

económica a través del mercado: no son las entidades sin fines de lucro las que puedan llegar a precisar de un especialista en comercialización, un creativo o un especialista en medios, pero si –estoy convencido- que aunque muchas no lo sepan, es desde las RR PP que se les puede ofrecer un servicio de gestión trascendente para la vida de esas mismas entidades. En los sectores de gobierno la participación de las RR PP, está tomando cierta envergadura también, pero este proceso –como todo que deba ser aceptado por los gobiernos- tiene otros tiempos y además se está sujeto a las puntuales políticas que plantee una administración, cuando no –en algo que es crónico en comunidades como las nuestras- a la disponibilidades de presupuesto.

1 Marston, Jhon E. “Relaciones Públicas Modernas”, ed. Mac Graw Hill, Méjico, 1997.

2 SIMOES PORTO, Roberto ”Relaciones Públicas: Función Política”, Ed. Ateneo SL - Consejo Superior de RR PP de España, Barcelona 1993.

Hacia la creación de un “Museo Imaginario”.

La enseñanza de La Historia del Arte en las carreras de Diseño.

Carlos Morán

En los años 40 André Malraux acuñó esta expresión que fue recogida y ampliada por Luis Juan Guerrero al referirse a las imágenes de obras de arte que podemos almacenar en nuestra memoria y que guardan relación directa con nuestro acercamiento arte, interés, capacidad de recordación, acceso a fuentes documentales, frecuentación de medios audiovisuales, etc.

Todos accedemos un museo imaginario al cual nos remitimos cada vez que nos enfrentamos con una obra de arte o diseño. Qué es esta obra, cuáles son sus influencias estilísticas, a qué período pertenece, etc.

Este museo funciona como un banco de datos del cual extraemos la información necesaria. En la era de Internet, este museo, ya no solamente construido en nuestra memoria, se ha ampliado hasta el infinito pero sus corredores son demasiado extensos y es fácil perderse.

La Historia del Arte es la Historia de la Humanidad, es decir nuestra historia.

La función que cumplió el arte en otros tiempos se fue modificando, pero su presencia es indispensable. El hombre es el único ser vivo capaz de aplicar conscientemente una capa de sensibilidad estética sobre la necesaria funcionalidad de lo que construye.

Tal como lo explicita Malraux, al principio el arte ordenó sus estructuras para someterlas a un destino sagrado. (Fe)

Luego lo hizo para alcanzar formas ideales de belleza.(Clasicismo)

Hoy el arte se ocupa sólo del arte (estilo)

Heidegger también plantea tres etapas:

Primero: el arte fue el lenguaje de los dioses.

Cuando los dioses desaparecieron, fue el lenguaje que hablaba de la nostalgia o sustitución se su desaparición. Actualmente sólo habla el olvido.

El arte se debe a la desaparición de las formas históricas de lo Sagrado.

En el pasado, las obras de arte eran vehículo para el acceso a la divinidad.

El hombre medieval no “veía” estatuas, sino la corporización de lo divino.

Era el vehículo que permitía el acceso a lo sagrado. Los griegos usaban un término (Tekné) para referirse al rol del creador de obras de arte Obviamente, el término actual “técnica” guarda grandes similitudes.

La técnica vehiculizaba el acceso a la divinidad

Estos vehículos son entes aislados que hoy llamamos Obras de Arte y que conviven en este Museo Imaginario que les construimos para que lo habiten.

Podemos hablar de la “insularidad” de la obra. Ha perdido sus conexiones que la anclaban con su origen.

Se vale y habla por sí misma.

Desde antiguo el hombre comenzó a coleccionar estos vehículos con lo sagrado, Formó gabinetes, colecciones que al principio estaban al alcance sólo de coleccionista o sus allegados. El diálogo entre el espectador y la obra era a escala real.

Con los albores de la Ilustración aparece el Museo tal como nosotros lo entendemos. Una gran colección de objetos “muebles” es decir transportables. Por ejemplo, la arquitectura queda fuera de este concepto de museo y se prioriza la contemplación de obras de pintura o escultura.

Los museos se hacen públicos, pero el acceso no es posible para todos. Las distancias se salvan cuando comienzan a reproducirse las obras, con el objeto de facilitar su estudio o contemplación.

El calco, el grabado, la fotografía van a ser durante mucho tiempo lo únicos elementos de acceso a las obras de arte. Sobre todo la fotografía permite una materialización rápida y su difusión en libros permitió un alcance superior a otros medios.

Pero esto redujo a la Historia del Arte a una serie de láminas donde se pierde el cromatismo, la escala, la volumetría, es decir, todos los elementos que constituyen la entidad de una obra.

Al ver una reproducción de una obra de arte no vemos la obra sino una “radiografía” que ocupa su espacio,

Es inevitable que nuestra cultura se valga de signos sustitutivos de la realidad para aludir a ella.

En nuestro país, la relativamente escasa cantidad de obras de arte al alcance de alumnos e interesados hace

indispensable esa sustitución.

Como formadores responsables de ese Museo Imaginario de nuestros alumnos, se hace necesario reflexionar sobre esta realidad y proponer alternativas.

El uso de material audiovisual adolece de grandes falencias.

Las diapositivas detienen la imagen pero falsean la escala. Todo lo vemos engañosamente plano. Cuando analizamos obras de arquitectura, las imágenes se nos presentan como meras fachadas bidimensionales. Falta la percepción del espacio, el recorrido, el tiempo para transitar de un espacio al otro, es decir, la razón de ser de la arquitectura.

Debemos acudir a la experiencia directa.

Tal vez resulte más elocuente el acercamiento a réplicas no del todo originales, (calcos, versiones modernas de estilos clásicos, etc.) que conllevan las posibilidades del recorrido y de la experiencia sensorial.

El uso de videos, diapositivas, láminas, etc., si bien resultan inestimables, limitan la posibilidad de una experiencia directa. No estamos más que ante una pantalla rectangular iluminada. La realidad es otra cosa.

El trabajo de experimentación e investigación de campo tal vez sea una salida a esta problemática.

Las características estilísticas podemos estudiarlas en un libro o en una proyección.

La posibilidad de que el alumno recoja la información de la teoría y pueda vivenciarlo prácticamente debe ser alentada.

De todos modos lo importante es que este Museo Imaginario forme parte del bagaje educativo de cualquier alumno. No se puede diseñar sin conocer la herencia que recibimos de diseñadores y artistas del pasado,

Tampoco la enseñanza de la Historia del Arte debe ser una mera acumulación de datos y una proyección caótica de imágenes.

Es importante contextualizar la obra analizada, ubicarla geográfica, histórico y socialmente. Trazar analogías con nuestra realidad o realidades conocidas, es decir, hacer "táctil" la Historia.

Lo mismo sucede con la imagen. En otras oportunidades hablamos sobre la importancia de crear una conciencia de necesidad de "alfabetización visual".

Una imagen nos habla en la medida que podamos penetrar su estructura, analizarla como forma, leerla como un texto rico en "múltiples" interpretaciones.

Por eso debemos erigirnos como "curadores didácticos" de este Museo Imaginario.

Ayudar al alumno a formarlo desde el inicio de la carrera, saber cómo recorrerlo y ampliarlo. Encontrar puntos de partida en imágenes preexistentes para que se manifiesten en imágenes originales, no en réplicas transitadas.

En definitiva, devolverle a la obra de arte su sentido original: su capacidad de trascendencia espiritual.

El dibujo como medio

Víctor Murgia

Antes de comenzar a presentar el tema sobre el que trataremos en este libro nos parece importante transmitir cuál es el significado del dibujo para la cátedra.

El dibujo puede ser considerado de infinitas maneras: desde un mero acto motriz hasta una práctica de pura expresión artística, incluyendo, por ejemplo, la posibilidad de utilizarlo como un medio de conocimiento de las personas a través de los test. Estas son sólo algunas, entre la gran cantidad de posibilidades que el dibujo nos brinda. Para trabajar en la cátedra se optó por seleccionar cuatro: A- El dibujo como medio de expresión, B- Como medio de conocimiento de la realidad física, C- Como medio de comunicación, D- Como medio de indagación en la práctica proyectual.

Si damos a la palabra medio el significado de aquello que está entre dos cosas, aquello que une, que es puente, que conecta, que permite que a través suyo algo transcurra y circule, estamos dando a esa palabra su real dimensión; y estaremos en consecuencia en condiciones de definir al dibujo como un medio, y no como un fin en sí mismo. No lo tomaremos como un objeto perfectible ni como una habilidad que concluye en sí misma, sino como un organismo vivo, capaz de transformarse permanentemente.

Tal vez la palabra puente no resulte del todo convincente, quizás la palabra canal sea más ajustada para representar esa posibilidad que tiene el dibujo de ser un medio factible de ser recorrido, de viajar en él, de elegir en cada momento las posibilidades que ofrece con sus distintas direcciones y alternativas.

La propuesta de la cátedra para la enseñanza y el aprendizaje del dibujo, consiste en proponer al alumno indagar y conocer el mundo interior y el mundo exterior, uniéndolos por medio de este canal del dibujo, en el marco de la actividad proyectual.

Tratando de establecer un paralelo con otras disciplinas, como por ejemplo la música, se propone enseñar a dibujar tal como si se enseñara un instrumento musical como el arpa, con el fin de que los alumnos se acerquen a la música para conocer su lenguaje, y de esta forma poder contactar con la esencia artística de cada individuo, y no con el fin de conocer la técnica de tocar el arpa.

El propósito de la propuesta de enseñanza que se viene desarrollando en la cátedra es el de enseñar el lenguaje del dibujo, con sus estructuras, sus ritmos, sus silencios, sus climas, etc., con la misma finalidad que se aprende a hablar, sencillamente para unirse y comunicarse con el mundo.

Dibujar - Hablar

Partiendose las definiciones del dibujo con las que se trabaja en la cátedra, que define el dibujo como un