

Una aproximación al arte público urbano en la Norpatagonia

Julio Bariani (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 243-246. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: marzo 2023
Versión final: abril 2024

Resumen: El Alto Valle de Río Negro y Neuquén, espacio de máxima productividad en la Norpatagonia, ha sido definido como una “Ciudad Lineal” de unos 120 Km de extensión; allí, múltiples artistas intervienen el espacio público con arte urbano, como stencils, murales y graffiti. Este trabajo recorre algunas de estas formas, a fin de revisar sus rasgos estéticos e implicaciones políticas; el objetivo de dicha revisión se orienta a que los estudiantes de la cátedra de Diseño Visual I (Universidad Nacional de Río Negro) puedan reconocer y poner en juego los rasgos constitutivos y problemáticas derivadas del arte público urbano mencionado.

Palabras clave: Norpatagonia – arte urbano – estética – política – enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 245]

La asignatura Diseño Visual I, en la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Río Negro (UNRN), pertenece al primer año del plan de estudios; en este curso, los docentes instamos a los estudiantes a incorporar elementos y problemáticas de diseño, de modo que puedan realizar algunas reflexiones y análisis particulares. En razón de esto, se les presentan algunas manifestaciones de arte público urbano, que ellos mismos pueden observar en su tránsito por las calles, ya que las localidades que integran el Alto Valle de Neuquén y Río Negro poseen una gran cantidad de intervenciones artísticas en sus muros; para lograr las reflexiones analíticas, a partir de los diversos corpus observados, se propone a los estudiantes que interpreten la intencionalidad comunicativa, la forma gráfica y la relación de los elementos compositivos: la imagen, la tipografía, la estructura, el color, la legibilidad y los diferentes niveles de lectura que cada una de las formas puede proponer. En esta breve ponencia, realizaré una aproximación al origen y los elementos comunicacionales y gráficos de tres formas distintivas del arte público urbano: *graffiti*, *stencils* y murales, junto a algunos ejemplos relevantes de la Norpatagonia.

Desde el paleolítico, hace más de 30.000 años, los seres humanos han dejado manifestaciones artísticas en los muros; estas intervenciones han variado y han tomado diversas formas, siendo una de ellas el arte mural. Los murales son formas de arte que implican el diseño y la concreción de una pintura sobre un muro, la que se integra al entorno en el que se ubica; dicho de otro modo, un mural no es una obra trasladada del caballete al muro, sino que se piensa como conjunto en relación con el espacio en que se encuentra.

A partir del siglo XX, y en especial en las primeras décadas, durante la Revolución Mexicana, el mural cobró un valor sociopolítico fundamental; los muros se transformaron en una forma de denuncia, de recuperación de la historia y en un modo de socialización del arte. Hubo tres artistas que llevaron esta forma a su máxima

expresión, por lo que son conocidos en la actualidad como “los tres grandes” del muralismo: David Alfaro Siqueiros, Diego Rivera y José Clemente Orozco. En su manifiesto, declaran:

Repudiamos la pintura llamada de caballete y todo el arte de cenáculo ultraintelectual por aristocrático, y exaltamos las manifestaciones de arte monumental por ser de utilidad pública. Proclamamos que toda manifestación estética ajena o contraria al sentimiento popular es burguesa y debe desaparecer porque contribuye a pervertir el gusto de nuestra raza, ya casi completamente pervertido en las ciudades. (Manifiesto del Sindicato de Obreros técnicos, Pintores y Escultores, 1923: 2)

Rápidamente, el movimiento muralista mexicano se extendió a otras naciones, a lo largo y ancho del continente americano. En la década del 30, con el arribo de David Alfaro Siqueiros a la Argentina, los preceptos que regían el muralismo mexicano se incorporaron al arte de nuestro país; el artista, incluso, realizó un llamamiento a través de los diarios (cfr. Alfaro Siqueiros 1933), en el que proponía crear un arte público alejado de los museos y de la propiedad privada, y que estuviese al servicio de las masas, tanto por su ubicación en las calles como por sus temáticas sociales. Desde ese momento, el arte mural se desarrolló notablemente en nuestro país; en la actualidad, Argentina cuenta con una enorme cantidad de muralistas, y con una producción de arte mural de gran potencia.

En la Norpatagonia, el referente más notable del arte mural es el artista Marcelo “Chelo” Candia (Allen, Río Negro, 1967; reside en General Roca/Fiske Menuco, Río Negro), quien también es historietista, poeta y gestor cultural. Ha realizado murales en toda la región del Alto Valle, y también ha elaborado algunos en otras provincias argentinas y en algunas regiones de Chile. Sus obras se caracterizan por una fuerte impronta de denuncia social, y de reivindicación de diversos derechos.

Dentro de su producción, se destaca un conjunto de obras denominada “Galería a cielo abierto”, situada en la localidad de Allen, Río Negro. Dicha galería constituye un proyecto presentado en el marco de las celebraciones por el bicentenario de la Revolución de Mayo y el centenario de la ciudad, ya que la localidad fue fundada el 25 de mayo de 1910. El municipio financió todo el proyecto, que consta de 15 murales repartidos en distintos puntos del espacio urbano, y que configuran una narrativa histórica de Allen, incluso desde antes de la avanzada militar de la “conquista del desierto”; dentro del recorrido, hay murales dedicados a Patricio Piñeiro Sorondo, primer jefe del gobierno municipal, al primer hospital de la ciudad, que fue también el primero del Alto Valle, a las actividades culturales del automovilismo y del ciclismo, al viejo cine de Allen, entre otros.

El primer mural del recorrido –aunque no fue el primero en ser pintado, sino el undécimo–, elaborado en 2011, se ubica en la esquina de las calles Tomás Orell y Alem; se titula “Huaiki Nelo”, traducido por el mismo Candia como “lugar donde hay puntas de lanza”, ya que es el nombre originario de la zona en la que más tarde se fundó Allen. En él, el autor configura una secuencia que muestra un hombre mapuche de perfil, a continuación una *machi*, sacerdotisa sanadora, tocando un *kultrun*,² del que se desprende un río, que es a la vez música. En el centro, unos hombres mapuche bailan; a su derecha, se recortan las siluetas completamente en negro, apuntadas como sombras que acechan, de militares a caballo, lo que muestra la denuncia de Candia, a través de la simbología cromática. Se incluyen tres manzanos, cobijando a un hombre que lleva una lanza, ya que Manuel José Olascoaga, uno de los primeros cronistas de la Norpatagonia, los menciona en un texto que Candia discute: el *Estudio topográfico de La Pampa y Río Negro* (1880). La composición se cierra con representaciones de colonos y con la imagen de Ramona Pastrana de Galarce, considerada una de las primeras pobladoras de Allen. A modo de coda, y como elemento meta-muralístico, que Candia suele incluir en sus obras, y que permiten un diálogo alternativo de la realidad con el mural, hay una imagen, a escala 1:1, de Colita, un perro del barrio que se acercó al lugar los días en que el autor pintaba.

Aquí, el objetivo de Candia fue recuperar el origen mapuche de la región, a través de una narración visual que comienza en los habitantes originarios y finaliza en la representación de los primeros pobladores de su ciudad natal.

El segundo formato que revisaremos, el *stencil*, también llamado “estarcido” es una técnica artística que consiste en la aplicación de pintura sobre una superficie sólida, generalmente un muro, a través de una plantilla que genera un diseño en “negativo” del modelo, y que forma un patrón repetible. Si bien esta técnica existe desde los orígenes de la humanidad, cuando los seres humanos primitivos imprimían diversas imágenes en los espacios en que habitaban, su variante moderna combina, al igual que ocurre con el mural, una propuesta estética con una mirada ética, con un sentido comunicativo sociopolítico de denuncia.

El autor que deseo presentar es Gabriel “Gastrik” Muñoz (Cipolletti, Río Negro, 1979; reside en Zapala, Neuquén), quien también es editor, ilustrador e historietista. En su ciudad natal de Cipolletti, durante muchos años intervino los muros con diversas formas de *stencil*. Su producción es notable a nivel local, y también ha adquirido relevancia en el ámbito nacional, al ser incorporado en el volumen compilatorio *1000 stencil: Argentina Graffiti* (2007) de Guido Indij.

Un ejemplo que he estudiado representa a la actriz Drew Barrymore (Culver City, California, 1975); Gastrik ha realizado numerosos *stencil* con rostros de figuras famosas, tales como el Indio Solari, o Macaulay Culkin; incluso en uno de sus blogs personales³, “Los stencils de Gastrik”, brinda tutoriales de cómo elaborar algunos de ellos, a partir de la técnica “multicapa”, que consiste en aplicar varias capas de aerosoles de diversos colores a partir de diversas plantillas, para lograr un efecto de *stencil* más complejo. La representación de figuras pertenecientes a la cultura popular es una estrategia que Gastrik ha usado en numerosas ocasiones, y que no se limitan a personalidades famosas, sino también a personajes de historieta, tales como *Punisher* (creado por los estadounidenses Gerry Conway, John Romita Sr. y Ross Andru), de la editorial *Marvel comics*, el *Cazador* (creado por el argentino Jorge Lucas), emblemático antihéroe argentino, o *Cybersix* (creada por los argentinos Carlos Trillo y Carlos Meglia), la heroína de ciencia ficción que inspiró una serie televisiva.⁴

Los *graffiti*,⁵ por su parte, son manifestaciones propias del arte urbano, de temática y composición libre, pero que se caracterizan por su ilegalidad, ya que en general los artistas no cuentan con el permiso para la intervención del espacio. Su origen se remonta al Imperio Romano, cuyos ciudadanos acostumbraban a escribir en latín vulgar sobre muros y columnas, generalmente con mensajes satíricos o de crítica social. Los *graffiti*, asimismo, constituyen uno de los cuatro pilares en que se asienta la subcultura urbana del *Hip Hop*, junto al rap, el *turntabling* o creación de música con discos y el *break dance*.

Aunque durante muchos años esta práctica fue considerada marginal, e incluso delictiva, en la actualidad está gozando de una mayor aceptación social. Un caso particular, con el que ejemplificaré esta forma artística, tuvo lugar en la ciudad de Neuquén, capital de la provincia homónima, en 2018. Allí, el creador Isaías “Bues” Torres fue convocado para dejar su impronta en el ramal 5 A de la línea de colectivos urbanos de la empresa Indalo. En la imagen que diseñó, elaborada íntegramente con aerosoles, siguió las líneas propias de la carrocería del colectivo para incluir un dinamismo en la composición, reafirmado en la posición de la mano del personaje y en la curvatura de su cuerpo. El joven representado es un autorretrato que porta la máscara de Guy Fawkes,⁶ y con ello realiza un alegato en relación con el anonimato de los *graffiteros*.

Esta máscara en particular fue diseñada por el ilustrador David Lloyd (Londres, Inglaterra, 1950) para la historieta *V for Vendetta*, creada por el guionista Alan Moore (Northampton, Inglaterra, 1953); representa el símbolo

máximo de protesta y resistencia frente a la opresión, ya que propicia el anonimato y le permite a su portador manifestarse como un individuo cualquiera, en nombre de todos los demás. La máscara fue popularizada, a partir de 2008, por el grupo de activistas informáticos *Anonymous*, quienes recuperaron ese mismo sentido, esta vez desde Internet.

El autor, aquí, eligió representarse con esa máscara ya que es consciente de la persecución y las posibles penalidades que pueden recaer en un artista de *graffiti*, si fuese sorprendido en el acto de creación; afortunadamente, en cada vez más ocasiones los artistas son convocados para que plasmen sus diseños en espacios destinados a tal fin. Como investigador y docente considero que el arte público urbano es una presencia constante en la cotidianeidad, pero que muchas veces pasa inadvertido por los transeúntes. De este modo, en primer lugar buscamos desde la cátedra de Diseño Visual I, en la Universidad Nacional de Río Negro, que se visibilicen las manifestaciones de murales, *graffiti* y *stencils*, a través de ejemplos que los mismos estudiantes pueden proporcionar; en segundo lugar, proponemos un acercamiento teórico, sistematizado y guiado, ya que puede resultar de gran utilidad para los futuros diseñadores; en tercera instancia, pretendemos recuperar artistas de la región, para que sean conocidos y valorados a partir de sus aportes en el arte público urbano.

Notas

(1) En Argentina, el arte mural ya contaba con una gran trayectoria, aunque no con las lógicas que el muralismo mexicano proponía. El mural más antiguo del que se tiene registro en nuestro país es el fresco realizado detrás del altar en la iglesia Nuestra Señora del Pilar, en el actual barrio de Recoleta (Buenos Aires), que data de 1735.

(2) El kultrun es un instrumento mixto, tanto membranófono como idiófono —ya que combina un timbal con una sonaja—, que representa la mitad del mundo en forma semiesférica; en el parche hay una cruz formada generalmente por dos líneas, cada uno de cuyos extremos se trifurca, lo que representa las patas del choique —o ñandú—, un animal sagrado. Cada extremo indica un punto cardinal —Puel Mapu/este, Willi Mapu/sur, Gulu Mapu/oeste y Pikun Mapu/norte—, al mismo tiempo que una serie de valores asociados al bien y al mal. Los cuartos en que queda dividido el cuero remiten a las cuatro estaciones, que implican cada una una serie de prácticas rituales (cfr. Grebe Vicuña 1973). Asimismo, el escudo de la Universidad Nacional del Comahue, confeccionado por mí, se asienta en el gráfico de un kultrun.

(3) “Los stencils de Gastrik” se encuentra disponible en gastrik2.blogspot.com.

(4) Me refiero a la serie *Cybersix*, televisada en Argentina en 1995, protagonizada por Carolina Peleritti y Rodrigo de la Serna. Hubo una segunda “inspiración”, cuando el afamado director James Cameron desarrolló para la cadena Fox, en 1998, una serie televisiva titulada *Dark Angel*, protagonizada por Jessica Alba; esta serie fue llevada a juicio por plagio, ya que su historia era prácticamente la misma que la creada por Trillo y Meglia, aunque el litigio

no prosperó, ya que los argentinos no contaban con los recursos económicos para sustentar un juicio con una de las cadenas televisivas más grandes del mundo.

(5) El término proviene del italiano, y es el plural de *graffito*: “marca rascada o raspada en un muro”.

(6) Guy Fawkes (1570-1606) fue uno de los principales autores en el complot conocido como “la conspiración de la pólvora”, en que un grupo de católicos ingleses intentó, el 5 de noviembre de 1605, asesinar al rey inglés Jacobo I, a su familia y a la mayor parte de la aristocracia protestante, a través de una serie de explosivos colocados en el parlamento. El descubrimiento a tiempo de la conspiración hizo fallar el atentado, e impidió el derrocamiento de la dinastía de los Estuardo, lo que jugó un papel clave en el proceso histórico de la Contrarreforma.

Referencias bibliográficas

- Alfaro Siqueiros, D. (1933). Un llamamiento a los plásticos argentinos. En *Diario Crítica*, Buenos Aires, 2 de junio de 1933.
- Grebe Vicuña, M. E. (1973). El kultrún mapuche: un microcosmo simbólico. En *Revista Musical Chilena* 27 (123), Julio-Diciembre de 1973: 3-42.
- Indij, G. (2007). *1000 stencil. Argentina graffiti*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Sindicato de Obreros técnicos, Pintores y Escultores (1924). Manifiesto del Sindicato de Obreros Técnicos, Pintores y Escultores. En *El Machete* (7), México, junio de 1924.

Abstract: The Alto Valle of Río Negro and Neuquén, a space of maximum productivity in the Norpatagonia, has been defined as a “Linear City” of about 120 km of extension; there, multiple artists intervene the public space with urban art, such as stencils, murals and graffiti. This paper reviews some of these forms, in order to review their aesthetic features and political implications; the objective of this review is oriented to allow students of Visual Design I (National University of Río Negro) to recognize and put into play the constitutive features and problematic issues derived from the mentioned urban public art.

Keywords: Norpatagonia - urban art - aesthetics - politics - teaching.

Resumo: O Alto Valle de Río Negro e Neuquén, um espaço de máxima produtividade na Norpatagônia, foi definido como uma “Cidade Linear” com cerca de 120 km de extensão; lá, vários artistas intervêm no espaço público com arte urbana, como estênceis, murais e grafites. Este artigo analisa algumas dessas formas a fim de examinar suas características estéticas e implicações políticas; o objetivo dessa análise é permitir que os alunos de Design Visual I (Universidade Nacional de Rio Negro) reconheçam e coloquem em prática as características constitutivas e as questões problemáticas derivadas da arte pública urbana mencionada acima.

Palavras-chave: Norpatagônia - arte urbana - estética - política - ensino.

(*) **Julio Bariani** (La Plata, 1954) es Diseñador en Comunicación Visual, graduado en la Universidad Nacional de La Plata, donde se desempeñó como docente. Con su estudio, fue corresponsable de la imagen visual del Centenario de la ciudad de La Plata (1982-1983). Desde 1984 reside en Genera Roca, Río Negro, donde radica su estudio y se especializa en temas relacionados con el desarrollo de marcas para la fruticultura y la vitivinicultura. Es docente en la Universidad

Nacional del Comahue; para dicha casa de estudios, diseñó el signo identificador, a partir de sus investigaciones sobre gráfica mapuche. Actualmente se desempeña como Profesor Regular en la Universidad Nacional de Río Negro. Ha participado en numerosas publicaciones nacionales y extranjeras, así como en exposiciones y concursos en los que obtuvo diversos premios y menciones.

Diseñador & Prosumer. Democratización del diseño modular en internet

Laura Asión-Suñer e Ignacio López-Forniés (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 246-250. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: marzo 2023
Versión final: abril 2024

Resumen: Los nuevos canales de comunicación han democratizado el uso de herramientas online de fácil acceso y usabilidad. Diseñadores y prosumers intercambian conocimientos específicos de diseño y fabricación con el objetivo de desarrollar y producir sus propios diseños. En este contexto, el diseño modular ofrece ventajas relacionadas con las necesidades de estos internautas que apenas se han aprovechado para beneficiarlos. Un manual de diseño modular divulgado en la red, daría acceso al consumidor final a intervenir en el diseño, fabricación o montaje de sus propios productos, permitiéndole tomar decisiones de edición y actualización futura.

Palabras clave: diseño modular – prosumer – herramientas TIC – democratización del diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 250]

Introducción

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han desarrollado y evolucionado de forma drástica durante los últimos años. En las TIC aparecen nuevos soportes, medios y canales que han democratizado el uso de herramientas accesibles por todos los usuarios para intercambiar datos de forma sencilla, bidireccional y en diferentes formatos. Desde los recursos editoriales hasta los audiovisuales, las plataformas digitales como páginas web, blogs, YouTube, Instagram o Pinterest han proporcionado a los usuarios no especializados información con la que resolver cualquier tarea, EduCaixa (Fundación La Caixa, 2021a, 2021b) o TEDed (TED Conferences, 2021) son ejemplares. Paralelamente, desde las universidades de todo el mundo han proliferado los cursos a distancia en plataformas digitales del tipo Cursos en Línea Masivos y Abiertos (Massive Online Open Course, MOOC). Estos cursos proporcionan libre acceso a formación especializada no reglada en plataformas como Coursera, EdX, Miriada X, Google Actívate, entre otras, aunque por ello no han dejado de ser controvertidas (Coursera, 2021; edX, 2021; Google, 2021; Miriadax, 2019). Adicionalmente, existen empresas que retrasmitten conferencias mediante webinars impartiendo lecciones temáticas o especializadas que promueven el uso de software, consumo de productos o servicios. Y recientemente, la situación global provocada por la COVID-19 ha dado lugar a una serie de necesidades impuestas que han puesto en alza el

uso de medios telemáticos para compartir conocimiento y aplicarlos a la docencia reglada. Según un estudio reciente, las herramientas que la mayoría del profesorado utiliza son de tipo audiovisual, donde destaca el uso de presentaciones visuales como PowerPoint o Prezi (97% del profesorado) y plataformas de vídeo como YouTube, TED o Vimeo (83.7%) (Mercader & Sallán, 2017).

Estos hechos afectan al ámbito del diseño puesto que se pueden encontrar muchos recursos en forma de videotutoriales, manuales en línea o archivos descargables que acercan las bases del diseño de producto a los neófitos y a aquellos que tan solo necesitan satisfacer una necesidad puntual de conocimiento para resolver un problema concreto. Recursos que son compartidos por docentes, profesionales, asociaciones y, en ocasiones, por aficionados que son muy capaces con un determinado recurso. Al mismo tiempo, crece la corriente maker y el fenómeno DIY a manos de tutoriales y otros recursos creativos; y dentro de esta corriente un grupo llamado prosumer, transformador que produce lo que consume. En este aspecto, el ámbito del diseño de producto se ha visto fuertemente enriquecido por esta tendencia. Estos factores han dado lugar a un creciente segmento de usuarios habituados a seguir manuales de instrucciones y tutoriales para lograr sus objetivos. Uno de los ejemplos más conocidos es el de IKEA, donde sus manuales han generado un idioma universal para el montaje de sus productos.