

La reticularia de Gego

Gertrud Goldschmidt la artista alemana nacida en 1912 y formada en el neoplasticismo de los sesenta, realiza estructuras reticulares, usualmente en materiales metálicos articulados, móviles o no, produciendo un crecimiento orgánico parecido a un follaje que logra el pase de lo únicamente visual a la experiencia de la percepción espacial totalizadora.

En base a los trabajos de la genial artista, se realizó con los alumnos una composición similar, concebida con cientos de elementos de alambre rectos de veinticinco centímetros, dotados de terminaciones en forma de gancho en ambos extremos. Los alumnos proyectaban y realizaban formas mediante la vinculación de los alambres entre sí y de éstos con una estructura edilicia caracterizada por una triple altura observable desde los tres niveles por balcón. Además, esta suerte de enjambre metálico era recorrible en el nivel inferior de esta intervención espacial y fácilmente perceptible con los otros recursos que complementan a lo estrictamente visual. La experiencia descrita no sólo colaboró en la percepción del espacio generado sino también ayudó a los alumnos a tomar conciencia de la influencia que sus decisiones tenían sobre el resultado final de la intervención espacial.

Los propios estudiantes de Diseño de Interiores confirmaban lo dicho con expresiones como: "Hacen falta algunos elementos por acá para equilibrar este sector porque se 've' demasiado vacío" o "Esta zona parece tensionada hacia arriba como si le faltara base".

El espacio, sus vacíos y tensiones requerían un tratamiento que con el método Monge, no se alcanzaba a imaginar ni plasmar. Es de esperar que con el tiempo y el ejercicio de proyectar espacios, aún representados en planta y elevación, el diseñador de interiores pueda internalizar la experiencia espacial sin tener que realizar la construcción empírica de cada intervención que pretenda.

Maqueta en escala real

La representación en maqueta de espacios interiores es una estrategia con fortalezas y debilidades. Mientras resulta fuertemente motivadora para los estudiantes, que despliegan su instinto lúdico al servicio de la transmisión de propuestas de diseño, indudablemente también, conforma un recurso que requiere de un tiempo y un esfuerzo importantes y con dudables beneficios desde el punto de vista del aprendizaje. Las escalas habituales en el diseño de interiores fuerzan la representación de mobiliarios y equipamiento confeccionados con más proximidad a las casas de muñecas que a auténticas representaciones técnicas. Por otra parte, este recurso rara vez lo utilizarán en la vida profesional y, además, no siempre resulta eficaz en cuanto a logros estéticos.

Sin embargo, en la didáctica de la percepción y el diseño del espacio interior, resulta interesante trabajar en maquetas de escala uno en uno, es decir, en la representación en tamaño real de espacios acotados y de simple construcción que den la posibilidad de ser elaborados, recorridos, experimentados, y posteriormente corregidos *in situ*. Cierto es que no se trata en rigor de una representación sino del espacio propiamente dicho, pero

dependiendo de las consignas de las que se parta, puede explotar las virtudes motivacionales a la vez que conformar una estrategia de entrenamiento en la percepción e intervención del espacio.

Las experiencias realizadas fueron una *instalación*, un stand publicitario y un sector con una mesa y sillas de un bar diseñado y representado con las estrategias habituales. En el primer caso, se proponía la transmisión de experiencias sensoriales logradas a partir de colores, iluminación, sonidos, ventiladores, etc. pero, sobre todo, mediante la intervención del espacio por planos rectos, curvos o de generación por rectas alabeadas que indiscutiblemente inducían a los estudiantes a la concientización de la experiencia espacial. El objetivo de los otros dos casos fue menos ambicioso, se pretendió la conformación de un espacio reducido y de elaboración sencilla que entrenara a los estudiantes en la importancia de la relación entre diferentes texturas, colores, materiales y otras variables, como así también, la relación entre proporciones y la importancia de la escala humana. En ambos ejercicios resultó interesante, además, el aprendizaje y la conceptualización de contenidos como la *imagen corporativa* y su vinculación con la *atmósfera espacial* de los recintos comerciales. La didáctica del diseño en lo que a espacio se refiere, requiere un especial esfuerzo y una actitud innovadora que permita buscar con creatividad caminos poco recorridos. Las estrategias planteadas y otras similares pueden ser utilizadas en aras del desarrollo de las competencias de la percepción espacial y el diseño tridimensional en los estudiantes de diseño de interiores. Por otra parte y fundamentalmente, este tipo de experiencias coadyuva, al mismo tiempo, para una comprensión más acabada y profunda del *métier*.

Notas

¹ Hessegren, Sven (1973). *El lenguaje de la Arquitectura*, Buenos Aires: Eudeba. p. 379

² Corazón Amarillo: espacio neumático de la Haus-Rucker-Co. Estación móvil a la que se accedía por tres anillos de goma inflados, ofrecía una poltrona para dos personas, la piel neumática de la cápsula se hinchaba con ritmo cardíaco con lo que el espacio interior aumentaba y disminuía en largos intervalos (1968)

³ Esto ha sido estudiado en detalle por Brinckmann; ver Brinckmann A.E. *Die Baukunst des 17 und 18. Jahrhunderts im den Romanischen Ländern*, Berlin-Neubabelsberg, 1915, pág.2 y ss.

Arte, diseño y tecnologías, un abordaje institucional de plena vigencia

Rosa Chalkho

Este artículo relata mi experiencia en la Facultad de Diseño y Comunicación a cargo de una incipiente área que se ocupa de explorar las vinculaciones entre el Arte, el Diseño y las nuevas tecnologías. Esta inquietud parte de detectar y vincular dos fenómenos crecientes y fácilmente observables: por un lado la irrupción tecnológica y la apropiación creciente por parte de

diseñadores y artistas tanto de las herramientas tecnológicas digitales; ya sea como medios o como parte constitutiva de las piezas, es decir como artefactos artísticos. Y, por otro lado, la cada vez más difusa línea divisoria entre los campos del Arte y el Diseño.

Asistimos a una realidad en donde los diseñadores se inscriben en prácticas de arte y en la cual muchos artistas son requeridos y completan su actividad con prácticas del diseño. Piezas de diseño se exhiben en los museos de arte contemporáneo y muchas obras de arte circulan y hacen referencia a los objetos de diseño. Es a partir de la apreciación de estas realidades que la Facultad aborda la exploración de estas temáticas y la instalación dentro de sus actividades académicas de un espacio reflexivo y de acción que de cuenta de estos procesos.

Transitamos una época con un gran caudal de deliberación estética respecto de otros movimientos en la historia del arte, en los cuales la mayoría de las formulaciones teóricas quedaban a cargo de aquellos filósofos que se adentraban en las particularidades de la Estética como campo disciplinar. También, como cuestión relativamente reciente y que comienza a cobrar fuerza a partir del siglo XX, surgen las figuras del curador y el crítico de arte.

La crítica de arte es deudora en origen de la crítica literaria y por tanto aparece, como subyacente en ella la cuestión de lo discursivo, de la postura analítica y de la hermenéutica. En las obras actuales la deliberación sobre ideas estéticas se da en el seno de la obra y la trasciende en su necesaria e inevitable explicación discursiva.

Presenciamos, entonces, un interesante y rico juego de roles: artistas que crean arte, que realizan prácticas curatoriales sobre las obras de otros artistas y que además indagan en formulaciones teóricas o en ejercicios de crítica de arte; y curadores-gestores culturales, que además de desarrollar teoría, con sus acciones (ideas arte) intervienen en la creación de espacios que trascienden la sala de exposiciones para pensar en recorridos.

El arte y la tecnología son tópicos que atraviesan las formulaciones transitadas tanto en los ensayos como en las ponencias de las jornadas que la facultad publica y organiza en torno a este tema, y sobre estos términos, largamente discutidos y teorizados desde distintas posiciones, cabe plantear algunas reflexiones. La cuestión de lo tecnológico aparece en torno a los debates dividido, a grandes rasgos, entre quienes asumen una postura crítica, cautelosa o devastadora de lo tecnológico y quienes la celebran, alaban y la elevan a sobre altares casi religiosos. Parafraseando a Umberto Eco, estos discursos son apocalípticos o integrados, aplicando una traslación de estas denominaciones con las que Eco explica los discursos de crítica o defensa de los mass media. (Eco, *Apocalípticos e integrados*).

La tecnología circula en los discursos sociales demonizada o enaltecida; y estas calificaciones no son casuales, sino que responden a un estado de intereses: en ámbitos vinculados al marketing, al consumo, a la publicidad y para el campo económico, en general, lo tecnológico es un agente benefactor indiscutido. En

este plano, la tecnología además funciona como factor de discriminación social y su lógica es quintaesencia del consumismo; prácticamente no hay objeto de consumo (salvando los alimentos) con una pérdida de vigencia tan veloz como una computadora. El "compre, use y tire" encuentra en la carrera tecnológica a su mejor aliado.

En el campo del arte, las obras y los artistas reflejan en forma metafórica y con mayor o menor intencionalidad este debate. Un aspecto del análisis estético puede tomar como eje la posición relativa del artificio tecnológico en las piezas, respondiendo a las preguntas de ¿Revela u oculta el dispositivo tecnológico? ¿Es lo tecnológico una herramienta para o es constitutivamente nodal a la obra? ¿Es funcional a una estética o define estética? entre otros posibles interrogantes.

En principio se puede enunciar que la relación del arte y la tecnología devela una paradoja: las obras están montadas desde el artificio tecnológico al que, en muchos casos, al mismo tiempo cuestionan y jaquean. Esta puesta en cuestión del artificio tecnológico se manifiesta en las múltiples relaciones que se dan entre la obra y su soporte: crítica y controversial; ingeniosa o deslumbrante desde lo sensorial; celebratoria y futurística; inscrita en un soporte tecnológico o tecnológicamente ornamentada, orgánica o artificial; exhibiendo el artificio y hasta tecnológicamente anti-tecnológica; entre muchas y tantas relaciones que se pueden producir.

Lo que es claro, más allá del polo de relaciones en el que una obra se sitúe, es que esta posición no es neutral. Algo siempre se dice cuando hay un componente tecnológico respecto de él, considerando que la negación a la tecnología es también una forma de asumir una postura y de determinar una estética.

Resumiendo en una comparación histórica, como ya tantas se han hecho entre las artes hasta el siglo XIX y los convulsionados cambios producidos a partir del XX, se puede asumir como diferencia que el arte anterior al siglo XX no hablaba en forma "autorreferente" de sus herramientas tecnológicas: telas pinceles, óleos, arcillas, mármoles, instrumentos musicales, partituras, etc. eran sólo eso: herramientas. Quizás adoptando la forma de medios incuestionables, de herramientas sublimadas, cargadas de afectación y sensibilidad; pero no como objeto de controversia.

El análisis de la relación entre arte y tecnología excede solamente al estudio de las obras, de las tendencias o de los artistas. Esta relación, presente en la producción de arte se complementa con la manera en que las obras circulan socialmente y son recibidas por los espectadores de arte. Y es también, un estudio de su relación con el campo económico, en tanto los artefactos tecnológicos son artefactos de consumo. Una posibilidad de establecer una relación de las obras con la tecnología es la de considerar la incidencia de lo tecnológico en los procesos de producción, circulación y recepción. Se podría, entonces, establecer una diferenciación entre obras, estilos o géneros clasificándolos de acuerdo a una tecnología de producción, una tecnología de circulación y una tecnología para su recepción; como otra vertiente de análisis frente a las producciones.

A partir de estos conceptos a modo de sostén teórico, este núcleo de la facultad abocado al estudio del Arte, el Diseño y la Tecnología intenta producir un aporte desde distintas ópticas, diferenciaciones disciplinares y formatos a la construcción de estos supuestos, tensiones y debates actuales.

El espacio, consiste en resaltar y propiciar un diálogo o intercambio entre las diversas voces de este campo: artistas, diseñadores, productores, curadores y críticos entrelazan sus visiones produciendo un espectro rico en circulación de ideas.

La materialización de estas ideas se elaboró a partir de dos instancias distintas y complementarias:

1. Las Jornadas de Creación y Nuevos Medios.
2. La publicación de los Cuadernos de Ensayos sobre Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías.

Jornadas de creación y nuevos medios

Estas Jornadas instalan la temática de las nuevas medias tecnológicas para el Arte y el Diseño por primera vez en diciembre de 2005 dentro de un formato académico que la Facultad viene produciendo desde hace un largo período, y que consiste en ponencias, exposiciones y mesas redondas a lo largo de un día y en las cuales participan destacados expositores del medio local e internacional. La actividad es gratuita y abierta al público y su modalidad propicia un intercambio entre las personalidades invitadas para las ponencias y los estudiantes o el público asistente en general.

En el 2005 se eligió como recorte temático, dentro del gran panorama de la producción estética con nuevas tecnologías, las particularidades de la creación y de la curaduría del arte digital. La Jornada se denominó "New (Media) Art: Crear y curar arte digital" haciendo hincapié desde este recorte en la doble dimensión de la creación y de la curaduría sobre estos nuevos soportes y destacando en muchos casos la doble articulación de la actividad: artistas que realizan acciones de curaduría y gestión y curadores o críticos de arte que a través de sus criterios curatoriales o teóricos delinean estéticas que atraviesan las propias obras.

Desde una visión múltiple, construida con el aporte de los artistas, curadores de arte y gestores culturales invitados, la propuesta dio cuenta de las particularidades y problemáticas que plantean los nuevos soportes tecnológicos utilizados para la creación artística. También ofreció una mirada acerca de los desafíos a los que debe enfrentarse la curaduría y la gestión cultural a la hora de la producción de muestras y exposiciones de obras que no están pensadas en origen para el museo; o cuando las salas tradicionales no están concebidas para obras con las improntas tecnológicas actuales.

La segunda edición de la Jornada de Creación y Nuevos Medios (noviembre de 2006) centra su convocatoria en la creación, producción y gestión colectiva de arte. Este fenómeno artístico y cultural aparece como una modalidad de plena vigencia en la actualidad, y abarca tanto los aspectos de creación como de gestión de proyectos. En estas asociaciones de artistas, por lo general autogestionadas, convergen realizadores de diversas extracciones disciplinares (artes visuales, arte sonoro, danza, etc.) en proyectos que trascienden los

límites de sus especificidades y en donde las operatorias no son simplemente sumas de individualidades, sino plena interacción y creación colectiva. En otros casos asistimos al abordaje de proyectos desde la gestión, en los cuales artistas y curadores – gestores concretan espacios de exposición y festivales. Las propuestas de esta Jornada a la que denominamos "Colectivos: creadores en grupo, diseño y arte digital, redes, tecnologías" tienen como marco, al igual que la anterior, a la relación entre el Arte, el Diseño y los nuevos medios tecnológicos como soportes para la creación, y por esto, las alternativas que se dan en el vínculo entre el arte y lo tecnológico se constituyen en objeto de reflexión transversal de las ponencias.

Cuadernos del Centro de Estudios de la Facultad de Diseño y Comunicación [Ensayos]: Arte, diseño y nuevas tecnologías

La otra instancia de abordaje de esta temática es a través de los Cuadernos de Ensayos, que son publicaciones periódicas editadas por el Centro de Estudios de la Facultad de Diseño y Comunicación que reúnen papers, ensayos y estudios sobre tendencias, problemáticas profesionales, tecnologías y enfoques epistemológicos en los campos del Diseño y la Comunicación.

La publicación tiene el número ISSN 1668.0227 de inscripción en el CAYCYT-CONICET y cuentan con la aprobación de un Comité de Arbitraje.

Dentro del gran espectro temático que aborda esta línea editorial en su conjunto, se propone un recorte temático centrado en el Arte, el Diseño y las Nuevas Tecnologías, para lo cual se convoca a prestigiosos artistas y pensadores tanto del ámbito de la Facultad como externos a escribir un ensayo relacionado con esta temática. Es así como esta propuesta se vio materializada en el Cuaderno Nº 20 que cuenta con autores y abordajes diversos y cuyo eclecticismo enriquece sin duda las miradas teóricas sobre un fenómeno complejo.

Las temáticas principales que el cuaderno aborda son: el solapamiento entre las categorías de arte y diseño; la cuestión tecnológica para la creación en tiempo real: el gesto estético y su correlato tecnológico; las divergencias y coincidencias entre el arte sonoro y la música; la cuestión de la percepción frente a los soportes tecnológicos y la escucha expandida; los medios interactivos en un análisis tecnológico-político de la curaduría; el arte la ciencia y la tecnología en un recorrido por las vanguardias artísticas en la Argentina; la curaduría como acción integradora de las artes más allá de los dominios disciplinares establecidos por la modernidad y la tecnología como herramienta y como soporte conceptual de las obras.

Esta línea teórica continúa en una segunda publicación sobre estas temáticas, que al momento de redactar este artículo se encuentra en etapa de recepción y corrección editorial y que entre otros temas trata: la arquitectura, el diseño y los nuevos medios; la literatura y las medias tecnológicas: escritura y máquinas; el cine digital y la mirada "electrónica"; el video arte y video expandido en nuestro medio, entre otros análisis.

De esta manera, estas acciones se suman al proyecto educativo e investigativo de la Facultad con un aporte

de plena vigencia, tanto en el campo de las prácticas y a través de las experiencias directas de los expositores de las Jornadas como en el campo de la reflexión y deliberación teórica en los Cuadernos; en los cuales se expresan estas vinculaciones entre Arte, Diseño y Tecnología como tópicos ineludibles del debate actual.

La fotografía en un lenguaje El fotógrafo un autor

Andrea Chame

Eje: Lenguaje-autor

Actualmente la fotografía se afirma como un modo de expresión, de comunicación y de información. Aparece en todas partes, en diarios, en revistas, en publicidades. También es una forma de registrar los recuerdos emotivos de acontecimientos íntimos, ilustrando la propia historia a través del álbum familiar.

La fotografía se ha vuelto plural, es un testimonio periodístico o artístico y es también una práctica social muy popular que se ha ganado un lugar en los museos y es considerada un "arte" pese a la larga polémica al respecto que data desde su nacimiento mismo.

En la actualidad, no puede ser considerada una reproducción de la naturaleza, un espejo de lo real, por el contrario, la fotografía es un lenguaje estructurado en sus formas y significados, enriquecida por su propia historia. La noción de autor se impone, a través de un discurso estético, y en los mensajes que hay que decodificar para interpretarla.

Conceptos claves

Fotografía: arte de fijar y reproducir imágenes por la acción química de la luz sobre superficies cubiertas por una emulsión sensible a la misma.

Lenguaje: conjunto de sonidos articulados con que los habitantes de cada pueblo se comunican entre sí. Manera de expresarse. Conjunto de señas que dan a entender algo.

Autor: El que es causa de alguna cosa o la inventa. Quien ha hecho una obra científica o literaria.

Filosofía del lenguaje

La pregunta filosófica por el origen y la naturaleza del lenguaje es tan antigua como la pregunta por la naturaleza y el origen del ser.

Por ejemplo, los filósofos presocráticos como Heráclito, Parménides, equipararon "lenguaje y razón", ser un "animal racional" significaba ser un ente capaz de hablar y al hablar reflejar el universo. El lenguaje y la realidad se implican mutuamente en una "realidad hablante". Los Sofistas, retomados por Platón, estudiaron el lenguaje desde el punto de vista "gramatical y humano", decían que los "nombres", son convenciones establecidas por los hombres para entenderse. Aristóteles, sumó la relación entre "expresión lingüística" y "concepto mental". Durante la Edad Media, hubo muchas investigaciones acerca del lenguaje, aunque no hubo una filosofía del lenguaje en sí misma. Se ocuparon sobre todo de "los modos de significar" y en general del problema de la significación.

En la Edad Moderna, encontramos dos tendencias muy diferentes al momento de abordar el tema del lenguaje. Por un lado, "la corriente racionalista" (Leibnitz) con una actitud de confianza puesta en el lenguaje. Por otro lado, la "corriente empirista" (Hobbes, Locke, Hume) que tuvo una actitud de desconfianza, al poner en relieve que el lenguaje es un instrumento fundamental del pensamiento, pero hay que someterlo a crítica para no caer en sus trampa. En el siglo XIX, el interés está puesto en la estructura del lenguaje, en la relación que se establece entre "lenguaje y pensamiento", entre el lenguaje y la realidad.

Con el siglo XX la filosofía del lenguaje llega a su apogeo, se desarrollan diferentes teorías y abordajes sobre esta cuestión. Por ejemplo, para el "Pragmatismo" (Bergson) el lenguaje es considerado un "instrumento", para el "Existencialismo" (Heidegger) en cambio, el lenguaje es la forma en que las personas se "manifiestan".

El gran cambio es planteado por Ferdinand de Saussure con la Escuela de Ginebra, hacia 1916, quien proclamará la "Lingüística General" y con este término se refiere a la ciencia que se ocupa de los fenómenos del lenguaje en forma unitaria, la lengua o el habla refieren al lenguaje como fenómeno de una comunidad, la palabra es el lenguaje como fenómeno individual.

La "semiótica", es la ciencia general de los signos. Un "signo", es una señal que representa algo. Para Cassirer, el signo es lo que le permite comprender la naturaleza humana. Para Peirce, el signo (ícono- índice- símbolo) esta en lugar de algo, de lo representado.

Antropología del autor

Una "obra de arte" tiene su punto de partida en un artista, es el hombre que se expresa a través del arte como fuente de toda obra. El "autor" es quien elabora un objeto-obra, y ésta presencia compromete al creador, al soporte y por qué no, al arte. El autor expresa una necesidad, que se hará manifiesta hacia fuera, a la tela, a la piedra, a la película, al papel. El hombre al encontrarse ante esta "tabla rasa" dejará su marca, su ser-hombre y esto presupone desde el vamos una "intencionalidad". La actitud que conduce al autor, responde a una necesidad interior, que impulsa, que angustia, en la búsqueda de realización personal y que se materializa en un artista a través de su obra. El artista se afirma y "es" a partir de su obra y la nueva búsqueda afirma lo que "no es" y este juego confirma la búsqueda misma de la "existencia".

El autor logra dar forma a una estructura y a partir de allí la obra comienza a separarse de quien la hizo posible. La obra resultante "es" el autor que le dio origen, pero una vez concreta, ese autor continua nuevas búsquedas expresivas y la "obra se independiza" de él.

Lo que deja de ser en el artista, se transforma en el ser de la obra, y gracias a esto, ella se presenta en un espacio y tiempo, en un marco social y cultural, en una época. El creador se despoja de la energía de su sentimiento vital, cuando nace la obra. La situación anuncia un vacío en el ser del autor, pero dicho vacío supone la potencialidad de su necesidad creativa en permanencia.

La obra resulta ser testigo y juez del propio creador, porque certifica la presencia de su ser expresante y dictamina