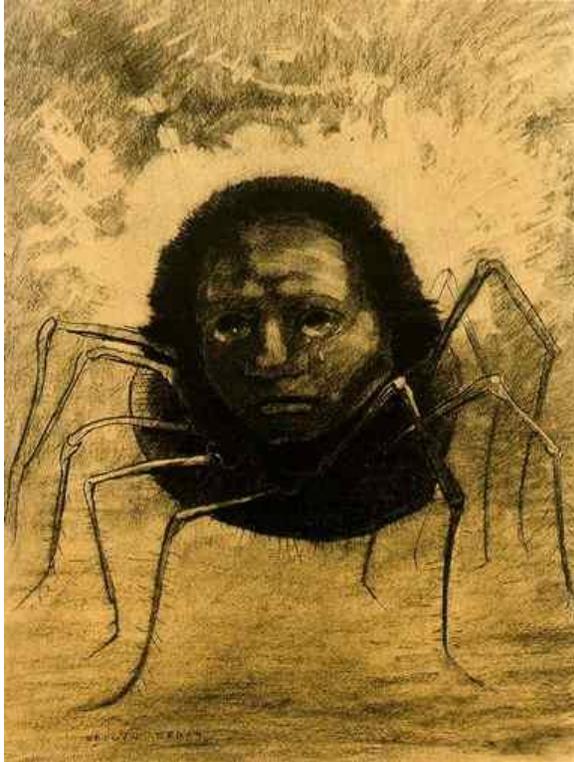
literatura, con el texto de *Las flores del mal*, libro emblema de Charles Baudelaire. Otro ejemplo son los escritos de Edgar Allan Poe.

Es un movimiento que responde contra el naturalismo y realismo del neoclásico exaltando la imaginación, los sueños y la espiritualidad.

En la pintura “*reacciona contra los valores del materialismo y del pragmatismo de la sociedad industrial, reivindicando la búsqueda interior y la verdad universal y para ello se sirven de los sueños que gracias a Freud, ya no conciben únicamente como imágenes irreales, sino como un medio de expresión de la realidad.*” (15) y sin embargo en esta disciplina no se puede definir como movimiento claramente específico, pues fueron más propuestas esporádicas e individuales.

Pictóricamente las características más relevantes son: el color “*a veces se utilizaban colores fuertes (o pasteles) para resaltar el sentido onírico de lo sobrenatural*” (15), la temática, con un destacado interés por lo subjetivo, lo irracional, los sueños y fantasías por medio de la alusión del símbolo; la técnica siendo esta reflejo del “*deseo de crear una pintura no supeditada a la realidad, en oposición al realismo, y en donde cada símbolo tiene una concreción propia en la aportación subjetiva del espectador y del pintor. No hay una lectura única, sino que cada obra puede remitir cosas distintas a cada individuo. Su originalidad, no estriba en la técnica, sino en el contenido*” (15) “*A la pintura se la define con conceptos como ideista (de ideas), simbolista, sintética, subjetiva y decorativa.*” (15). Siendo su principal exponente Odilon Rendon, también catalogado como postimpresionista, y uno de los precursores del surrealismo.

Imagen 21. La araña llorando, Odilon Rendon 1881. Foto Web.



Publicado por: Cristian Lassiere

Fuente: <http://www.elorodelostigres.com.ar/nosotros.html>

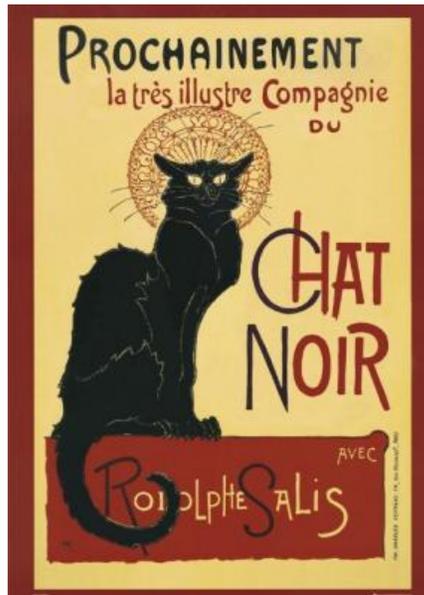
Un movimiento de finales del siglo XIX pero que abarca no solo la pintura sino también otras disciplinas es el Art Nouveau o arte nuevo, (1890-1905, años más destacables) un estilo que deviene de las ideas de *Art and Crafts*, pero con un acercamiento más enfocado a los objetos de la vida cotidiana, siendo esto una aproximación al diseño, pues este se desarrolló en arquitectura, pintura, muebles, carteles, etc.

El Art Nouveau se caracterizó por los motivos florales y vegetales, las líneas curvas, orgánicas y formas muy estilizadas. Este se extendió por toda Europa y América, siendo el arte para sus creadores, en esta época, como una forma de vida,

pretendiendo romper las barreras entre las bellas artes y las artes aplicadas, destacando una manera particular de pensar la sociedad moderna; acompañándose por los nuevos métodos de producción, tratando de redefinir el significado y naturaleza de la obra de arte, para que este no pasara por alto cualquier objeto cotidiano o utilitario.

Este influenció no solo a los objetos de la vida cotidiana, sino también a los medios publicitarios destacando los carteles del siglo XIX, encontrándonos con nombres de cartelistas muy reconocidos como Jules Chéret quien evitaba detalles superfluos; y diseñó más de 1000 carteles introduciendo el gran formato en Paris; así también podemos mencionar a Toulouse-Lautrec quien logra una gran unidad entre texto e imagen. O Théophile Alexandre Steinlen, quien elabora carteles con una marcada tendencia a la crítica social.

Imagen 22. Cartel del gato negro, 1896, por Théophile Alexandre Steinlen.



Publicado por: Desconocido

Fuente: [http://www.art-nouveau.wikibis.com/theophile\\_alexandre\\_steinlen.php](http://www.art-nouveau.wikibis.com/theophile_alexandre_steinlen.php)

Desde esta perspectiva es posible valorar y entender que un urinal fuera visto como una obra de arte mas adelante, y entender los intentos como Art and Craft y los demás movimientos que desembocaron en la Bauhaus.

Una estrategia de visualización de los productos fue la reestructuración de las ferias tradicionales en exposiciones internacionales las cuales tenían por objetivo visibilizar distintos productos “prototipo” a una escala mundial, donde se comparaban unos con otros, se daba información sobre los mismos y se analizaba si estos eran de interés para el público. Propiciando la creación de espacios versátiles (efímeros) que se prestaron para la experimentación de materiales y tratamientos del espacio.

Uno de estos eventos fue la Exposición Universal de París para la cual se construyó la sala de las máquinas de 420 mts. de longitud y la torre Eiffel (icono del espíritu innovador y de empresas audaces) la cual tubo 60,000 expositores y millones de personas de todo el mundo fueron a verla.

Un invento que realmente enriqueció la comunicación visual en este periodo fue la fotografía desde 1826, cuando Josehp Nicéphore Niepce obtuvo una imagen fotográfica sobre una placa metálica cubierta de un asfalto sensible a la luz. Luego en 1837 Jean Louise Daguerre invento el “daguerrotipo” (forma de revelado más eficiente); siendo en 1861 cuando Clerk Maxwell realizo la primera foto a color.

*“La tecnología proporcionó nuevos medios gráficos a ilustradores y diseñadores, afianzando al Modernismo como el estilo dominante del siglo XX. Cabe destacar que las grandes invenciones que se produjeron entre 1850 y 1910 ayudaron a difundir las comunicaciones visuales y a inspirar a los diseñadores, entre ellas tenemos: la máquina de escribir, el clisé pluma, la trama, el proceso de impresión en color, la fotografía en color, la composición automática, la instantánea, la fotografía de rayos X, la película de animación, las diapositivas de linterna mágica, entre otros”.*(13) Permitiendo el surgimiento del reportaje fotográfico. Siendo esta técnica

un lenguaje visual de nuestro tiempo, ha conservado hasta el presente su papel dominante en la publicidad.

También es en esta época cuando surge el movimiento Impresionista, que se da en la música y en la literatura, pero es la pintura su precursora, “*caracterizado, a grandes rasgos, por el intento de plasmar la luz (la «impresión» visual) y el instante, sin reparar en la identidad de aquello que la proyectaba*” (16) podemos con esta cita, inferir la influencia de la invención de la fotografía para el desarrollo de este movimiento.

Este deviene del romanticismo de la primera mitad del siglo XIX, siendo “*Turner del que tomarían su gusto por la fugacidad, sus superficies borrosas y vaporosas y el difuminado y mezcla de colores intensos*” (16); quien está más interesado en reflejar un momento que por los aspectos más formales de la imagen.

Un hecho relevante es la aparición de los tubos de pintura como producto comercial (algunos pigmentos eran artificiales) con lo cual, los impresionistas usaron principalmente los colores puros y sin mezclar, permitiendo una mayor saturación de estos en la pintura, dejando las pinceladas mas sueltas (fragmentadas) y con esto “*la luz se fue convirtiendo en el gran factor unificador de la figura y el paisaje*”. “*La pintura pasa a ocuparse de aquello que le es intrínseco: la luz y el color y en ningún caso a la descripción formal del volumen heredada del clasicismo; así las formas se diluyen, se mezclan o se separan de forma imprecisa dependiendo de la luz a la que están sometidas, dando lugar a esa «impresión» que le da nombre al movimiento*”.

(16)

Imagen 23. Brazo del Sena en Giverny 1897, por Claude Monet.



Publicado por: Andrea Grossman

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Claude\\_Monet](http://es.wikipedia.org/wiki/Claude_Monet)

El pintor más destacado del impresionismo es Claude Monet, quien se esfuerza claramente en el tratamiento del color para “imprimir” los efectos de luz, componiendo en grandes masas de pigmento, siendo en la totalidad de la superficie donde se establecen la coherencia de la imagen.

Así el Simbolismo, el Arts and Crafts, el Impresionismo y posteriormente el Art Nouveau, marcan un momento de ruptura con las ideas del eclecticismo predominantes, y plantean una pauta para las diversas rupturas en el arte de la época moderna y del siglo XX.

### **1.7 Del Siglo XX a nuestros días.**

Hablar del siglo XX, es hablar de un periodo en donde se consolidan todos los avances y descubrimientos que se dieron en el siglo XIX, también es un periodo de tiempo que ha marcado y que sigue marcando las relaciones sociales, políticas, económicas y tecnológicas de nuestros días.

Para ampliar un poco más el panorama hay que saber que *“En este siglo el mundo entero experimento grandes cambios políticos, económicos, sociales, técnicos y culturales, y nuevos movimientos artísticos reemplazaron la tradicional visión objetiva del mundo. Los medios de comunicación no solo se perfeccionaron a lo largo de unos pocos decenios, sino también se estudió científicamente su significación psicológica y su eficacia.”* (2)

Cuando termina la revolución industrial en 1910, inician grandes revoluciones artísticas, que agitaron casi explosivamente un medio que se había vuelto academicista, las sociedades disfrutaban de prosperidad sin presentir el advenimiento de las guerras mundiales. Y son estos acontecimientos, los que propiciaron una revolución en todos los aspectos de la comunicación de masas, gestionadas con la aparición de gobiernos fascistas como los Nazis en Alemania o revolucionarios como la Unión Soviética.

Para entender todos los fenómenos relacionados con la comunicación visual y el arte en general, es necesario definir dos etapas cruciales que marcaron todas estas disciplinas, primeramente la etapa de las dos guerras mundiales y luego el advenimiento de la era de la computación.

A principios del siglo XX, se consolido un fenómeno en el campo de las artes que se había iniciado con los Impresionistas, hablamos de los movimientos de Vanguardia; el objetivo de estos movimientos como los posteriores era la superación

de las convenciones tradicionales, beneficiando las nuevas ideas; de los cuales aun hoy se perciben sus efectos, en el diseño y las artes. Algunos ejemplos destacables de estas nuevas vanguardias fueron:

El Manifiesto Futurista publicado en 1909, redactado por el poeta Emilio Marinetti, en el cual se expresa un entusiasmo por la vida moderna, la velocidad, la revolución y la guerra, este pretendía el no dominio del arte, condenando “todas las formas de imitación, la armonía y el buen gusto”.

El Dadaísmo y sus declaraciones contra la guerra, la doble moral, la filosofía, la religión y la falsa fe en el progreso; y por ende en el mismo arte, no obstante esto no fue obstáculo para realizar actividades artísticas, pues la disolución de las reglas dogmáticas permitía el acercamiento del artista a sí mismo, reconociendo el efecto “azaroso” del inconsciente buscando así un camino hacia un nuevo orden que conciliaran lo espontáneo con lo planeado.

Ellos abrieron nuevas posibilidades artísticas como el collage y los fotomontajes con los cuales lograban una combinación de imágenes y signos que resultaban en composiciones ricas en asociaciones provocadoras.

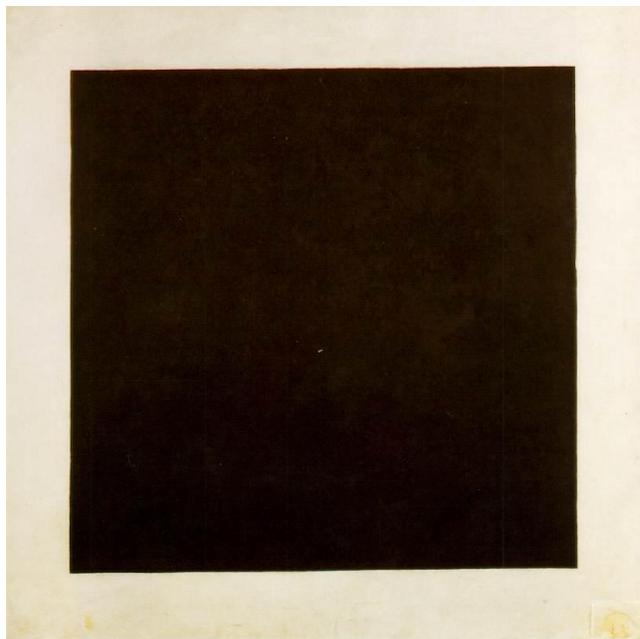
*“El dadaísmo luchó contra las convenciones caducas, siendo la consecuencia de su espíritu independiente y apasionado una cadena de descubrimientos e indiscutible riqueza intelectual y artística”.* (2)

*“Entre las influencias del estilo modernista en el diseño gráfico podemos resaltar que el estilo radical, anarquista, nihilista de Dada y los experimentos tipográficos de cubistas y futuristas funcionaron como una línea divisoria”.* (13)

El Constructivismo Ruso, fue más que un movimiento artístico siendo también un movimiento social y político. En colaboración con los talleres de artesanos, los

artistas organizaron exposiciones, diseñaron insignias, carteles, transparencias, sellos y útiles para los recién creados clubes obreros, en su mayoría sobre una base geométrica. Y fue aquí que Rodchenko perfila una disposición limpia y clara en columnas de las composiciones tipográficas y fotográficas; donde estas últimas “*se insertan en las columnas de texto y los titulares y encabezados destacaban por el contraste entre blanco y negro*“ (2) De este mismo movimiento surgió el manifiesto Rayonista el cual fundamentó el Suprematismo de Malevich.

Imagen 24. Cuadro negro 1923-29, por Kazimir Malevich.



Publicado por: Turresson

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Kazimir Malevich](http://es.wikipedia.org/wiki/Kazimir_Malevich)

Otro movimiento importante que hay que mencionar es De Stijl, fundado por Piet Mondrian, Thon van Doesburg, Vilmos Huszar, J.J. Oud y Anthony Kok, en 1917.

Los elementos bases del trabajo de este movimiento son el ángulo recto en la forma y el uso de los colores primarios.

Al hablar de movimientos significativos que ayudaron a simplificar la comunicación y los procesos generadores de productos, debemos mencionar en este caso a la Escuela Bauhaus, fundada por Walter Gropius en Weimar (1919), la cual “*adoptó como principio de su labor teórica y práctica la unidad de arte y artesanía*”(2) una proyección e influencia que no han dejado de sentirse hasta nuestros días. La Bauhaus se caracterizó por su separación consiente de la historia y su anhelo por encontrar un punto de origen, al resaltar las formas geométricas, el espacio reticulado y el uso racionalista de la tipografía; una característica importante es que fue aquí donde se unieron diversas corrientes vanguardistas, cuyas influencias se direccionaron a la producción tipográfica, publicidad, productos de la vida cotidiana, pintura y arquitectura.

Fue en Weimar en el año 1923, donde se dio la primera exposición de la Bauhaus haciéndose claro el principio de la “unidad del arte y artesanía” y por ende del arte y técnica en una sola unidad. Pretendiendo que el diseño fuera dinámico y bien definido.

Además se usó por primera vez el término “grafico”, para referirse a la escritura como al dibujo, y a su trazado. Planteamiento definido por la psicología de la Gestalt como: una forma o imagen simple. Es desde este planteamiento psicológico que se le aportó racionalidad científica al lenguaje de la visión, siendo desde la Bauhaus hasta nuestros días una fuente teórica dominante en la enseñanza básica del diseño. Fue Gropius quien menciona “*la tipografía debe ser una comunicación clara en la forma más eficaz.*” (2). Además se retoma la nueva técnica fotográfica como el medio de comunicación más expresivo en combinación con la tipografía.

Vemos entonces como en la primera mitad del siglo XX, se dan todas estas y otras revoluciones a nivel del pensamiento artístico, político y tecnológico, teniendo como

eje principal la búsqueda de nuevos valores que expliquen y contrarresten las ideologías que llevaron el caos a la mayoría de países del mundo durante el periodo de las guerras mundiales.

Al finalizar esta primera mitad del siglo la mayoría de naciones se enfrentaron a nuevos flujos de información constantes y a la orden del día, legados por los esfuerzos de las maquinarias de guerra de los distintos contendores, que necesitaron desarrollar nuevos lenguajes de comunicación rápidos y eficaces para transmitir mensajes e ideas.

Sin embargo es importante mencionar que durante la Segunda Guerra Mundial, Suiza disfrutando su estatus de nación neutral, sus diseñadores siguieron trabajando, caracterizándose el diseño suizo por el uso de la fotografía, el tipo de letra sans serif, el uso del color relacionado al tema, la ausencia de ornamentación, el contenido objetivo del texto y la composición rigurosa, basada en tramas. Que nos permiten caracterizar una “escuela suiza” como tal.

Es en estos años cuando el diseño objetivo-informativo fue en primer término una labor socio-cultural, generando opciones a la pregunta ¿Cuál es el papel del diseñador en la sociedad? y la relación intrínseca entre economía y publicidad que producen la proyección de información objetiva y según características del mercado, sopesando las ofertas.

Un ejemplo es Richard P Lohse quien explica los objetos visualizándolos de la forma más adecuada; *“este articula superficies, el sentido de las proporciones, el ritmo implícito de los elementos, el color apropiado al tema y una enérgica y segura distribución de distintos grises”* (2). Se considera que integra con máximo acierto la tipografía en la composición. Todo su trabajo está basado en lineamientos constructivistas rigurosos. Y paralelamente a Lohse encontramos los planteamientos de Max Huber quien abandona suiza y se establece en Milán pero que domina el elemento lúdico aportándolo al diseño de la época.

Es necesario reconocer que entre los años 50's y 70's en Suiza se desarrollo la teoría moderna del diseño donde la *intuición* en el sistema racional se convirtió en un elemento clave en las ecuaciones racionalistas, donde se aplicaban afirmaciones como: *entre más exactos y completos los criterios tanto más creativa la obra*. Siendo un antecedente de esta reflexión los planteamientos del proceso creativo de Graham Wallas 1926, en las investigaciones de la psicología del pensamiento.

Imagen 25. Campbell soup 1, 1968, Andy Warhol



Publicado por: Sylvea

Fuente: [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Warhol-Campbell\\_Soup-1-screenprint-1968.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Warhol-Campbell_Soup-1-screenprint-1968.jpg)

Otro ejemplo que hay que destacar es la escuela de New York, que se da de los años 50's a los 70's conformada por músicos, compositores, poetas y artistas visuales, desarrollándose en una coyuntura social y política marcada primero por el regreso de los soldados que combatieron en Europa y en el Pacífico, las campañas publicitarias que fomentaban las uniones familiares, la procreación de niños y el desarrollo de la vida hogareña, provocando un boom en la demanda de productos, consecuentemente se dio un auge en la publicidad en todos los medios de comunicación, *“perfeccionaron los estudios de mercado, la psicología de la publicidad, el marketing (mercadotecnia), la investigación de medios publicitarios y los controles del éxito en la publicidad”* (2), sustentado por los ideales de una sociedad capitalista de consumo masivo en contraposición con los valores de las naciones socialistas de la Unión Soviética, esta diferencia ideológica la encontramos también en el arte, en el contraste entre el expresionismo abstracto, apoyado por Estados Unidos (CIA) y el realismo socialista apoyado por las naciones comunistas (URSS y China).

Con el desarrollo de los medios de comunicación como la televisión, el cine, la radio y los inicios de la carrera espacial, y el consecuente avance de la computación, se derivaron nuevos planteamientos de la imagen en el arte, un ejemplo claro es el arte Pop, cuya figura más representativa es Andy Warhol, cuya importancia radica en la serialización de la obra, desacralizándola totalmente mediante los procesos de reproducción masiva, pero sacralizándola otra vez en el mercado del arte, dado que no la presenta como producto si no como obra de arte, aquí evidenciamos el uso estratégico de la imagen del artista y no de la obra como producto final, abriendo paso a la serialización de la obra de arte en el mercado.

A comienzos de los años 70's la unión entre el sistema racional y la elección intuitiva fue una preocupación central lo que conllevó el retorno del ideal de una comunicación universal libre de valores. Es así como vemos que la comunicación visual encuentra un nuevo conflicto; si en la antigüedad se dio una preocupación por

la claridad del mensaje y el desarrollo de nuevas técnicas para la promoción de ideologías; posteriormente vemos que hoy en día la preocupación más importante es la de la ética en la promoción de un producto, así surge el cuestionamiento ético de hacer anuncios para promocionar armas de fuego, tratando de soslayar el hecho de que solo se está generando publicidad para un cliente. Un antecedente a este cuestionamiento lo vemos en 1964 con Ken Garland quien publica el manifiesto First the first (primero lo primero), en el que se cuestiona si el diseño puede ser libre de valores.

Vemos ahora que este problema se agrava con la paulatina incursión en todos los aspectos de la vida cotidiana, de las redes digitales generadas con la invención de la computadora a mediados del siglo XX.

Imagen 26. I love New York logo, Milton Glaser.



Publicado por: Desconocido

Fuente: [http://en.wikipedia.org/wiki/File:I\\_Love\\_New\\_York.svg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:I_Love_New_York.svg)

Algunas figuras importantes del diseño y la publicidad de mediados del siglo XX a nuestros días son: *Milton Glaser* (1929- ) quien se caracteriza por la franqueza, la sencillez y la originalidad; usando cualquier medio o estilo sugerido por el problema de imagen desde lo primitivo a la vanguardia; teniendo un gran impacto en la ilustración y el diseño contemporáneo. *Neville Brody* (1957) quien destaca por empujar constantemente los límites de la comunicación visual en todos los medios, por su arduo trabajo experimental, con el que continúa ampliando los idiomas visuales, gracias a su expresión creativa exploratoria. Y es quien en 1994 en conjunto con Fwa Richards lanzó Research Studios, compañía que produce y publica trabajos en multimedia experimentales de artistas jóvenes, entre otras actividades.

La época en la que vivimos actualmente se le ha llamado postmodernidad *“es un término usado para describir los efectos sociales y culturales. El término es usado por los filósofos, sociólogos, críticos de arte y la crítica social para referirse a los aspectos del arte contemporáneo, la cultura, la economía y las condiciones sociales que son el resultado de las características únicas de los siglos XX y XXI. Estas características incluyen la globalización, el consumismo, la fragmentación de la autoridad, y la mercantilización del conocimiento. "Post-modernidad" también se utiliza para demarcar un período en el arte, el diseño y la arquitectura a partir de la década de 1950 en respuesta al estilo internacional, o un período artístico que se caracteriza por el abandono de fuertes divisiones de género, "alto" y "bajo" arte, y la aparición de la aldea global. La postmodernidad se dice que es marcado por el resurgimiento de la ornamentación de superficie, la referencia a los edificios circundantes en la arquitectura urbana, la referencia histórica de las formas decorativas”* (1)

De este término amplio, podemos retomar otro, *deconstructivismo* planteado por Jacques Derrida y se plantea como la intención de socavar el marco de referencia y los supuestas que sustenten el “texto”; este término fue usado en el diseño gráfico en

los 80 y 90's para hacer referencia a un tipo de tipografía con un enfoque más experimental ligada a los dadaístas, futuristas y a la poesía concreta; permitiendo una experimentación con tipos flotantes y fragmentadas, liberándolas de su estructura lineal. Permitiendo también que la página no sea solamente para ser leída sino también percibida.

Y desde el desarrollo de la computadora, el manejo de imágenes por medio de las mismas siendo posible en los 80's, el uso de imágenes en 3D, hasta el desarrollo actual; podemos reconocer avances que nos permiten, no solo percibir las imágenes sino también interactuar con ellas.

La era digital ha supuesto una revolución en la interacción y el intercambio de conocimiento, la invención de la World Wide Web por Tim Berners Lee, que es un sistema de información con contenido observable (texto, imágenes, animaciones, interfaces, etc.) desarrollándose así el diseño digital en donde se fusiona el diseño con entornos de programación generando profesionales híbridos, nuevas áreas de especialización, y espacio de colaboración interdisciplinaria. Sin embargo la WWW es un campo en donde la libertad de información, pensamiento y por ende la imagen como medio de comunicación sirve como medio invasivo a la intimidad de las personas.

Algunos de los avances más destacados desde el desarrollo de la computadora y de la Word Wide Web, son:

*Design by numbers:* se deriva de la WWW, es una colaboración entre diseñadores y artistas visuales como una introducción al diseño computacional; siendo resultado del esfuerzo continuo de Jonh Maeda, su creencia es que la calidad del arte y de los medios pueden mejorar al establecer una infraestructura educativa entre arte y tecnología, generando escuelas interdisciplinarias.

*Prosessing*: proyecto paralelo al anterior que plantea Casey Reas y Benjamín Fry, construido para el arte electrónico y diseño visual de las comunidades y que tiene por objetivo enseñar fundamentos de la computación en un contexto visual, sirviendo como base para los cuadernos electrónicos; pretendiendo la visualización de la información, lo que en la actualidad está permitiendo el intercambio entre diseñadores y científicos, generando programas que permitan organizar y esquematizar la información de manera visual, haciendo el acceso más efectivo y específico a esta.

*Diseño de interfaz*: “A diferencia del diseño tradicional, donde el objetivo es hacer que el objeto o aplicación físicamente atractivo, el objetivo del diseño de la interfaz de usuario es hacer que la interacción del usuario sea tan simple e intuitiva como sea posible” (1) Haciendo un énfasis en como el usuario interactúa con el dispositivo /sistema/ aplicación. Hoy en día vemos como hay consolas de juego completamente interactivas (PS3 y Wii).

Actualmente los soportes para la información son muy extensos y variados, desde los virtuales, aviones, el cielo mismo, hasta hojas volantes; visualizando mensajes en dos y tres dimensiones; “la impresión estético-visual de estructuras materiales, a menudo elaboradas con técnicas específicas, puede hoy reforzarse con efectos cinéticos y luminosos” (2). Se plantean constantemente más exigencias y de mayor alcance, apelando a la creatividad de los comunicadores, diseñadores y artistas visuales, los cuales se ven en la necesidad de una mayor formación técnica, más especializada y la capacidad de desenvolverse entre los complejos problemas de las sociedades actuales.

Actualmente el diseño computarizado y los programas para este generan una evolución técnica, facilitando herramientas y permitiendo un mayor control sobre el proceso gráfico. Sin embargo las personas aprenden más y están mejor informadas

sobre mas cosas (intereses) gracias a la World Wide Web permitiendo que lo universal y lo individual se experimenten de manera más profunda y consciente. Y gracias a las investigaciones en el diseño de interfaz de usuario, se tiende a la interactividad.

Este tipo de transmisión de conocimientos es básicamente visual, encontrándose en un constante cambio y evolución. Por lo cual no solo implica mayores posibilidades sino también mayores responsabilidades éticas y culturales.

## 1.8 El Lenguaje.

Antes de adentrarnos en “la comunicación visual” puntualmente es necesario aclarar que para que la comunicación se dé es necesario que existan ciertas características que la propicien, pero ¿qué podemos entender por comunicación? obteniendo del diccionario dos direcciones en los conceptos, la primera relacionada al lenguaje humano “*Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor*” (17), y la segunda más cercana a la idea de relación “*Unión que se establece entre ciertas cosas, tales como mares, pueblos, casas o habitaciones, mediante pasos, crujiás, escaleras, vías, canales, cables y otros recursos.*”(17) deducimos entonces que: la acción de comunicar permite que se relacionen los seres o individuos por medio de un lenguaje, que puede ser estructurado o no.

El lenguaje entonces se convierte en una herramienta que posibilita la comunicación, surgiendo de la interacción del ser humano con el ser humano y con su entorno por dominar, y dominado, desde una experiencia sensorial (visual); que provoca las creaciones de herramientas con el homo habilis, así lo plantea Ernst Fisher. Despertando la necesidad por definiciones y conceptos aunque estos como tales no eran definidos. Y es así como el lenguaje se vuelve un vehículo del pensamiento, de los conceptos que a su vez son signos que conducen a la realidad a la que se refieren. Desde esta perspectiva el lenguaje es: el traductor, determinante y vehículo del pensamiento.

Humboldt lo explica más claramente declarando: que el lenguaje era “*imagen y signo al mismo tiempo, sin ser del todo el resultado de la impresión creada por los objetos, ni el de la voluntad arbitraria del sujeto hablantes*”. “*el hombre solo es hombre gracias al lenguaje, pero para inventar al lenguaje ya debía ser hombre*”. (18)

Una primera clasificación básica del lenguaje la hace Bateson definiendo un lenguaje icónico y uno digito; así el icónico es la realizada entre un mensaje y una señal relativamente simple y directa, como en los animales cuando un gorila grita y rompe ramas expresando su enojo; es decir expresión de sensaciones o emociones pero no refiere a objetos. (Definiciones y conceptos) El lenguaje digito, es el usado por los humanos, siendo un *“sistema de comunicación que se construye a partir de elementos diversos entre sí siendo las relaciones entre signos y mensajes arbitrarios, y las cualidades físicas del mensaje irrelevantes para los mensajes”* (19) (diversidad de idiomas), este posibilita las referencias específicas. Sin embargo el ser humano también utiliza un lenguaje icónico.

Desde esta perspectiva el lenguaje humano posee infinitas posibilidades para la transmisión de información de distinta índole, pudiendo nombrar hasta lo desconocido. Así desde el punto de vista semántico es infinitamente productivo. Al punto que posee una capacidad “metalingüística” es decir que este puede hablar sobre sí mismo. Al estudio a profundidad de los símbolos se le llama semiótica, la cual abarca la Semiosis, significación, expresión e interpretación.

Tenemos que destacar que el ser humano no habla por que tenga lengua sino porque posee inteligencia, y de esta manera es posible decir que es un ser racional, aunque no solo racional, por lo cual ante el abanico cultural del ser humano, es mejor definido como un “animal simbólico” ya que puede convertir en símbolo todo lo que le rodea;, y estos propician una relación reciproca entre lenguaje y la cultura, así el primero refleja en parte la cultura y al mismo tiempo contribuye a crearla..

Y desde la perspectiva de Cassier, nos comunicamos por medio de un proceso complicado identificado como: “sistema simbólico”, el cual se trata de un mecanismo intermedio entre sistemas receptor y efector propuestos por el biólogo *Johannes Von Uexkull*, mediante los cuales cada organismo vivo –con estímulos de

su ambiente-- responde a ellos de manera inmediata; este sistema parece ser modificado por los humanos, y es que los estímulos del medio han sido sustituidos por la interpretación de formas lingüísticas, imágenes artísticas, símbolos míticos o ritos religiosos de tal suerte que no puede ver o conocer nada sino es a través de interposición de este medio artificial. Entendemos entonces que por medio de estos símbolos, que los humanos creamos, generamos nuestro propio entorno y realidad, percibiendo por medio de estos. Como ejemplo podemos retomar estas imágenes:

Imagen 27. Venus de Wilendorff.



Publicado por: David.  
Foto web:  
[http://www.upaya.es/imagenes/willendorf\\_venus.jpg](http://www.upaya.es/imagenes/willendorf_venus.jpg)

Imagen 28. Escritura cuneiforme, tablilla.



Publicado por: desconocido.  
Foto web:  
<http://melkart.wikispaces.com/file/view/EscrituraCuneiforme.jpg/64022946/EscrituraCuneiforme.jpg>

*Venus*: En el caso de la venus que observamos (venus de Wilendorf) reconocemos algunos símbolos comparables a la realidad, como es la figura humana femenina, los pechos las caderas y la vagina, todo esto exaltado probablemente para comunicar algo con respecto a la fertilidad.

*Tablilla:* Esta implica un sistema más complejo, una escritura que narra algo, y gracias a los estudios sabemos que probablemente se trate de escritos de transacciones comerciales, pero lo realmente relevante es el grado de complejidad de los símbolos, y la abstracción que existe en ellos, para representar por medio de estos, no solo objetos sino un hecho.

Traemos a colación estas dos imágenes, porque es necesario, contrastar lo que fácilmente puede ser referencia de la realidad en el caso de la Venus de Willendorf, a diferencia de la complejidad (abstracto) de la escritura de la tablilla. En pasos grandes y marcados de la evolución de los símbolos a través de la historia, la cultura y las sociedades humanas. *“Así las palabras con una sola significación, significan el concepto y la cosa”* (19).

Con el ejemplo anterior reconocemos el lenguaje como un conglomerado de “formas lingüísticas” de las cuales destacan la oral, escrita. Hemos visto como de la comunicación oral se evoluciona a una visual, desde las figuras a la escritura, luego ambas y hoy en día hasta los “lenguajes” de programación entre otros. En la actualidad el lenguaje posee diversidad de formas y canales para propiciar la comunicación.

Humberto Eco menciona: *“El ser humano se aparta de la apreciación bruta; y con su propensión a crear símbolos que luego expresa a través de manifestaciones religiosas o de sus expresiones estéticas.”*(20)

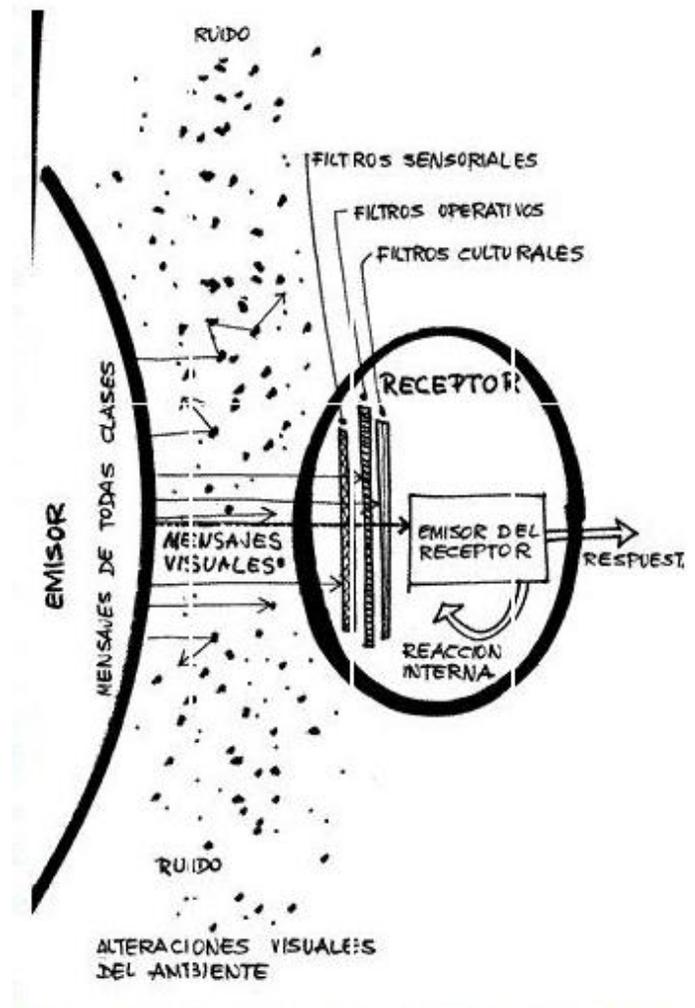
Podemos entonces, entender las imágenes y sonidos como un lenguaje, que se expresa a través de símbolos en las imágenes y notas en la música. Y específicamente en el caso visual, mediante el cual se expresan sentimientos e ideas, es necesario que exista un código que facilite la transmisión, y este, está dado por los símbolos. Los cuales están en constante evolución y cambio, y varían según, la región, la cultura y la persona.

Hay que aclarar que los símbolos están presentes en absolutamente todo, no solo en el lenguaje, pues son estos los que conforman nuestra forma de vida y la rigen. Así pues los símbolos están presente en nuestras concepciones de tiempo y espacio; pueden traer eventos del pasado al presente, al interpretarlos, aunque en ellos mismos estén perpetuamente en el presente. Un ejemplo sencillo es la “*tessera hospitalis*”, o la tablilla de la hospitalidad, la cual era partida por mitad y repartida; una mitad al invitado de una casa, y la otra se la quedaba el dueño de la casa, para que cuando se volviesen a ver, mucho tiempo después, ese evento reafirmara los lazos de amistad entre estas dos personas. Permittiéndonos la reflexión: el “poder” del símbolo esta en lo que este representa, y no en lo que es.

## 1.9 La Comunicación Visual.

Imagen 27. Esquema de la comunicación.

Si los símbolos están presente en todo, según se menciona en el párrafo anterior, es posible aprobar el concepto de comunicación visual que Bruno Munari nos presenta: “*todo lo que ven nuestros ojos*” (21). Y adentrándonos mas específicamente en este conceptos, es necesario hacer la aclaración que existe una comunicación intencional (con un mensaje concreto) y una causal (solo se presenta sin ninguna intención) y que está compuesta por dos elementos, la información y el soporte.



Fuente: Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, GG Editorial.

Cuando hablamos de comunicación, estamos haciendo referencia a un mensaje, y por lo tanto a un esquema básico, “*hay un emisor y un receptor pero el receptor está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden incluso anular el mensaje.*” (17), así como vemos en el esquema es ruido.

Y suponiendo que el mensaje está bien proyectado, como vemos se encontrara con otras barreras definidas como filtros; el primero es el sensorial (podría ser daltónico), otro es el operativo o dependiente de las características constitucionales (la edad del receptor). Y un tercero el cultural, es decir, el receptor solo deja pasar los mensajes que están dentro de su universo cultural.

Y si al final el mensaje llegara a atravesar todos estos obstáculos, llegaría al interior, lo que implicaría una comprensión y por lo tanto una respuesta, pudiendo emitir dos tipo de respuestas *“una interna y otra externa. Ejemplo: si el mensaje visual dice, “aquí hay un bar”, la respuesta externa envía al individuo a beber; la respuesta interna dice, “no tengo sed.”* (17)

Como podemos ver una *“condición esencial para su funcionamiento es la exactitud de las informaciones, la objetividad de las señales, la codificación unitaria, la ausencia de las falsas interpretaciones”*. (17) Y con esto nos estamos refiriendo a un problema de claridad y simplicidad; *es decir es necesario trabajar mucho en quitar en lugar de añadir*. Y sin embargo esta condición solo se puede dar cuando ambas partes poseen conocimiento del fenómeno del que se habla, por lo tanto podemos reconocer la importancia del contexto. Pues al reconocer que cada persona posee variantes en los “filtros” de información, ya que cada persona posee diferentes experiencias, conocimientos y perspectivas (cada cabeza es un mundo) podremos decir que *“cada uno ve lo que sabe”*. (17)

Imagen 28. Esquema de partes del mensaje visual.



Fuente: Bruno Munari, *Diseño y Comunicación Visual*, GG Editorial.

Y retomando los componentes de la comunicación visual, al principio mencionados, la información (*lleva consigo el mensaje*) y la segunda, *el soporte*, es la superficie visual, y el conjunto de elementos que hacen visible el mensaje, valorando y analizando todas las partes necesarias para imprimir coherencia al mensaje. Algunas de estas partes son: *La textura, la forma, la estructura, el modulo, el movimiento.*” (17)

Sin embargo todos estos elementos muchas veces se presentan unidos y se recomienda “*considerar el ojo humano como un punto de referencia categorial, ya que nos ocupamos de comunicaciones visuales, y así podremos afirmar que cuando el ojo percibe una superficie uniforme pero caracterizada gráficamente o matéricamente, se podrá considerar como una textura, en tanto que cuando perciba una textura de módulos grandes, tales que puedan ser reconocidos como formas*

*divisibles o sub-módulos, entonces se podrá considerar como una estructura. Si consideramos también la dimensión temporal de las formas, se podrá pensar en una transformación de una textura o bien idear módulos con elementos internos particulares tales que acumulados en estructuras puedan reducirse a texturas con características especiales.” (17)*

Es necesario destacar que cuando se habla de “caracterizar gráficamente” una superficie, estamos generando signos, y es que todo grafismo se compone de signos y disponemos así, de un “*signo para escribir y uno para dibujar*” que se “sensibilizan”, consiguiendo este signo una “personalidad propia”. (17)

*“¿Cómo se sensibiliza un signo? Utilizando diversos instrumentos, sobre papel o sobre superficies diversas. Un signo hecho con bolígrafo y con regla es frío y mecánico, hecho a mano con un bolígrafo es menos, hecho con una plumilla y por lo tanto con espesor variable lo es aún menos, hecho con plumilla, pero sobre papel rugoso empieza a ser interesante, hecho con pastel sobre papel de estraza es aun más expresivo, y así sucesivamente”.* (17)

## **CAPITULO II**

### **LA PROPUESTA ARTÍSTICA.**

Compilado de los referentes teóricos y reflexiones que sustentan la teoría usada para la creación del método propuesto en este proyecto.

## 2.1 Reflexiones sobre la obra de arte y el arte.

Como estudiantes de arte que pretendemos desarrollarnos como artistas profesionales, tenemos clara la necesidad de producir obras que encaminen nuestra línea discursiva, y por lo tanto nuestra definición como productores activos en este medio. Con esta necesidad, surge la pregunta: *¿Qué es una obra de arte? y ¿cómo puedo hacer una obra que sea aceptada como tal?*; y para dar respuesta a estas interrogantes nos hemos visto en la necesidad de iniciar un proceso de investigación, en medio del cual surge otro cuestionamiento importante: *¿Qué es el arte?*, por esa razón vemos la necesidad de definirlo de una forma que sea útil y aplicable.

A continuación describimos los antecedentes más importantes que nos llevaron a dar respuestas a las preguntas anteriores, aunque sea de manera transitoria:

Al hacer una definición sobre el arte, es posible suponer que estamos descartando a su vez definiciones anteriores de este, sin embargo, no es esa la intención, aunque debemos reconocer que muchas de estas no son del todo satisfactorias, algunas han sido elementos de reflexión importantes para la próxima definición.

Una de estas es la planteada por León Tolstoi, quien hace una crítica a las definiciones anteriores a la de él, muy certera por cierto, en su texto: *“Qué es el arte”* (2), del cual aun hoy, se pueden recoger planteamientos importantes. Sin embargo antes de continuar es necesario destacar que muchos de los planteamientos teóricos que pretendían definir el arte, XIX, se referían a la belleza como un sinónimo del arte o como un elemento definitorio del arte.

Continuando con el texto de Tolstoi, en los primeros capítulos descarta distintas definiciones de arte, después de citarlas diciendo: *“La inexactitud de todas estas afirmaciones procede de que todas, sin excepción, lo mismo que las metafísicas,*

*cuidan sólo del placer que el arte puede producir, y no del papel que puede y debe desempeñar en la vida del hombre y de la humanidad.” Destacable es la mención de la importancia del arte para la vida del hombre, al punto que para él, y dicho en sus propias palabras es: “una de las condiciones de la vida humana”. Sin embargo, en el mismo texto hace una diferenciación entre la “palabra” y el “arte”, y nos permite reconocer en qué sentido Tolstoi destaca la importancia del mismo: “Lo que le distingue de la palabra es que ésta le sirve al hombre para transmitir a otros sus pensamientos, mientras que, por medio del arte, solo le transmite sus sentimientos y emociones”.*

Con esto limita al arte a los sentimientos y emociones, lo cual es un planteamiento cuestionable en nuestra época, especialmente al encontrarnos con movimientos como los del Arte Conceptual o Idea Art, que valoran otra cualidad del arte, la racional; para ellos la idea era más importante que el producto, al punto que la obra era la idea y no necesariamente su materialización, así Sol Lewit en sus sentencias del arte conceptual menciona: *“Las ideas pueden ser obras de arte; están en una cadena de desarrollo que eventualmente puede encontrar forma. No todas las ideas necesitan tomar forma física”* (1).

Este movimiento que surgió en los años 60’s, y se remonta a Marcel Duchamp, los Dadaístas, o al compositor John Cage entre otros; y desde *“finales de la década de los 50 y principios de los 60 surgieron grupos gestores de nuevas ideas y soluciones, como American Pop y British Pop, Les Nouveaux Réalistes, La Figuration Narrative y Fluxus que culminaron entre 1967 y 1972 en un grupo que creó el arte conceptual.”* y en el cual *“La idea era desmitificar el valor del objeto de arte y poner el concepto de creatividad en contacto directo con la realidad”* (3).

Un ejemplo de cómo el arte se podría conectar directamente con la realidad, (retomando las palabras del concepto anterior) es, el *“concepto ampliado del arte”*

de Joshep Beuys, el cual es más fácil entender cuando menciona que la “*creatividad*” es un “*capital del ser humano*” (5) es decir “*arte=creatividad*”. Sin embargo no es exclusiva del arte, sino también de otras actividades humanas, por lo tanto innata a este, a su vida y a su realidad.

Es interesante esta definición de Beuys porque nos permite reconocer como el arte se puede ligar a distintos aspectos de la vida, volviéndose de esta manera mucho más amplio, sin embargo esta definición está planteada desde la creatividad como un recurso, como un “capital”, es decir como un medio y no un fin. Por lo cual podemos decir que un planteamiento creativo puede o no, ser arte dependiendo de la necesidad, el interés o el punto de vista de quien lo observe. Es decir es un concepto amplio e importante pero que se vuelve muy extenso, por lo tanto no es completamente satisfactorio pues hay que delimitarlo de forma tal para encaminarlo de manera más precisa hacia la producción de una “obra artística” y no únicamente a la reflexión sobre lo que puede ser el arte.

Hasta este momento hemos reconocido el arte como “*transmisión de sentimientos y emociones*” (Tolstoi) así como, el arte como ideas (arte conceptual) y como parte de la vida en la creatividad innata al quehacer humano (Beuys). Desde este punto es necesario darle valor a estas definiciones, reconociendo entonces en el arte estos componentes como determinantes: “sensibilidad” (ligado a los sentimientos y emociones), “racionalidad” (ligado a la idea), y “creatividad” innata al hombre en su quehacer diario.

Es en este punto donde nos encontramos con el término “hombre”, y las consideraciones acerca de su significado ligado al género, “*un grupo determinado del género humano*” (7), alejándose del concepto de mujer y por ende claramente limitado; y aunque entendemos que esto pretende implicar cualidades, defectos y

otras características del “ser humano”, nos parece que es necesario re-plantear este término, usando otro que sea más universal, funcional y actual.

Y para hablar del ser humano es importante no solo localizarnos en el arte, sino también ensanchar un poco la investigación, y para esto, reconocemos que algunas ideas que Hegel plantea acerca del conocimiento, este “*organiza el desarrollo del conocimiento en tres grandes ramas: la religión, filosofía y el arte, y nos menciona como el estado en que la mente se eleva por encima de todas las limitaciones de la naturaleza y instituciones, y se somete a sí mismo es sólo en el arte, la religión y la filosofía. Porque la esencia de la mente es la libertad*” (8). Es con esta idea que apelamos a la religión para explicar la posterior selección del término; ya que son estas tres ramas del conocimiento las que construyen la mentalidad de la persona, siendo de esta forma esencia de la libertad.

De esta manera apelaremos a unos textos bíblicos que nos ayuden a definir un concepto más amplio que “ser humano”; haciendo una analogía, entre el arte y la religión retomando una frase dicha por la serpiente a Eva, en el libro del Génesis; primer libro de la Biblia, versión actual (concilio Vaticano Segundo): “*seréis como dioses, conocedores del bien y del mal*” (Génesis 3, 5). Y con esta frase podemos ligar el conocimiento del bien y del mal, directamente con la “conciencia”, pues esta es definida en el diccionario de la Real Academia Española como: “*2. f. Conocimiento interior del bien y del mal.*”, entre otras.

En esta escena la serpiente insita a Eva a comer una fruta prohibida, la cual entonces le permite ser consciente de sí misma, de su desnudes (metáfora de sus debilidades); pero también la vuelve creativa, a la mujer y al hombre; pues después de comer ambos este fruto, se ven desnudos y “*cosiendo unas hojas de higuera se hicieron unos ceñidores*” (génesis 3,7). Reconocer las virtudes (creatividad) y las debilidades, es entonces pensar y sentir sobre sí mismo.

Por medio de las citas y reflexionando sobre las mismas, nos encontramos con la racionalidad, la sensibilidad y la creatividad del ser humano en la “conciencia” que este tiene de sí mismo, y de esta manera retomamos la idea de “ser consciente”; por ser un término más universal, cuyo sentido nos lleva hacia el ser humano, pero que sin embargo no necesariamente se limita a este (9); Y es este “ser consciente” en quien se juntan la racionalidad, sensibilidad y creatividad.

Regresando al tema principal retomaremos entonces, los términos de racionalidad, sensibilidad y creatividad, como partes indispensables en la “obra de arte”, e inmersos por ende en el “arte” mismo; con lo cual pretendemos dar respuesta a las interrogantes planteadas al principio.

Iniciaré desde la “obra de arte” como: “*objeto de reflexión*”(6), en palabras de Hegel; y aunque estas palabras nos refieran a la “racionalidad” y podrían dejar de lado la “sensibilización”, nos hemos dado cuenta, que estas hacen parte de este ser consciente, por lo cual no están separadas. Y por lo tanto, reflexionaremos en el otro término: “objeto”, en este caso entiéndase ese “objeto” como la obra de arte, refiriéndonos entonces a la materialización de la misma; o según algunas propuestas conceptuales, la idea, es decir inmaterial (aunque hay que reconocer que ese último planteamiento se aleja del concepto platónico de forma); con este reconocimiento de la obra, como objeto material o inmaterial, lo definimos como “algo” que fue “creado”, es decir que parte de la creatividad pero que en sí mismo no la posee, sino mas bien es una referencia a esta.

Entendiendo que la creatividad está en muchas actividades humanas, es necesario diferenciar la usada para las artes y la usada para otras actividades; ya que ésta creatividad es la que permite el reconocimiento y/o elaboración de una obra de arte; la cual surge de la intención, de querer elaborar una obra de arte (artista), y de la disponibilidad del espectador, de reconocer ese objeto como una obra de arte

(espectador); y tanto la intención como el reconocimiento, son actividades ligadas a la creatividad y por lo anteriormente dicho, a la conciencia misma.

Por lo tanto podemos aclarar esto diciendo que es “el público” quien define, que es una obra de arte o no. Ya sea un público especializado en arte o mediatizado por los medios de comunicación o por su cultura misma (*con esta última idea estamos reconociendo la importancia del contexto*). Ya que de esta forma hay un “reconocimiento” social de la propuesta del “artista” como obra de arte, y no solamente individual (de parte del artista). Pues cuando la propuesta artística es mostrada al otro, la acción demuestra una búsqueda de aceptación, de la propuesta como arte, en el otro; se está sometiendo “mi” visión de arte, a la del otro. Y ya que la visión del otro depende de diversos factores, es posible que este reconocimiento sea subjetivo (aunque no necesariamente). Pero, es posible encontrarnos en la historia del arte con artistas no entendidos como tales, en su época, pero luego sumamente reconocidos, como les sucedió a Van Gogh o Brancusi en sus últimos días.

De acuerdo con todo lo anterior podemos decir que una obra de arte es: *La que reconozco por medio de mi disposición, como arte por y para mí*. Todo esto determinado por mi cultura y creatividad, y por ende por mi conciencia. Y aunque se haya hablado de un reconocimiento social, es necesario entender que la sociedad es un conjunto de “otros”; considerando que el reconocimiento siempre será de forma individual; aunque sean distintos individuos los que compartan esta afirmación.

Todo lo anterior provoca otra reflexión: si es el público quien determina la obra y no el artista, entonces lo que hace el artista es proponer ese algo, que pretende y puede ser reconocido como obra de arte, es decir, que el artista lo que hace es una “propuesta artística”, pero este no la determina como obra. Y por lo tanto este “ser creativo”, con la intención de crear una obra de arte, planteando una propuesta

artística, es determinado como “artista” cuando el público (en su época o después) reconoce su propuesta como obra de arte y de esta manera, este se convierte en creador de arte, es decir “artista”.

Y por todo lo dicho anteriormente podemos deducir que el arte es: *el reflejo de un ser consciente*. Entendiendo que es la conciencia la que engloba la sensibilidad, la racionalidad, la creatividad, y por medio de la cual reconocemos las virtudes y defectos, de este ser. Además de ser la conciencia del artista en su intención de querer hacer una obra de arte; y la conciencia del espectador en la intención de reconocer algo y/o la propuesta del artista como obra de arte.

## 2.2 La propuesta artística

En las paginas anteriores hemos reflexionado sobre cómo la obra de arte es idea, sentimiento y creatividad, y como esta se transforma cuando el espectador por medio de sus vivencias y conocimientos la reconoce como tal.

De esta forma nos damos cuenta como los procesos racionales y emocionales que motivan la elaboración de obra (artista) y los que permiten el reconocimiento de esta (espectador), son individuales y por lo tanto pueden ser subjetivos; y por lo cual tratar de explicarlos nos puede llevar a estudios antropológicos y psicológicos; que aunque interesantes, pueden desviarnos de nuestro objetivo más puntual, que es destacar lineamientos formales que nos permitan reconocer un camino para la elaboración de una propuesta artística.

Así pues en el texto anterior propusimos respuestas a las preguntas: ¿qué es el arte? y ¿qué es la obra de arte?, este nuevo apartado pretenderá responder en base a lo planteado anteriormente: ¿cómo se hace una obra de arte? Por lo cual, nuestro interés nos direcciona hacia la investigación de un proceso de elaboración, definiendo algunos factores que pueden incidir en este.

Para lo cual proponemos un esquema construido específicamente con el fin antes mencionado, que organice y facilite el reconocimiento de estos factores. Entendiendo el proceso no, como la elaboración de la propuesta, sino el período desde la concepción de la idea hasta la definición de la forma a elaborar. Y con esto nos estamos refiriendo a un proceso creativo, del cual nos interesan las etapas, ya que son estas las que nos permitirán reconocer un camino, para la elaboración de dicha propuesta.

Sin embargo hemos de aclarar que el “cómo se hace” (proceso) no define “sobre que hacer la obra” (tema), sino a la inversa. Por lo cual las temáticas y técnicas, dependerán de los intereses del individuo creativo y no del proceso; y desde esta perspectiva también el contexto, pues aunque este sea común para los que apliquen este esquema, la percepción y vivencias pueden ser muy diferentes, por lo cual también dependerá de cada individuo, en la proporción de interés que este le dé a su contexto como parte de su propuesta.

Entendiendo que para la elaboración de una propuesta artística hay un *proceso*, que depende del individuo *creativo*; estudiaremos entonces los “procesos creativos”, para ayudarnos a aclarar las intenciones, que nos llevan a plantear una propuesta artística, con el propósito de potenciar fortalezas y disminuir debilidades, al contemplar los aspectos más importantes de la obra de arte, según las definiciones del texto anterior.

Es necesario aclarar, que no pretendemos hacer un “método para hacer obras de arte” pues aunque el proceso creativo en la teoría, está dividido en pasos, en la práctica este se realiza en la mente del creador, y no es necesariamente “organizado”, es más bien rizomático; y las asociaciones y respuestas dependen únicamente de las intenciones y motivaciones del creativo. Una analogía para aclarar las intenciones de este apartado podría ser por ejemplo: cuando se diseña un vestido y es vendido, cuando este es adquirido, la talla y los accesorios que la compradora le agregue al usarlos, dependerán en cierta medida de ella, y de su gusto y habilidad para combinarlo con los accesorios que lo complementan, por lo tanto la capacidad de verse bien o mal con ese atuendo dependerá exclusivamente de quien lo use. Desde esta perspectiva “*Vinacke (1953) insiste en que el pensamiento creativo en las artes no sigue un modelo*”, al igual que “*la Gestalt con el filósofo Wertheimer (1945) afirma que el proceso creativo es una línea integrada de pensamiento que no se presta a la segmentación*”.(18) Desde estas opiniones es posible entender que la

propuesta que a continuación se plantea no pretende encajonar el proceso sino reconocer una serie de etapas, que nos señalan una ruta. Pero que la manera de usarla, las asociaciones, o las omisiones de pasos dependerán de quien lo use.

Nuestra intención es plantear un esquema organizado del proceso creativo para la elaboración de una propuesta artística visual, de manera coherente, y generando una secuencia lógica que nos permita reconocer etapas y elementos de reflexión importantes.

Iniciaremos entonces, definiendo los “elementos” de la propuesta artística, y según Danto hablando de las ideas de Hegel sobre el arte, estos son: “*la cuestión del contenido (de aquello de lo que trata el arte) y la cuestión de cómo es presentado ese contenido*” (6); o en términos Aristotélicos y quizás más concretos: *contenido y forma*; siendo la unión de dos grandes partes concretas, cuyo producto posee la intención de ser reconocido como obra de arte, y en el cual reconocemos un proceso creativo, reflexivo y sensible que pretende y/o puede provocar otro. Es decir que es un objeto en el cual se reflejan nuestras sensibilidades y reflexiones; pero dependerán de nuestra creatividad, lo mismo que de todos los enlaces que podamos hacer desde nuestros conocimientos, y de las interpretaciones que surjan. Pero principalmente de nuestra intención de reconocerlo como obra de arte.

De esta manera la propuesta artística puede poseer la intención de comunicar un contenido o no; pero si el espectador es capaz de reconocer en este objeto una reflexión y/o una sensibilidad, puede convertirse en obra de arte. Así pues hay otredades que pueden ser reconocidas como obras de arte, aunque no hayan sido creadas con esta intención. Un ejemplo lo podemos retomar de Arthur Danto cuando él dice: “*Para nosotros el arte africano es un objeto de comprensión externa, su comprensión interna está más allá de nosotros.*”(6) Vemos como lo que nosotros consideramos como arte no necesariamente lo es para otras personas o culturas, así

pues, las mascararas que ciertas tribus africanas utilizan aun hoy para distintas actividades, pueden ser para nosotros obras de arte, pero para ellos son parte de su cotidianidad.

Es posible darnos cuenta que la aceptación de una propuesta como obra de arte, es algo complejo, sin embargo para esta investigación determinaremos algunos puntos importantes del proceso de elaboración de la propuesta, teniendo como punto de partida para la reflexión las dos grandes partes antes mencionadas (contenido y forma).

Desde la perspectiva del párrafo anterior, podemos ligar más claramente la propuesta artística con la creatividad, entendiendo que *“El acto creativo consiste en “ver” una relación nueva entre dos o más cosas que permita conseguir un efecto, resolver un problema o producir un determinado resultado.”*(17) De esta manera nos referimos a la importancia de los enlaces que se generan en el proceso; desde las influencias del contexto en la persona, pasando por la definición de un interés por parte de esta, hasta la definición y elaboración de la forma de la propuesta.

*“En casi todos los procesos creativos se da algo de los dos. Se ejerce para transformar el mundo a su alrededor”* (17). Entendiendo la transformación no solo podría ser física, sino que puede ser también mental, un ejemplo de esto es la teoría de la relatividad espacial de Einstein, donde nos hace ver que el espacio se puede curvar gracias a la fuerza gravitacional de los planetas, y de cómo el tiempo puede ir más rápido o más despacio, dependiendo de la situación. Así pues estas ideas no necesariamente transformaron físicamente nuestro entorno, pero si nuestra manera de percibirlo y entenderlo, es decir un cambio mental.

Dejando claro que el proceso creativo es más complejo que la simple enumeración y aplicación de pasos es necesario entonces conocer estos “pasos” o etapas, por lo que

nos remontaremos a inicios del siglo XX con Graham Wallas 1926, quien nos habla del “pensamiento creativo”, y según él, este es común para artistas y científicos, y define cuatro etapas importantes: 1) preparación, 2) incubación, 3) iluminación y 4) verificación. *“La fase preparatoria comprende la percepción de un problema y la reunión de las informaciones que a dicho problema se refieren. La fase de incubación es un tiempo de espera, en que se busca inconscientemente una solución. En la fase iluminativa irrumpe de repente la solución mientras que la verificación y examen de la solución encontrada tienen efecto en la fase cuarta”*, (12) A este planteamiento lo refuerzan las investigaciones de Catherin Patrick (1935-1937) y Eindere y Vinacke (1952), quienes después de estudiar a pintores y poetas se encuentran con las 4 facetas planteadas por Wallas.

Otro planteamiento es el de Rossman 1931, plantea su propio modelo de creatividad definiendo 7 etapas después de hacer una investigación con 710 inventores, estas son: 1) La observación de una necesidad o dificultad, 2) Análisis de la necesidad, 3) un estudio de toda la información disponible, 4) una formulación de todas las soluciones para el objetivo, 5) un análisis crítico de estas soluciones para sus ventajas y desventajas, 6) el nacimiento de la nueva idea, la invención, 7) Experimentación para probar la solución más prometedora, la selección y la perfección de la realización final .

Otro autor es Alex Osborn (1953), creador de la “lluvia de ideas”, propone una serie de etapas que buscan un equilibrio entre el análisis y la imaginación, con un modelo de siete pasos para el pensamiento creativo, q son las siguientes: 1) orientación, hacia arriba el problema, 2) preparación recopilación de datos pertinentes, 3) Análisis degradación de los materiales pertinentes, 4) Ideación acumulando las alternativas a través de las ideas, 5) incubación dejar para arriba, para invitar a la iluminación, 6) síntesis, poner las piezas juntas, 7) evaluación juzgar las ideas resultantes.

Otro estudio mas, es el de Kober y Bagnall (1981), en su libro “el viajero universal” estos proponen las siguientes etapas: 1) aceptar la situación (como reto), 2) Analizar (para describir el “mundo del problema”), 3) define (las principales cuestiones y objetivos), 4) Idear (para generar opciones), 5) seleccionar (elegir entre las opciones), 6) poner en práctica (para dar forma física a la idea) y 7) Evaluar (para examinar y planificar de nuevo) .

Boncrowski 1985 plantea su “proceso de planificación estratégica creativa” y las etapas son: 1) Análisis (de planificación estándar y visión de desarrollo), 2) Creatividad (saltos creativos y conexiones estratégicas), 3) sentencia (concepto constituido y juicio crítico), 4) planificación (de la acción y planes de contingencia creativa), 5) Acción (de aplicación flexible y los resultados del monitoreo).

Fritz 1991 “proceso de creación”: 1) concepción, 2) visión, 3) la realidad actual, 4) adoptar medidas, 5) ajuste, aprender, evaluar ajustar, 6) impulso de la acción, 7) finalización, 8) vive con su creación; significa darse cuenta del propósito y del análisis que conduce a la concepción creativa y a la visión próxima.

Es posible observar que *“los modelos más antiguos tienden a implicar que resultado de las ideas creativas de los procesos subconscientes, en gran medida fuera del control del pensador. Los modelos modernos tienden a implicar la generación deliberada de nuevas ideas, bajo el control directo del pensador.”*(18) Y desde esta perspectiva tiene más sentido utilizar el proceso creativo para la elaboración de una propuesta artística, de manera individual. Y hay que tener en cuenta que *“El proceso creativo consiste en el análisis intencional, la generación de ideas imaginativas, y la evaluación crítica - el proceso creativo total es un equilibrio de la imaginación y el análisis... El proceso creativo total requiere una unidad a la acción y la aplicación de las ideas. Tenemos que hacer más que simplemente imaginar cosas nuevas, debemos trabajar para que sean realidades concretas”* (18).

Observando con detenimiento, podemos reconocer que hay conceptos similares y recurrentes; por lo cual es posible hacer una selección de términos, construyendo una propuesta de un proceso creativo, con la intención de volverlo más cercano a las necesidades de elaboración de una propuesta artística. Y es que desde la perspectiva de Arnold 1969 *“Todo proceso creativo es análogo al proceso de solución de un problema; se trabaja con la información que se tiene a mano, se ponen en juego las experiencias anteriores, se las combina y traslada a las nuevas estructuras (patterns), que en su nueva configuración resuelven un problema, el cual satisface alguna Necesidad del individuo”*. (11)

Planteamos que, al estructurar una propuesta de un proceso creativo, para la elaboración de una propuesta artística, estamos al mismo tiempo aplicando un proceso creativo; es decir que intentamos satisfacer una necesidad de conocer y facilitar los procesos de elaboración de la propuesta artística, profesionalizando y sistematizando dicho proceso, con la intención de minimizar debilidades y potenciar fortalezas, como se menciona anteriormente. Y realizando una aplicación lógica de esta investigación para la misma, con la intención de estructurar nuestro proceso creativo, el cual sea más cercano a nuestro interés final.

### 2.3 El Proceso Creativo

De esta manera nos adentramos en el planteamiento de un esquema el cual utiliza algunos términos de las etapas de los procesos creativos antes mencionados. Reconocemos la profundidad de cada uno de estos conceptos dentro de la estructura de un proceso creativo, desde los comentarios y citas del texto anterior, por lo cual en este nos limitaremos a hacer breves descripciones a partir de los teóricos con los que los relacionamos, para aclarar el uso y selección los términos y etapas del mismo dentro de nuestra propuesta de proceso creativo.

Nuestro proceso constará de ocho pasos, de los cuales destacaremos siete, reconociendo el último pero no adentrándonos en este por estar fuera del tema de investigación planteado, además dicha etapa, comprendería una investigación a parte. De esta manera definimos nuestro proceso creativo en las siguientes etapas:

1. **Influencias:** Wallas 1926 (preparación)
2. **Incubación:** Wallas 1926
3. **Síntesis:** Alex Osborn 1953
4. **Propuesta:** Wallas 1926 (iluminación)
5. **Evaluación:** Kober y Bagnall 1981
6. **Definición:** Kober y Bagnall 1981 (selección)
7. **Producción:** Boncrowski 1985 (acción)
8. **Distribución:** Juan Acha 1984.

**Influencias:** Lo definimos de esta manera por que nos referimos a las “influencias” contextuales y personales que provocan en el ser creativo la intención que conlleva al interés de producir una propuesta artística conscientemente. Y esta etapa la ligamos con el concepto de “preparación” que menciona Wallas 1926, el cual describe como: *“un período consiente de estudio que supone poseer conocimientos de base interdisciplinar”*. (19) Aunque en él la define como un periodo consiente,

consideramos que hay factores inconscientes también que se relacionan en esta etapa para enrumbar la creatividad en la elaboración de una propuesta artística.

**Incubación:** Wallas, comenta lo siguiente sobre esta etapa: *“hay que ponerse a trabajar seriamente, haciendo converger las aguas al molino buscado y luchando contra el clima anticreativo; a veces hay que aislarse. Entre la segunda y la tercera etapa suele ocurrir un momento de impasse, de frustración, la noche oscura del alma de la que habla Santa Teresa; es el trabajo que se realiza inconscientemente; no se deben bajar los brazos aunque conviene tomarse un descanso, echarse una siesta, etc., para interrumpir las formas rígidas del pensamiento”*. Reconocemos entonces esta etapa como una etapa consiente de profundo estudio e investigación Es en esta etapa donde el proceso inconsciente puede irrumpir, generando una “síntesis” y por lo tanto una propuesta.

**Síntesis:** Desde la perspectiva de Osborn 1953, podemos decir que es *“poner las piezas juntas”* y desde Wallas es *“iluminación”*. Entendiendo que es el momento de selección de factores de manera consciente e inconsciente, que conllevan a plantear una primaria definición de propuesta.

**Propuesta:** Wallas 1926 menciona como paso tres la *“iluminación”*, y es este momento de conjunción y clarificación en el cual se define una primaria propuesta, al que nos referimos.

**Evaluación:** Este paso lo menciona Kober y Bagnall 1981, y lo definen como una etapa para *“examinar y planificar de nuevo”*. Con lo cual concordamos.

**Definición:** Kober y Bagnall 1981, ellos definen este paso como el quinto *“selección”*, definido como *“elegir entre las opciones”* y en el proceso de estos, ellos colocan este paso antes de la evaluación, sin embargo para evaluación hay

ciertas pautas que previamente se definen y se escogen, las cuales después ser seleccionadas (síntesis), y enunciadas (propuesta), se verifiquen por medio de una evaluación, para que después en caso de ser aprobadas, se den por definitivas.

**Producción:** Esta etapa la relacionamos con “acción” etapa final de Boncrowski 1985, definida como “*de aplicación flexible y los resultados del monitoreo*”. El concepto de acción es definido como el “*resultado de hacer*”, y hacer, es definido como: “*Ejecutar, poner por obra una acción o trabajo*”. Es decir “materializar” o divulgar la idea.

**Distribución:** planteado por Juan Acha 1984 en su texto el “arte y su distribución” en el cual se destaca la importancia de esta última etapa; y reconocemos su importancia pues es el público quien define una propuesta como arte por lo cual a un buen marketing o distribución es un factor de gran importancia para la validación de la propuesta. Artistas actuales, que son ejemplo de una excelente aplicación de esta etapa son: Damien Hirst o Takashi Murakami, quienes en la actualidad han desarrollado industria a través de su obra de arte.

Sin duda esta etapa, está más relacionada con el diseño y merece una mayor atención, sin embargo, por la definición del tema de la investigación, nos limitaremos a mencionarlo pues solo nos compete hasta la elaboración, no así la distribución, lo cual es sin duda la continuación de esta investigación.

Esta estructuración grupal de ocho etapas del proceso creativo, anteriormente descritas son una propuesta cuya intención es indicar etapas potenciadas, no limitar la espontaneidad o creatividad del individuo.

## 2.4 Método para la elaboración de propuestas artísticas

Un proceso más detallado y cercano a los procesos creativos ligados a la comunicación visual lo plantea Bruno Munari, mencionando que en el caso particular de los diseñadores, han de disponer de un método que les permita realizar su proyecto con la materia adecuada, las técnicas precisas y la forma que corresponda a la función; produciendo un objeto con calidad estética y en el que cada componente incluido el económico sea considerado al mismo nivel. Siempre preocupándose por que el público entienda su producto.

Para esto existen diversos modos y métodos de proyectar, según los diseñadores y según el tipo de proyectación; y retoma a Asimow, quien propone que *“se pueden trazar constantes con las que podemos intentar construir un esquema que nos guíe y nos señale tiempos de las acciones que hemos de ejecutar, la sucesión de los distintos momentos, para llegar al prototipo.”* (20) mencionándonos las siguientes etapas:

**Enunciado del problema:** indicado por la industria de acuerdo a un análisis de las necesidades, haciendo una definición exacta del mismo.

**Identificación de los aspectos y de las funciones:** analizado en dos componentes físico (la forma) y psicológico (relación del objeto con su usuario). Del primero es necesario hacer una comprobación técnica y económica, para ver si no ha sido resuelto total o parcialmente antes; y del segundo una comprobación cultural, histórica y geográfica para ver si el aspecto particular no ha sido abordado antes. De estas informaciones se puede obtener datos que pueden incluso modificar el mismo problema.

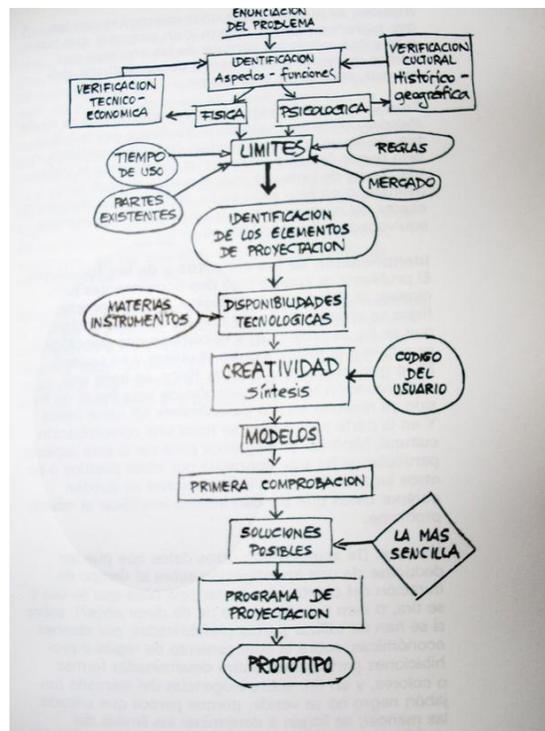
**Límites:** Se determinan los límites del problema y los elementos de proyectación se han de identificar dentro de estos límites.

**Disponibilidades tecnológicas:** se ha de realizar con materias y técnicas determinadas con el fin de obtener el mejor resultado.

**Creatividad:** es la síntesis óptima de los elementos recogidos; procurando una forma lógica, de la que surja la estética. “*la forma es el resultado de consecuencias lógicas*”.

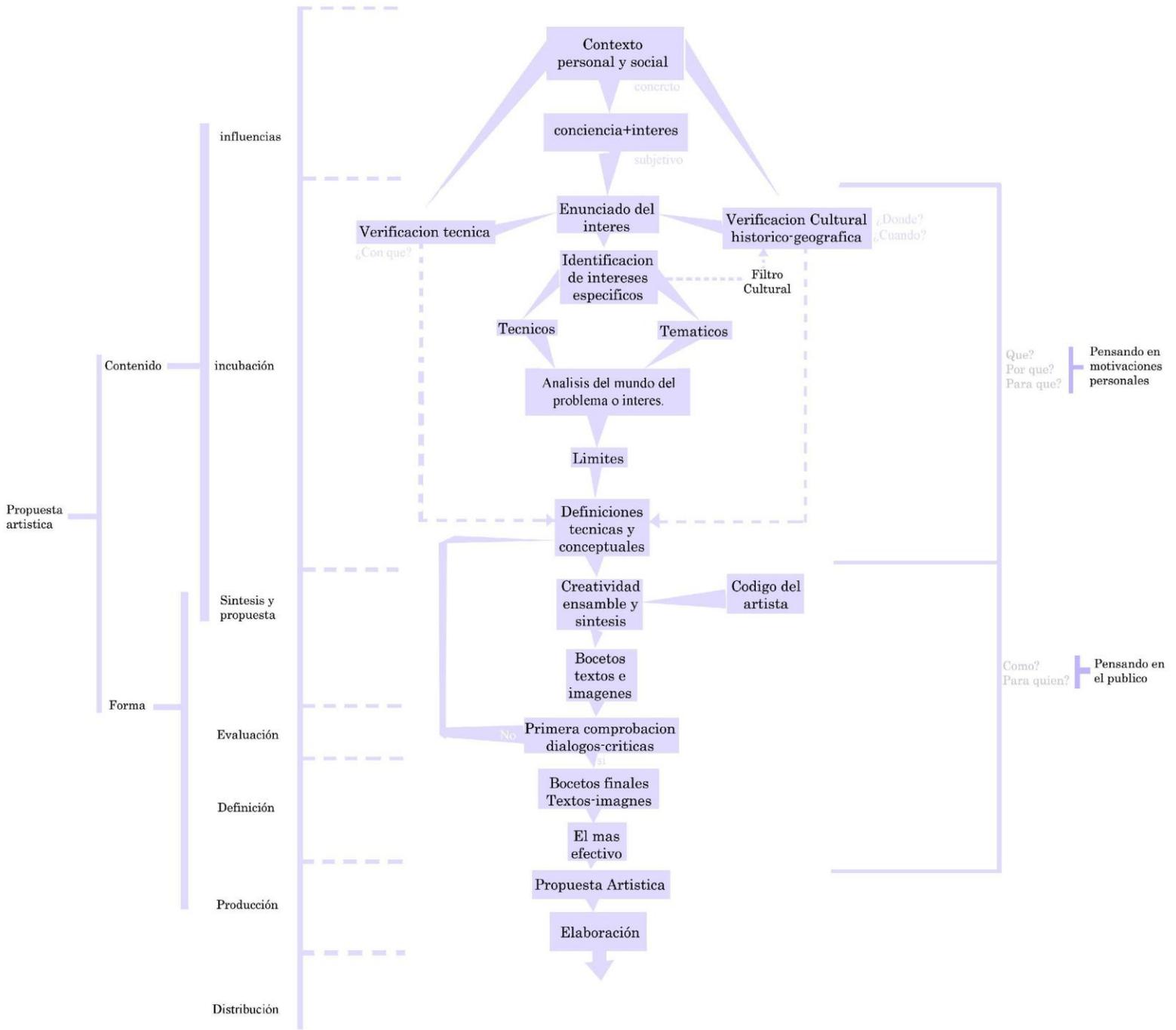
**Modelos:** Surgen de la síntesis creativa, sometiéndose a un examen de selección, eligiendo el más efectivo para detallarlo y que se pueda realizar un prototipo.

Imagen 1. Esquema del método de proyectación.



Fuente: Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, GG Editorial

Esquema del método para la elaboración de propuestas artísticas.



Fuente: Jaime Izaguirre.

Hemos visto en el texto *proceso creativo* la estructuración de ocho etapas del proceso creativo, aunque gracias al esquema que Bruno Munari nos proporciona en su libro, nos es posible detallarlo aun más; mencionando otras etapas derivadas de cada uno de las ocho previas, detallando, resumiendo, visualizando y organizando sus etapas de manera más clara, pretendiendo una mejor comprensión del proceso.

Sin embargo, ya que este detalla un proceso enfocado al diseño, nos hemos visto en la necesidad de modificarlo para enfocarlo al proceso de una propuesta artística visual. Dichas modificaciones están basadas en reflexiones sobre los textos anteriormente planteados y experiencias procesuales personales anteriores a esta investigación; planteando un resumen visual detallado del proceso creativo con un énfasis en los aspectos más importantes del mismo.

Descripción del esquema:

### **1. *Influencia:***

**1.1 *Contexto (personal y social):*** Son las vivencias particulares de la persona, las cuales le despiertan el interés por elaborar una propuesta artística.

**1.2 *Interés consiente:*** Es el momento de reconocimiento consciente de la intención de elaborar una propuesta artística.

### **2. *Incubación***

**2.1 *Enunciado del interés:*** Se determina un interés más específico.

**2.2 *Verificación técnica:*** Son los recursos mentales y materiales a los que se tiene acceso, los cuales determinarán la materialización del interés.

**2.3 *Verificación Cultural:*** Son los elementos culturales y geográficos particulares que determinan el interés y su planteamiento.

**2.4 *Identificación de intereses específicos:*** Es una etapa de escrutinio del interés, en la cual se determinan las particularidades del interés que se investigaran.

**2.5 Identificación de intereses específicos “técnicos”:** Es una definición de las técnicas o medios que se desean utilizar.

**2.6 Identificación de intereses específicos “temáticos”:** Es una definición más específica del tema o “problema”, simplificándolo a conceptos; y de esta manera se pueden visualizar distintas posibilidades de asociación temática, cultural y técnica.

**2.7 Análisis del mundo del problema o interés:** Se sugiere hacer un estudio de las posibilidades técnicas, no solo prácticas, sino de significados; Así como un estudio ampliado con énfasis en las vinculaciones del “problema” con otras áreas de estudio y hasta posiblemente ajenas.

**2.8 Límites:** en esta etapa se determinan los límites del problema, temáticos como técnicos; los cuales están definidos por los intereses y posibilidades del individuo.

**2.9 Definición (técnica y conceptual):** Es en esta etapa en la cual se determinan las técnicas, medios, espacios, etc. Con los cuales se pretende realizar la propuesta. Así como los conceptos, temática(s) o problema a abordar, con sus respectivas relaciones.

### **3. Síntesis**

**3.1 Síntesis y ensamble:** En esta etapa es donde entra en juego la creatividad para la vinculación del concepto en la técnica, realizando una “síntesis” de la investigación. (Es posible que en las etapas anteriores hayan surgido relaciones, de los cuales recomendamos tomar notas, y al llegar a este punto, analizarlos y valorarlos).

**3.1.1 Código del artista:** Se refiere al aporte individual o particularidad que cada creativo puede (y debe) hacer en la síntesis de la investigación. Y este puede encontrarse en diversas etapas del proceso.

### **4. Planteamiento:**

**4.1 Bocetos:** Es el planteamiento primario de la propuesta a realizar.

## **5. Evaluación**

**5.1 Comprobación:** Es una etapa de evaluación profunda, se recomienda hacerlo primero de forma individual y luego de manera grupal.

## **6. Propuesta:**

**6.1 Bocetos finales:** Después de haber “aprobado” la evaluación es viable definir la imagen “final” (Aunque es posible que en las etapas posteriores surjan cambios)

**6.2 Selección (el más efectivo):** Se elige de los bocetos el más efectivo del planteamiento de la propuesta, según las evaluaciones anteriores. Sin embargo es recomendable antes de la elaboración volver a someter este último a comprobación nuevamente.

**6.3 Propuesta artística:** es el planteamiento final a realizar.

## **7. Producción:**

**7.1 Elaboración:** es la ejecución de la idea. Y esta etapa está fundamentada en las investigaciones y definiciones técnicas antes mencionadas.

**8. Distribución:** Son diversos mecanismos que permiten la divulgación de la propuesta y la inserción de esta en el medio y/o mercado, entre otras actividades.

Este esquema propone una sucesión de etapas, las cuales debemos reconocer como inestables por la naturaleza del proceso, ya que depende de cada individuo de sus intereses y capacidades, así como de los enlaces rizomáticos (creatividad) que este pueda generar y utilizar en su propuesta. Por lo cual esta propuesta es para nosotros, una serie de lineamientos, que nos permitirán aclarar nuestro proceso no regirlo.

**CAPITULO III**  
**LAS CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL**  
**DEL DISEÑO APLICADAS A LA IDEA DE UNA PROPUESTA**  
**ARTÍSTICA.**

Aplicación práctica de la metodología propuesta en el capítulo anterior.

### 3.1 Síntesis de los planteamientos

En la revisión histórica del diseño y del arte, hemos reconocido y mencionado algunos antecedentes importantes que nos refieren a la comunicación visual, dándonos cuenta que esta es innata al ser humano, facilitándonos también una pauta para inferir su importancia.

Hay que aclarar que el diseño y el arte se entrelazan en los procesos creativos, y en la comunicación visual, como lo hemos visto en la revisión histórica, así pues *“la planificación y estructuración de cualquier acto hacia un fin deseado y previsible constituye el proceso de diseño”* (1) y según Aldo Pellegrini *“la libertad el fundamento del proceso de creación”*. Siendo trascendentales las diferencias marcadas por el mercado *“Mientras el primero comercializa obras singulares (o múltiples singularizadas), autenticadas y desprovistas de utilidad práctica (arte), el segundo comercializa obras ilimitadamente seriadas, no autenticadas y eminentemente prácticas.”* (2)

Hemos leído como la comunicación visual es caracterizada según Bruno Munari, por la tendencia a *“la objetividad de las señales, exactitud de las informaciones”*, (claridad y simplicidad) *“tratando de restar en lugar de añadir”*. Las cuales están íntimamente ligadas al principio fundamental del diseño que Dieter Rams plantea: *“omitir lo que no es importante con el fin de enfatizar lo que sí lo es”*.(1) el cual está ligado por lo tanto a la comunicación visual desde la perspectiva del diseño. Son estas características las que pretendemos aplicar al proceso creativo para la elaboración de una propuesta artística, anteriormente definido, caracterizado y estructurado por medio de una secuencia de pasos, completamente variables de proceso a proceso, por las características individuales de la persona y el carácter rizomático del pensamiento.

Con las ideas anteriores acentuadas, nos adentraremos en el arte y en este caso en el término actual *artes visuales*, que nos permite una amplitud de medios susceptibles de ser utilizados entre ellos el diseño; y en las corrientes del arte contemporáneo, el arte conceptual, es el que mejor podría ilustrar esta complicidad, pues se requiere de una fase de diseño forjándose y reformulándose la idea en contraste con su representación, y esta no es la obra sino su documentación; así “*el artista concibe y plantea una obra de un modo prácticamente idéntico al que un diseñador concibe o proyecta un mensaje gráfico*”, pero en este caso “*el diseño es un instrumento al servicio de un plan artístico*”. (1)

Vemos entonces como el diseño es una práctica técnica, que está al servicio de los productores y que también puede estar al servicio de distintos géneros de la cultura.

Al haber definido y caracterizado la obra de arte, hemos mencionado que esta propicia reflexión y sensibilidad, siendo en sí misma reflejo de la creatividad y conciencia del ser; siendo también una experiencia particular de quien la mira. Es esta caracterización la que no nos permite aplicar la “comunicación visual del diseño” a la propuesta en general, pues propiciaría la literalidad de esta, probablemente cuartando las reflexiones que se pretenden provocar.

Por lo que pretendemos aplicarla, no a la propuesta en general, sino solo a una parte del proceso (planificación y estructuración de la idea) nos referimos a la etapa de *incubación*, y específicamente desde el enunciado del interés hasta los límites; es este segmento del proceso el que define la dirección (sentido) de la propuesta, pero no la propuesta en sí misma. Con esto nos queremos referir a la clarificación de los intereses, y de la idea generadora de la propuesta, lo cual es la parte que proporcionará el soporte “teórico” de la misma (texto explicativo).

Proponemos un escrutinio profundo y serio de los intereses, motivaciones y finalidades, con la intención de delimitarlos y especificarlos, de manera que den el sustento (teórico, emocional, contextual e histórico) necesario y de manera clara a la propuesta. Para lo cual la especificidad y claridad de las respuestas a las preguntas: ¿Qué?, ¿Por qué?, ¿Dónde?, ¿Cuándo? y ¿Para qué?. Son de vital importancia para la misma.

Y podemos apreciar como son preguntas directas para el creativo que pretende elaborar una propuesta artística, provocando respuestas individuales, al igual que el interés y las motivaciones; por lo que la aplicación de las mismas es totalmente particular al sujeto. Pero consideramos que si hay claridad en este proceso, las siguientes etapas que son: las definiciones técnicas y conceptuales, la síntesis, comprobación, bocetaje y selección de las mismas; serán más fluidas y claras, así como la propuesta misma.

### 3.2 Ejemplo de Aplicación 1 por Jaime Izaguirre

Para la realización de la aplicación a continuación describimos el proceso de elaboración de una propuesta artística, por parte de uno de los integrantes del grupo de investigación, al cual se ha pretendido aplicar las características de comunicación visual del diseño a la etapa de “incubación”.

#### 1. *Influencia:*

**1.1 Contexto personal:** Mi contexto familiar se compone por una familia nuclear que me ha inculcado una rígida educación católica, medianamente sobreprotectora. Con una educación intrafamiliar de tendencias pasivo-agresivas; las cuales me han provocado el interés de trabajar imágenes visualmente agradables pero de temáticas que reflejen diversos problemas sociales y personales. Este interés de trabajar imágenes se da porque desde los ocho años he recibido clases de dibujo y pintura en varios lugares e instituciones lo cual me propicio el interés por desarrollarme en las artes plásticas y visuales de una manera más profesional.

**1.2 Contexto Social:** La delincuencia y el desempleo son dos del abanico de problemas sociales de El Salvador, los cuales se agravan en la ciudad de San Salvador, haciendo parte de la inseguridad social que se vive en esta ciudad. Personalmente, del primero he sido víctima numerosas veces y actualmente sobrellevo el segundo. Desde esta vivencia, percibo a las personas en la ciudad una constante tensión (inseguridad) y en un constante estado de alerta. Provocándome la pregunta: ¿Qué es la inseguridad? Puesto que la inseguridad no solo me es provocada por la delincuencia sino también por el desempleo; A lo cual respondo: “*Inseguridad: Falta de seguridad; Seguridad: calidad de seguro; Seguro: libre exento de peligro, daño o riesgo. /Certeza /Confianza. Mecanismo que impide el mal funcionamiento indeseado de un aparato, utensilio, maquina o arma, o aumenta la firmeza del cierre.*”

(3)

*“La seguridad es un estado de ánimo, una sensación, una cualidad intangible. Se puede entender como un objetivo y un fin que el hombre anhela constantemente como una necesidad primaria.”* (4) Y lo anterior me provoca la reflexión: La seguridad es un estado mental.

Imagen 1. San Salvador vista panorámica desde el Volcán de San Salvador.



Foto: Jaime Izaguirre

**1.3 Interés consciente:** Comentar sobre la problemática de la inseguridad social desde una perspectiva y planteamiento personal, haciendo énfasis en la sensación de inseguridad, que genera tensión y estado de alerta en las personas de la ciudad de San Salvador.

## 2. Incubación:

**2.1 Enunciado del interés:** generar imágenes que comenten la problemática de la inseguridad y que relacionen los conceptos de ingenuo y agresivo los cuales son una particularidad personal que pretendo insertar en la imagen y que está relacionada con el tipo de educación intrafamiliar anteriormente mencionada.

De esta forma es necesario entonces hacer ciertas definiciones, primero sobre lo agresivo ya que también me interesa por la referencia a la violencia, la cual relaciono con mi contexto, y de lo ingenuo por las cualidades estéticas que puede evocar una imagen con que transmita esta característica.

**Agresividad:** “*procede del latín, en el cual es sinónimo de acometividad.*

*Implica provocación y ataque.”, “*Es un concepto originario de la biología, que ha dado relevancia a su vínculo con el instinto sexual y el sentido de territorialidad, que también es asumido por la psicología.” (5)**

**Ingenuidad:** “*Candor, falta de malicia.*” (5)

**2.2 Verificación técnica:** Mi interés particular es el dibujo, y para este proyecto en particular me interesa trabajar desde el concepto de lo “grafico”, para lo cual tengo a mi disposición las siguientes técnicas: tinta china, grafitty, comic tempera, instalación, fotografía, proyecciones, acrílico, oleo.

Aunque si la idea lo necesitase, no dejare de lado la posibilidad de trabajar en otras técnicas o medios

Imagen 2. Obras anterior, Sin título, de la serie juegos de niños, (2008), tinta sobre papel quemado



Fuente: Jaime Izaguirre,  
[www.jaime-izaguirre.blogspot.com](http://www.jaime-izaguirre.blogspot.com)

### **2.3 Verificación cultural:**

*Geográfico:* El Salvador es un país pequeño geográficamente; San Salvador se ha convertido en “el gran San Salvador” por su expansión geográfica hacia otros departamentos aledaños lo que ha causado hacinamiento en muchas áreas; Esta característica las reconozco como un detonador de inseguridad, ya que considero que se “violenta” el espacio **limitándolo y marginándolo** aportando al uso de las medidas de seguridad, las cuales se estetizan, así paradójicamente no se pierde un sentido estético en la decoración de las mismas; Ciudad Merliot (zona donde resido actualmente) es un ejemplo de esto.

Otro aspecto que destaca a simple vista al recorrer la ciudad de San Salvador son los grafitis y los tags (sinónimo de firma) los cuales son abundantes en las cercanías de la Universidad de El Salvador, a la que asisto, dejando claro que existe una proliferación de este lenguaje, el cual es influenciado por las estéticas norteamericanas del comic así como por el anime y manga (comic japonés) de Japón.

Imagen 3. Destacan las medidas de seguridad, casa Particular colonia Flor Blanca San Salvador



Foto: Jaime Izaguirre

Imagen 4. “tags” sobre pared, Detalle de casa particular, colonia La Rábida San Salvador



Foto: Jaime Izaguirre

#### ***2.4 Identificación de intereses específicos:***

Generar imágenes que propicien la reflexión sobre la problemática de la inseguridad, encierro y/o hacinamiento, y que relacionen los conceptos de ingenuo y agresivo

#### ***2.5 Identificación de intereses específicos “técnicos”***

El dibujo y lo grafico, lo puedo relacionar con los grafiti, los “tag”, el comic o el manga, que poseen una estética de escenas sobrepuestas, lo que relaciono con el concepto de “hacinamiento”; y que al mismo tiempo es una característica estética urbana que, es planteada de una manera invasiva; y los cuales son en sí mismos grafismo (dibujo).

## 2.6 identificación de intereses específicos “temáticos”:

La seguridad es un estado mental, que se puede relacionar a lo material, lo íntimo, y lo social destacando los espacios pequeños y hacinados (como referencias visuales); estos limitados por las distintas medidas de seguridad “estetizadas”. El hacinamiento provoca el desorden constructivo en la ciudad (como cualidad estética). Y esto se puede reconocer en la saturación de grafitis y tags en algunas de las paredes de la ciudad de San Salvador

Imagen 4. Saturación de las escenas, comic de [www.berito.tv](http://www.berito.tv), imagen web



Fuente: <http://blog.luisfdez.es/category/humor/>

Imagen 5. Saturación en el centro de San Salvador, foto web.



Fuente:

<http://www.thewe.cc/contents/more/archive/globalization.html>

### 3.3 *Análisis del mundo del problema o interés. (Antecedentes)*

El interés particular es la sensación de inseguridad y la reconozco socialmente en las medidas de seguridad que se observan con mucha regularidad en las casas del gran San Salvador, las que son seleccionadas por la persona que habita la casa; por lo cual considero importante reflexionar en la persona, desde esta perspectiva tenemos que reconocer que *“Los sentimientos de seguridad nacerán de la forma de ser cuidados, de forma que `nos convenzan" de que no hay que temer.”*(8), lo cual nos indica que la seguridad o inseguridad de cada persona depende de su crianza y formación; sin embargo en nuestro país, las medidas de seguridad en las casas no solo es reflejo de la persona pues es una característica bastante generalizada por lo cual también es reflejo de la inseguridad social que se vive en San Salvador.

Entendiendo lo anterior puedo decir que la seguridad es en un primer momento un “estado mental”, una sensación que buscamos constantemente de diversas maneras, y reconozco de manera personal los apegos a: lo material, (dinero, casa, bienes, medidas de seguridad, etc.) lo íntimo (familia, pareja, amistades) y lo social (religión, partidos políticos, clubes, ideologías, etc.)

Es necesario también reconocer que hay antecedentes sociales nacionales y globales que aportan a una sensación “social de inseguridad”, así: en El Salvador en general, deviene de las problemáticas de la post guerra civil y de la falta de oportunidades laborales, generando diversas formas de delincuencia; pero también reconozco que *“...la segunda parte del siglo XX estuvo marcada por la guerra fría, la primera parte del siglo XXI va en camino de ser la guerra contra la inseguridad, sea cual sea su origen. De la misma forma que la guerra fría impregnó toda la sociedad y permitió un sinfín de manipulaciones, es posible que esta nueva guerra se instale en nuestra sociedad de forma permanente.”*(9) de esta forma Joan Cornet Prat, en su texto “Inseguridad ciudadana: la psicología del miedo”, nos refiere a este antecedente global de una

situación de *inseguridad ciudadana*, que se ha convertido en el nacimiento de esta sensación de inseguridad, ante un “enemigo” invisible, y a veces inexistente.

Históricamente los antecedentes se encuentran en las incursiones militares de la URSS y de Estados Unidos, que pretendían una búsqueda de control sobre la mayor parte del mundo, no solo militar sino de manera ideológica; algunas de estas potencias generaron desconfianza entre extranjeros y habitantes de los distintos países, modificándose la percepción de otredad, el otro que se inserta en mi espacio, siendo un agresor y no un acompañante. El fenómeno de la guerra es un proceso en donde no existen bandos propiamente definidos sino situaciones en donde priman los intereses ideológicos, no hay buenos ni malos sino escalas de grises.

Y desde aquí quiero referirme al término de “violencia” como: conductas irracionales y abuso de poder. *”La violencia es circunstancial a la naturaleza humana. Desde el mismo momento que nacemos, el parto, hasta que morimos por la causa que sea, estamos en contextos violentos, entendiendo violencia como la situación en que la persona sufre una presión o una agresión física o psicológica interna o externa de forma aguda sin poder evitarla. Hay violencia cuando el sufrimiento es provocado por un agente interno o externo ante el cual el individuo se siente impotente y que actúa contra su voluntad. El infarto sería un ejemplo de violencia interna y la caída de un rayo un ejemplo de violencia externa.”* (9)

Siendo esta sensación de impotencia antes referida la que aporta a la sensación de inseguridad en la persona, y como entes inseguros *“Estamos acostumbrados a proyectar nuestros propios miedos pidiendo policías para que cuiden nuestras vidas y nuestras pertenencias pero también somos capaces de hacer cualquier cosa para conseguir lo que queremos sin importar demasiado lo que esto exija ni sus consecuencias.”* (7) De esta forma todo se convierte en un juego de apariencias, de imágenes. De situaciones

agresivas desde una postura “ingenua” o de desventaja, donde privan los intereses particulares.

A partir de lo anterior reconocemos que el problema es la inseguridad, no solo a nivel nacional sino global, que surge desde la crianza de las personas y se enfatiza según el contexto, siendo reflejado de diversas formas. Es por esto que considero que existe la posibilidad que la propuesta planteada pueda ser interpretada en el contexto local e internacional.

*Obras de arte con relación a la inseguridad:*

Imagen 6. (in) security camera Benjamin Chang, Silvia Ruzanka and Dmitry Strakovsky es una instalación interactiva con computadora, video cámara y robots, 2003



Fuente: <http://www.vitagrrl.com/art/insecurity.html>

Imagen 7. Where The children´s Sleep, libro de foto registro de James Mollison, 2010, foto web



Fuente: [http://www.elpais.com/fotogaleria/habitacion/suenos/elpgal/20110101elpepusoc\\_1/Zes/3](http://www.elpais.com/fotogaleria/habitacion/suenos/elpgal/20110101elpepusoc_1/Zes/3)

Nos presentan los cuartos donde los niños duermen, reconozco la casa y las habitaciones de descanso como espacio de “seguridad” personales.

## **2.8** *Limites*

El uso especializado de técnicas no graficas.

La limitación monetaria para realizar propuestas instalativas complejas.

## **2.9** *Definición*

*Conceptual:* seguridad: estado mental, ilusión de control. (Paranoia en sentido figurado.)

*Técnico:* dibujo.

## **3.** *Síntesis:*

Son entonces: lo material, lo intimo y lo social los aspectos que he detectado como espacios de seguridad sobre los cuales hay distintas vías de reflexión desde los aspectos físicos como las medidas de seguridad de las casas, así como las ideas más particulares de la persona como la religión.

De una forma más general pretendo una reflexión sobre lo problemático de la sensación de inseguridad en la persona ya que la reconozco como el punto de partida para las inseguridades sociales. Utilizare “símbolos” de seguridad para ponerlos en tensión o ironizarlos; destacando la fragilidad de los mismos, en un juego de apariencias.

.

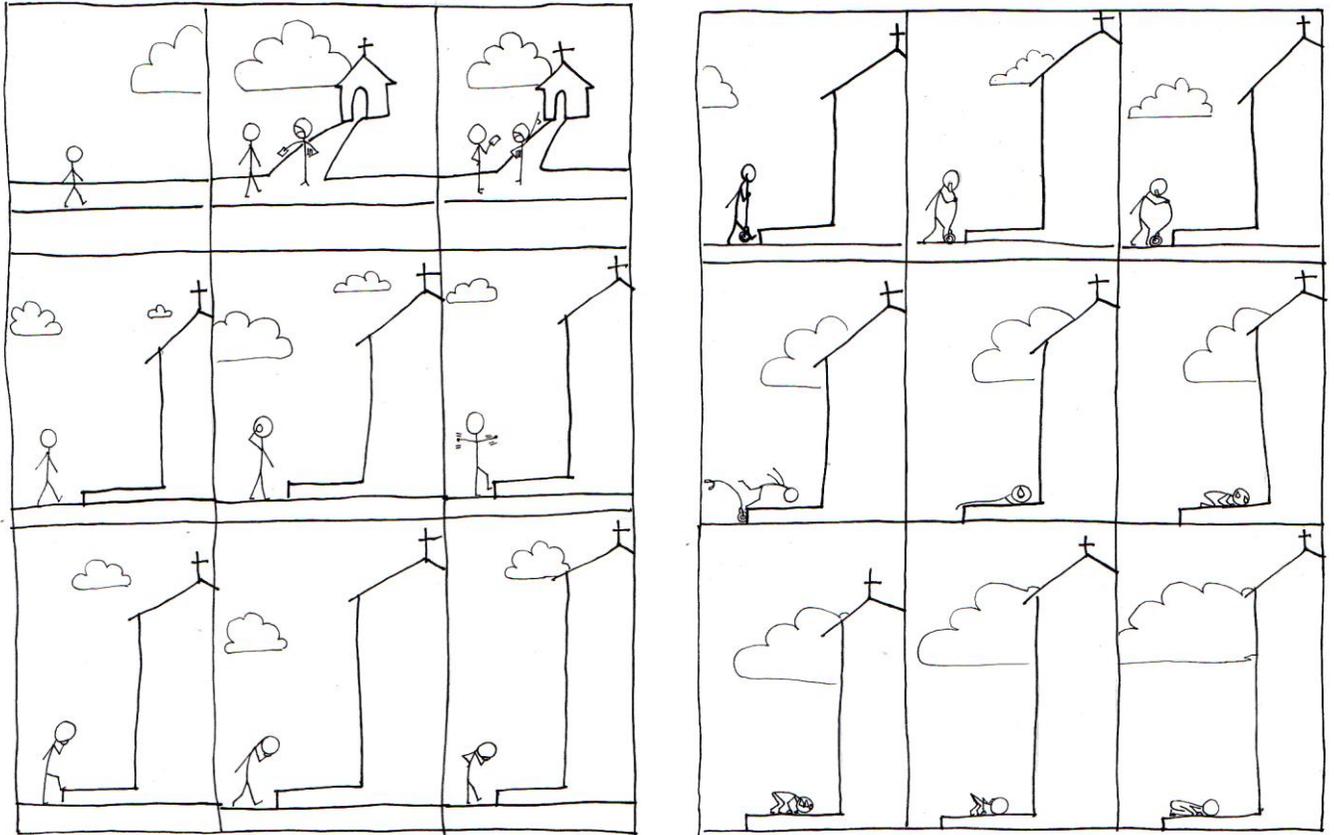
**3.1: *Ensamble:***

1. La búsqueda de la sensación de seguridad en la religión, y como esta puede provocar esquemas sólidos.
2. La búsqueda de seguridad en la acumulación de dinero, y la inestabilidad emocional que esto puede provocar.

**3.2: *Código del Artista:* ingenuo-agresivo.****4. *Planteamiento*****4.1 *Bocetos:***

- 3.3.1 Un comic en el cual se vea a una persona que empieza a ir a la iglesia y que mientras más veces va a la iglesia más pesada y solida se vuelve su cabeza, hasta que cae arrodillado, rostro en tierra y no puede levantarse más.

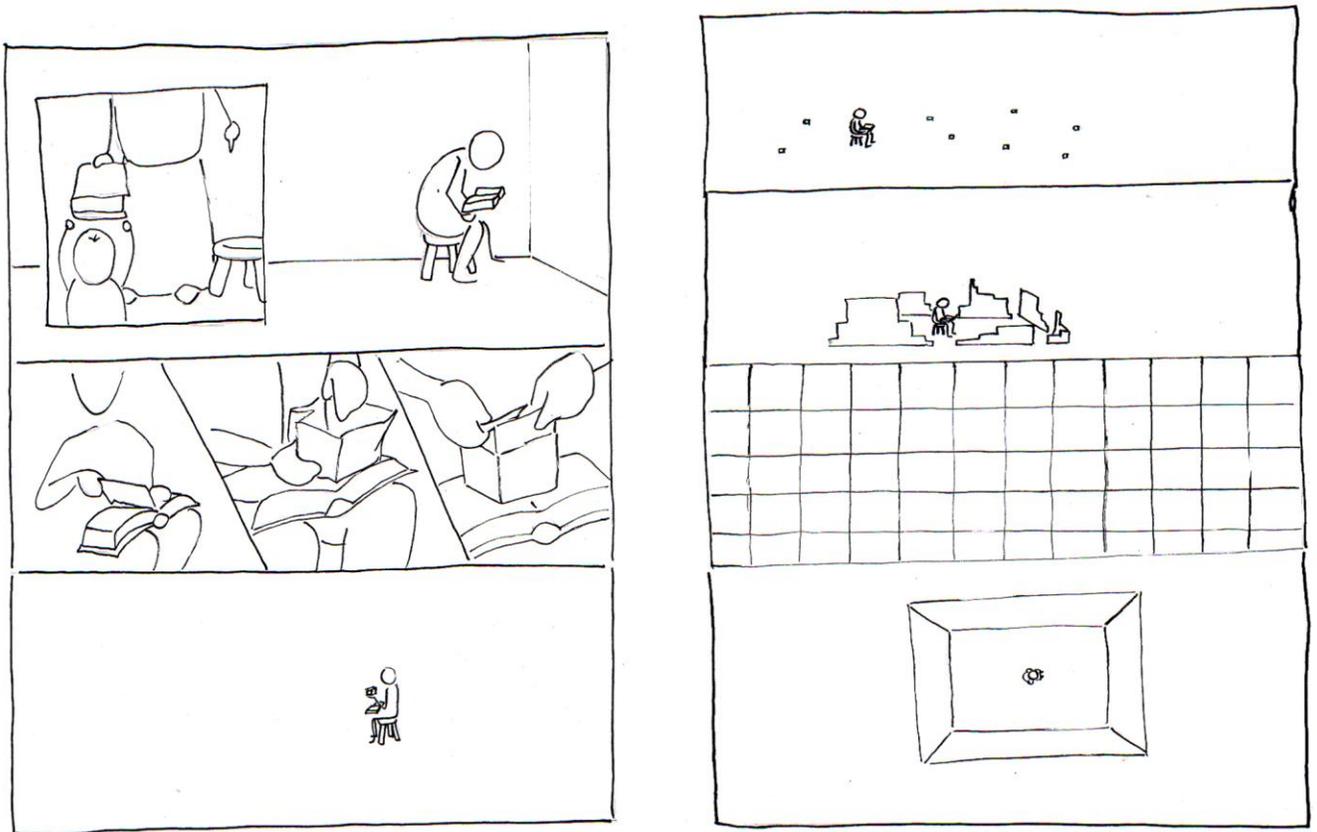
Imagen 8. Boceto 1, Jaime Izaguirre, 2010.



Fuente: Jaime Izaguirre

**4.1.2** Un comic en el cual a un niño se le entrega un libro (biblia) a la cual le empieza a arrancar las paginas una por una para hacer cubos de papel doblados los cuales empieza a apilar a su alrededor construyendo al final un muro que lo rodea y encierra.

Imagen 9. Boceto 2, Jaime Izaguirre, 2010.

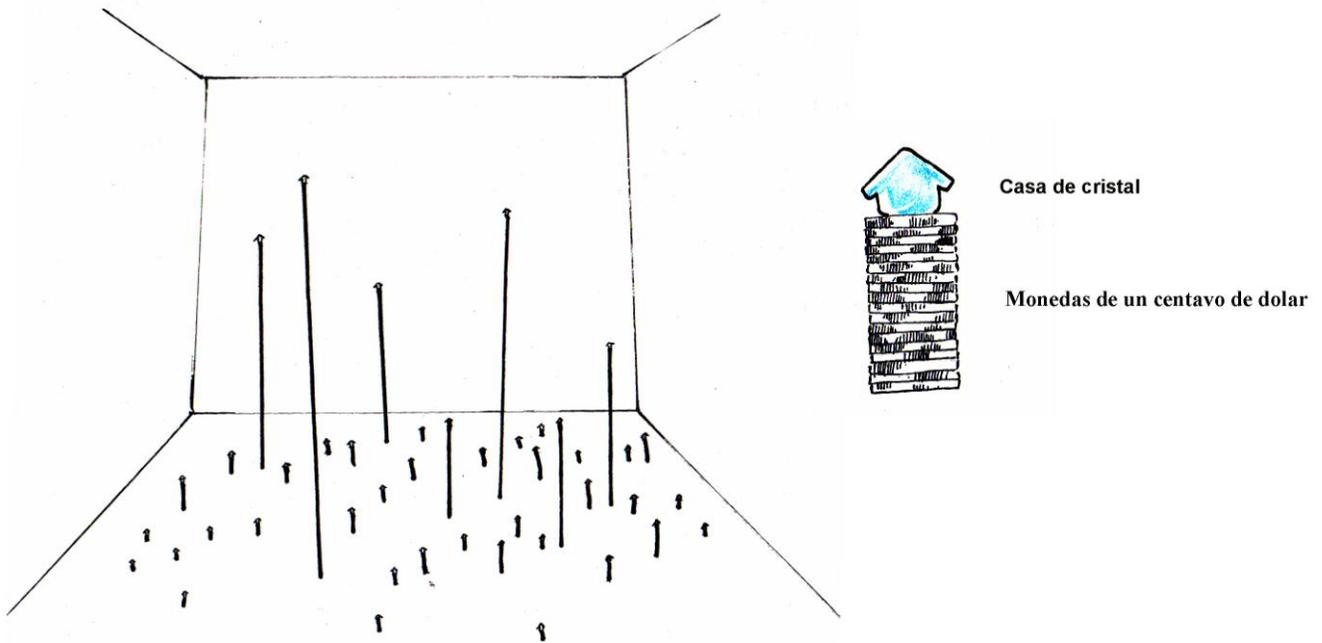


Fuente: Jaime Izaguirre

*Explicativo:* En las dos propuestas anteriores pretendo la reflexión sobre la rigidez de los esquemas religiosos fanáticos y de las consecuencias que esto puede provocar de manera metafórica.

**4.1.3** Construir una serie de torres con monedas de un centavo de dólar, de las cuales una posea una altura considerable, sobre las cuales se encuentre una pequeña casa, a manera de instalación.

Imagen 10. Boceto 3 con detalle, Jaime Izaguirre, 2010.



Fuente: Jaime Izaguirre

*Explicativo:* me interesa ironizar la acumulación de dinero, a mayor acumulación más alejado del común pero con un aumento en la sensación de inseguridad reflejada en la sensación de inestabilidad de la torre de centavos, y utilizo esta denominación de moneda, también como una ironía al acumulamiento, pues aunque son muchas monedas no representan una cantidad económicamente considerable.

*Queda pendiente el material final de construcción de la casa en miniatura que estará al tope de la torre.*

## 5. Evaluación

### 5.1 Comprobación interna o grupal:

Las valoraciones de mis compañeros de investigación dieron a las propuestas anteriormente descritas fueron:

4.1.1 Les pareció graciosa la propuesta, y con una metáfora visual bien utilizada.

4.1.2 Me sugirieron pensar si era necesaria la primera y la última escena.

4.1.3 Me invitaron a pensar muy bien en el material con el cual pretendo hacer la casa, pero estuvieron de acuerdo con las torres de centavos de distintos niveles.

Imagen 8. Reunión de evaluación grupal, foto Jaime Izaguirre



Foto Jaime Izaguirre

### 5.2 Comprobación externa:

Invitamos al artista Ronald Moran, reconocido por su trayectoria a opinar sobre los bocetos de las propuestas a elaborar, sus opiniones sobre los bocetos del proceso aquí descrito fueron:

4.1.1 los bocetos le parecieron muy esquemáticos, y me recomendó utilizar elementos más surrealista propios del comic como transformarle la cabeza en yunque; Y sin embargo la idea le pareció buena.

4.1.2 La propuesta le pareció buena pero la estructura de centavos le pareció muy rígida me recomendó pensar en la posibilidad de otras formas para esa estructura de monedas.

4.1.3 Le pareció muy obvio el hecho de que el personaje hiciera un cubo y terminara dentro de uno; además me recomendó no minimizar el gesto de arrancar la página, pues posee una gran carga emotiva; En general me recomendó pensar más el desenlace de la historia.

Imagen 9. Reunión de evaluación con el artista invitado Ronald Moran



Foto: Jaime Izaguirre

4 *Propuesta:* Luego de tomar en cuenta las opiniones de mis compañeros de grupo, del artista invitado, y del asesor de esta investigación, para la propuesta final los bocetos son los siguientes:

## 6.1 Bocetos finales:

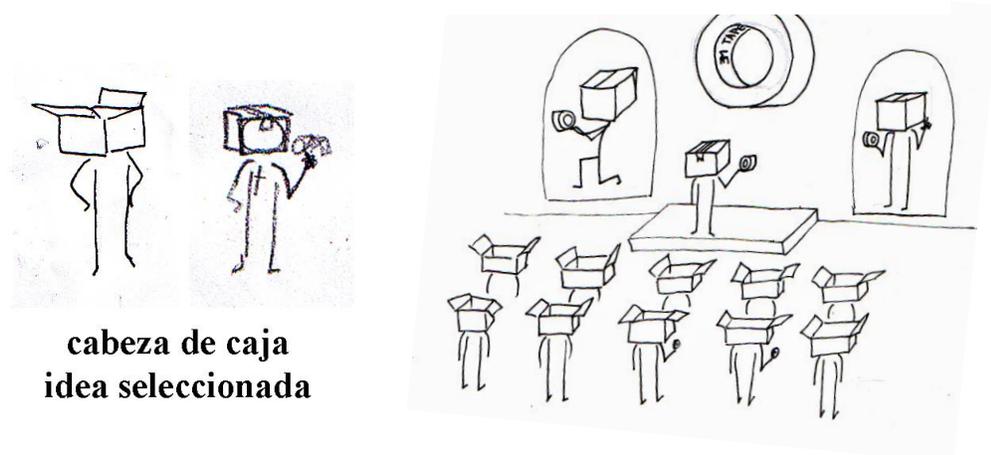
4.1.1 Inicie el re-planteamiento a partir de los consejos de Ronald Moran haciendo un personaje más caricaturesco, y en este proceso cambie de una cabeza pesada a una liviana, lo que me permitió reconocer que la cabeza es el contenedor de las ideas, y así hice bocetos de personajes con cabezas de contenedores.

Imagen 13. Boceto 4 detalle de personajes.



Fuente: Jaime Izaguirre

Imagen 14. Boceto 5 personaje seleccionado y una escena.



Fuente: Jaime Izaguirre

Seleccione la caja no solo por el hecho de ser un contenedor de fácil entendimiento, sino también por su forma cuadrada y la rigidez de esquemas que metafóricamente puede representar esta forma; realizando los bocetos anteriores. Sin embargo estas imágenes me parecieron muy explícitas, por lo cual continúe la investigación dándole énfasis al personaje y no a la escena. Y decidí estudiar artistas cuyas pinturas de retratos fueran destacables, encontrándome con Lucien Freud, quien con sus pinturas de pincelada gruesa y sombras marcadas presenta personajes de alta carga psicológica en la cotidianidad de sus escenas.

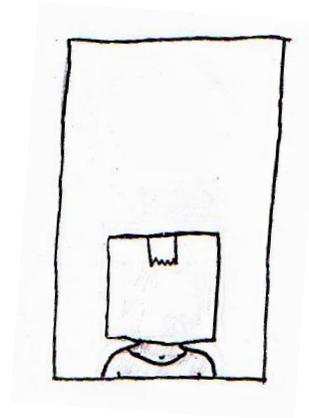
Imagen 15. Refelction, autorretrato, Lucien Freud, 1985.



Publicado por:

Fuente:

Imagen 16. Boceto 6 personaje seleccionado, Jaime Izaguirre 2010



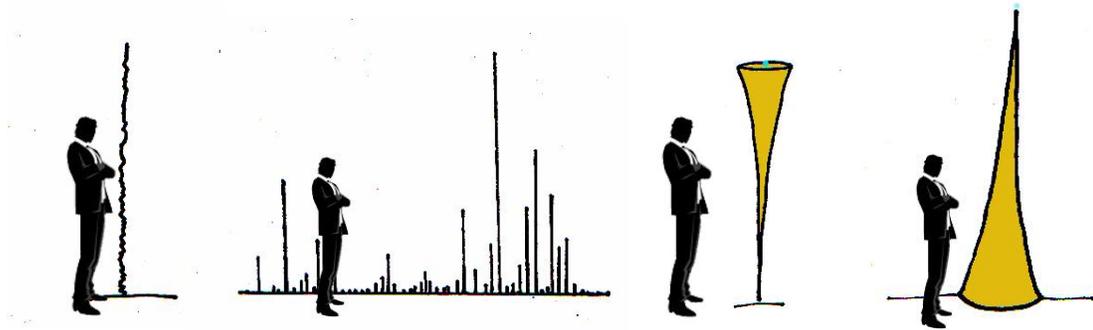
Publicado por:

Fuente:

Decidí finalmente realizar un retrato del personaje con cabeza de caja cerrada, como se presenta la imagen 16, pretendiendo darle intensidad emocional a la imagen con la textura de la caja y las sombras en los hombros y cuello.

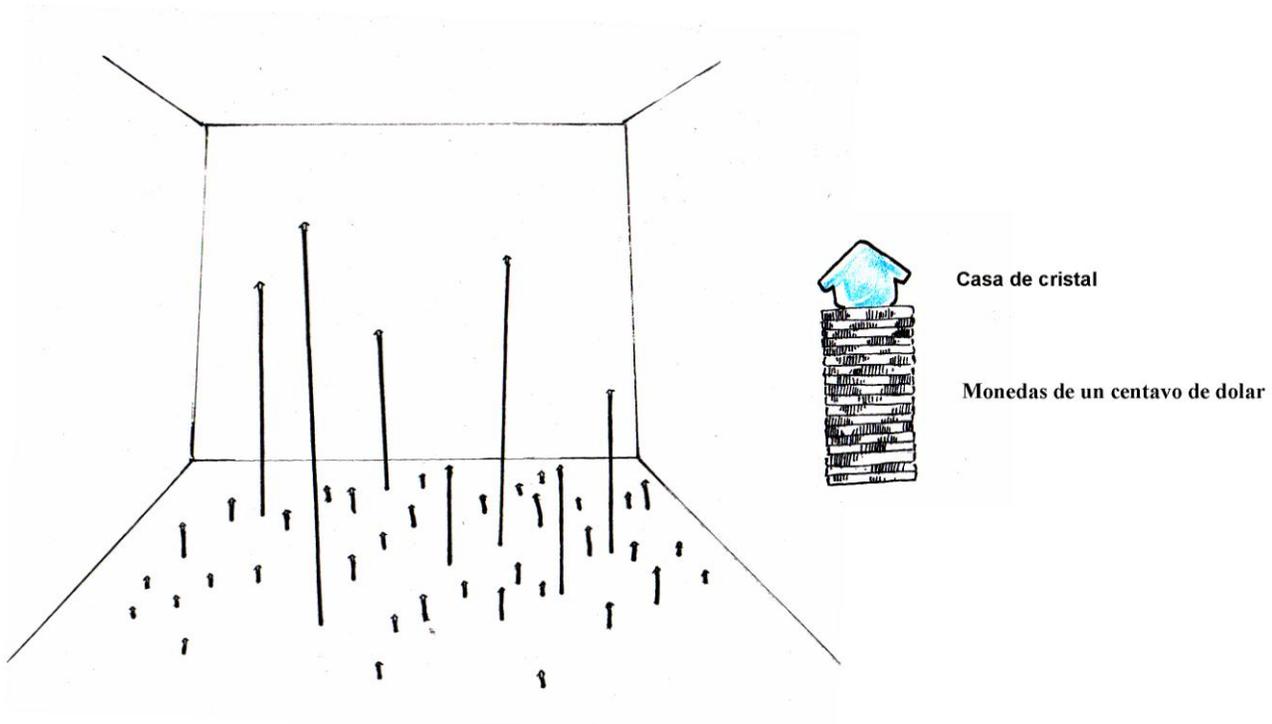
4.1.2 Siguiendo el consejo de Ronald Moran estudie las formas posibles para realizar con las monedas, encontrándome con algunas en extremo complejas. Por lo que me pareció prudente no complicar la forma, ya que la principal intención de esta era la de destacar el “desequilibrio” lo cual se logra con la primera propuesta de manera muy clara y con una forma muy simplificada. Algunos bocetos realizados fueron:

Imagen 17. Boceto 8 bocetos de formas realizadas con moneda.



Fuente: Jaime Izaguirre.

Imagen 10. Boceto 3 con detalle.



Fuente: Jaime Izaguirre

Dependiendo de las posibilidades económicas esta propuesta puede saturarse más, siendo invasiva como una referencia a la sobrepoblación de las ciudades.

4.1.3 Partí de los comentarios de Ronald Moran con respecto a la elaboración del cuadrado final, estudiando las posibilidades de presentar otras formas más metafóricas o sugerentes de encierro.

Imagen 18. Boceto 8 algunas ideas de representación de muros.



Fuente: Jaime Izaguirre

Lamentablemente estas opciones no me parecieron satisfactorias por lo cual decidí suprimir la elaboración del cubo, y acentuar el gesto de arrancar la pagina, tirándola hacia un lado para que estas poco a poco se adhirieran a las paredes formando lentamente un muro. Pero esta vez no cerrare el muro, dejaré la última escena en una mirada fija del personaje al espectador, para que este pueda decidir para sí, un final.

Imagen 19. Boceto 9 Guion final y detalles.

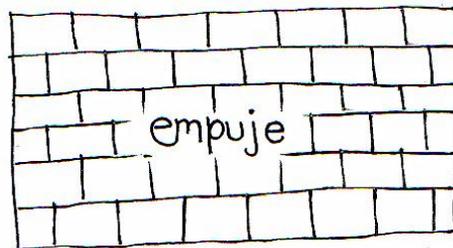


Fuente: Jaime Izaguirre

Para esta pieza me interesaba la idea del encierro por lo cual reflexioné principalmente en el muro, para lo cual una propuesta alternativa no pictórica es la siguiente:

Esta es una intervención a un muro con un rotulo neón, ironizando la resistencia del muro. Y con esta idea surgieron otras derivadas, menos interesantes.

Imagen 20. Boceto 10 Muro con rotulo neón.



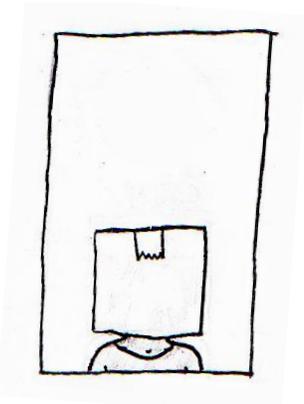
Fuente: Jaime Izaguirre 2010

### 6.3 Selección (el más efectivo)

He seleccionado como primera opción el retrato del personaje con cabeza de caja, puesto que los materiales para la realización de este se acomodan mas a mis posibilidades económicas actuales, y puesto que es mi especialización es en pintura, esta es la propuesta más cercana a este medio.

En lo particular considero visualmente mas interesantes las otras propuestas (muro e instalación) sin embargo el costo de realizarlas lleva al límite mi presupuesto.

Imagen 16. Boceto 6 personaje seleccionado.



Fuente: Jaime Izaguirre

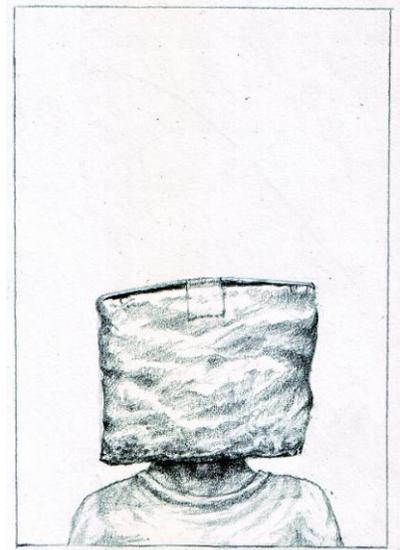
Imagen 21. Boceto 11 personaje seleccionado detallado.

### 6.4 La propuesta Artística.

**Medidas:** 60 x 80 cms.

**Técnica:** tinta sobre papel

**Racional:** Pretendo una reflexión sobre lo problemático de la sensación de inseguridad en la persona; reconociéndola como el punto de partida para las inseguridades sociales; desde una imagen que ironiza este problema.



Fuente: Jaime Izaguirre 2010

## 7. Producción

### 7.1 Elaboración (documentación del proceso)

Imagen 21. Boceto 11 personaje seleccionado detallado.



Borradores y lápices utilizados para la elaboración de la propuesta.

Lápices: 2H, HB y 2B

Borradores:

Art gum (borrador de pan)

Art eraser (borrador de chicle)

Fuente: Jaime Izaguirre 2010

Imagen 22 y 23. Proceso de la propuesta seleccionada..



Fuente: Jaime Izaguirre 2010

Imagen 24 y 25. Proceso de la propuesta seleccionada..



Fuente: Jaime Izaguirre 2010

Imagen 26 y 27. Proceso de la propuesta seleccionada..



Fuente: Jaime Izaguirre 2010

Imagen 28. Propuesta artística..



Fuente: Jaime Izaguirre 2010

## **Ejemplo de Aplicación 2 Wilson Mónico**

Para la elaboración de una propuesta artística se aplicaran procesos creativos así como también se escriben paso a paso las características de comunicación visual del diseño a la etapa “incubación”.

### **1. Influencia**

#### **1.1 Contexto Personal**

Como estudiante de la escuela de artes de la especialidad de pintura se nos ha encomendado la elaboración de nuestro trabajo de grado, dicho trabajo ha conllevado un proceso de arduo trabajo tanto practico como teórico la investigación cuenta con documentación que esta recopilada por tres integrantes de dicha cátedra que posteriormente se hará la aplicación de los procesos creativos antes mencionados en los documentos de trabajo de grado, en mi caso personal yo retome las temáticas soledad, vacío, ausencia, ya que son temáticas de mucho interés desde mi punto de vista (personal). Como artista plástico al parecer son conceptos que parecen simples y sin sentido, pero cuando se hace un estudio detallado e investigativo muchas veces crean inspiración.

Soledad, vacío, ausencia, desde el punto de vista parece que no produjese inspiración para una persona normal común y corriente pero muchas veces a un artista le crea cierta inspiración o motivación para la creación de sus propuesta ya que muchas veces el estar alejado o aislado de muchos factores o ambientes bulliciosos que contribuyen a distracciones en procesos creativos a la se eleva los niveles creativos para que el artista pierda su timidez y tenga libertad cuando hace sus propuestas, muchas veces la temática antes mencionadas se originan o derivan por una serie de factores tanto de carácter social (delincuencia, desintegración familiar, desempleo, perdida de un ser

querido) en mi caso personal mi obra refleja el vacío, ausencia de un ser querido que falleció cercano a mi persona (mi primo) que en un principio perdí cierta motivación en la producción de mis obras, pero hoy en día me ha causado cierta inspiración el poder reflejar ideas, recuerdos, vivencias, que yo tuve con esa persona es así que como la representare un tanto experimentales aplicando los procesos creativos.

## **1.2 Contexto Social**

Este es el resultado de una vivencia personal el cual se deriva de un problema social que está afectando a la población salvadoreña, en este caso yo resido en el municipio de Ilopango donde hoy en día la delincuencia es el pan del diario vivir que día a día cometen crímenes, extorciones, inseguridad, robos y la vivencia que quiero dar a conocer surgen de estos problemas ya que mi obra refleja la muerte de mi primo que se dio a manos de delincuentes (pandillas) en dicho municipio y con esto quiero reflejar el interés plástico de hacer una reflexión que ese tipo de problema no enlute a las familias salvadoreñas.

## **1.3 Interés Consiente**

Reflejar un sentimiento de carácter personal desde una perspectiva de carácter plástica haciendo énfasis en la sensación e inseguridad que se vive actualmente con la delincuencia.

## **2 Incubación**

### **2.1 Enunciado del Interés**

Mi temática es el resultado de una vivencia de carácter familiar el cual refleja el vacío, soledad, la ausencia, que me causo un ser querido ya fallecido; en un principio me causo cierta desmotivación en mis quehaceres artísticos pero con el pasar del tiempo me causo cierta motivación ya que es una temática que me intereso desde un principio porque esa persona que falleció en la actualidad me causa inspiraciones positivas en mis quehaceres artísticos el cual elaborare soportes pictóricos así como también hare una serie de

bocetos de carácter anatómico ya que la figura humana representa a la persona como autor y afectada por las problemáticas que hoy en día se viven.

## **2.2 Verificación Técnica**

Básicamente mi proyecto estará compuesto por dos propuestas de carácter experimental reflejare las temáticas vacío-ausencia en el cual aplicare los procesos creativos que se describieron en el trabajo teórico, posteriormente are mi trabajo practico empleando las técnicas de acrílico y oleo formando ciertas texturas aplicando tonalidades un tanto neutras reflejando el luto de ese ser querido como también frías y color del agua el cual significa mucho para mí, por la vivencia que yo tuve con mi primo en el lago el cual solía ir de pesca. Prácticamente el hecho de aplicar las técnicas de óleo y acrílico con algunas texturas y elementos metálicos los empleos por la facilidad de trabajar y los acabados son agradables.

## **2.3 Verificación Cultural, Histórica, Geográfica**

San Salvador es la capital más importante en El Salvador, y cuenta con muchos municipios a sus alrededores y se caracteriza por tener una alta población en vías de desarrollo tanto en lo económico, político, social, religioso, educación y salud.

Hay municipios a sus alrededores que tratan la manera de salir adelante como por ejemplo: Apopa, Soyapango, Ilopango, San Martin, etc. los únicos inconvenientes que se presentan en estos municipios son los problemas delincuenciales que muchas veces atemorizan a la población trabajadora. En mi caso personal retomo Ilopango porque es el municipio donde yo resido y es un lugar de gente luchadora que trabaja duro con el objetivo de sobresalir y salir adelante pero los altos niveles delincuenciales son el pan del diario vivir el cual no permite el desarrollo en los aspectos antes mencionados (económico, político, social, religioso, educación y salud.) ya que muchas veces los delincuentes cometen crímenes o involucran jóvenes a sus grupos, esto hace que se pierda la juventud y no haya desarrollo en aspectos sociales; el temor de estos grupos es

bastante grande las estafas, hurtos, robos, secuestros y asesinatos se cometen a diario y en mi caso personal abordo este tema porque en mi persona sucedió un caso el cual a causa de los grupos delincuenciales que se dio el asesinato de mi primo a mano de estos grupos delincuenciales (maras); la cual era una persona trabajadora, honesto, humilde, y como artista describo con brevedad este suceso que posteriormente plasmare y hare abstracciones con el único propósito de reflejar y dar a conocer ese vacío soledad y ausencia que mi persona siente por esa persona ya fallecida expresándome por medio de una expresión plástica (pintura).

#### **2.4 Identificación de Interés Específico**

Mi propuesta es el resultado de una vivencia de carácter personal en el cual incluiré elementos de carácter experimental tierra, elemento metálicos, tablas, texturas, este tipo de elementos matericos me interesan por el simple hecho de crear un recuerdo de ese ser cercano que lo recuerdo por siempre, por ejemplo: el latón lo colocare en una pieza ya que ese elemento él me lo obsequio posteriormente la intervendré con un dibujo de carácter anatómico reflejando una figura humana creando espacios surrealistas .

Surrealistas porque los elementos con los que quiero ambientar mi pieza es por la única razón de dar a conocer un sueño que quise representar cuando ese ser querido dejo un vacío de ausencia en mi ser.

#### **2.5 Identificación de Intereses Específicos Técnicos**

El dibujo y l pintura contemporánea experimental son los elementos empleados en mi propuesta artística dando a conocer una vivencia de carácter personal con inclinación surrealista.

#### **2.6 Identificación de Intereses Específicos Temáticos**

**Soledad:** Carencia voluntaria o involuntaria de compañía.

**Vacío:** Falto de contenido físico o mental./ hueco o falta de solidez correspondiente / Carencia o ausencia de alguna cosa o cosa que se echa de menos.

**Ausencia:** Acción de ausentarse o estar ausente. / Tiempo en que se está ausente./ Falta o privación de algo / distracción del ánimo respecto de la situación o acción en la que se encuentra el sujet

### **2.7 Análisis del mundo del problema o interés**

Personalmente yo defino mi obra de carácter surrealista y mi objetivo es proyectar las temáticas mencionadas en mi proyecto, en lo particular quiero reflejar el vacío soledad y ausencia que me provocó el deceso de mi primo y quiero expresar por medio de una expresión artística que es de mi oficio (pintura) y tengo la oportunidad de poderlo comprender y entender de mejor forma ya que yo soy el artífice de la obra. Aparte de esto quiero reflejar y provocar por medio de mi obra el vacío y ausencia que me provoco ese suceso anteriormente mencionado, aparte de esto gran parte de los seres humanos sentimos por muchos factores tanto materiales como humanos, la ausencia, soledad y vacío que provoca un ser que desaparece de nuestros entornos.

### **2.8 Limites**

En la realización de mi proyecto las limitantes que se han presentado son de factor económico y factor tiempo.

- Elaboración de ideas.
- Quisiera dedicarle todo mi tiempo a mi proyecto practico teórico pero por tener otros compromisos de carácter familiar me doy a la tarea de suspender el proyecto.
- Recopilación de datos.
- Selección de ideas.

## 2.9 Definición

Desde mi punto de vista personal el hecho de haber abordado estos conceptos es por la simple razón **vacío** refleja en mi persona el espacio físico y mental de alguna cosa o persona ausente

**Soledad:** yo lo retomo y lo defino cuando existe cierta desolación en un ser humano o falta de compañía.

**Ausencia** desde mi punto de vista como artista plástico es cuando una persona o elemento desaparece ya sea temporal o definitivamente dejando vacíos personales.

Técnico: grafico experimental

## 3 Síntesis

Plasmar ideas surrealistas que surgen a través de una vivencia personal creando perspectivas de vacío y soledad utilizando simbología acorde a la temática.

### 3.1 Creatividad y Ensamble

Como se había mencionado anteriormente mi proyecto estará compuesto por dos piezas de mediano formato elaboradas con acrílico y oleo – textura en una pieza estará un ensamblaje de tablas sobre latón montado con pernos aplicando los procesos y temáticas correspondientes.

### 3.2 Código de artista ingenuo

Surrealismo lo abordo en mis propuestas por razones personales ya que quiero dar a conocer por medio de una expresión plástica una vivencia familia o sea, el fallecimiento de un ser querido- un primo con el cual crecí y conviví desde la niñez el cual tengo guardados en mi mente muchas vivencias y recuerdos el cual retomare ideas un tanto fantásticas es por eso que yo me identifico como un artista surrealista porque me gusta expresar sueños ocultos de mi persona. El surrealismo lo abordo en mis propuestas por razones personales. Porque quiero reflejar por medio de expresiones plásticas una vivencia familiar del fallecimiento de un ser querido, un primo hermano en el cual crecí mi niñez y juventud y con estas vivencias y recuerdos quiero plasmar forma simbólica

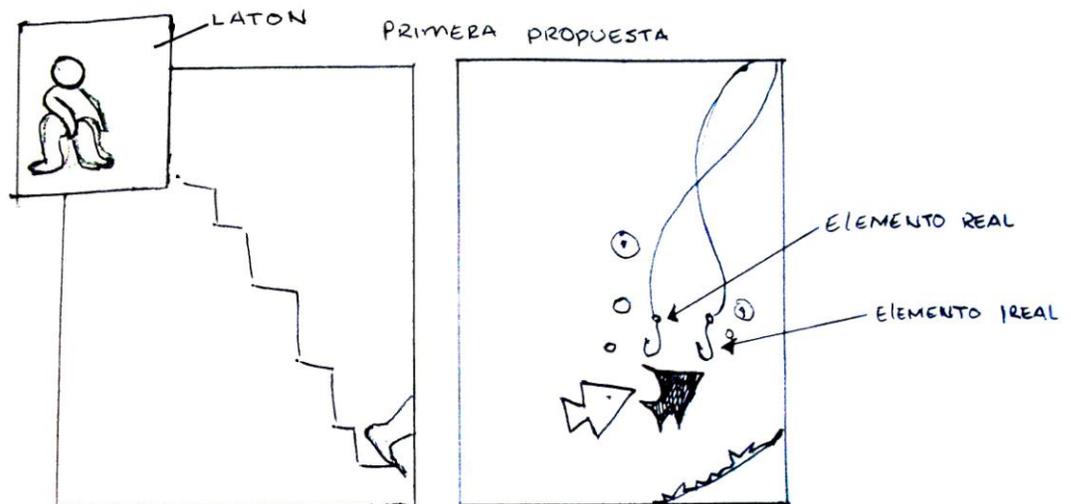
abstractas y figurativas las imágenes de la realidad más profunda de forma simple y sencillas pero dando a conocer ese sentimiento que yo resguardo creando perspectivas vacías el cual es una fuente de inspiración para mi persona

## 4. Planteamiento

### 4.1 Bocetos

4.1.1 En la primera ilustración se puede ver una ilustración de una figura humana supuestamente es la figura de mi primo de forma como que está desapareciendo de la realidad, en la parte inferior se puede observar gradas o escalerones un pie aparentemente de la persona que va desapareciendo de la realidad.

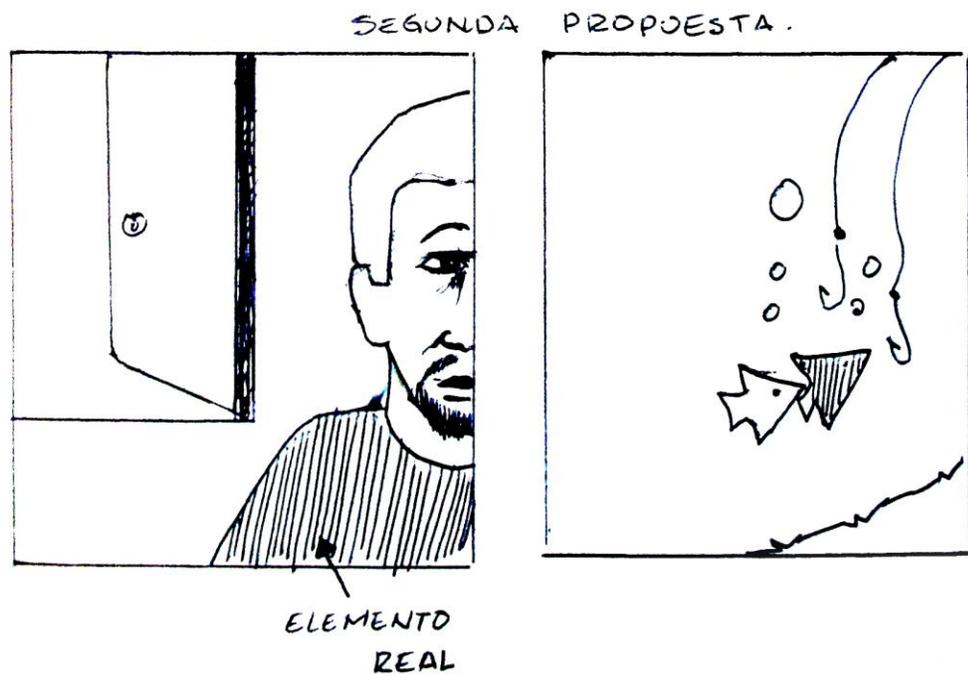
Imagen 1. Boceto 1



Fuente: Wilson Mónico

**4.1.2** En la siguiente ilustración se observan dos peces en el cual reflejo a mi persona y a mi primo en la actualidad, uno real y otro irreal.

Imagen 2. Boceto 2

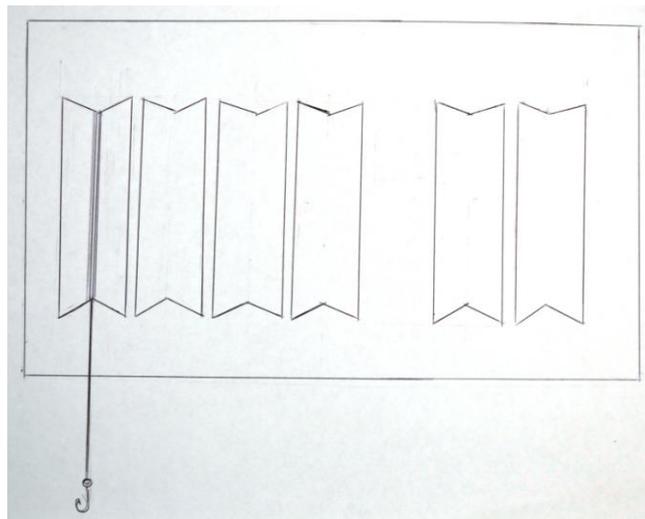


Fuente: Wilson Mónico

Explicativo: en las dos propuestas pretendo reflejar una vivencia de carácter personal, con esquemas sencillos pero con mucho significado para mi persona y para muchos espectadores.

**4.1.3** En la siguiente propuesta se pueden observar herramientas artesanales que se usan para la pesca cada elemento refleja a amigos y familiares con los que solía ir de pesca y el espacio en el que ya no está la herramienta es el vacío de mi primo y los cordeles que esta tiene significa la importancia de la línea o dibujo que dejan una huella inmortal en lo que son las artes.

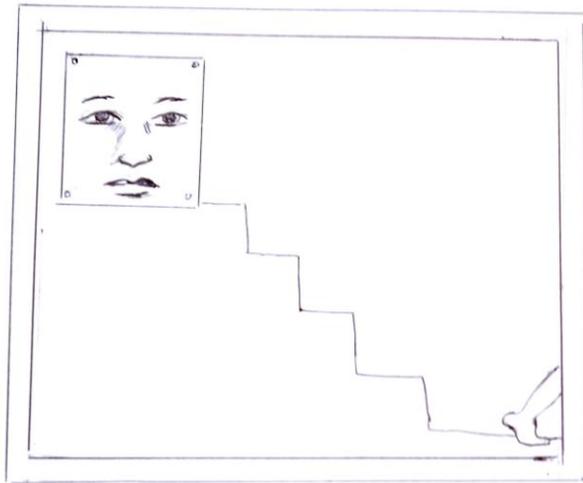
Imagen 3. Boceto 3



Fuente: Wilson Monico

**4.1.4** En la siguiente propuesta se observa el rostro del personaje antes descrito que va de salida y que ya nunca volverá.

Imagen 4. Boceto 4



Fuente: Wilson Monico

## **5 Evaluación**

### **5.1 Comparación interna o grupal**

Las valoraciones de mis compañeros de investigación fueron las siguientes:

4.1.1 En un principio les pareció interesantes ya que les había comentado con anterioridad mi interés por hacer obras de esta temática.

4.1.2 Me sugirieron de crear propuestas y buscar más elementos personales de mi primo o recordar más vivencias.

4.1.3 Me sugirieron estar seguro de los elementos o técnicas que yo utilizaría en mi propuesta.

### **5.2 Comprobación externa**

Para la elaboración de nuestra propuesta decidimos invitar al artista Ronald Moran ya que es un artista de mucha trayectoria nacional e internacional conocedor de la materia y con sus opiniones hizo un análisis de carácter formal de los bocetos.

5.1.1 Los bocetos le parecieron muy interesantes pero me recomendó que investigara un poco más de la temática.

5.1.2 Me sugirió que hiciera un estudio sobre algunos artistas de renombre internacional con el objetivo de hacer el estudio de sus obras.

5.1.3 Me propuso que también existen más alternativas, ya sea de materiales y técnicas para poder ejecutar mi obra.

## 6 Propuesta

Luego de tomar en cuenta las opiniones tanto de mis compañeros de grupo así como también del artista invitado y del asesor asignado para nuestras investigaciones estas son los siguientes:

### 6.1 Bocetos finales

Inicie con una serie de bocetos en el cual planteé muchas ideas así como también hice muchos cambios con el propósito de estar satisfecho y seguro de lo que quiero presentar.

### 6.2 Selección (el más efectivo)

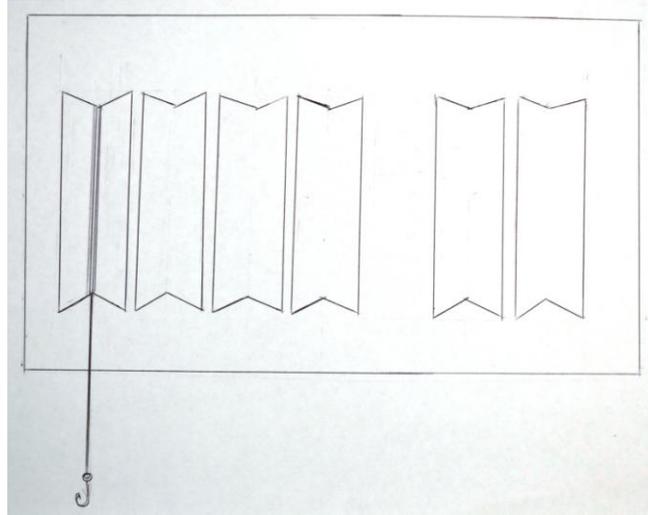
Lógicamente cuando un artista elabora una obra de arte se somete a una serie de procesos tanto investigativos como también prácticos y como es el caso de mi persona se elaboramos un trabajo teórico de forma grupal en el cual se desarrollaron métodos y procesos creativos para el desarrollo de las propuestas, posteriormente de forma individual nos sometimos a la creación de nuestras obras aplicando las temáticas relacionadas en el cual elaboré un buen porcentaje de bocetos con la posibilidad de realizar abstracciones finales.

Imagen 5. Propuesta 1



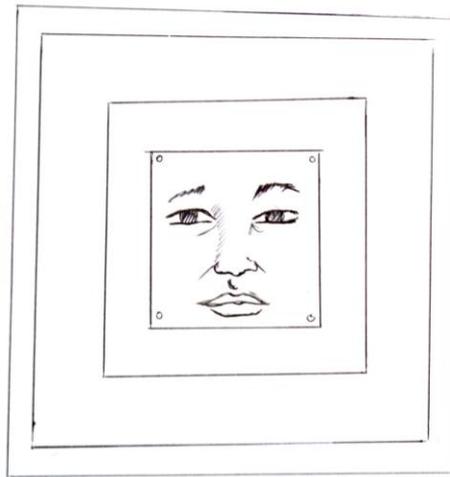
Fuente: Wilson Mónico

Imagen 6. Propuesta 2



Fuente: Wilson Mónico

Imagen 7. Propuesta 3

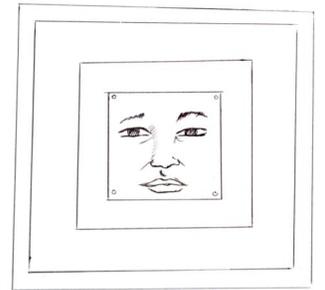
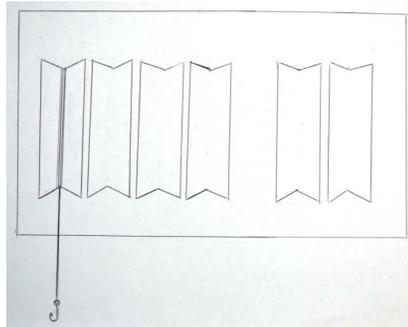
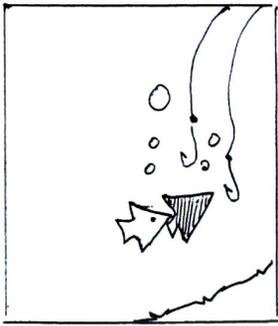


Fuente: Wilson Mónico

Después de haber hecho una serie de selecciones y cambios en mis bocetos he llegado a la conclusión de hacer uso de estos bocetos en mi propuesta final ya que me parecieron interesantes por el simple hecho de que las figuras son sencillas pero con mucho contenido que me cusan recuerdos de carácter personal.

### 6.3 La propuesta artística

Imagen 8. Boceto 4



Fuente; Wilson Mónico

Son tres propuestas de mediano formato en el cual hare uso de latón, madera, lona con técnica mixta.

Racional: con estas tres imágenes pretendo reflejar un sentimiento personal que para muchos no tiene mucha importancia pero para mi persona tiene mucho valor.

### **Ejemplo de Aplicación 3 Luis Mancía**

#### **1. Influencia**

##### **1.1 Contexto personal.**

La mayor parte de mi vida ha transcurrido en La Palma, Chalatenango, solamente por situación de estudios superiores me he visto en la necesidad de residir eventualmente en San Salvador, lugares distintos que están siempre presentes en mi mente con diferentes sensaciones y emociones cada uno, de este contraste obtengo muchas experiencias y reflexiones que relatar, pero en particular para este proyecto tengo especial interés por abordar impresiones que se han grabado algunas desde la infancia, impresiones de mi lugar y de mi gente, que para este caso se convierten en elementos de vital interés para mi propuesta.

##### **1.2 Contexto Social.**

Existe una diferencia muy grande en el estilo de vida que se puede llevar en un lugar como La Palma, Chalatenango; si se le compara con el gran San Salvador, la vida en la capital es mucho más difícil y estresante, expuesto en todo momento a situaciones delincuenciales, no te puedes distraer en ningún momento, se tiene que caminar más rápido, comer más rápido, lo recomendable por seguridad es no portar cosas de valor para no correr el riesgo de un asalto, el trato más común y frecuente con las personas es de mucha indiferencia, ya que pasan a tu lado infinidad de personas que no conoces por lo tanto se desconfía de ellas, es una cifra muy grande de tensiones, sentimientos y pensamientos negativos que se cruzan por la mente.

En cambio en un lugar como La Palma, aunque parezca un poco extraño para nuestros días, hay mucho más calor humano, más respeto hacia los demás, hay más posibilidades de encuentro con la naturaleza, con el paisaje y con las personas; sin embargo no se puede obviar que también se dan situaciones negativas como: Pobreza, marginación, desempleo, delincuencia juvenil (en menor grado), drogadicción, etc.

Es de este entorno y a través del contacto que se da con la gente que se pueden llegar a conocer muchas historias por demás interesantes, historias de vida que pueden ser abordadas desde la perspectiva del arte.

### **1.3 Interés consciente.**

A través de imágenes representativas de personajes de La Palma, Chalatenango; que a juicio del autor se transforman en figuras icónicas del ser humano que trabaja con dignidad y se esfuerza a diario por salir adelante frente a las adversidades, con mucha fuerza de voluntad y manteniendo vivo un legado histórico cultural que define su personalidad, propiciar la reflexión sobre nuestra propia participación dentro de esta sociedad.

¿Cómo vemos al pobre, al trabajador? ¿Por qué se suele marginar a estas personas? ¿Por qué nuestra sociedad permite que se den atropellos en contra de personas humildes y desvalidas? Y sin embargo ¿Por qué hay muchas personas que aún faltándoles todo (Menos su fe en Dios y su arraigo por su vida y la de los suyos) logran ser felices?

## **2. Incubación**

### **2.1 Enunciado del interés.**

Retratar a personajes que para mí son representativos de una gente que es capaz de salir a flote ante los embates económicos de nuestros días, no con actividades complejas y sofisticadas sino a través de una fuerza de voluntad que les permite transformar una actividad simple en un trabajo digno que les posibilita la subsistencia.

En particular me interesa una anciana a quien todos en La Palma conocen como Nicha, una octogenaria que a pesar de llevar sobre sus espaldas una gran cantidad de años es una persona que no descansa, día a día sale a recorrer su pueblo en ocasiones para vender pequeñas rajadas de ocote o para encontrarse con personas caritativas que le puedan brindar alguna ayuda económica o alimenticia; sus rasgos físicos corresponden al legado histórico aun existente de nuestros nativos antepasados.

También existe un interés de rescate de nuestra identidad para el caso específico de La Palma, el Maya Chortí.

### **2.2 Verificación técnica.**

Este proceso creativo se puede abordar con las siguientes técnicas: Lápiz grafito, acuarela, acrílico, óleo, serigrafía, fotografía, medios digitales de impresión, video arte, arte objeto, intervenciones. Entre otros.

Sin embargo se ha considerado como recursos materiales a utilizar:

Tierras de diferentes tonalidades obtenidas de La Palma y sus alrededores, estas tierras serán tratadas (Pulverizadas a un grano más fino según sea requerido) para el trabajo.

El soporte que se pretende trabajar es la madera, porque para adherir las tierras se considera un soporte más adecuado por la rigidez; sin descartar la posibilidad de utilizar soportes como la tela.

### **2.3 Verificación cultural.**

La Palma, Chalatenango, ubicada en la zona norte de El Salvador, una ciudad con alrededor de 22,000 habitantes, territorio que en el pasado perteneció al reino de los Mayas Chorti; al observar a diario como dentro de la sociedad existen muchas personas con un carisma muy particular, el cual no se puede dejar de percibir, al apreciar y adentrarse en la vida cotidiana de estos personajes no se deja de aprehender muchas de las cualidades de un ser humano lleno de esperanzas.

Este trabajo viene dado por un sentir de admiración y respeto hacia muchas personas que desde su condición de humildad y pobreza se esfuerzan a diario para seguir siendo parte de esta sociedad.

Como participante de la investigación y al construir la propuesta me veo influenciado lógicamente por mi entorno social, quedando fijado en la mente los momentos en los que se entra en contacto con personas determinadas de las que se profundiza en cierta medida sobre su vida, su que hacer cotidiano, las condiciones en las que se desenvuelve y el contexto del que es parte.

### **2.4 Identificación de intereses específicos.**

Diseñar retratos icónicos de personas con historias de vida muy particulares, se pretende trabajar rostros de gente luchadora, rostros que reflejan en ocasiones cansancio por toda una vida de entrega al trabajo, pero también son rostros que transmiten sentimientos de alegría, de paz, de tranquilidad y de profunda esperanza, son algunos de los elementos que se pretende buscar y representar.

Los personajes que se pretende estudiar o abordar son personas humildes, de avanzada edad viven en condiciones de pobreza, se esfuerzan a diario por conseguir su sustento, son ampliamente conocidos en su medio geográfico. La Palma, Chalatenango.

### **2.5 Técnicos.**

Como ya se ha abordado se prevé trabajar con tierras de la zona de diferentes tonos, con posibilidad de ejecutar la propuesta sobre madera o sobre tela.

El concepto de las tierras es muy profundo: Es el entorno, es el paisaje, citando la oración a la bandera es “La tierra que nos sustenta”, es decir, la que proporciona muchos de los elementos más vitales para la subsistencia del ser humano.

La tierra es el grano de maíz, de frijol, el ayote, el café y tantos otros vegetales que representan nuestro soporte alimenticio.

Las tierras son el color de nuestra piel, de nuestros cabellos, de nuestros ojos.

La tierra es el mismo ser humano al cual según la Biblia, se le ha sentenciado: “Del polvo eres y al polvo has de volver”.

### **2.6 Temáticos.**

El ser humano sencillo, sin pretensiones de grandeza, trabajador, luchador, con esperanzas.

El humilde, el pobre, el que sale día a día a encontrarse con su destino, expuesto a muchas situaciones de peligro por el deber, por el subsistir, por el anhelo propio de vivir y el de los suyos. El hogar, la fuerza de voluntad, el respeto.

La soledad.

La tristeza.

La piel morena, los rasgos indígenas herencia de los antiguos mayas, la estatura pequeña.

## 2.7 Análisis del mundo del problema o interés.

*“Retrato (del latín retractus) es una pintura o efigie principalmente de una persona. También se entiende por retrato la descripción de la figura o carácter, o sea, de las cualidades físicas o morales de una persona.”(99)*

<http://www.profesorenlinea.cl/artes/Retrato.htm>

Por lo tanto, la primera definición de retrato es aquella que se refiere a la expresión plástica de una persona a imitación de la misma, lo que ocurre en la pintura, la escultura y la fotografía. En un retrato predomina la cara y su expresión. Se pretende mostrar la semejanza, personalidad e incluso el estado de ánimo de la persona.

El retrato no es una mera reproducción mecánica de los rasgos (como una máscara de cera modelada sobre el rostro o una impresión fotográfica, sino que entra en juego, para definirse como tal, la sensibilidad del artista, que interpreta los rasgos según su gusto y las características del arte del tiempo en que opera.

Obras de arte (Retratos)

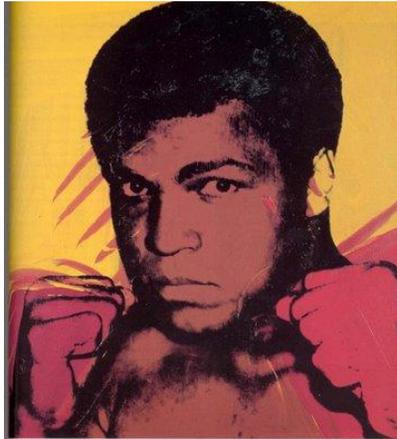
*“Andy Warhol en su trabajo artístico retrató a numerosos personajes populares de su época, a los que satisface mediante retratos por encargo”. (100)*

<http://en.wikipedia.org/wiki/Warhol>

Para este caso en particular el interés no se fija en la súper estrella de cine, de música, no en el famoso y adinerado sino en la persona como icono de condición humilde, luchadora y de voluntad inquebrantable.

“Warhol fue pionero en el uso de fotografías de gran formato que servían como base para pinturas al óleo o a la tinta. Esta técnica le permitió producir una serie de imágenes repetitivas, con pequeñas variaciones; entre las más destacadas se cuentan: la famosa lata de sopa Campbell's, las fotos de Elvis, Marilyn Monroe, Mao, entre otras.” (100) <http://en.wikipedia.org/wiki/Warhol>

Imagen 12. Andy Warhol, Mohamed Ali.

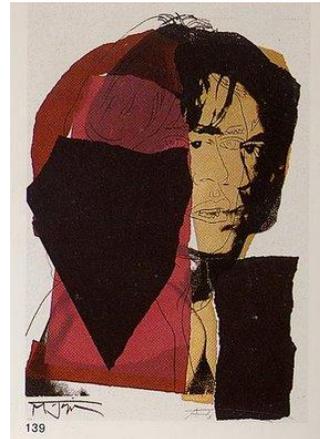


Publicado por: desconocido

Fuente:

<http://www.imageandart.com/tutoriales/biografias/warhol.html>

Imagen 13. Andy Warhol, Mick Jagger



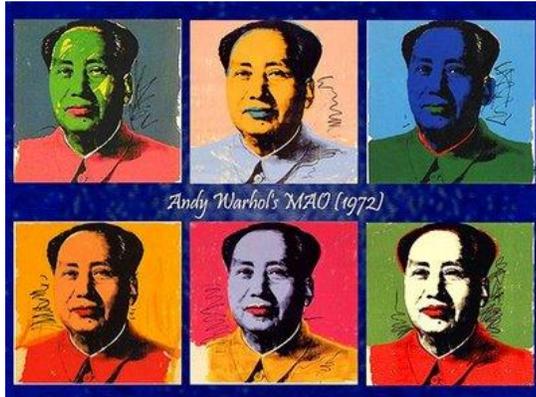
Publicado por: desconocido

Fuente:

<http://www.imageandart.com/tutoriales/biografias/warhol.html>

Imagen 14. Andy Warhol, Mao Tse Tung

Fuente :

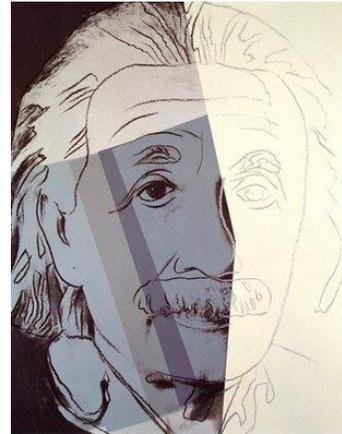


Publicado por: desconocido

Fuente:

<http://www.imageandart.com/tutoriales/biografias/warhol.html>

Imagen 15, Andy Warhol, Albert Einstein



Publicado por: desconocido

Fuente:

<http://www.imageandart.com/tutoriales/biografias/warhol.html>

## 2.8 Límites

El utilizar formatos relativamente grandes se convierte en una dificultad por el traslado y manipulación de la obra.

## 2.9 Definición

Conceptual: Existencialista, consciencia social.

Técnico: Tierras sobre tela o madera.

### **3. Síntesis**

Es el contacto continuo con las personas el que nos permite conocer facetas de la vida cotidiana, simples y sencillas que describen historias de vida de un invaluable contenido social, moral, cultural, histórico y estético.

Se considera a estas personas como dignas de ser reconocidas por su legado histórico dentro de la sociedad de La Palma, ya que se ha evidenciado en nuestra sociedad como sucede en la mayoría de lugares de El Salvador, una tendencia a no ver y dar la espalda a lo nuestro, a dar importancia a tal o cual sujeto que es de fuera, del extranjero, repitiéndose la historia de la Malinche; es por ello que con este trabajo se pretende ir al encuentro con nuestra gente, personas de rasgos indígenas, vivencias diarias costumbres y tradiciones propias de nuestros pueblos.

El género pictórico con el cual se prevé abordar la temática es el retrato, de cierta forma el retrato solo ha sido considerado como un arte para la elite, el retrato de este o de aquel personaje de alta sociedad, ministros, reyes, burguesía, presidentes, etc.; sin embargo esta vez se dedicará al personaje humilde y sencillo, al que se puede encontrar en cualquier momento caminando por las calles de La Palma.

#### **3.1 Ensamble.**

La selección de personajes de La Palma, cuya sola representación es una voz de consciencia para la sociedad actual, ¿Qué sucede con nuestra cultura?, ¿Qué conservamos de nuestro legado histórico indigenista?, ¿Quiénes somos?, ¿Hacia donde avanzamos con nuestras actitudes? Etc.

#### **3.2 Código del artista**

Planteamiento social, consciencia, verdad.

## 4. Planteamiento.

### 4.1. Bocetos.

#### 4.1.1

Imagen 16. Boceto 1 , 2010



Fuente: Luis Mancía

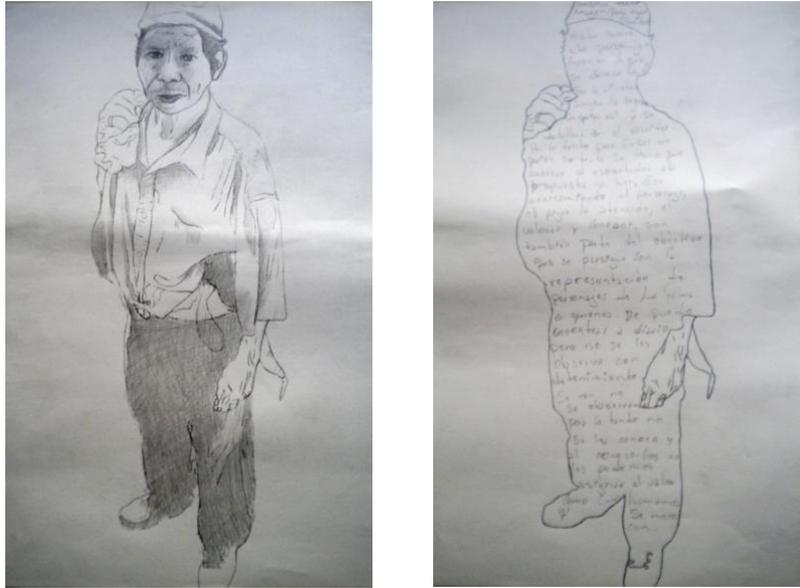
Cuatro escenas sobre un mismo personaje con su indumentaria característica al que se ve de cuerpo completo, luego un retrato de busto y después dos detalles del rostro.

Explicativo:

La intención que persigue este planteamiento es observar al personaje e irse acercado o adentrando en sus características peculiares (rasgos indígenas, indumentaria, expresiones faciales que corresponden a diferentes estados de ánimo) generar reflexión sobre nuestra sociedad y la existencia misma de la humanidad.

## 4.1.2

Imagen 17. Boceto 2, 2010



Fuente: Luis Mancía

Describir la silueta de diferentes personajes y dentro de este campo delimitado escribir retazos de su historia de vida.

Explicativo:

El objetivo que se persigue es generar el interés y lograr el acercamiento y la reflexión sobre el personaje, solo leyendo parte de sus facetas diarias se podrá entender de quien se trata y lo que la representación encierra en sí misma.

### 4.1.3

Imagen 18. Bocetos 3, 2010



Fuente: Luis Mancía

Simplificación de la imagen de un personaje sujeto de estudio, con el objetivo de captar las características más representativas de su semblante.

Explicativo:

Como un recorrido por la historia o el paso de un estado a otro, estar dentro de un contexto y luego como proceso lógico de la existencia del ser humano ir desapareciendo, en la mayor parte de los casos sin dejar tras de sí un legado registrado y valorado por las futuras generaciones, hasta el punto de perderse tradiciones, costumbres y creencias, que se van con ellos; mientras que la sociedad actual sigue sin tener consciencia del legado histórico que se deja ir.

## 5. Evaluación.

### 5.1 Comprobación interna o grupal.

Las consideraciones sobre las propuestas anteriormente descritas que hicieron los compañeros de grupo son las siguientes:

4.1.1 Consideraron que se deben hacer otros estudios con personajes diferentes, incluso considerar el agruparlos, o sobreponerlos, como una aglomeración de historias que no se pueden ver ni conocer quedando en marginación o aislamiento.

4.1.2 Sugirieron que se hicieran las sombras del personaje con el texto, para no generar una imagen plana, mientras más se escriba más oscuro y no necesariamente el texto debe ser legible, ya que es una historia que está ahí pero no todos pueden conocerla, se sigue ignorando; además consideraron se dedicara atención a la perspectiva desde donde se observa el personaje, para que la obra vaya de acuerdo al planteamiento teórico.

4.1.3 Tener en cuenta dentro de la temática y la obra, el aspecto tiempo y relacionarlo con la degradación misma de la obra, la tierra que se cae, el deterioro intencional y el que venga con el paso del tiempo, como puntos análogos a la existencia efímera del ser humano.

Imagen 19. Reunion con Ronald Moran



Fuente: Jaime Izaguirre

## 5.2 Comprobación externa.

Para este proceso se contó con la participación de Ronald Morán un artista nacional de mucho reconocimiento y trayectoria artística, su presencia en esta etapa es de mucha importancia por su valoración crítica externa sobre el planteamiento de la propuesta antes descrita.

Imagen 19. Reunion con Ronald Moran



Fuente: Jaime Izaguirre

4.1.1 Invitó a pensar en imágenes en alto contraste y no prestar demasiada atención al detalle además de estudiar la posibilidad de inyectarle un sentido más metafísico a la propuesta apoyado en el recurso de los materiales a utilizar.

4.1.2 Consideró la propuesta como ya explotada por el recurso del texto e invito a ver al personaje desde distintos ángulos, con diferentes luces y estudios, que permitan dar un giro más contemporáneo.

4.1.3 Las sugerencias fueron que no se mutilara al personaje en la degradación, a tomar en cuenta los recursos tecnológicos y los niveles industriales ya que serian elementos que agregarían polémica por el sentido mismo del planteamiento. Lo anterior sin perder los rasgos característicos del personaje.

-La utilización de las tierras le pareció como buena alternativa si se sabía relacionar al concepto ya que esta técnica podría hacer la diferencia.

-Sobre el soporte hizo la sugerencia de pensar en trabajos de un formato considerable para lograr un mayor impacto en la propuesta.

## 6. Propuesta.

### 6.1 Bocetos finales.

Imagen 18. Boceto final 1, 2010



Fuente: Luis Mancía

Estudios de posibilidades cromáticas, ayudado por las herramientas del software fotoshop se buscó alternativas de presentación de una misma imagen, diferentes contrastes que se acercan a la arbitrariedad del trabajo de Andy Warhol.

## 6.2 Selección, el más efectivo.

Imagen 18. Boceto final , 2010



Fuente: Luis Mancia

Teniendo en consideración que lo planteado es trabajar con tierras, definitivamente no se puede lograr los contrastes de color que estas imágenes muestran; sin embargo, se utilizarán como referencias directas en el proceso de elaboración de la obra.

### **6.3 La propuesta artística.**

¿Qué piensan otras personas de La Palma de la señora conocida como Nicha?

Es una señora anciana que anda por las calles buscando que comer, pasa pidiendo.

Usa muchos collares, camándulas, crucifijos, como la gente de antes, seguramente sus familiares lo usaban así, sus padres o demás familia y ella lo hace por mantener vivo un recuerdo.

Ella es una persona muy cuerda, habla con cierta dificultad como cansada, ella no sabe cuantos años tiene, pero algunas personas le atribuyen más de ochenta años.

Personas caritativas le regalan ropa, comida, vive en un caserío llamado Tierra Blanca, del barrio El Transito, donde les donaron a ella y a su hijo un pequeño espacio donde hicieran su ranchito, el hijo de ella a quien también se conoce como el Nicha es alcohólico y relatan algunas anécdotas de que él le pegaba a su mamá cuando ella no le llevaba dinero para comprar su trago, ella salía a vender ocote y decía que el hijo capaz le pegaba cuando no lo vendía y al venderlo ella mejor le compraba el alcohol y se lo llevaba, aún hoy cuando alguien le regala algo de comer le guarda al hijo en su gran amor de madre.

Este mal hijo tiene una esposa a quien le da el mismo trato que a su madre, ella lo denuncia y va preso unos días y al salir se vuelve a repetir la historia.

Estas son algunas de las facetas del personaje que se aborda en esta propuesta.

## **7. Producción.**

### **7.1 Elaboración de la propuesta**

Preparación de soporte y materiales.

#### **Soporte:**

Bastidor de 1.20 mts. x 1 mts.

Playwood 1.20 mts. x 1 mts.

Tela.

#### **Materiales:**

Tierras de diferentes tonalidades.

Cal.

Goma arábica.

Alumbre.

Gelatina simple.

#### **Descripción del proceso**

En este proceso se siguió una serie de lineamientos técnicos tomados de la Pintura Tradicional Japonesa y adaptados a nuestras circunstancias.

En un primer momento se adhirió el playwood al bastidor con resistol, luego se aplicó una capa de gelatina simple disuelta en agua tibia sobre el playwood y la tela por separado para posteriormente adherir la tela sobre el bastidor y generar un soporte relativamente rígido.

La gelatina se utiliza como principal aglutinante para adherir las tierras al soporte, esta debe ser de preferencia gelatina simple y sin color artificial, encontrándose para este caso solo la simple o Light.

Se preparó un fijador con goma arábica y alumbre conocido como Dosa: Dos cucharadas de goma arábica por una de alumbre disueltas en 15 mililitros de agua, son las proporciones correspondientes para el fijador, que se aplicará antes y después de la ubicación de cada color.

Esta técnica exige además preparar una mezcla de cal y goma arábica a la que se le da el nombre de Kohum, el cual se aplica de base y se utiliza también para la mezcla de colores.



Al playwood previamente adherido al bastidor se aplicó una capa de gelatina.

Fuente: Luis Mancía.



La tela se prepara con una delgada capa de gelatina para ubicarla sobre el playwood procurando no dejar espacios de aire entre ambos.

Fuente: Luis Mancía.



Se procesaron las tierras a un grano más fino, para lograr una mejor adhesión al soporte.

Fuente: Luis Mancía.



Diferentes tonalidades de tierras tal como fueron encontradas al lado de las ya procesadas a un grano más fino.

Fuente: Luis Mancía.



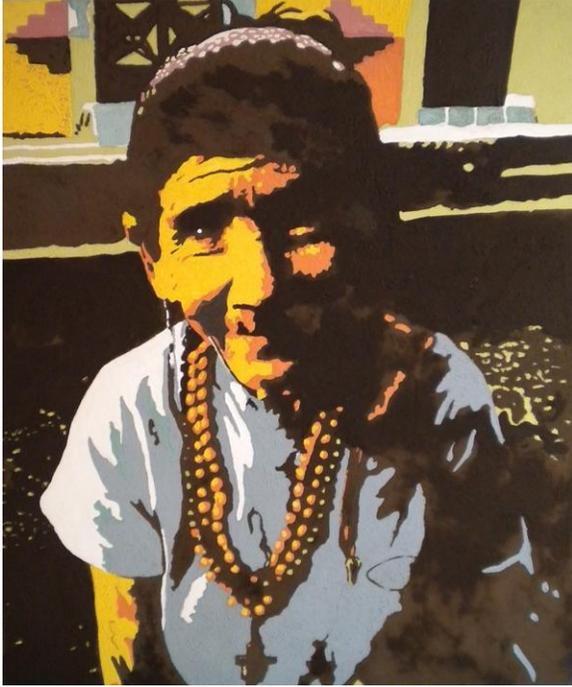
Diseño del dibujo sobre el soporte y aplicación de Dosa o fijador sobre la superficie a trabajar.

Fuente: Luis Mancía.



Diferentes fases del proceso de elaboración de la obra.

Fuente: Luis Mancía.



Resultado final después de la aplicación del fijador sobre la totalidad de la obra.

Fuente: Luis Mancía.

## CONCLUSIONES

1. La hipótesis planteada: “¿si la idea de una propuesta artísticas es más clara, la propuesta puede ser más fácilmente aceptada como obra de arte?”, fue negativa puesto que la valoración de la propuesta artística como obra de arte, depende de la subjetividad del espectador, factor individual que complejiza la percepción de la misma.
2. De acuerdo a los planteamientos hechos hemos definido la obra de arte es: *La que reconozco por medio de mi disposición, como arte por y para mí.* Todo esto determinado por mi cultura y creatividad, y por ende por mi conciencia.
3. En relación al planteamiento anterior el arte es: *el reflejo de un ser consciente.* Entendiendo que es la conciencia la que engloba la sensibilidad, la racionalidad, la creatividad, y por medio de la cual reconocemos las virtudes y defectos, de este ser.
4. Fue posible plantear un método para la elaboración de propuestas artísticas y aplicarlo de manera satisfactoria. Siendo este una guía que pretende organizar los procesos de reflexión previos a la elaboración de la misma, sin embargo, reconocemos que el pensamiento es rizomático por lo cual las asociaciones e implementaciones que dependen del creador y por lo tanto son individuales. Es decir la implementación de este no asegura el reconocimiento de la propuesta como una obra de arte.
5. Y desde el planteamiento anterior podemos decir que el arte seguirá cambiando y sorprendiendo pues mientras existan artistas existirán formas nuevas de planteamientos artísticos.

## RECOMENDACIONES

1. Los planteamientos aquí descritos no son, ni pretenden ser una reglamentación, pues después de estudiar la historia del arte y del diseño nos damos cuenta que cada época y cultura va definiendo su propia visión del arte, por lo cual estos planteamientos son superables.
2. Proponemos implementar el esquema en las materias relacionadas con la producción no como un reglamento sino como una guía con la cual se puedan reconocer los intereses particulares de cada estudiante (creativo) para que de esta forma este pueda proyectar mejor sus ideas.
3. Proponemos utilizar los textos teóricos de esta investigación como textos de apoyo para las sesiones de diálogos y discusiones en las clases de filosofía, sociología y pedagogía del arte; para aportar a los cuestionamientos de lo que se considera arte y una perspectiva del cómo se podría hacer hoy en día.

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Capítulo 1:

1. [http://www.citrinitas.com/history\\_of\\_viscom/](http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/).
2. Josef Muller-Brockmann, Historia de la Comunicación Visual, Segunda Edición , Barcelona-España, Editorial GG, 2002,350.
3. J.F. Rafols, Historia del Arte, 4ª edición, Cataluña 98, 7º, 2º 08008 Barcelona-España , Editorial Optima, S.L, Noviembre 2002, 640.
4. <http://es.wikipedia.org/wiki/Karnak>
5. [http://es.wikipedia.org/wiki/Alejandro\\_Magno](http://es.wikipedia.org/wiki/Alejandro_Magno)
6. <http://paseandohistoria.blogspot.com/2010/06/publicidad-en-la-antigua-grecia.html>
7. [http://www.cienciapopular.com/n/Historia\\_y\\_Arqueologia/Historia\\_de\\_la\\_Publicidad/Historia\\_de\\_la\\_Publicidad.php](http://www.cienciapopular.com/n/Historia_y_Arqueologia/Historia_de_la_Publicidad/Historia_de_la_Publicidad.php)
8. Ernst H. Gombrich, Historia del Arte, 15ª edición revisada y ampliada, Madrid-España, Alianza Editorial 1990, 548.
9. <http://www.youtube.com/watch?v=LxvUWpTEhY>
10. <http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20081018115521AARf6YU>
11. <http://www.monografias.com/trabajos16/arte-barroco/arte-barroco.shtml>
12. <http://es.wikipedia.org/wiki/Neoclasicismo>
13. <http://www.monografias.com/trabajos13/hisdisgr/hisdisgr.shtml>
14. <http://www.blogcurioso.com/los-primeros-alfabetos/>
15. <http://es.wikipedia.org/wiki/Simbolismo>
16. <http://es.wikipedia.org/wiki/Impresionismo>
17. Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Décima edición, Editorial Gustavo Gili S.A. Rosellón 87-89. 08029 Barcelona Colección GG Diseño 1990.

**Otras referencias:**

Antonio Checa Godoy , Historia de la Publicidad, 1ª edición La Coruña, España. Netbiblo. 2007, 234.

Thomas Hoving , Arte para Dummies, 1ª edición en español , Bogota-Colombia, Grupo Editorial Norma 2001, 483.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_bizantino](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_bizantino)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Edad\\_Media](http://es.wikipedia.org/wiki/Edad_Media)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Pintura\\_de\\_la\\_Antigua\\_Roma](http://es.wikipedia.org/wiki/Pintura_de_la_Antigua_Roma)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_g%C3%B3tico](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_g%C3%B3tico)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Romanticismo>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_Nouveau](http://en.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau)

[http://www.curatoriaforense.net/niued/?page\\_id=443](http://www.curatoriaforense.net/niued/?page_id=443)

<http://tomo.com.mx/2010/04/07/pedagogia-experimental-y-practica-artistica-reciente-sofia-olascoaga/>

<http://www.monografias.com/trabajos13/hisdisgr/hisdisgr.shtml>

[http://www.imageandart.com/tutoriales/historia\\_diseno\\_siglos/primera\\_parte/index.html](http://www.imageandart.com/tutoriales/historia_diseno_siglos/primera_parte/index.html)

[http://www.citrinitas.com/history\\_of\\_viscom/](http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/)

<http://www.guzmanurrero.es/index.php/Arte/Historia-del-diseno-grafico-I.html>

**Referencias imágenes:**

Imagen 1:

[http://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_paleol%C3%ADtico](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_paleol%C3%ADtico)

Imagen2:

[http://www.kalipedia.com/historia-peru/tema/religion-neolitico.html?x=20070718klpprcryc\\_21.Kes](http://www.kalipedia.com/historia-peru/tema/religion-neolitico.html?x=20070718klpprcryc_21.Kes)

Imagen 3:

<http://www.aytotarifa.com/cultura/arte%20rupestre.htm>

Imagen 4:

<http://www.upf.edu/materials/huma/central/historia/eo/seminaris/curs0708/keighle2.pdf>

Imagen 5:

<http://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%A1rico>

Imagen 6

<http://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%A1rico>

Imagen 7

<http://www.blogcurioso.com/los-primeros-alfabetos/>

Imagen 8

<http://losarcanosegipcios.blogspot.com/2009/02/jeroglificos-monumentales-procedentes.html>

Imagen 9

<http://es.wikipedia.org/wiki/Hier%C3%A1tico>

Imagen 10

[http://es.wikipedia.org/wiki/Egipcio\\_dem%C3%B3tico](http://es.wikipedia.org/wiki/Egipcio_dem%C3%B3tico)

Imagen 11

[http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma\\_copto](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_copto)

Imagen 12

<http://es.wikipedia.org/wiki/Karnak>

Imagen 13

[http://es.wikipedia.org/wiki/Columna\\_de\\_Trajano](http://es.wikipedia.org/wiki/Columna_de_Trajano)

Imagen 14

[http://es.wikipedia.org/wiki/Libro\\_de\\_Kells](http://es.wikipedia.org/wiki/Libro_de_Kells)

Imagen 15

<http://www.telefonica.net/web2/enriquecastanos/chartres.htm>

Imagen 16

[http://es.wikipedia.org/wiki/Palacio\\_Ducal\\_de\\_Venecia](http://es.wikipedia.org/wiki/Palacio_Ducal_de_Venecia)

Imagen 17

<http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/bachillerato/arte/arte/x-modern/sta-tere.htm>

Imagen 18

[http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%89xtasis\\_de\\_Santa\\_Teresa](http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%89xtasis_de_Santa_Teresa)

Imagen 19

[http://es.wikipedia.org/wiki/Jacques-Louis\\_David](http://es.wikipedia.org/wiki/Jacques-Louis_David)

Imagen 20

[http://www.citrinitas.com/history\\_of\\_viscom/images/19th\\_century/morris.html](http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/images/19th_century/morris.html)

Imagen 21

<http://www.elorodelostigres.com.ar/nosotros.html>

Imagen 22

[http://www.art-nouveau.wikibis.com/theophile\\_alexandre\\_steinlen.php](http://www.art-nouveau.wikibis.com/theophile_alexandre_steinlen.php)

Imagen 23

[http://es.wikipedia.org/wiki/Claude\\_Monet](http://es.wikipedia.org/wiki/Claude_Monet)

Imagen 24

[http://es.wikipedia.org/wiki/Kazimir\\_Mal%C3%A9vich](http://es.wikipedia.org/wiki/Kazimir_Mal%C3%A9vich)

Imagen 25

[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Warhol-Campbell\\_Soup-1-screenprint-1968.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Warhol-Campbell_Soup-1-screenprint-1968.jpg)

Imagen 26

[http://en.wikipedia.org/wiki/File:I\\_Love\\_New\\_York.svg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:I_Love_New_York.svg)

## Bibliografía Capítulo 2

1, 4 <http://www.scribd.com/doc/28983125/Sentencias-sobre-el-arte-conceptual-de-Sol-Lewitt>.

Sentencias sobre el Arte Conceptual por Sol Lewitt

Publicado por angelrizo en <http://www.scribd.com/>

2. <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/tolstoi1.htm>.

¿Que es el arte? Por Leon Tolstoi

Publicado en <http://www.ciudadseva.com/>

Sitio web creado por Luis Lopez Nieves

3. [http://www.latinartmuseum.com/arte\\_conceptual.htm](http://www.latinartmuseum.com/arte_conceptual.htm)

“Palabra, Arte, Accion Arte Conceptual

Publicado en <http://www.latinartmuseum.com/>

5. Revista Joshep Beuys, CCE.

6. entrevista a Danto revista CCE de la muerte del arte y otros artes.

7. Diccionario de la Real Academia Española. <http://buscon.rae.es/draeI/>

8. <http://translate.google.com/sv/translate?hl=es&langpair=en|es&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Hegelianism>

Tracucción de la pagina web <http://en.wikipedia.org/wiki/Hegelianism>

Publicada en [http://en.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page)

9. ejemplo del homo habilis clonado genéticamente.

10. Platicas con Alex Bozman. Músico y estudioso de la teoría del arte, estadounidense.

11. Creatividad definición y proceso:

<http://homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad-psicologia/resumen-psicologia-creatividad/>

Creatividad definición y proceso creativo

Autor Julio Cesar Penagos Corzo

Año 2008

12.

<http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/7procesocreativo.pdf>

El Proceso Creativo

Autor Erika Landau

Publicado en <http://redescolar.ilce.edu.mx/>

13. ejemplo de un proceso creativo:

[http://www.youtube.com/watch?v=KnV3z\\_uCk0k](http://www.youtube.com/watch?v=KnV3z_uCk0k)

Corto realizado por alumnos de distintos grados superiores procedentes del I.E.S.

Carlos María Rodríguez de Valcárcel.

Escrito y dirigido por: Daniel García

Publicado por usuario de You Tube: maria19sanfer

14. animación proceso creativo:

[http://www.youtube.com/watch?v=R0\\_ZnKXaMyc&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=R0_ZnKXaMyc&feature=related)

Proceso creativo

3er lugar en Proyect Anima 2005 organizado por la Universidad Diego Portales.

Publicado por usuario de You Tube: vvergara

15. como ser creativo: <http://www.youtube.com/watch?v=oq0ijANIeM>

How to be Creative

Motion design clip made by c-md students inspired by the "how to be creative" manifest by Hugh Macleod. (made by Toon Gorissen, Niek Kosten & Martijn Pillards)

Publicado por usuario de You Tube: tinoXplosino

16. <http://www.productiveflourishing.com/demystifying-the-creative-process/>

Demystifying the Creative Process

Autor Charlie Gilkey

Año 2008

Publicado en <http://www.productiveflourishing.com/>

17.

<http://segmento.itam.mx/Administrador/Uploader/material/EI%20Proceso%20Creativo.PDF>

El Proceso Creativo

Autor Eulalio Ferrer, presidente Grupo Ferrer, profesor de publicidad y promoción ITAM

Publicado en <http://segmento.itam.mx/>

18. <http://www.directedcreativity.com/pages/WPModels.html>

Working Paper: Models for the Creative Process

Autor Paul E. Plsek

Publicado en <http://www.directedcreativity.com/pages/Cycle.html>

19. <http://carloschurba.wikispaces.com/Wallas,+G>

20. Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Décima edición, Editorial Gustavo Gili S.A. Rosellón 87-89. 08029 Barcelona  
Colección GG Diseño 1990.

**Otras Referencias consultadas:**

Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Décima edición, Editorial Gustavo Gili S.A. Rosellón 87-89. 08029 Barcelona  
Colección GG Diseño 1990.

Edwar Bono , Pensamiento creativo, Barcelona-España , Paidos 1994.

Juan Acha, El Arte y su Distribución, Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Humanidades, 1984

Nicolas Bourriaud , Estética relacional, 2ª edición, Buenos Aires-Argentina, Adriana Hidalgo editora S.A. 2008, 75.

Hegel y la “muerte” del arte, Rosario Casas. (PDF)

La noción de útil y de arte según Martin Heidegger., Lucio Fidel Obando Guarniz (PDF)

Las oposiciones de Gadamer y la “experiencia estética”, Alberto J.L. Carrillo Canán (PDF)

El origen de la obra de arte, Martin Heidegger (PDF)

[http://www.imageandart.com/tutoriales/historia\\_arte/conceptual.html](http://www.imageandart.com/tutoriales/historia_arte/conceptual.html)

Arte conceptual, entornos y happenings

Autor Paola L. Eraticola

Recopilación del libro "Movimientos en el Arte desde 1945"  
por Edward Lucie-Smith.

Publicado en <http://www.imageandart.com/>

Sobre el proceso creativo:

Sinéctica:

[http://sepiensa.org.mx/contenidos/2006/d\\_estrategiaSinectica/estratSinec\\_1.htm](http://sepiensa.org.mx/contenidos/2006/d_estrategiaSinectica/estratSinec_1.htm)

Estrategia sinectica

Autor Irene Martinez Zaraonda

Publicado en <http://www.sepiensa.org.mx/sepiensa2009/>

Como ser creativo:

[http://translate.googleusercontent.com/translate\\_c?hl=es&sl=en&u=http://gapingvoid.com/category/how-to-be-reative/&prev=/search%3Fq%3Dcreative%2Bprocess%26hl%3Des%26sa%3DX%26rlz%3D1C1GGGE\\_esSV386SV386%26prmd%3Dib&rurl=translate.google.com.sv&usg=ALkJrhh\\_HunLjr809iKhucIxt0Cyw9XATQ](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=es&sl=en&u=http://gapingvoid.com/category/how-to-be-reative/&prev=/search%3Fq%3Dcreative%2Bprocess%26hl%3Des%26sa%3DX%26rlz%3D1C1GGGE_esSV386SV386%26prmd%3Dib&rurl=translate.google.com.sv&usg=ALkJrhh_HunLjr809iKhucIxt0Cyw9XATQ)

How to be creative: <http://mises.org/daily/3461>

How the Creative Process Works

Autor Robert Lindsay Nathan Jr.

Publicado en <http://mises.org/>

Proceso creativo (1):

[http://translate.google.com.sv/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.mountaineagleweb.com/Creative/Creative.htm&ei=vmzETPi5EoGs8AbYntDQBg&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=7&ved=0CDQQ7gEwBg&prev=/search%3Fq%3Dcreative%2Bprocess%26hl%3Des%26sa%3DX%26rlz%3D1C1GGGE\\_esSV386SV386%26prmd%3Dib](http://translate.google.com.sv/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.mountaineagleweb.com/Creative/Creative.htm&ei=vmzETPi5EoGs8AbYntDQBg&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=7&ved=0CDQQ7gEwBg&prev=/search%3Fq%3Dcreative%2Bprocess%26hl%3Des%26sa%3DX%26rlz%3D1C1GGGE_esSV386SV386%26prmd%3Dib)

Esquema del proceso creativo:

[http://translate.google.com.sv/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.vantagequest.org/cycle.htm&ei=vmzETPi5EoGs8AbYntDQBg&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=8&ved=0CDoQ7gEwBw&prev=/search%3Fq%3Dcreative%2Bprocess%26hl%3Des%26sa%3DX%26rlz%3D1C1GGGE\\_esSV386SV386%26prmd%3Dib](http://translate.google.com.sv/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.vantagequest.org/cycle.htm&ei=vmzETPi5EoGs8AbYntDQBg&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=8&ved=0CDoQ7gEwBw&prev=/search%3Fq%3Dcreative%2Bprocess%26hl%3Des%26sa%3DX%26rlz%3D1C1GGGE_esSV386SV386%26prmd%3Dib)

<http://manuelgross.bligoo.com/content/view/181968/Las-caracteristicas-y-etapas-del-proceso-creativo.html>

Las características y etapas del proceso creativo

Autor Manuel Gross

Publicado en <http://manuelgross.bligoo.com/>

Proceso creativo (2):

<http://www.lausina.com.ar/apuntesPDF/Proceso%20Creativo.pdf>

Apuntes del proceso creativo, fases del proceso creativo

Publicado en <http://www.lausina.com.ar/>

Desmitificar el proceso creativo:

<http://translate.google.com.sv/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.productiveflourishing.com/demystifying-the-creative->

[process/&ei=vmzETPi5EoGs8AbYntDQBg&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=13&ved=0CFIQ7gEwDA&prev=/search%3Fq%3Dcreative%2Bprocess%26hl%3Des%26sa%3DX%26rlz%3D1C1GGGE\\_esSV386SV386%26prmd%3Dib](http://translate.google.com.sv/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.productiveflourishing.com/demystifying-the-creative-process/&ei=vmzETPi5EoGs8AbYntDQBg&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=13&ved=0CFIQ7gEwDA&prev=/search%3Fq%3Dcreative%2Bprocess%26hl%3Des%26sa%3DX%26rlz%3D1C1GGGE_esSV386SV386%26prmd%3Dib)

Modelos para el proceso creativo:

[http://translate.google.com.sv/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.directedcreativity.com/pages/WPModels.html&ei=bmzETPPpJ4L78AaPnJjaBg&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=11&ved=0CEYQ7gEwCg&prev=/search%3Fq%3Dcreative%2Bprocess%26hl%3Des%26sa%3DX%26rlz%3D1C1GGGE\\_esSV386SV386%26prmd%3Dib](http://translate.google.com.sv/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.directedcreativity.com/pages/WPModels.html&ei=bmzETPPpJ4L78AaPnJjaBg&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=11&ved=0CEYQ7gEwCg&prev=/search%3Fq%3Dcreative%2Bprocess%26hl%3Des%26sa%3DX%26rlz%3D1C1GGGE_esSV386SV386%26prmd%3Dib)

Proceso creativo (4): [http://www.la-caseta.com/articulos/El\\_proceso\\_creativo.pdf](http://www.la-caseta.com/articulos/El_proceso_creativo.pdf)

El proceso creativo

Autor Pere Juan

Publicado en <http://www.la-caseta.com/>

Proceso creativo (5):

<http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/7procesocreativo.pdf>

El Proceso Creativo

Publicado en <http://redescolar.ilce.edu.mx/>

### Bibliografía Capítulo 3

Calvera Sagué, Arte ¿ Diseño. Nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos, 1ª. ed., 2ª. imp. (11/2003), Madrid-España, Anna M.GG Editorial, Editorial Gustavo Gili, S.A., 248.

Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Décima edición, Editorial Gustavo Gili S.A. Rosellón 87-89. 08029 Barcelona  
Colección GG Diseño 1990.

(1) <http://buscon.rae.es/draeI/>

Real Academia Española, Diccionario de la Lengua Española Vigésima Segunda Edición.

(2) [http://es.wikipedia.org/wiki/Seguridad\\_\(concepto\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Seguridad_(concepto))

Wikipedia La enciclopedia libre , Diciembre 2010

(3) <http://es.wikipedia.org/wiki/Agresividad>

Wikipedia La enciclopedia libre, Diciembre 2010

(4) [http://es.wikipedia.org/wiki/Seguridad\\_social](http://es.wikipedia.org/wiki/Seguridad_social)

Wikipedia La enciclopedia libre, Noviembre 2010

(5) <http://psicologia.laguia2000.com/general/psicologia-y-seguridad>

Psicología en la guía 2000

Autores: Hilda Fingermann, Joaquín Montaña Luengo, Malena Lede, Santiago Pastrana, Chus Meaños.

Año 2007

(6) <http://www.cop.es/colegiados/A-00512/seguridad.html>

La Inseguridad

Autor JOSÉ LUIS CATALÁN

AÑO 2002

(7) [http://www.cmsconsultores.com/IMG/pdf/Inseguridad\\_ciudadana.pdf](http://www.cmsconsultores.com/IMG/pdf/Inseguridad_ciudadana.pdf)

La producción de inseguridad en la sociedad global (documento PDF)

Autor Jaume Curbet

Editor Gobernanza y Seguridad Sostenible

Publicado en <http://www.cmsconsultores.com/>

<http://www.mailxmail.com/curso-seguridad-inseguridad-ciudadana/inseguridad-ciudadana>

Seguridad e Inseguridad ciudadana

Autor: JOSE ANTONIO PORTUGAL AYESTAS

Abril 2005

Publicado en <http://www.mailxmail.com/>

<http://www.scribd.com/doc/516972/Inseguridad-social>

La Inseguridad social

Autor Lic. Soc. Carmen rosa Cruz Rosales

Marzo 2004

Publicado en <http://www.scribd.com/>

<http://psicologia.laguia2000.com/general/psicologia-y-seguridad>

Psicología en la guía 2000

Autores: Hilda Fingermann, Joaquín Montaña Luengo, Malena Lede, Santiago Pastrana, Chus Meaños.

Año 2007

[http://www.mercaba.org/FICHAS/H-M/psicologia\\_seguridades.htm](http://www.mercaba.org/FICHAS/H-M/psicologia_seguridades.htm)

Psicología de las seguridades

Autor Luis López Llarto Profesor de Psicología

Universidad Comillas, Madrid

Publicado en <http://www.mercaba.org/>

<http://www.iansa.org/regions/camerica/documents/resumen-ejecutivo.pdf>

Resumen Ejecutivo

Programa Hacia la Construcción de una Sociedad sin Violencia

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo

Publicado en <http://www.iansa.org/>

Imagen 4: <http://blog.luisfdez.es/category/humor/>

Imagen 5: <http://www.thewe.cc/contents/more/archive/globalization.html>

Imagen 6: <http://www.vitagrrl.com/art/insecurity.html>

Imagen 7:

[http://www.elpais.com/fotogaleria/habitacion/suenos/elpgal/20110101elpepusoc\\_1/Zes/3](http://www.elpais.com/fotogaleria/habitacion/suenos/elpgal/20110101elpepusoc_1/Zes/3)