

# TFG

---

## LA NECESIDAD DEL ARTE DE HUIR DEL ESPECTÁCULO.

FRENTE A LAS PRÁCTICAS DE LA INDUSTRIA CULTURAL,  
EXPERIENCIA SENSIBLE

Presentado por Ana Llaveria Caselles  
Tutor: Alejandro Rodríguez León

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2017-2018



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este proyecto es un ejercicio realizado desde un posicionamiento crítico frente a nuevas prácticas creativas en la industria cultural. Defendiendo la práctica creativa como experiencia; la sensibilidad y el compromiso como motor de creación.

Nuestra sociedad actual prioriza el conocimiento racional frente al conocimiento sensible. La escasez de protagonismo y análisis de este último tiene consecuencias palpitantes en la práctica artística, que es el ámbito en el que se centra esta propuesta.

Entendiendo la cultura como un nexo de cohesión, en el que la industria tiene un papel relevante como generadora. Esforzarse en trabajar la calidad de los estímulos producidos por la misma, requiere una concienciación y un juicio.

Averiguar como nos afecta es necesario para poder crearnos un entorno en consonancia con nuestros planteamientos.

Para los creativos, esto es fundamental, ya que nos alimentamos principalmente de lo emocional.

En *Teoría estética*, Adorno escribe: “Las obras de arte se salen del mundo empírico y crean otro mundo con esencia propia y contrapuesto al primero”.<sup>1</sup>

Se apuesta por una práctica generada a través de una experiencia sensible para poder hacer efectivo un contenido plástico desde una visión personal y crítica de la realidad.

Palabras clave: práctica creativa, experiencia sensible, industria cultural

---

<sup>1</sup> ADORNO, T. *Teoría estética*, 1970, p.19

## ABSTRACT AND KEY WORDS

This project is an exercise built from a critical positioning against the new creative practices from the culture industry. Defending art as an experience; sensitivity and compromise as a driving force.

Our current society gives priority to rational knowledge in opposition to sensitive knowledge. The lack of prominence and analysis of this last one has considerable consequences in artistic practices, which is the field this proposal is focusing on.

We understand culture as a connecting link in society, in which culture industry has a relevant role as a generator. Putting effort in working the quality of the incentives produced by it requires constant awareness and judgement.

To find out how this affects us it's a need for being able to build a context according to our interests.

This is substantial for creative workers, then we feed ourselves mainly from the emotional.

In *Aesthetic Theory*, Adorno writes: 'Artworks come out from the empirical world, building a new one with own essence and in opposition to the first one'.

It's a need to base the praxis in sensitive experience to make effective a plastical content coming out from a personal and critical vision of reality.

Key words: Creative practices, sensitive experience, culture industry

## AGRADECIMIENTOS

A mi familia

# ÍNDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Objetivos y metodología.....</b>	<b>6</b>
<b>3. Acotaciones para una lectura del panorama actual.....</b>	<b>7</b>
3.1. La economía del éxito.....	7
3.1.1. El peso del mercado.....	8
3.1.2. Las administraciones.....	9
3.1.3. El trabajador.....	9
3.1.4. El consumidor.....	11
3.1.5. El ámbito cultural.....	12
3.2. La lógica de los dos modelos: el modelo racional.....	13
<b>4. La actividad estética en el panorama actual.....</b>	<b>15</b>
4.1. Desde la reflexión.....	15
4.1.1. La comunicación gráfica.....	16
4.1.2. La imagen en masa.....	18
4.1.3. La imagen artística.....	21
4.1.4. La habilidad.....	21
4.1.5. El juego: la utilidad y la inutilidad.....	22
4.1.6. Arte y emoción.....	24
1. Contemplación: la experiencia espiritual.....	25
2. Pensamiento sensorial: ocularcentrismo y tactilidad.....	27
4.2. Desde la acción.....	29
4.2.1. La sociedad del espectáculo.....	29
1. El espectáculo.....	30
2. El consumidor.....	31
3. El producto.....	33
4.2.2. Reflexiones desde la práctica.....	34
1. Saul Steinberg.....	34
2. Jan Svankmajer.....	35
3. John Berger.....	36
4. Juhani Pallasmaa.....	36
5. Anne-Marie Schneider.....	37
<b>5. Formas de Paso.....</b>	<b>39</b>
5.1. Momentos que generan estímulos: contemplación.....	40
5.2. Actividades que traducen estímulos: dibujo.....	41
5.2.1. Dibujo analítico.....	42
5.2.2. Superación del referente.....	42
5.2.3. Escenarios del subconsciente.....	44
5.2.4. Diálogos: el observador, lo imaginado y el dibujo.....	44
<b>6. Conclusiones.....</b>	<b>50</b>
<b>7. Bibliografía.....</b>	<b>51</b>
<b>8. Índice de imágenes.....</b>	<b>52</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo, fundamentalmente de orden práctico, se centra en armonizar y condensar el bagaje de conocimientos, experiencias y métodos de trabajo adquiridos a lo largo de la carrera.

Es un objetivo implícito en el grado de las Bellas Artes el desarrollo de un cierto sentido crítico, una visión contextualizada del conocimiento y una apuesta por el desarrollo de un proyecto creativo personal.

Se entiende que se realiza dentro de las limitaciones de tiempo y experiencia que pueden haber en la parte incipiente de la formación artística.

Planteamos un Trabajo de Final de Grado no desde la idea de mostrar los logros, sino tomándolo como una oportunidad para profundizar en un proceso de búsqueda. Esta búsqueda implica un compromiso con la realización creativa y crear las condiciones para producir con naturalidad.

*Formas de Paso* es el nombre que recibe el trabajo práctico de este proyecto. Procede de una mirada sensible y significativa hacia los objetos. Hay una fijación y ordenación de los estímulos generados por estos y la construcción de una forma personal de lenguaje sobre la base del dibujo. Para llegar, finalmente, a un punto de decantación y depuración en el que se va seleccionando los elementos formales que tienen un mayor potencial expresivo, descartando lo que pueda resultar confuso.

El núcleo teórico del TFG consiste en la contextualización y conceptualización de los métodos abordados a lo largo del proceso creativo de forma intuitiva. Para llevarlo a cabo se ha buscado fundamento tanto en las distintas disciplinas teóricas que tratan la amplitud y complejidad del hecho artístico, así como en artistas que abordan su práctica desde un planteamiento afín.

En lo referente a lo teórico, se toma partido en una postura crítica ante el funcionamiento de la actividad estética en el mundo contemporáneo, viendo necesario realizar una breve acotación en lo referente al contexto económico y social.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Este proyecto apuesta por una alternativa dedicada a la producción artística desde un posicionamiento vital y crítico que se aleja de las prácticas dominantes en la industria cultural:

Tratamos de evidenciar la posibilidades de una mirada sensibilizada ante objetos provistos de un potencial significado subjetivo.

Indagar sobre estos estímulos a través de la ejecución artística con el dibujo como disciplina artística.

Seleccionar los resultados de acuerdo con su calidad formal y poética.

Fundamentar el proceso práctico mediante una contextualización teórica que se identifica con un posicionamiento personal.

Conceptualizar la metodología del proyecto, apoyándose en referencias del ámbito creativo.

Es importante recalcar que lo práctico y sensible precede a lo teórico y conceptual, ya que en esto radica parte de la tesis de este trabajo. Hemos considerado la ejecución previa al proceso secundario de racionalización.

Las imágenes aportadas provienen, en su totalidad, de libros, catálogos y affiches que forman parte de un archivo de referentes de uso personal. Hemos huido de imágenes y escritos provenientes de soporte informático. Siendo este aspecto no relevante para la época actual, resulta para nosotros una condición de partida, ya que refuerza la idea central de predilección por la amplitud y complejidad del aparato sensible frente a la reducción que suponen los filtros de la tecnología.

### 3. ACOTACIONES PARA UNA LECTURA DEL PANORAMA ACTUAL



Daniel Torres:  
*Ilustraciones, anuncios,*  
*revistas: "Young &*  
*Rubicam", 1992*

El objetivo de este apartado estaría dentro de una lectura destinada a realizar una apuesta interpretativa y crítica de la compleja realidad que nos ocupa, fundamentada en conceptos, teorías y autores que, dentro de nuestro bagaje actual, necesariamente no especializado, se orienta a una apuesta hacia la actividad creativa.

Se pretenden analizar los aspectos clave del momento actual que ayudan a poner en contexto y, a la vez, comprender, valorar y dimensionar el papel del compromiso creativo en el terreno artístico como contrapunto a la dominante uniformizadora de la producción de la industria cultural, en tanto que producto de mercado encaminado al consumo.

Me apoyaré en distintos filósofos, historiadores, sociólogos y artistas, entendiendo que no se busca abarcar la plenitud de los teorías que puedan tratar este tema, sino aquellos que han sido facilitados a lo largo de la formación universitaria y que, por afinidad, han construido el discurso personal en el que se basa el proyecto.

#### 3.1. LA ECONOMÍA DEL ÉXITO

El factor económico tiene hoy en día una relevancia tal que domina y transforma al resto de sectores que organizan la manera de funcionar de la sociedad actual. Por esta razón, resulta inevitable partir desde un análisis, a grandes rasgos, de cómo funciona y que consecuencias acarrea.

Richard Sennett en su libro 'La cultura del nuevo capitalismo', trata el origen del nuevo capitalismo y hace un repaso de sus consecuencias. Los datos que se confieren a lo largo de este primer apartado están fundamentados principalmente en esta obra. La aportación de información del autor resulta objetiva, pero su postura ante lo que ocurre es determinante.

En los siguientes apartados, trataremos de dar una visión generalizada de cómo actúa el nuevo capitalismo y de cómo ha ido transformando las instituciones, la forma de trabajar, la forma de consumir y los aspectos culturales. Concluiremos repasando la lógica discursiva que apoya las estructuras en las que habitamos y cómo la visión sensible es apartada a un segundo plano siendo, sin embargo, un aspecto clave a lo largo de la historia evolutiva de la condición humana

### 3.1.1. El peso del mercado

Sennett, en un breve análisis, explica que al principio de la década de 1970 se generaron cambios complejos en la economía. Explicándolo a grandes rasgos, las grandes compañías transfirieron el poder de los dirigentes a los accionistas. Luego, se liberó un gran excedente de capital a escala mundial para invertir. La riqueza a nivel nacional o local fue más fácil de manejar por todo el mundo. Los bancos siguieron estos pasos y empezaron a operar internacionalmente, perdiendo la conexión con los intereses del Estado-nación.<sup>2</sup>

Hubo una sofisticación de los instrumentos financieros y el inversor dejó de ser pasivo para las administraciones. Las empresas priorizaron resultados a corto plazo, lo que generó la pérdida de objetivos de las antiguas corporaciones a largo plazo.

La estructura interna de las empresas se contrae y expande rápidamente, contratando y subcontratando otras empresas para realizar distintas tareas. De forma similar funciona la contratación de los trabajadores.

La solidez o la estabilidad se convierten en un valor negativo, de manera que el desarrollo de las empresas conlleva desarticulación e inestabilidad social.<sup>3</sup>



Saul Steinberg: dibujo del libro *The Inspector*, 1973

<sup>2</sup> SENNETT, R. *La cultura del nuevo capitalismo*, 2006, p.37

<sup>3</sup> Idem, pp.37-45

### 3.1.2. Las administraciones

Uno de los puntos clave para entender el papel de las instituciones en la industria cultural, fue la gestión de los fondos de pensiones, en la medida que podemos encontrar aproximaciones de la forma de operar con el capitalismo. Los fondos de pensiones en los que había una gran suma de dinero, empezaron a presionar a la administración. Con esto comienza otra forma de funcionar en la que las administraciones encuentran reducido su poder de decisión ante el creciente poder de los inversores en las empresas.

Consecuentemente, empezaron actuar de forma similar a como lo estaba haciendo el mercado, sofisticándose en sus estrategias, descentralizándose y fragmentándose, para perseguir un ideal basado en una economía fructífera.

Se debilitan las relaciones de la sociedad con la política local y la ideología política se desvincula cada vez más de los gobernantes para acercarse a una priorización de lo económico.<sup>4</sup>

Sennett escribe al respecto de las instituciones:

Necesitamos, al menos, conservar una mente abierta a la manera en la que hoy los políticos se someten a la mercadotecnia, así como las instituciones que los comercializan.

Admito que para mí es difícil mantener abierta la mente a este respecto, pues la pérdida de política local mediadora me parece una herida mortal.

Si la economía continúa empujando hacia el modelo de avanzada y los ideales políticos siguen mirando hacia atrás, el ideal termina por no ser otra cosa que un lamento impotente.<sup>5</sup>

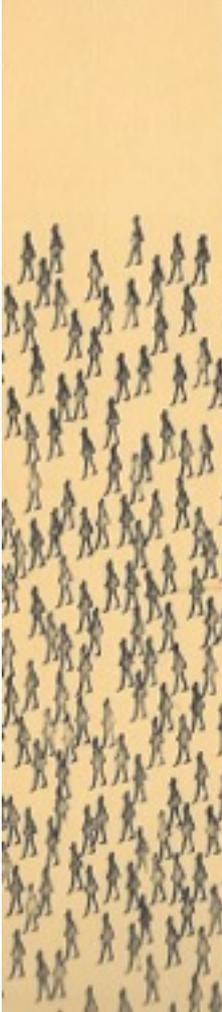
El funcionamiento interior de las instituciones se ve transformado por el factor de las innovaciones tecnológicas y la automatización. Interesa ahorrarse los trabajos más rutinarios, sustituyéndolos por ordenadores. De esta manera, la administración de un país, en su escalón más básico, está conformado cada vez más por máquinas.

En lugar de la vida en el seno de la institución, es sabido que lo que quieren los reformadores es más iniciativa y empresas personales: bonos para educación, cuentas de ahorro de los empleados para hacer frente a la vejez y la atención médica, una seguridad social personal manejada como empresa consultora.<sup>6</sup>

### 3.1.3. El trabajador

Esta nueva manera de operar en el mercado afecta también a la forma en que los empleados desarrollan su trabajo y a su relación con la empresa o institución.

El creciente desarrollo tecnológico, resta importancia a la mediación y la interpretación en las órdenes y el tiempo para las decisiones se ve reducido.



Saul Steinberg:  
fragmento de dibujo  
del libro *The  
Inspector*, 1973

<sup>4</sup> Ibidem

<sup>5</sup> Idem, p.118

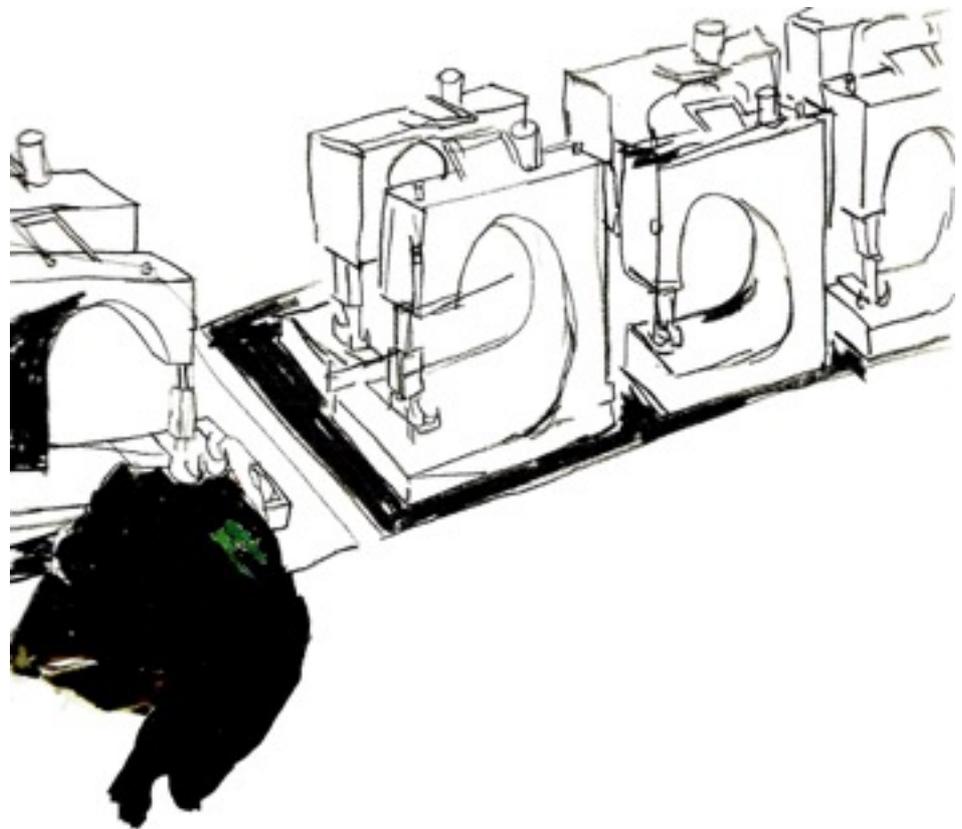
<sup>6</sup> Idem, p.44

La automatización rebaja la mano de obra, y las capas funcionales más bajas de una corporación son sustituidas por máquinas o tecnología, debilitándose así la inclusión de las masas, que es una herramienta social del capitalismo. Afecta a las clases más bajas, que son las que suelen destinarse a este tipo de trabajos.

Aumenta la precarización del empleo, se reducen los niveles jerárquicos y se abrevia el marco temporal de la organización. El énfasis de las empresas se desplaza a tareas inmediatas y poco significativas.<sup>7</sup>

Richard Sennett en 'La nueva cultura del capitalismo' trata un prototipo de Yo idealizado que se genera con el cambio económico. Tiene las características prácticas para el nuevo ejecutivo: un Yo a corto plazo, un Yo con capacidad potencial, un Yo con voluntad de abandonar el pasado. Esta persona ideal consigue adquirir distintas capacidades y cambia fácilmente. Es preferible el perfil de un propietario que cambia de producto aunque este funcione bien. No interesa el propietario que se aferra a sus bienes.

Sin embargo, Sennett explica que esto no se corresponde con el perfil mayoritario del ser humano. Este es el de un ser que requiere de un relato que le de sentido a su existencia, que se enorgullece de su habilidad para algo en concreto y que valora las experiencias pasadas.<sup>8</sup>



Anne Marie-Schneider,:  
*Sin título*, 1997 (dibujo  
para la Documenta X)

<sup>7</sup> Idem, pp.40-43

<sup>8</sup> Idem, pp.10-12



Anne Marie-Schneider:  
Sin título, 2013

### 3.1.4. El consumidor

En ‘Dialéctica de la Ilustración’, Theodor Adorno y Max Horkheimer tratan un prototipo de consumidor de la industria cultural, que se estaba gestando a mediados del siglo XX.

“Reducidos a material estadístico, los consumidores son distribuidos sobre el mapa geográfico de las oficinas de investigación de mercado, que ya no se diferencian prácticamente de las de propaganda.”<sup>9</sup>

Este consumidor deja poco espacio a concesiones personales, ya que se ha visto absorbido por la cultura que es propia de la industria. La naturaleza de esta tiene como finalidad la alienación del individuo. Ya que, consiguiendo este seguimiento a ciegas por parte del consumidor, es como logran los mayores beneficios.

Para conseguir esta continuidad, se busca producir un estímulo en la persona que ansíe tener el producto. Esto se hace efectivo creando en el imaginario del ser humano necesidades o conveniencias que sean planteadas como principales. No resulta complicado teniendo en cuenta que, con las nuevas tecnologías, se consigue rodearnos, en poco tiempo y de manera constante, con imágenes a gusto de los que financian estos medios. Estas imágenes, labradas de forma compleja, penetran en el subconsciente transformando subliminalmente la escala de prioridades de nuestras necesidades.

Naomi Klein en *No logo* escribe al respecto de las compañías publicitarias: “Preguntarse si los anunciantes tienen derecho legítimo a invadir todos los rincones e intersicios de nuestro entorno físico y mental.”<sup>10</sup>



Saul Steinberg: fragmento de  
dibujo del libro *The  
Inspector*, 1973

Se crean unas condiciones vitales que hacen fácil la proliferación de estos valores. No sólo por cómo somos como consumidores o por el peso que tiene esto en nuestra identidad. El individuo tiene ya todos los recursos vitales para su vida. Pero para tener estas necesidades cubiertas, es prácticamente inevitable no participar del sistema de producción y consumo. El trabajo nos absorbe, nos ubica en un lugar en la sociedad. Afecta también fuera del ámbito profesional. Nuestra función productora nos indica también nuestra función consumidora. No somos tan dueños de nuestro tiempo libre como pensamos. Se nos ofrecen recursos para este tiempo que no hacen más que perpetuar determinado modo de vida. Tener recursos propios para este tiempo parece cada vez menos accesible.

Para todos hay algo previsto, a fin de que ninguno pueda escapar; las diferencias son acuñadas y propagadas artificialmente. El abastecimiento del público con una jerarquía de cualidades en serie sirve sólo a una cuantificación tanto más compacta. Cada uno debe comportarse, por así decirlo, espontáneamente de acuerdo con su «nivel», que le ha sido

<sup>9</sup> ADORNO, T. y HORKHEIMER, M. *Dialéctica de la ilustración*, 1969, p.168

<sup>10</sup> KLEIN, N. *No logo, el poder de las marcas*, 2000, p.325

asignado previamente sobre la base de índices estadísticos, y echar mano de la categoría de productos de masa que ha sido fabricada para su tipo.<sup>11</sup>

### 3.1.5. El ámbito cultural

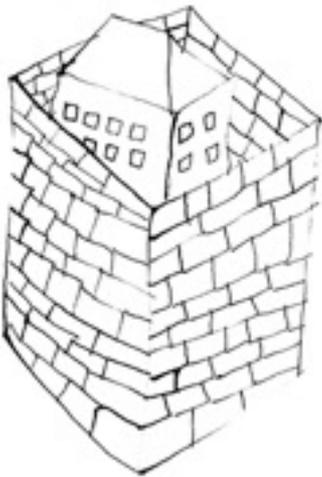
Es un concepto muy amplio, por lo que nos limitaremos a tratarlo desde la tendencia unificadora propia del momento actual, sin connotaciones históricas. Más concretamente, desde su concepción como herramienta dentro del sistema económico.

Richard Sennett sobre la cultura, afirma que es un nexo de unión en una sociedad en que las instituciones han quedado fragmentadas y descentralizadas.<sup>12</sup>

Adorno y Horkheimer tratan la cultura desde el concepto de ‘industria cultural’, entendiéndola también como un punto de conexión en la sociedad.

La falsa identidad universal y particular que no interesa ya esconder, sino que se ve reforzada en cuanto más abiertamente se proclama. El cine y la radio ya se dan entonces como negocio y los sueldos que reciben sus productores lo reafirman. Toda cultura de masas bajo el monopolio es idéntica.<sup>13</sup>

En el apartado anterior, se ha tratado la figura del consumidor propio de la industria cultural. Los ‘valores’ que nos transmiten a través de los medios de masas tienen algo de parecido entre ellos. Hay un común denominador también en el comportamiento del consumidor ante la apabullante cantidad de imágenes que involuntariamente nos encontramos. Este nexo es la propia naturaleza de la industria que busca perpetuarse a sí misma. Hemos visto que para ello se crean unas necesidades, unos estímulos fundamentados en valores que no llegamos a prever de forma del todo consciente.



La ‘industria cultural’ hace referencia a todo el imaginario creado que apoya estos valores. El valor de la novedad, de la familia, de la higiene, del lujo, etc. Algunos de ellos se han fundamentado en otros tiempos a través de la religión, por ejemplo. Hoy en día, los medios de masas se encargan de difundir las connotaciones al respecto de estos temas, priorizando subliminalmente la continuidad de la industria.

En realidad, es en el círculo de manipulación y de necesidad que la refuerza donde la unidad del sistema se afianza más cada vez. Pero en todo ello se silencia que el terreno sobre el que la técnica adquiere poder sobre la sociedad es el poder de los económicamente más fuertes sobre la sociedad.<sup>14</sup>

Anne-Marie Schneider,  
*Sin título*, 2001

<sup>11</sup> ADORNO, T. y HORKHEIMER, M. *Dialéctica de la ilustración*, 1969, p.168

<sup>12</sup> SENNETT, R. *La cultura del nuevo capitalismo*, 2006, p.11

<sup>13</sup> ADORNO, T. y HORKHEIMER M. *Dialéctica de la Ilustración*, 1994, p.165

<sup>14</sup> Idem, p.166

### 3.2. LA LÓGICA DE LOS DOS MODELOS: EL MODELO RACIONAL

El *Visión artística y visión racionalizada* de Hans Daucher nos introduce en el funcionamiento de esta racionalización en contraposición al funcionamiento de lo artístico.

No es su intención descategorizar ninguna de las dos visiones, pero existe la certeza de que, actualmente, la parte artística tiene cierta necesidad de ser defendida, en contraposición a la visión racionalizada, que es la dominante.

Daucher, partiendo de Adolf Portman, “atribuye la disminución de la vida de los sentidos a una dominación prepotente del pensamiento racional en la vida cultural de Occidente”.<sup>15</sup>

Es necesario apuntar que no son divisiones que se correspondan con una realidad concreta, sino que es un intento de aprisionar mediante conceptos algo que es, como escribe Daucher en el prólogo, “un sinnúmero de impulsos que se entretajan para formar un complejo vivencial, difícilmente descriptible mediante un lenguaje objetivo”.

La razón es un proceso de elaboración de información. Se trata de algo lineal, que ondula entre lo correcto y lo falso. Suscrito al lenguaje binario, de ahí la buena aceptación de lo digital en nuestra sociedad. También el lenguaje verbal, ya que se trata de “descomponer contenido para reproducirlo en signos lingüísticos”.

Esta forma de hacer lógico-funcional es la dominante pese a que estas funciones cognitivas son las más simplemente imitables por la tecnología. Mientras que las facultades de la creatividad intelectual son llevadas a un plano de menor valor, siendo lo más inimitable del ser humano.

“La racionalidad técnica es hoy la racionalidad del dominio mismo. Es el carácter coactivo de la sociedad alienada de sí misma.”<sup>16</sup>

El pensamiento gráfico es una forma de conocimiento a través de las imágenes. Esta forma de conocer es anterior a lo racional, es lo que conocemos de la mitología o del Antiguo Testamento, donde el contenido no viene expresado en una forma simplificada de mandatos, sino en forma de cuentos, en proyecciones de imágenes. No es lineal, sino que trabaja a distintos niveles. De la misma manera, tampoco puede entenderse como binario, ya que no hay resultados correctos o falsos; oscila entre lo claro y lo confuso, en la ambigüedad.<sup>17</sup>

Si el pensamiento racional está profundamente estudiado, aplicado y educado en nuestra vida actual, ¿Qué es del pensamiento artístico? ¿Cómo se ha estudiado?

Sorprendentemente, la ciencia no ha dedicado atención alguna a la importancia antropológica de los procesos estéticos. A pesar de que, hoy en día, nos vemos confrontados con los problemas de actitudes estéticas erróneas de enormes dimensiones, a pesar de que las

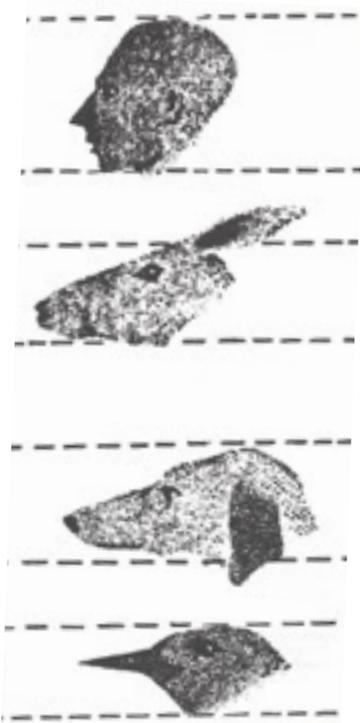


Imagen extraída del libro *Visión Artística y visión racionalizada* de Hans Daucher, 1978

<sup>15</sup> DAUCHER, H. *Visión artística y visión racionalizada*, 1978, p.11

<sup>16</sup> ADORNO, T. y HORKHEIMER M. *Dialéctica de la Ilustración*, 1994, p.166

<sup>17</sup> DAUCHER, H. *Visión artística y visión racionalizada*, 1978, pp.10-11

consecuencias de ello, afectan de forma bastante sensible a cada uno de nosotros, las aceptamos como algo inherente a la época.<sup>18</sup>

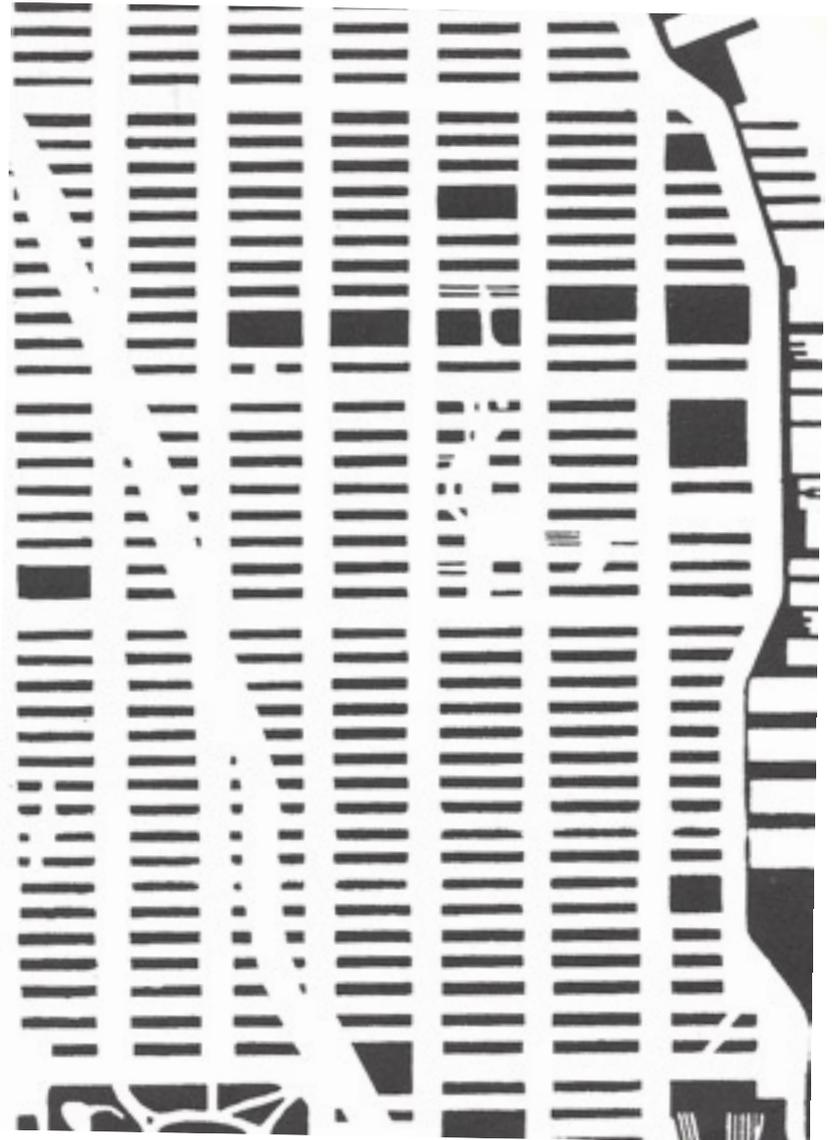


Imagen extraída del libro *Visión Artística y visión racionalizada* de Hans Daucher, 1978

---

<sup>18</sup> Idem, p.11

## 4. LA ACTIVIDAD ESTÉTICA EN EL PANORAMA ACTUAL

El apartado anterior, que finalizaba tratando ciertos aspectos de la cultura y de la visión racionalista dominante, nos ayuda a introducir este segundo punto, que comienza centrándose en cómo la enorme presencia de imágenes y la forma de consumirlas condiciona la actividad estética.

El imaginario visual podríamos desglosarlo en dos tipos: el colectivo y el personal. Dentro del colectivo encontraríamos todo el material que se genera desde la industria cultural, aquello producido para ser visto y común para todos: la publicidad, el diseño del producto, etc.

En el personal encontraríamos todo aquello que resulta estimulante para un individuo y que es particular de este, diferenciándolo de la experiencia que pueda tener otro sujeto respecto al mismo estímulo.

La importancia de esto reside en la medida en que un creativo se alimenta de uno u otro contenido visual. Ya que ‘el alimento’ de alguien que se dedica a la actividad estética es fundamental para lo que crea. De la misma manera que lo es la posición que toma con respecto a su contexto cultural. Lo crítico o lo indiferente que pueda ser con el contexto circundante y su plano de acción en él.

De nuevo, se tomarán referencias de Sennett, Adorno y Horkheimer. También de otros autores, como Herbert Read, Johanni Pallasmaa o Santos Zunzunegui.



Saul Steinberg: dibujo del libro *The Inspector*, 1973

Estos autores, desde un enfoque crítico, parten de la premisa de que la forma en que nos alimentamos de información produce cierta alienación en nuestros sentidos. Optan por reforzar la amplitud evocadora de lo poético y defender la autonomía de la experiencia individual frente a la reducción objetivable de las imágenes predominantes.

Como se ha comentado anteriormente, este proyecto no busca un análisis de la amplitud teórica sobre la sociedad y la percepción de la imagen. El objetivo es apoyar una forma de comprender la actividad estética y un compromiso con ella, que encuentra su identificación con determinados planteamientos e ideas de los autores previamente citados.

#### **4.1. DESDE LA REFLEXIÓN**

Hay dos vertientes para abordar el cuerpo argumentativo dedicado a la actividad estética: *desde la reflexión* y *desde la acción*.

El primer modo se fundamenta especialmente en escritos propios del mundo teórico, como filósofos, críticos de arte o sociólogos.

Dado que se trata de un texto académico, hay una necesidad de conformar un marco teórico que esté apoyado en referentes que tienen cierto rigor.

Paralelamente, se han ido estudiando escritos que se refieren a la segunda vertiente *desde la acción*. Por lo que, en ocasiones, los textos académicos se verán apoyados por reflexiones cuyos autores provienen del ámbito práctico, como artistas, arquitectos o cineastas.

Todos parten de posicionamientos de los que se puede extraer una semejanza o nexos comunes en la forma en que enfocan la actividad estética.

##### **4.1.1. La comunicación gráfica**

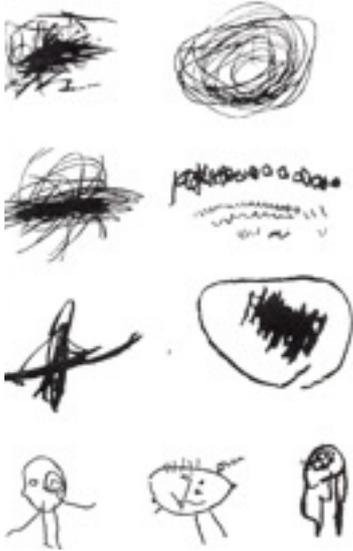
Nuestra idea de comunicación nos remite generalmente al lenguaje hablado y escrito. Es la herramienta en la que más formados estamos para transmitir información en nuestra cotidianidad.

Si eliminásemos el lenguaje, encontraríamos que también ejercemos una comunicación a través de otros canales, entre ellos, el soporte gráfico. Se refiere a todo aquello que puede ser emitido y recibido a través de lo admisible por la vista.

Nuestro mundo ha ido labrando una tendencia ocularcentrista, en la que nuestro ojo se ha visto como el protagonista más valorado como receptor de información fidedigna.

Más adelante, se verán otros puntos de vista que refutan en cierta medida esta supremacía ocular.

Sin embargo, no se puede olvidar la trascendencia que tiene hoy en día la imagen, por la cantidad y constancia con la que las consumimos. Es por tanto un tema a analizar. De la misma manera en que pensamos en las palabras que decimos o que nos dicen, sería procedente pensar también en las imágenes que recibimos y emitimos.



Imágen extraída del libro *Visión Artística y visión racionalizada* de Hans Daucher, 1978

En el punto ‘Un modelo racional’ del apartado 3.2 se diferenciaban dos tipos de pensamientos: el racional y el creativo. El creativo supondría una forma de conocimiento que no es previsible en la forma lógica. Esta forma de proceder difícilmente halla en nuestra sociedad la validez que se le otorga a la forma racional.

La expansión del pensamiento racionalista llega también al campo de la estética, delimitando, ordenando y analizando conceptos. Hans Daucher explica como Kant se esforzaba por descifrar lo que implicaba algo bello en el arte. Incluso en esta tendencia de dogmatizar este campo, pensaba que era preciso la calidad de genio para producir algo bello. Y esta calidad tenía propiedades de irreflexión; se creaba sin tener conciencia.<sup>19</sup>

Herbert Read escribe al respecto:

Al igual que toda otra actividad científica, la teoría y la crítica del arte se basan en el análisis y la clasificación de un grupo específico de fenómenos: las obras de arte. Mas éstas difieren de los hechos de la naturaleza en que sus características esenciales no son medibles en ningún aspecto. (...) la crítica del arte, aún como actividad académica, sigue ignorando la psicología humana y sigue siendo una combinación aleatoria de juicio subjetivo y análisis formal.<sup>20</sup>

Sin embargo, lo habitual en la comunicación gráfica de nuestros tiempos, no es un procedimiento que abrace la experiencia subjetiva e irracional de la percepción.

Hans Daucher explica que, al igual que al escribir y hablar empleamos un raciocinio discursivo, para las imágenes empleamos un raciocinio prerracional, referido a lo gráfico.

El objeto de visión recibe una generalización metafórica que se convierte en objeto de referencia.

Así se consigue que, al dibujar desde signos elementales, se llegue a entender fácilmente desde distintos contextos culturales.

Se establecen determinadas imágenes para determinados contenidos, conformando un lenguaje metafórico, que se convierte en escritura gráfica.<sup>21</sup>

Jean Baudrillard sobre esto expresa que la cultura occidental se ha construido sobre la idea del signo como portador de sentido.<sup>22</sup>

Santos Zunzunegui escribe sobre un cambio en la comunicación gráfica con el auge de la ciencia y la tecnología. Se refiere al proceso en que las imágenes dejan de ser vistas como instrumentos religiosos para convertirse en objetos analizados estéticamente y económicamente.

Establece una separación entre dos tipos de imágenes, similar a la hecha en la introducción de este apartado. Por un lado estarían las artísticas, que son aquellas producidas por la mano de algunos autores

<sup>19</sup> Idem, p.140

<sup>20</sup> READ, H. *Arte y alienación*, 1978, p.9

<sup>21</sup> DAUCHER, H. *Visión artística y visión racionalizada*, 1978, p.180

<sup>22</sup> BAUDRILLARD, 1981, citado por ZUNZUNEGUI, S. *Pensar en la imagen*, 1989, p.126



Imágen extraída del libro *Visión Artística y visión racionalizada* de Hans Daucher, 1978

y que no abundan. Por otro, estaría la ‘gran masa indiferenciada de la producción icónica general’, concepto acuñado Zunzunegui.<sup>23</sup>

No es de extrañar que sea la imagen, gracias justamente a su capacidad de mimetizar la realidad, la que esté llamada a convertirse en un instrumento privilegiado de esa lógica de la simulación, que es el sino de nuestra época, a decir de Baudrillard.<sup>24</sup>

#### 4.1.2. La imagen en masa

Partiendo de la capacidad de la imagen para simular la realidad, cabe preguntarse qué contenidos emulan los iconos visuales que nos rodean y cómo son transmitidos.

Las abundancia y repetición son características que no se pueden pasar por alto. La cantidad de un flujo de algo, en este caso, de imágenes; es capaz de condicionar el comportamiento humano. (Abraham Moles, 1981, 31). En la vulnerabilidad de nuestro comportamiento cotidiano se ejerce una presión visual, que no puede ser obviada.

“El exceso de información se corresponde de manera directa con una aguda deflación del sentido, anulando toda posibilidad de comunicación a través de un proceso de simulación que tiende a sustituir la comunicación por su pura puesta en escena.”<sup>25</sup>

Al igual que la imagen es un medio para revelar la realidad, también lo puede ser para ocultarla. Existe, a veces, una intención de ocultación, distorsión o manipulación de la realidad por parte de los poderes que las evocan. (Zunzunegui, 1989, 23)

Hay una mayoría figurativa que puede llevar al equívoco de que, por ser más realista, comunica más directamente, sin preguntarnos cómo comunica o cuál es el discurso visual que hay detrás.

Nos mantenemos generalmente pasivos ante la apabullante cantidad de imágenes. No somos capaces de filtrar ciertas connotaciones que se instalan en el subconsciente, debido una ausencia de juicio y conciencia crítica que nos obligaría a estar continuamente batallando con nuestra percepción.

Existe, por tanto, una industria que produce estas imágenes. Y, como toda industria, su finalidad es el beneficio económico y su continuidad. Estas imágenes constituyen una parte significativa de nuestra cultura actual, una cultura que unifica los valores y les da una dimensión menos personal.

Es algo a tener en cuenta el hecho de que sea una entidad económica la encargada de gestionar un número muy elevado de los estímulos que alimentan nuestra cotidianidad. Podemos imaginarnos

<sup>23</sup> ZUNZUNEGUI, S. *Pensar en la imagen*, 1989, p.122

<sup>24</sup> Idem, p.125

<sup>25</sup> Ibidem

que, si hay una intención de comunicar valores tras estos iconos visuales, responderá antes a un interés de los promotores - sean estos empresariales, culturales o ideológicos- que a una preocupación por los valores de carácter humanista.

La industria cultural se ha basado principalmente en establecer como necesidades cada vez más acuciantes, caprichos que son cada vez menos necesarios. En 'Dialéctica de la ilustración' se trata esta relación de productor, consumidor y necesidad:

Los estándares habrían surgido en un comienzo de las necesidades de los consumidores: de ahí que fueran aceptados sin oposición. Y, en realidad, es en el círculo de manipulación y de necesidad que la refuerza donde la unidad del sistema se afianza más cada vez. Pero en todo ello se silencia que el terreno sobre el que la técnica adquiere poder sobre la sociedad es el poder de los económicamente más fuertes sobre la sociedad.<sup>26</sup>



Saul Steinberg: dibujo del libro *Umgang mit Menschen*, 1954

Herbert Read escribe que el arte es para la sociedad un nexo de unión. Afirma que en la sociedad contemporánea hay una falta de relación entre arte y sociedad y que esto tiene consecuencias negativas.<sup>27</sup>

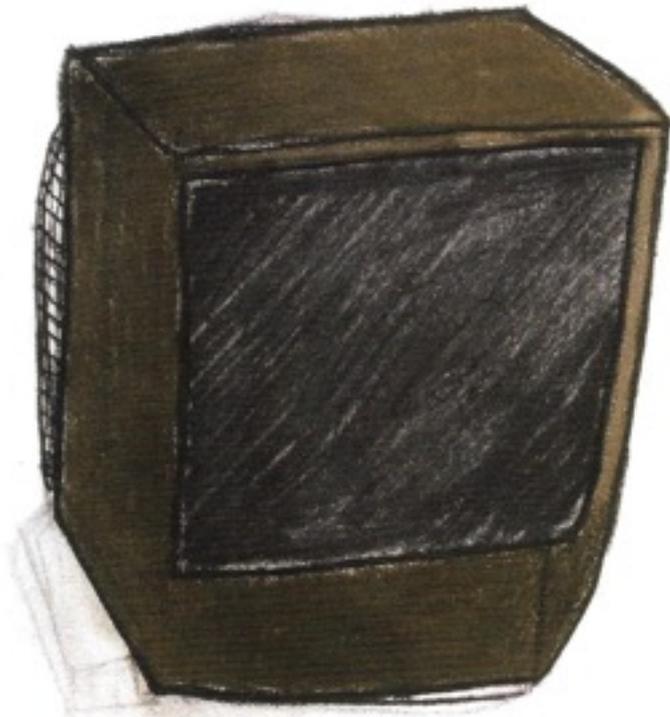
Se podría entender, entonces, que la industria cultural está ejerciendo esta función unificadora de la que habla Read, que es

<sup>26</sup> ADORNO, T. y HORKHEIMER, M. *Dialéctica de la Ilustración*, 1994, p.166

<sup>27</sup> READ, H. *Arte y alienación*, 1978, p.18

propia del arte. En otras épocas, la imagen, íntimamente relacionada con la religión, evocaba valores cristianos que servían de guía moral para aquellos cuyo medio de comunicación era antes el gráfico que el racional. Hoy pensamos que es el lenguaje racional el que apuntala nuestras certezas y que el gráfico supone un aliciente meramente estético. Sin tomar conciencia del discurso que trasciende a la forma, no hemos sido capaces de posicionarnos frente a la industria y, referenciando a Read, “crear un arte democrático vital que corresponda a nuestra civilización. Un estilo artístico que surja de forma espontánea, atendiendo a la realidad económica y social en la que vivimos.”<sup>28</sup>

Aunque podamos pensar que la actividad estética actual es proveniente del sistema económico, se trata de un proceso formativo que ejerce influencia directa tanto sobre la psicología individual como sobre la organización social. Está en su propia lógica de lo estético, pudiendo ser aprovechada y conducida por la industria para sus propios fines.



Anne-Marie Schneider;:  
*Sin título*, 1990

---

<sup>28</sup> Idem, p.22

#### 4.1.3. La imagen artística

Cuando Zunzunegui habla de la imagen artística, se refiere a un tipo de obra producida por la mano de ciertos autores y que no abundan, en contraposición a la imagen en masa anteriormente tratada.

Estas son las imágenes propias del arte en la definición que tradicionalmente conocemos. Sobre esto, Herbert Read apunta que cumplen unas funciones íntimamente ligadas a la estructura social de la época.

“Cualquiera que sea la relación entre arte y sociedad, la obra de arte siempre es creación de un individuo, invariablemente producto de una visión y sensibilidad individuales.”<sup>29</sup>

Read es contundente al respecto de la imagen artística de hoy. Como ya se ha citado en el apartado anterior, explica que no hay arte democrático que corresponda a nuestra civilización. Y llega a afirmar que la sociedad moderna ha perdido la sensibilidad artística. No porque la raza humana haya cambiado su capacidad de producir, sino porque los instintos creadores se ven frustrados, adormilados o apropiados.

Las afirmaciones de Read resultan algo desoladoras, aunque también pueden tomarse como un aliciente para defender justo lo contrario. Conformar, desde la crítica y la conciencia, un imaginario propio que surja del compromiso de un individuo con su contexto y con la herramienta que le sirve para traducirlo. Herramienta propia de la actividad estética.

Pues la libertad absoluta en el arte, siempre aún algo particular, estaba en contradicción con el estado perenne de falta de libertad en la totalidad. En ésta el lugar del arte se volvió incierto. La autonomía, que consiguió después de que se sacudiera de su función cultural y de sus epígonos, se nutre de la idea de humanidad. Esta idea se desmoronó en cuanto la sociedad se volvió menos humana.<sup>30</sup>

A continuación, en este proyecto se tratarán distintos aspectos de las implicaciones que conlleva la actividad estética; aspectos que han resultado reveladores para el desarrollo del mismo, comprendiendo que es un campo ampliamente estudiado y que no es la intención hacer referencia a todas las conotaciones que le conciernen.

#### 4.1.4. La habilidad

Se tomarán como referencia textos de *El artesano* de Richard Sennett, obra que versa sobre la cultura material, específicamente, sobre la artesanía, la habilidad de hacer las cosas bien.

Es relevante la actitud de la figura del artesano que según Sennett es necesario para comprender el compromiso que también se da en el artista con su herramienta y el diálogo con ella. Este saber artesanal se constituye, en parte, por el concepto de habilidad.



Saul Steinberg: dibujo del libro *Umgang mit Menschen*, 1954

<sup>29</sup> Idem, p.19

<sup>30</sup> ADORNO, T. *Teoría estética*, 1970, p.19



Jan Svankmajer: *Principio de placer I, objeto táctil*, 1996

En la época actual una habilidad supone una práctica que puede ser formada, en la que no es significativa la inspiración, término que se basa en la existencia de un talento que es necesario entrenar.

Desde la biología moderna se afirma que las habilidades son innatas.<sup>31</sup> La capacidad para procesar información tiene una geografía neuronal. De la misma forma que también existe un lugar en el cerebro que indica si algo se está haciendo de forma correcta y otro lugar donde se forman las emociones que se experimentan. Estas regiones funcionan de forma simultánea: cada una procesa al mismo tiempo su información y se comunica con otras regiones.

Cuanto mayor sea la estimulación, la transmisión y la retroalimentación, más pensamos y más sentimos.

No todos tenemos la misma forma de procesar información y, por tanto, la intensidad de estimulación, transmisión y retroalimentación, no es la misma.

Resulta peligroso concebir que hay personas menos capaces que otras para determinadas habilidades. La cuestión está en no atribuir demasiada importancia a estas diferencias. Ya que, dependiendo del entorno, el trabajo cerebral puede estimularse o no. Entonces, podría decirse que la ‘capacidad’ o ‘habilidad’ puede ser reprimida o activada por la cultura.

El genetista Richard Lewontin explica que los potenciales genéticos no se resuelven naturalmente, el cuerpo humano está lleno de posibilidades que necesitan de la organización social y cultural para manifestarse y concretarse.<sup>32</sup>

#### **4.1.5. El juego: la utilidad y la inutilidad**

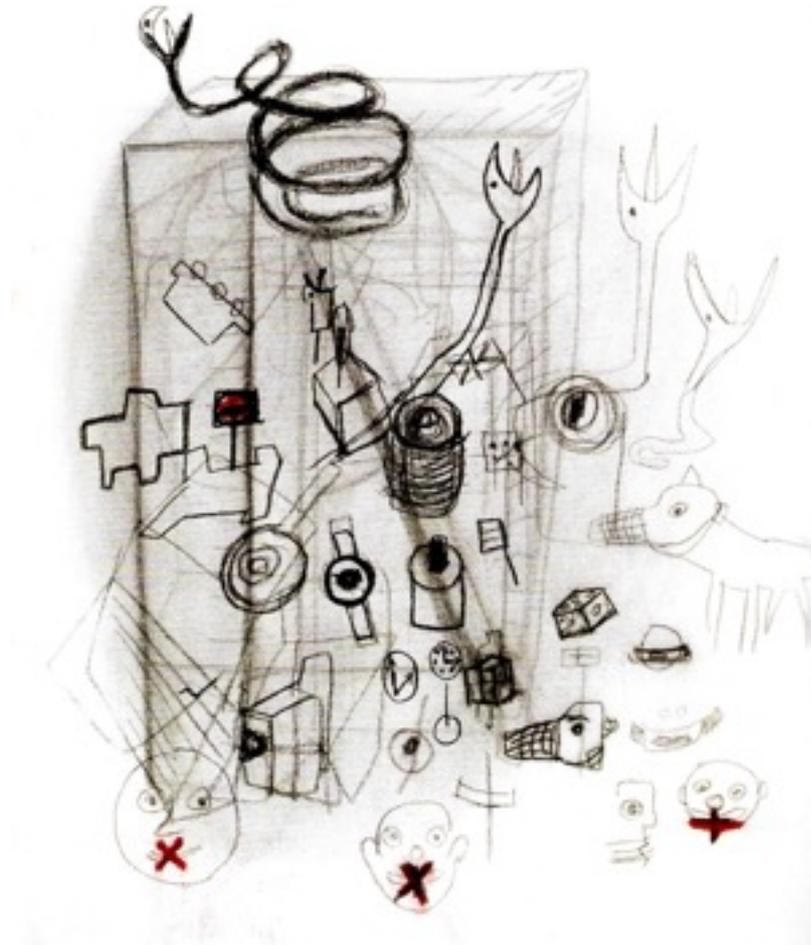
*Juego y trabajo* resultan términos opuestos. El juego se entiende como una evasión de la realidad, como algo propio de la etapa infantil. A los niños, el juego les enseña a ser sociables y a canalizar el desarrollo cognitivo. Aprenden a trabajar con reglas, pero también se enseñan a experimentar con ellas.

Se pueden comprender dos formas de juego, el competitivo, como puede ser el fútbol, o el jugar con algo, por ejemplo, probar con un material, que produce una experiencia sensorial, dándose así un diálogo con los objetos materiales. Este último es el comienzo del saber artesanal.

El trabajo moderno, según el historiador Johan Huizinga, es desesperadamente serio. Se pierde la curiosidad que se da en el

<sup>31</sup> SENNETT, R. *El artesano*, 2009, p. 336

<sup>32</sup> LEWONTIN, R. *After the Genome, What Then?* *New York Review of Books*, 2001 citado por SENNETT, R. *El artesano*, 2009, p.340



Anne Marie-Schneider:  
*Sin título*, 1990

espacio abierto del juego. Se impone la utilidad.<sup>33</sup> Se pierden procesos que se dan durante el juego que resultan relevantes para la actividad estética.

Jan Svankmajer en su Decálogo hace referencia a la infancia como la fuente primera de creatividad y imaginación, propios de la actitud ociosa de esta etapa:

Sé un completo sumiso de tus obsesiones. Tus obsesiones son, con mucho, lo mejor que posees. Son reliquias de la infancia. Y es de las profundidades de la infancia de donde proceden los mayores tesoros. (...) No se trata de recuerdos, sino de sentimientos. No se trata de lo consciente sino de lo inconsciente.<sup>34</sup>

Rasgos propios del juego en un niño, resultan atractivos o convenientes dentro del proceso creativo. La necesidad de poner a prueba un material, ver cuánto resiste o cómo se modifica.

La proyección que ejerce el niño en objetos inanimados, la capacidad de antropomorfización de los objetos que da como resultado una comunicación bidireccional: la realidad material responde, corrige constantemente la proyección y advierte acerca de la verdad material.

Esto es el origen del diálogo que ejerce el artesano con los materiales que trabaja.

<sup>33</sup> SENNETT, R. *El artesano*, 2009, pp.331-334

<sup>34</sup> SVANKMAJER, J. *Para ver, cierra los ojos*, 2012, p.111

Conforme se avanza en la edad, se da en el niño cierto aburrimiento respecto a sus viejos juguetes. Esta falta de interés permite buscar diferentes utilidades de las herramientas o juguetes, entrando en conflicto con la coherencia del propio juego a medida que aumenta la complejidad.

En *Homo ludens* de Huizinga, se trata el juego como algo fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad.

“La validez de sus formas y de su función se halla determinada por normas que están más allá del concepto lógico y de las formas visibles o palpables.”<sup>35</sup>

#### 4.1.6. Arte y emoción

De todos los matices tratados anteriormente, este resulta un punto clave en el desarrollo del trabajo. Sirve de punto de conexión entre lo proveniente del campo de la reflexión y el de la acción.

Esta línea divisoria define dos formas de abordar el proyecto: desde la reflexión teórica y desde la acción práctica. Esta última se fundamenta en la experiencia propia y no en una comprensión generalizadora.

Arte y emoción pretende ser el puente entre estas dos maneras, ya que trata contenidos que resultan más completos si se ven desarrollados desde la ejecución y el conocimiento de una actividad.

La vinculación emocional que se da en un proceso creativo es la motivación que origina la preocupación voluntaria para el resto de problemáticas.

Rousseau en el ‘Discurso sobre la desigualdad entre los hombres’ le concede a las pasiones una posición privilegiada, poniéndolas al mismo nivel del entendimiento, dado que se alimentan recíprocamente.

Es por medio de nuestra actividad como se perfecciona nuestra razón; no buscamos conocer más porque deseamos gozar, y no es posible concebir porque se tomaría el trabajo de razonar quien no tuviera ni deseos ni pasiones. Las pasiones, a su vez, tienen origen en nuestras necesidades, y a su progreso en nuestros conocimientos.<sup>36</sup>

Con la diferenciación entre una visión racionalizada y otra artística, se comprende que la segunda se fundamenta en un arraigo emocional mucho más que la visión racionalizada que, a grandes rasgos, busca omitir la pasionalidad para su correcto funcionamiento.

En el proceso de creación hay momentos que requieren de nuestro pensamiento y raciocinio. Si pensamos en alguien cuya herramienta artística es un programa de ordenador, la racionalización previa es inevitable. También en un pintor o en cualquier disciplina y actividad,



Käthe Kollwitz: *Frau wird vom Tod gepackt*, de la serie *Tod* de 8 litografías, 1934/37

<sup>35</sup> HUIZINGA, J. *Homo ludens*, 1972, p.188

<sup>36</sup> ROUSSEAU, J. J. *Discurso sobre el origen y fundamentos de la desigualdad entre los hombres*, 1755, p.84

encontraríamos momentos en los que se necesita de nuestra cabeza para limitar, seleccionar, organizar, etc.

Pero es esencial que lo emocional tenga implicación en algún punto de la creación. Puede hallarse en menor o mayor medida en diversos estados. En algunos casos, es en el punto de partida donde se desata, viéndose el individuo tan afectado por algo que siente la necesidad de actuar al respecto. También en el propio desarrollo es donde uno se deja llevar por la actividad de dibujar, esculpir, pintar, etc, de tal forma que ya no es uno quien esta pensando, sino la mano quien ejerce el pensamiento. Intervienen la intuición, la imaginación, la experiencia espiritual o el subconsciente, más fuertemente que la previsión, la reflexión, el resultado o los objetivos.

Todos los sentidos piensan y estructuran nuestra relación con el mundo sin ser conscientes de esa actividad perpetua. El modo de pensamiento sensorial incorporado es esencial al arte y a todo trabajo creativo. <sup>37</sup>

En el apartado anterior (4.1.5) se hace un paralelismo del procedimiento creativo con el juego en un niño o con el trabajo de un artesano, que mantiene aspectos de exploración y modificación propios del juego. Esto no quiere decir que sea una norma generalizadora para los que se dedican a este ámbito. Pero sí es una práctica con la que se identifica y se apoya el proyecto Formas de Paso.

Por otro lado, Schopenhauer (1818) le otorga al concepto de intuición un valor de esencia verdadera y propia de las cosas. Refiriéndose a la creación artística apunta que, a través de una concepción intuitiva es como consigue forjarse la ‘chispa vital’ de las obras de arte.

Cuando se actúa en función de conceptos, el resultado artístico no resulta tan brillante como cuando ocurre a través de imágenes.

### 1. Contemplación: la experiencia espiritual

El catedrático en medicina Francisco J. Rubia (2015) redefine ampliamente este concepto a partir de diversos teóricos que han coincidido en la existencia de este fenómeno y lo han tratado de explicar a su modo.

Lo define como un estado alterado de consciencia en el que uno tiene una percepción distinta a la cotidiana. Resalta la importancia de la carga emocional que reside en ella y el hecho de que es poco explicable con palabras, ya que va más allá de lo condensable en ellas.

La consciencia normal estaría reprimiendo o inhibiendo informaciones sensoriales que en la experiencia espiritual quedarían desinhibidas.(...) Todos los animales tienen ciertos canales y filtros sensoriales especializados en determinados estímulos y no en muchos otros. Parece, pues, como si en la experiencia espiritual estos canales se abriesen, dando paso a muchos estímulos inhibidos.<sup>38</sup>



Jan Svankmajer: fragmento de *Dos Arcimboldos*, 1997

<sup>37</sup> PALLASMAA, J. *Habitar*, 2006, p.77

<sup>38</sup> RUBIA, F. J. *El cerebro espiritual*, 2015, p.32

Matiza que, a diferencia de el estado consciente, esta experiencia esta alejada del yo. Para llegar a ella, es necesario prescindir del egocentrismo. El profesor de psicología de la universidad de Tennessee Ralph W. Hood, citado por J. Rubia distingue entre el yo reflexivo y el yo trascendente, siendo este último el propio del fenómeno espiritual, el que trasciende fuera del sujeto.

A través de textos de psicólogo Carl Gustav Jung, J. Rubia relaciona características propias de este estado con el pensamiento infantil o el pensamiento de los sueños.

En el ensueño es característica la existencia de una segunda realidad, un mundo existente fuera de nosotros mismos.

Schopenhauer concibe un fenómeno similar en la contemplación desinteresada propia del artista. También el hecho de que no sea una acción subjetiva resulta relevante. “La genialidad no es sino la más perfecta objetividad.” (Schopenhauer, 1818, p. 218)

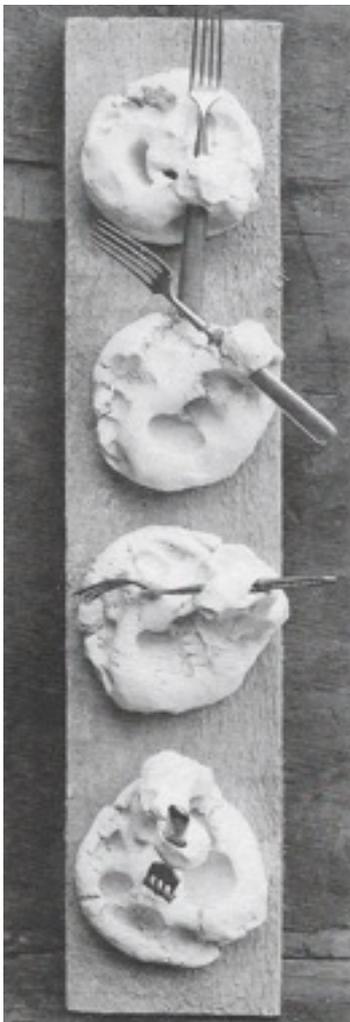
A través de lo que el llama ‘la contemplación’ uno es capaz de captar las ideas.

La genialidad es la capacidad de comportarse de forma puramente intuitiva, perderse en la intuición y sustraer el conocimiento, que en su origen existe solo para servir a la voluntad, a esa servidumbre; es decir, perder totalmente de vista su interés, su querer y sus fines, y luego desprenderse por un tiempo de la propia personalidad, para quedar como puro sujeto cognoscente, claro al ojo del mundo: y ello, no instantáneamente sino de forma sostenida y con tanto discernimiento como sea necesario para reproducir lo captado a través de un arte reflexivo y fijar en pensamientos verdaderos lo que está suspendido en el fluctuante fenómeno.<sup>39</sup>

Este estado de contemplación, semejante a la idea de experiencia espiritual de Francisco J. Rubia, es el estado en que un sujeto es capaz de llegar a las ideas eternas que el arte se encarga de reproducir.<sup>40</sup>

Jan Svankmajer deja entrever su paso por un estado similar que se ve materializado cinematográficamente en sus animaciones. Sus películas parten de su obsesión por determinados objetos, habla de su contenido latente, que no es tanto su proyección personal en una cosa, sino que es a través de un diálogo en la que uno se desprende de sí mismo y deja paso a la narración que el objeto tiene que contar.

La reanimación debe emanar de los objetos y no de tu deseo. ¡Jamás ejerzas violencia sobre los objetos! No te sirvas de los objetos para contar tus historias, cuéntales las suyas.<sup>41</sup>



Jan Svankmajer: *Gesto suicida*, 1994

<sup>39</sup> SCHOPENHAUER, A. *El mundo como voluntad y representación*, 1818, p.218

<sup>40</sup> Ibidem

<sup>41</sup> SVANKMAJER, J. *Para ver cierra los ojos*, 2012, p.112

## 2. Pensamiento sensorial: ocularcentrismo y tactilidad

En el apartado 4.1.1, *La comunicación gráfica*, se le daba a la imagen una importancia por encima del resto de los sentidos. Es necesario recalcar que las experiencias con carga emocional pueden ser conducidas a través de todos los sentidos en su amplitud: tacto, vista, oído, gusto y olor.

Jan Svankmajer y Juhanni Pallasmaa son partidarios de revalorizar el sentido del tacto, como un receptor de información más fidedigno y, sin embargo, menos protagonista que la vista en nuestra sociedad actual.

Me basaré en dos libros de estos autores, que, ya por su título, indican cierto alejamiento de la vista como principal sentido: *Para ver, cierra los ojos*, de Svankmajer, y *Los ojos de la piel*, de Pallasmaa

Nada más nacer estamos privados de la vista y nuestros primeros receptores son el olor, el gusto y el tacto. Sin embargo, resulta evidente que la cultura occidental le ha dado una posición privilegiada con respecto al resto.

Según Pallasmaa, el ojo es el sentido más adaptado para captar la velocidad de la realidad en la que vivimos. Es posible ver a través de la pantalla una gran cantidad de imágenes que corresponden a lugares variados y remotos y que se encuentran al alcance de la misma mirada sin necesidad de moverse.

Mientras que el tacto obliga a que exista una cercanía. La manera en que usamos el sentido de la vista hoy en día permite que haya menos participación e identificación emocional.<sup>42</sup>

Esta es una de las consecuencias del tipo de vida que llevamos y el uso que hacemos de nuestras capacidades sensoriales. Hace que, la cultura contemporánea, se dirija hacia un distanciamiento de las relaciones humanas con la realidad. Las obras de arte indican, a menudo, una distancia con la curiosidad. Se centran en el intelecto y en las capacidades conceptuales, en vez de dirigirse a los sentidos y a las respuestas corporales. Pallasmaa sugiere en su libro que se ha producido un cambio en nuestra experiencia sensitiva y perceptiva del mundo, que se refleja en el arte y en la arquitectura.<sup>43</sup> Nos fijamos más en el contenido comprensible a través del pensamiento racional que en un contenido no pensable y corporal, propio de lo emocional.

Es interesante el punto de vista que, tanto Pallasmaa como Svankmajer, mantienen sobre los sentidos. Entienden que la vista, el gusto, el oído y el olfato son prolongaciones del tacto, como especializaciones de la piel. Según el filósofo George Berkeley, citado por Pallasmaa, la vista necesita la ayuda del tacto para otorgar solidez, resistencia y volumen. Si se separara del tacto, no existiría ninguna idea de distancia, exterioridad o profundidad y, por tanto, tampoco del espacio o del cuerpo.<sup>44</sup>

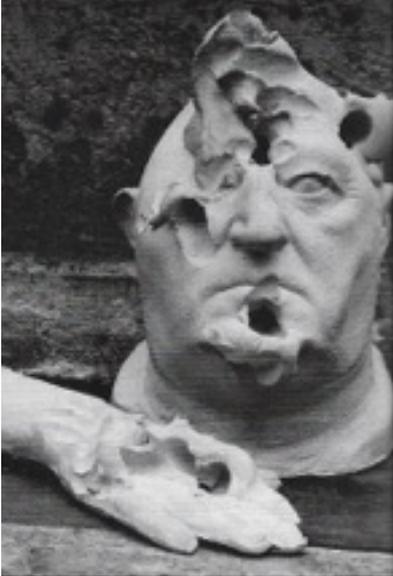


Anne-Marie Schneider:  
*Sin título*, 1996

<sup>42</sup> PALLASMAA, J. *Los ojos de la piel, la arquitectura de los sentidos*, 2012, p.28

<sup>43</sup> Idem, pp.38-39

<sup>44</sup> citado por PALLASMAA, J. *Los ojos de la piel, la arquitectura de los sentidos*, 2012, p. 53



Jan Svankmajer: *Gesto destructivo I*, 1997

Svankmajer realiza un autorretrato escrito de sí mismo comprendiéndose como una mano. Una mano como instrumento, pero no utilitario, sino una herramienta para exteriorizar y captar las emociones.

Nadie quiere comprender el lenguaje de los signos, el lenguaje no verbal, que sin embargo, es el único lenguaje capaz de expresar la polisemia de las cosas y los hechos, pues brota de las fuentes inextinguibles de la imaginación. Para nuestra civilización es una lengua de incivilizados, de psicópatas e inválidos, ya que no se puede sacar partido económico de ella.<sup>45</sup>

Según el cineasta, el uso que se hace del tacto esta relegado a un estado de dependencia de la vista o como el ejecutor de nuestras actividades laborales. Queda ignorado y poco cultivado.

Para Sennett, la mano cumple una función crucial en el trabajo del artesano. Sobre ellas escribe que son las partes de las extremidades humanas que realizan los movimientos más variados y controlables a voluntad. La ciencia intenta demostrar cómo estos movimientos, las modalidades de prensión de la mano y el sentido del tacto influyen en la manera de pensar.<sup>46</sup>

Se ha contemplado la implicación de la experiencia emocional en distintas fases de la actividad creativa y se ha intentado comprender la amplitud sensorial de nuestra percepción, sugiriendo el tacto como un valor clave dentro de nuestra aprehensión sensitiva y determinante para algunas prácticas artísticas.

Todo ello constituye un tipo de pensamiento que en nada tiene que ver con el pensamiento racional al que estamos acostumbrados.

Resulta una forma de construir conocimiento a través de una herramienta distinta al raciocinio en la que el aparato sensible es la base.

Para comprender esto, podemos remitirnos a la manera en que el espectador se enfrenta a una obra de arte. La reciprocidad del diálogo con ella se da cuando la sensibilidad del observador resulta apelada, de forma que trasciende más allá de su persona para sumergirse en una experiencia casi espiritual, en menor o mayor intensidad.

No es necesario tratar de configurar una descripción verbal de este fenómeno, incluso puede ser entorpecedor. Implicaría trasladar un pensamiento que es originario de nuestras emociones a un pensamiento que se organiza a través de juicios racionales. Cabe la posibilidad de que la obra, por sus características, conduzca a una definición impostada y forzada con respecto a su verdadero sentido de ser.

Mucha gente contempla un trabajo imaginativo como si se tratase de un informe de espionaje, creyendo que es suficiente aplicar sobre la obra la clave de desciframiento correcta para transcribirla a un

<sup>45</sup> SVANKMAJER, J. *Para ver, cierra los ojos*, 2012, p.117

<sup>46</sup> SENNETT, R. *El artesano*, 2009, p.185

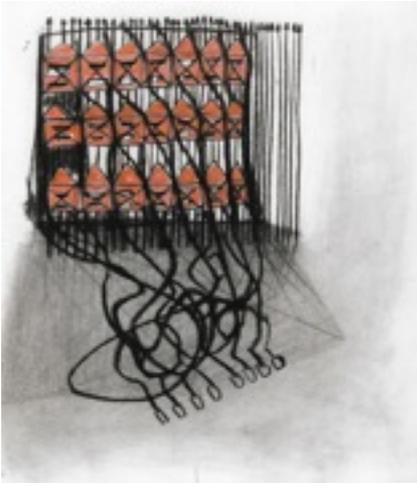
lenguaje comprensible. Este es un gran error. El público puede descifrar una obra de la imaginación mediante sus propias asociaciones inmersas en su morfología mental, y solo entonces puede tener lugar la comunicación intersubjetiva y actuar entre el creador y el público.<sup>47</sup>

## 4.2. DESDE LA ACCIÓN

Mientras que en *Desde la Reflexión* se ha intentado fundamentar con cierta objetividad un posicionamiento crítico con la actividad creativa, en este apartado se tratarán aspectos que no aportan una reflexión teórica, sino que parten de una intencionalidad y una postura activa desde un pensamiento paralelo.

Se atenderán a estas cuestiones desde dos prespectivas diferentes. Por una parte, el situacionismo, más concretamente la obra de ‘La sociedad del espectáculo’ de Guy Debord. Esta obra, por lo contundente y directa, ejerce más bien una función activa. Es decir, hay una intencionalidad detrás de los textos y un posicionamiento determinante de crítica a la industria cultural.

Por otra parte, se dará visibilidad a diversos textos que provienen de autores cuya actividad central se da en el ámbito de la ejecución artística. Dado que se trata de un proyecto práctico propio de las bellas artes, hay cierta necesidad de remitirse no solamente a teóricos, sino también a autores que, desde su experiencia personal, comprenden ciertas problemáticas que no se dan, si no es en la propia ejecución.



Anne-Marie Schneider:  
*Sin título*, 1995

### 4.2.1. La sociedad del espectáculo

El libro ‘La sociedad del espectáculo’ de Guy Debord es una puesta en práctica de forma directa y explícita de una crítica a lo que implica la industria cultural.

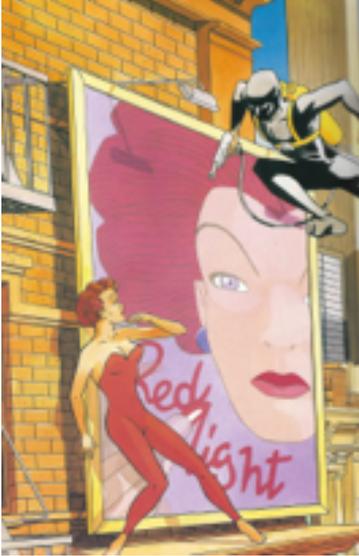
De esta manera, se apuntala desde un punto de vista activo el apartado ‘Acotaciones para una lectura del panorama actual’, al comienzo del cuerpo argumentativo.

Guy Debord es uno de los impulsores del situacionismo, que, en cierto modo, fueron los escenógrafos del paisaje de Mayo del 68, que se reivindicaba en contra del capitalismo y del consumismo. Detrás de unas pintadas anónimas que apoyaban esta ideología contestataria estaban los situacionistas. La intención es ir más allá de la realización artística, incorporándola a la cotidianidad.<sup>48</sup>

Mediante estos escritos se apela a la sociedad buscando intervenir en sus medios habituales y en su lenguaje común, para incidir en teorías de cierta complejidad que buscan una concienciación con respecto al entorno. Su propuesta teórica se basa en cómo desde la industria se articulan una serie de herramientas que alienan al ser humano.

<sup>47</sup> SVANKMAJER, J. *Para ver, cierra los ojos*, 2012, p.85

<sup>48</sup> PARDO, J.L. Prólogo de *La sociedad del espectáculo*, 1999, p.10



Daniel Torres: Portada de la revista Cairo, 1991

La teoría crítica debe *comunicarse* en su propio lenguaje, que es el lenguaje de la contradicción; una contradicción que ha de ser tan dialéctica en su forma como lo es en su contenido. Es crítica de la totalidad y crítica histórica. No es un “grado cero de la escritura” sino lo contrario. No es la negación del estilo, sino el estilo de la negación.<sup>49</sup>

Para indicar la visión del contexto actual, hemos ido repasando distintos factores que pueden ser una manera de conformar una perspectiva generalizada: el peso del mercado, el trabajador, el consumidor, etc. Se irán aportando distintas citas de la obra de Debord que se dividirán en una estructura similar.

### 1. El espectáculo

Para Debord, la industria cultural, reencarnada en el concepto de espectáculo, implica todo un engranaje del cual es complicado escapar, ya que es capaz de llegar a una gran cantidad de público en distintos contextos. Una de las claves de este mecanismo es exponer al espectador una promesa que se repite en diferentes formas y que no llega a cumplirse. Se nos convence de que, al obtener ese producto tendremos una sensación concreta, pero, al obtenerlo, esa sensación prometida nunca llega a ser satisfecha. Las promesas proyectan un deseo que se soporta por una dependencia de él, que, finalmente, resulta improductiva.

Son expectativas con valores generalizadores, que no atienden a intereses individuales, sino que buscan un interés globalizado que aleja al sujeto de su capacidad de construirse un entorno a su medida.

El espectáculo, entendido en su totalidad, es al mismo tiempo el resultado y el proyecto del modo de producción existente. No es un suplemento del mundo real, una decoración sobreañadida. Es el núcleo del irrealismo de la sociedad real. Bajo todas sus formas particulares -información o propaganda, publicidad o consumo directo de versiones-, el espectáculo constituye el modelo actual de vida socialmente dominante.<sup>50</sup>

Cuando la necesidad es soñada socialmente, el sueño se hace necesario. El espectáculo es el mal sueño de la sociedad moderna encadenada, que no expresa en última instancia más que su deseo de dormir. El espectáculo vela ese sueño.<sup>51</sup>

La alienación del espectador en favor del objeto contemplado (que es el resultado de su propia actividad inconsciente) se expresa de este modo: cuanto más contempla, menos vive; cuanto más acepta

<sup>49</sup> DEBORD, G. *La sociedad del espectáculo*, 1999, p.116

<sup>50</sup> Idem, p.39

<sup>51</sup> Idem, p.44

reconocerse en las imágenes dominantes de la necesidad, menos comprende su propia existencia y su propio deseo.<sup>52</sup>

## 2. El consumidor



Saul Steinberg: dibujo del libro *The Inspector*, 1973

Aunque pueda parecer que el consumidor es el primer objetivo y que todo se realiza por y para él, simplemente es un mecanismo más en el sistema de producción. Termina por convertirse en material estadístico para aquellos que se encargan de la industria.

Resulta un ente pasivo, de modo que la industria se encarga de jugar con la conciencia y el subconsciente de la sociedad a la que se dirige.

Esto tiene consecuencias más trascendentales de lo que puede parecer a primera vista. Se apela a lo emocional cuando se quiere actuar sobre la inconsciencia del público. Es afectando a esta, cuando el deseo que proclama el producto es efectivo, siendo aparentemente satisfecho.

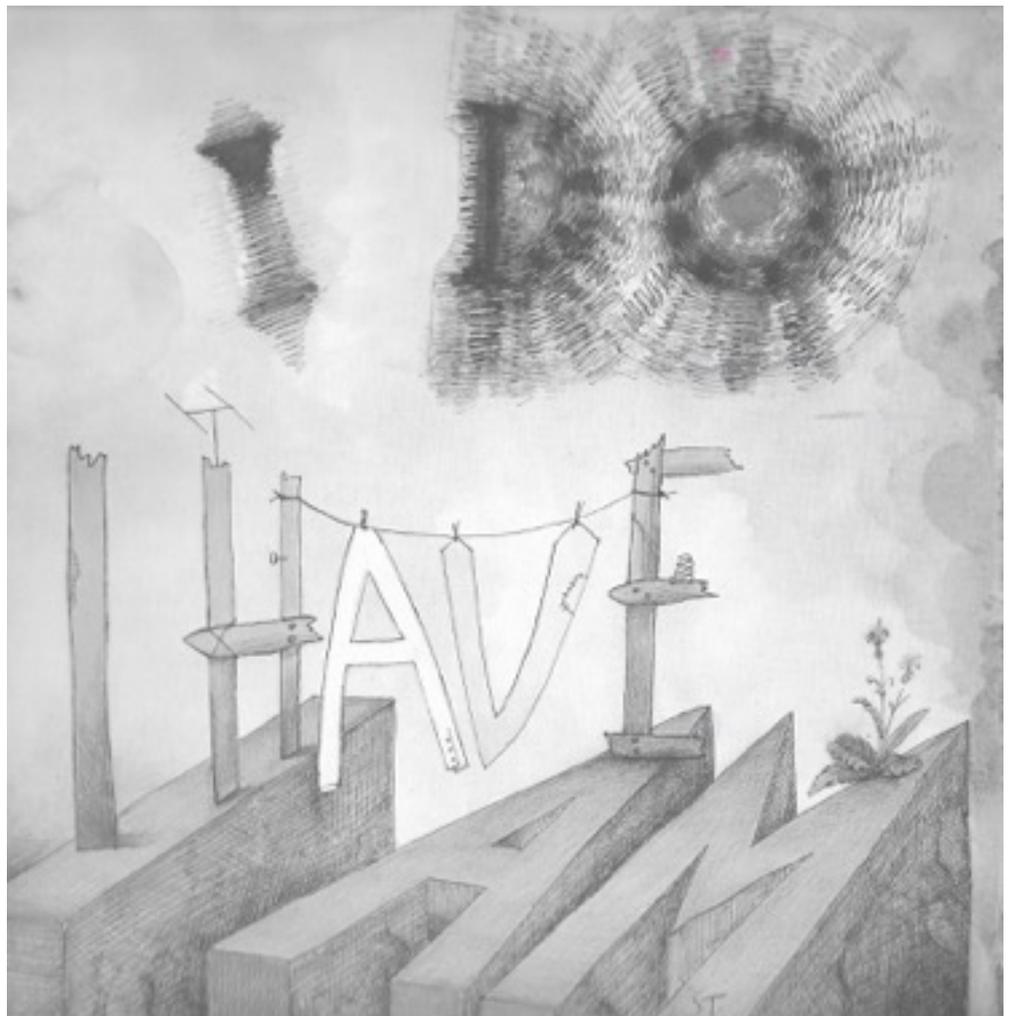
Por ejemplo, el coche que se está vendiendo en un anuncio promete clase y exclusividad al obtenerlo. Pero esto no será expresado de forma explícita, sino que situará el producto en un escenario que dirigirá a una sensación de exclusividad y clase. Esto cala mucho más profundamente que si fuera expresado con palabras durante el anuncio. No es a través del lenguaje racional, sino a través del lenguaje irracional de las formas, o de todo aquello susceptible a los sentidos, como se consigue llegar a una gran masa de público.

El espectáculo es heredero de toda la *debilidad* del proyecto filosófico occidental, que no consistió sino en una interpretación de la actividad humana dominada por las categorías del *ver*, al mismo

<sup>52</sup> Idem, p.49

tiempo que se apoyaba en el despliegue incesante de la precisa racionalidad técnica surgida de tal pensamiento. No es que realice la filosofía, es que “filosofiza” la realidad. Es la vida concreta de todo hombre la que se ha degradado al convertirse en un universo *especulativo*.<sup>53</sup>

La primera fase de la dominación de la economía sobre la vida social comportó una evidente degradación del *ser* en el *tener* en lo que respecta a toda valoración humana. La fase actual de ocupación total de la vida social por los resultados acumulados de la economía conduce a un desplazamiento generalizado del *tener* al *parecer*, del cual extrae todo “*tener*” efectivo su prestigio inmediato y su función última. Al mismo tiempo, toda realidad individual se ha hecho social, directamente dependiente del poder social, elaborada por él. Sólo se le permite aparecer en la medida en que *no es*.<sup>54</sup>



Saul Steinberg: dibujo del libro  
*The Inspector*, 1973

---

<sup>53</sup> Idem, p.43

<sup>54</sup> Idem, p.42

### 3. El producto

La abundancia de productos genera una pérdida de calidad en ellos. Al haber una producción en serie para llevar a las masas, se banaliza el producto. La industria se encarga, a través de un meticuloso estudio del público, de trabajar estadísticamente para ofrecer determinados productos que pretenden suplir estos deseos.

Siguiendo con el ejemplo del coche, el espectador asocia que los valores de lujo y exclusividad van adheridos al producto. Sin embargo, al comprarlo, el consumidor no varía en su persona. No por comprarse un automóvil de lujo se vuelve una persona con mayor poder adquisitivo. Aquí reside una parte del engaño de la industria. El consumidor tiende a representar, con la imagen de él y su coche, los valores de lujo y exclusividad anunciados con el producto, pero nunca se harán efectivos en el sujeto.

Las adquisiciones materiales y sus connotaciones no tienen por que trascender al individuo, ya que este no es el objetivo de la industria. La finalidad está en crear el deseo de ser lujoso y exclusivo y ofrecer un producto que representa este deseo que nunca llega a materializarse.

Esto afecta también a la producción artística, llegándose a comprender, en ocasiones, como otro negocio más en el que su contenido o formas importan en función de las estadísticas de sus ventas y no por “salvaguardar la autenticidad de la experiencia humana”, como expresa Juhani Pallasmaa acerca de la tarea del arte.<sup>55</sup>

El espectáculo es el momento en el cual la mercancía alcanza la *ocupación total* de la vida social. No es únicamente que se haga patente la relación con mercancía, sino que ya no hay otra cosa más en esa relación: el mundo visible es su mundo. La producción económica moderna amplía su dictadura tanto en extensión como en intensidad.<sup>56</sup>

El espectáculo es una permanente guerra de opio cuyo objetivo es conseguir la aceptación de la identificación entre bienes y mercancías, así como entre la satisfacción de necesidades y la supervivencia ampliada según las leyes de la mercancía.<sup>57</sup>

El movimiento de *banalización* que, bajo las brillantes diversiones del espectáculo, domina mundialmente la sociedad moderna, domina asimismo en cada uno de aquellos puntos en los cuales el consumo desarrollado de mercancías ha multiplicado aparentemente las funciones y objetos elegibles.<sup>58</sup>

<sup>55</sup> PALLASMAA, J. *Habitar*, 2016, p.72

<sup>56</sup> DEBORD, G. *La sociedad del espectáculo*, 1999, p.55

<sup>57</sup> Idem, p.56

<sup>58</sup> Idem, p.64

#### 4.2.2. Reflexiones desde la práctica

A lo largo del proyecto, las imágenes aportadas provienen principalmente de artistas que han supuesto un aliciente personal para el desarrollo creativo. Este apartado se centra especialmente en ofrecer una breve contextualización de estos y otros autores. Explicar por qué interesan al proyecto y aportan algunas de sus reflexiones que se identifican con esta postura.

Se estructurará según autores: Saul Steinberg y Jan Svankmajer. La aportación de estos artistas está tanto en sus textos como en su obra. Por otra parte están John Berger y Juhani Pallasmaa, de los que se tomarán exclusivamente referencias de los escritos.

Por último, estaría Anne Marie-Schneider, artista de la cual se tratará la influencia que ha ejercido su obra desde un punto de vista subjetivo.

##### 1. Saul Steinberg

Su obra, fundamentada en el dibujo, tiene la capacidad de contar historias de gran complejidad mediante formas que destacan por su sencillez. Sus formas no tratan de representar el mundo de forma realista, sino que hay todo un estilo que refiere a una simbología personal e inventada, partiendo de iconos en cierto modo universales.

Se ejerce un diálogo latente entre el dibujo y el dibujante, en el que, en ocasiones, trasciende la realidad para priorizar las reglas propias del estilo de dibujo que ha ido desarrollando Steinberg.



Saul Steinberg: dibujo del libro *The Inspector*, 1973

Tiene una gran variedad de registros de líneas que, en su aspecto formal, expresan parte del contenido de la narración. Lo hace de un modo que resulta entendible intuitivamente para un público general.

Esto se da, por ejemplo, cuando plasma la forma de una mujer, con trazos que señalan confusión, situada en un escenario dibujado con líneas precisas y claras.

Hay constancia en sus representaciones de un mundo paralelo al real, que trata de explicar asuntos de lo cotidiano, abarcando toda su complejidad.

Así trata Steinberg la diferencia que le supone el dibujar al natural con respecto al dibujar desde la imaginación.

Más que inventar, lo difícil es abandonar las virtudes acumuladas. Lo que se descubrió ayer ya no nos sirve. No es posible encontrar algo nuevo sin abandonar antes alguna otra cosa. (...) Hay quien, al trabajar del natural, usa continuamente el bagaje que se encontró ayer; trabaja del natural sin realmente mirar, sin trabajar del natural. (...)

En los otros dibujos -los que se hacen con la fantasía- hago sólo lo que quiero y me muestro a mí y a mi mundo de la manera que elijo.<sup>59</sup>

## 2. Jan Svankmajer

Este director de animación interesa especialmente por la construcción de un mundo paralelo notoriamente alejado de la realidad. Sus referencias a los sueños y a la infancia construyen todo un conglomerado de historias que, pese a formar parte de un movimiento surrealista, mantienen una coherencia que sólo se puede comprender atendiendo a su lógica.

Una de las aportaciones de Svankmajer con las que se identifica este proyecto es la forma en la que presta atención a los objetos. La anteriormente explicada 'contemplación desinteresada' o 'experiencia espiritual' es una actividad fundamental en su trabajo. Se da al contemplar diversos elementos cuya carga emocional es tal para él, que son capaces de contar sus historias a un observador receptivo, que es el que se encarga de traducirlas de su herramienta particular, en este caso, la animación.

Otro aporte de Svankmajer es la importancia que tienen los sentidos en su trabajo, en especial, el tacto, entendido a través de la mano. En un texto, que nombra *Autorretrato*, se define así:

Soy una mano. La mano es un instrumento. Soy, por tanto, un instrumento. Un instrumento para exteriorizar y captar las emociones (no soy, pues, un instrumento de trabajo). (...) Hace tiempo que esta actividad perdió para mí el componente narcisista ansioso. Soy una víctima del tactilismo. Tengo demasiadas zonas erógenas para un solo cuerpo.<sup>60</sup>



Jan Svankmajer: fragmento de *Bolos de pan*, 2003

<sup>59</sup> STEINBERG, S, *Reflejos y sombras*, 2012, pp.56-57

<sup>60</sup> SVANKMAJER, J. *Para ver, cierra los ojos*, 2012, p.117

### 3. John Berger

Las reflexiones de Berger con respecto al dibujo destacan por la sinceridad, ausencia de pretenciosidad y por la amplitud de matices que visualiza, sobretodo, en lo que se refiere a la ejecución práctica. Es partidario de un estudio del objeto a dibujar que incluye una percepción sensible y participativa, en la que el observador ha de procurar ponerse en la piel del referente.

Las definiciones que hace acerca de la actividad de dibujar y la manera en que trata de estructurar los posibles distintos tipos de dibujo han resultado un apoyo para el desarrollo del proyecto.

Para el artista, dibujar es descubrir. (...) Es el mismo acto de dibujar lo que fuerza al artista a mirar el objeto que tiene delante, a diseccionarlo y a volverlo a unir en su imaginación, o, si dibuja de memoria, lo que fuerza a ahondar en ella, hasta encontrar el contenido de su propio almacén de observaciones pasadas. (...) Siguiendo su lógica a fin de comprender si es exacta, uno se ve confirmado o refutado en el propio objeto o su recuerdo. Cada confirmación o cada refutación le aproxima al objeto, hasta que termina, como si dijéramos, dentro de él. <sup>61</sup>

### 4. Juhani Pallasmaa

Este arquitecto mantiene una postura poco habitual dentro de su campo, más propia, probablemente, del ámbito artístico. Es del pensamiento de que una de las tareas del arte es la de “defender la autonomía de la experiencia individual y de proporcionar las bases existenciales para la condición humana”. <sup>62</sup> Frente a la incesante cantidad de contenido visual que consumimos, el arte debería resultar una alternativa que emule justo lo contrario.

Al igual que Svankmajer, le da un valor de prioridad al tacto como un sentido que entiende mejor la información sensible que, por ejemplo, la vista.

De su libro *Habitar* (2016) se han tomado algunas ideas a la hora de construir el índice. El capítulo *El espacio habitado* está desglosado en diferentes secciones a las cuales le dedica un breve texto sobre aspectos que resultan determinantes para la apuesta que hace este proyecto: La tarea del arte, arte y emoción, la realidad de la imaginación, la realidad del arte, utilidad e inutilidad, los límites del yo o el conocimiento a través del arte.

Son términos tan precisos y completos que ha resultado conveniente utilizar la misma denominación en algunos de ellos, por que se pueden entender como un concepto en sí mismo.

<sup>61</sup> BERGER, J. *Sobre el dibujo*, 2014, p.7

<sup>62</sup> PALLASMAA, J. *Habitar*, 2016, p.17

En un mundo en el que todo se vuelve indistinto e irrelevante, en el que todo se vuelve insignificante y prescindible, el arte debe mantener distinciones de significado, y, particularmente, el criterio de la calidad de la experiencia.<sup>63</sup>

#### 5. Anne-Marie Schneider

Su obra se hace difícil de comprender si no es desde un enfoque de sensibilidad y empatía singular. Parece evocar conjeturas de lo cotidiano, pero sacando, a través de la herramienta del dibujo y la pintura, la potencial carga emocional que hay en ello, volviéndolas complejas.

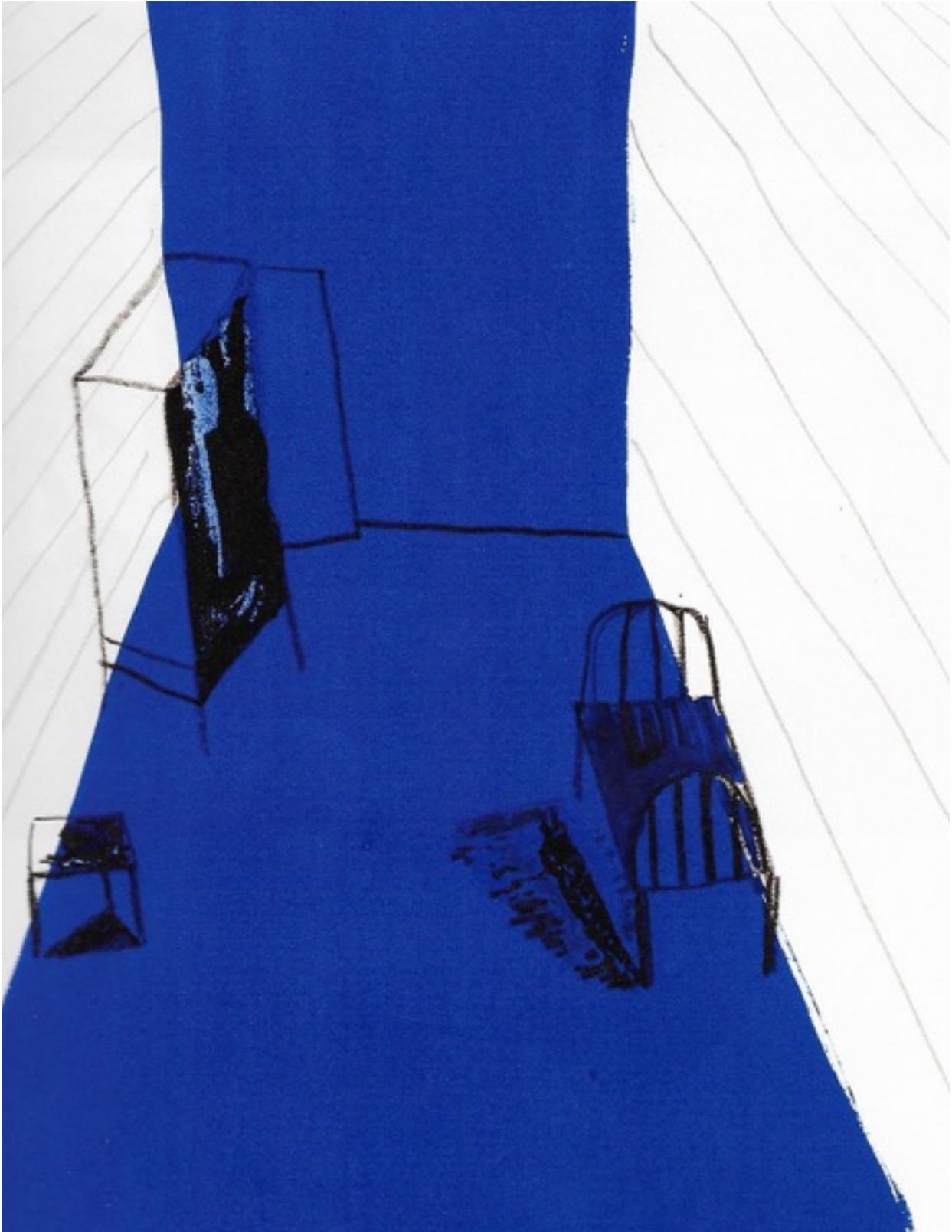
Desde un pequeño análisis intuitivo, sus dibujos parecen relatar experiencias que se han visto con la necesidad de ser dibujadas, ya que igual no puede haber otro modo de captarlas. Da la impresión de que la actividad creativa en Schneider no tiene división con respecto a la vida, sino que se alimentan mutuamente, siendo necesaria la una para la otra.



Anne-Marie Schneider: *Sin título*  
(*Envahie de papillons*), 2007

---

<sup>63</sup> Idem, p.73



Anne-Marie Schneider: *Sin título (Chambre)*, 2012

## 5. FORMAS DE PASO

Es la fase más desarrollada de un proyecto que se gesta a través del dibujo.

Consta de dos fases: una más analítica y descriptiva y una segunda, más abierta e interpretativa.

Este proyecto se centra esencialmente en la segunda, siendo necesario repasar acontecimientos de la primera fase que resultan clave para entender el posterior su desarrollo.

La idea nace a través de una fijación con determinados objetos en cuanto que formas. Generalmente objetos cuya forma se debe principalmente a su función. Desde trozos de metal en el interior de un móvil, un muelle o una resistencia electromagnética.

Este es el origen de una aprehensión hacia determinados elementos por encontrar en ellos algo más de lo que son, confiriéndoles una identidad dentro de una realidad paralela.

Dejarse llevar por estos estímulos nutre y engrasa el aparato imaginativo; reafirmando las fantasías propias de cada persona, que no siguen el discurso racional del pensamiento, sino otra deriva más emocional e intuitiva



F1 A.L.C.

La imaginación sirve de puente entre aquello que nos estimula y lo que creamos.

La actividad estética entendida como los procesos que transforman estos estímulos en un contenido de expresión plástica; en este caso, el dibujo, que lleva implícito la acción de descubrir.

Es una forma de desentrañar el objeto que se tiene delante, pero, a la vez, sirve para adentrarse en las fantasías del subconsciente.

En este apartado se irán viendo las distintas fases por las que ha pasado el proyecto; una primera de contemplación de determinados

objetos, que hará referencia a momentos que generan estímulos de cierto tipo.

En la siguiente se verá como hay actividades que transforman estos estímulos, más concretamente, el dibujo. Es importante lo que relaciona el proceso de dibujar con la construcción del imaginario personal del creador.

Al final termina por establecerse un diálogo entre el papel y la mano, una conversación que se da en el trabajo de Formas de Paso de manera constante y progresiva.



### 5.1. MOMENTOS QUE GENERAN ESTÍMULOS: LA CONTEMPLACIÓN

El origen de Formas de Paso mantiene semejanzas con la definición que realiza Francisco J. Rubia sobre la experiencia espiritual. Se hará referencia a un texto que escribí poco después del periodo en el que esta actividad era central, ya que ahora sería difícil reconocer detalles que entonces eran latentes.

El texto describe el proceso de desmontaje de piezas. Las piezas formaban parte de televisiones, impresoras, móviles u otros objetos que encontraba en contenedores de basura. El texto se refiere especialmente a estos útiles, aunque los objetos que han ido generando interés o estímulo cada vez abarcan más posibilidades de relación, superando el ámbito tecnológico. En este caso, requerían de un desmontaje. Sin desmontar, ni la televisión, ni la impresora serían atractivas.

*Desmontar en pequeñas piezas hasta encontrar una que tenga interés. No tiene porque ser la pieza más pequeña o desmontarlo hasta el final. Puede que sea un conjunto de piezas que, al desmontarlo de tal forma, cobra personalidad.*

*Su interés y carácter no están ligados meramente por su analogía con la realidad. No por parecer un animal o una cara resulta estimulante.*

*Esto sería una simple conexión relacional, basada en una iconicidad cultural, y no en una aprehensión personal.*

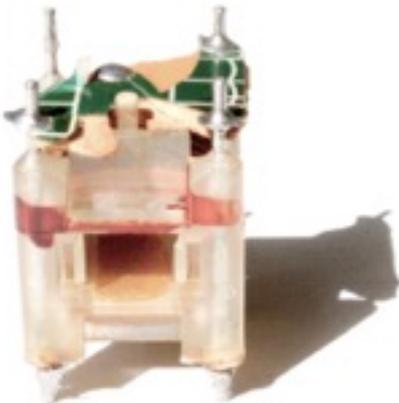
*Puede no resultar agradable usar comparaciones para definir los puntos de carácter de alguien. Uno prefiere ser tildado por sus características intrasferibles, por sus hechos propios y no por los de otros. Lo mismo ocurre con estos elementos tecnológicos.*

*Han de dejar de ser desmontados o seguir desmontándose hasta que encuentran el estado en el que cobran vida. No sólo por su contenido plástico, sino también por el recorrido hasta llegar a él.*

*Proviene de todo un engranaje que, en sí mismo, ya tiene entidad. Cuando se desglosa una parte de ese todo, es porque esa parte tiene un potencial por sí mismo por encima de otras partes.*

*Tiene un potencial tal que, una vez separada, está provista de una narración propia que le cuenta al observador. Puede que sea una proyección propia del individuo, pero siempre una proyección desinteresada, en la que el yo queda a un lado, dejando espacio para escuchar a lo encontrado.*

Todo este proceso no se lleva a cabo desde el pensamiento. Este texto es posterior al fenómeno, es decir, primero sucede el interés, que se deriva en una especie de obsesión que estrecha la relación



F2 A.L.C.

F3 A.L.C.

F4 A.L.C.

entre la vida y la actividad creativa. Es más, la contemplación no se produce alentada por un resultado plástico, sino que sucede por un impulso no racional por adentrarse en un contenido.

Previo al trasvase de estos estímulos en un lenguaje del ámbito creativo, se da un diálogo con los objetos que pueden dilatarse en el tiempo. Implica tenerlos cerca, verlos de forma casi diaria, jugar con ellos, contemplarlos y así ir conociendo, poco a poco, más de lo que quieren contar.

Me remitiré de nuevo al decálogo de Jan Svankmajer por lo explicativas que resultan sus palabras y por resultar una confirmación de lo que originariamente era una intuición.

Antes de reanimar un objeto para una película tuya, intenta comprenderlo, pero no a través de su función utilitaria, sino de su vida interior. (...) Si quieres hacer visible, a través de la cámara, el contenido que se oculta en estos objetos, debes escucharlos, a veces, incluso durante varios años.<sup>64</sup>

Cuándo hay un nexo entre los distintos objetos, como es el caso, se produce la existencia de una segunda realidad en la que se hallan todos ellos y que se va concretando a medida que aumenta el interés. Esta segunda realidad fantástica no es materializable en palabras. Es comprensible al nivel que lo puede ser una ensoñación.

## 5.2. ACTIVIDADES QUE GENERAN ESTÍMULO

El interés particular por estos objetos se transporta a una herramienta del lenguaje plástico que sirve para desentrañarlos. En este caso, la herramienta más arraigada que acompaña las vivencias personales es la del dibujo y es a través de él como se constata plásticamente la contemplación.

Por lo tanto, la división entre arte y vida no existe, sino que se alimentan recíprocamente.

Cuando uno decide llevar al plano consciente este fenómeno, se reafirma en él. Aquí esto significa tratar el fenómeno mediante el dibujo a propósito. Esta toma de consciencia puede resultar peligrosa, si se le da importancia a establecer una guía o patrón para la posterior metodología. Hay que tratar de mantener de forma constante una actitud intuitiva y al servicio de lo emocional.

El resultado no es más que una constatación de un trabajo de búsqueda que aún persiste, seleccionado y aplicado a un momento y un espacio concreto.

Se hará referencia a unos textos de John Berger sobre los distintos tipos de dibujos que el concibe.

Su desglose resulta muy útil para comprender las distintas formas de indagación sobre las que va pasando el proyecto Formas de Paso.

---

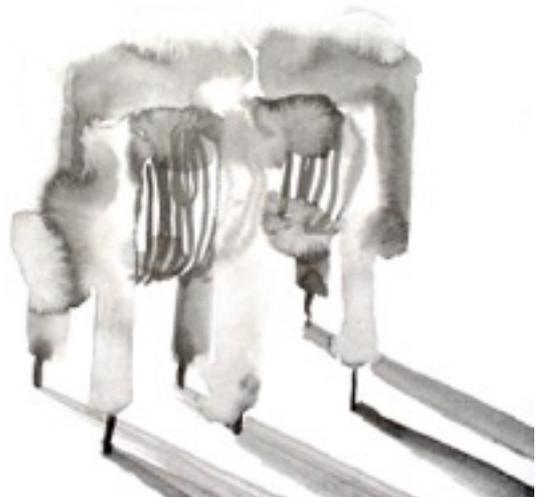
<sup>64</sup> SVANKMAJER, J. *Para ver cierra los ojos*, 2012, p.112

### 5.2.1. Dibujo analítico

El primero de ellos sería el descriptivo y analítico; los llamados ‘estudios’. Las líneas trazadas sirven como indicador de la mirada del dibujante hacia el referente. La imagen final ofrece información sobre la implicación del observador con lo observado.<sup>65</sup> También dice de la situación en la que se encuentra el sujeto: cuando el trazo resulta dubitativo o firme, por ejemplo.

En Formas de paso esto es un proceso incipiente que no se alarga mucho, ya que los resultados quedan tremendamente pobres al lado del carácter potencial del referente. Se limitan a representar los objetos, a fin de indagar en su percepción, sin atreverse aun a conformar una propuesta formal propia de traducción de lo percibido.

En poco tiempo, surge la necesidad de proseguir la búsqueda desde otro camino.



D1 A.L.C.

### 5.2.2. Superación del referente

En un segundo grupo estarían aquellos que pretenden llevar al papel lo que está ya en la imaginación. Componiendo en la cabeza formas que ya se conocen, pero que se transforman en función del escenario deseado o requerido.<sup>66</sup>

Conforme la mirada va adentrándose en el referente, los esbozos no se hacen más reconocibles. Al contrario, se van convirtiendo poco a poco en escenas surgidas del subconsciente en que estos objetos se proclaman como narración.

<sup>65</sup> BERGER, J. *Sobre el dibujo*, 2014, p.35

<sup>66</sup> Idem, p.37

Implica profundizar en la sensibilización de los elementos referentes.

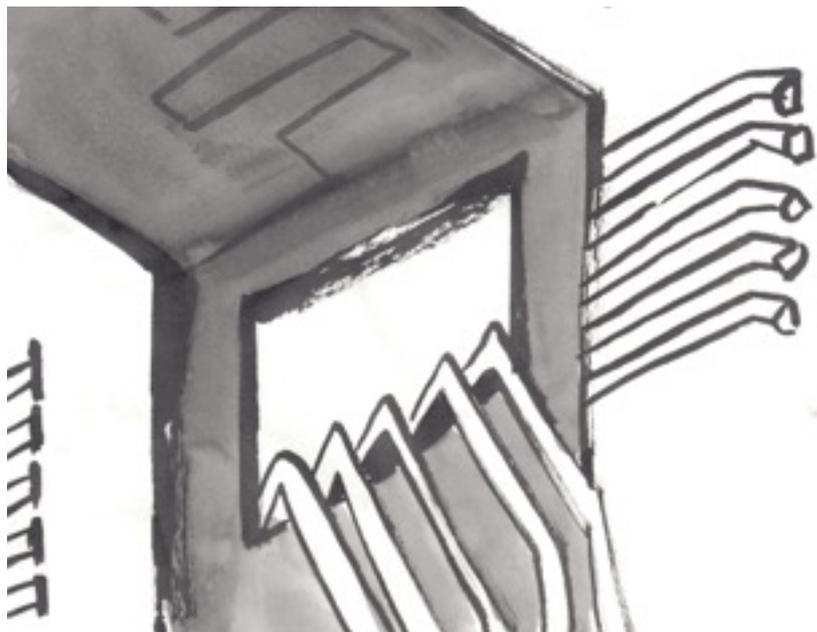
Kimon Nicolaidis explica que aprender a dibujar es una cuestión de aprender a mirar de forma que se utilicen lo más ampliamente posible los cinco sentidos a través de el ojo.

Aunque se usa la vista, no se deben apagar el resto de sentidos, al contrario, ya que todos los receptores toman parte en el tipo de observación que se haga.

Es necesario comprobar todo lo que se mira, con aquello que descubres con los otros sentidos y con la experiencia acumulada. <sup>67</sup>

En esta fase de Formas de paso se da una relación, en un grado remarcable, de la sensibilización perceptiva y el dibujo. Se trata de hacer sensible la presencia de la realidad.

Aquí comienza un diálogo incipiente con el dibujo, en la que el



D2 A.L.C.

referente aún tiene un importante papel en lo que se plasma, pero ya se dejan entrever resquicios de un imaginario paralelo en el que luego se desenvuelve.

Se adecúa a este momento el siguiente texto de Gilberto Aceves Navarro:

La representación artística se define por sus condiciones técnicas y estilísticas como modos de ejecutar y ejercer con las cualidades sensibles.

Sin embargo, también compila las circunstancias fácticas y perceptuales, de fragmentación espacio temporal de lo diverso, de selección de aspectos verosímiles con los que se establece una relación de diálogo con lo otro asignándole un sentido.<sup>68</sup>

<sup>67</sup> NICOLAIDES, K. *The natural way to draw*, 1941, pp.4-5

<sup>68</sup> ACEVES NAVARRO, G. *Método de dibujo*, 2008, p. 53



D3 A.L.C.

### 5.2.3. Escenarios del subconsciente

Se incide en los escenarios del subconsciente que son difíciles de materializar en un plano racional, como lo es el pensamiento relacional. El acto de dibujar se convierte en el revelador material de lo imaginario.

John Berger se refiere a un tercer grupo cuya definición podría servir para explicar estos dibujos:

En tercer lugar están los dibujos ejecutados de memoria. (...) una forma de recopilar y de guardar las impresiones y la información (...) se hacen a fin de exorcizar un recuerdo que obsesiona al artista, a fin de sacarse de la cabeza de una vez para siempre una determinada imagen, llevándola a un papel.<sup>69</sup>

Gilberto Aceves Navarro trata el imaginario como un creador de figuras, formas e imágenes que realizan y representan la realidad, basándose en una presencia creadora que no parte de parámetros lógicos.

El dibujo permite la posibilidad de visualizar, materializar y crear analogías visuales de circunstancias psicológicas de las imágenes mentales, como la ilusión y la fantasía.

“Representar dibujando el imaginario supone transformar en signos las evocaciones que existen en la imaginación. Dichos signos despliegan semejanzas de algo ante la mente o los sentidos.”<sup>70</sup>

En los dibujos que se presentan como selección resultante del proyecto Formas de Paso se da la existencia de una segunda realidad que se sitúa en este imaginario subconsciente y que dialoga con el dibujante y con el dibujo.

### 5.2.4. Diálogos: el observador, lo imaginado y el dibujo

En el libro *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*, John Berger cuenta una experiencia personal de su enfrentamiento con un dibujo, desde que comienza con la página en blanco hasta que decide ponerle fin.

El referente de Berger es un modelo. En sus primeros pasos, realiza una exhaustiva observación del modelo, tratando de ponerse en su piel, como si él fuera la tensión que se da en la pierna que apoya el peso del cuerpo del modelo.

Intentando comprender todos los matices de fuerza, tensión, volumen, dimensión, peso, etc. Todo aquello que confiere la sensación de lo que uno está viendo.

A medida que se profundiza, no se está solo mirando al referente, sino que lo está sintiendo.

Si mientras se realiza el acercamiento está siendo simultáneamente traducido en trazos, aparecerán líneas que provienen de nuestra percepción no consciente y no de nuestro pensamiento. Podremos estar razonando lo que vemos, pero la mano se habrá adelantado a

<sup>69</sup> BERGER, J. *Sobre el dibujo*, 2014, p.38

<sup>70</sup> ACEVES NAVARRO, G. *Métodos de dibujo*, 2008, p.54



D4 A.L.C.

nuestro cerebro, dibujando lo que nuestros receptores emocionales perciben y no solo lo que el ojo ve.

Cuando el dibujo está lo suficientemente avanzado, el diálogo ya no se produce únicamente entre el observador y lo observado, sino que incluye también una conversación paralela con lo dibujado.

Llega un punto, que Berger denomina como ‘punto de crisis’ en el que el dibujo ha adquirido una autonomía tal que resulta tan interesante como lo que está por descubrir. Según él, a partir de este momento, su éxito o fracaso está determinado.

Se dibuja, ya no exclusivamente por las exigencias y necesidades del modelo, sino también por las del dibujo.

“ Si el dibujo es de algún modo verdadero, estas exigencias probablemente corresponderán a lo que todavía esta por descubrirse buscando. Si es esencialmente falso, acentuarán su error.”<sup>71</sup>

Ya no se vuelve a observar el modelo de la misma forma. Se ven en él las conveniencias del dibujo y la amplitud de los matices que han tenido lugar a lo largo de la búsqueda.

Acercarse significa olvidar la convención, la fama, la razón, las jerarquías y el propio yo. También significa arriesgarse a la incoherencia, a la locura incluso. Pues puede suceder que uno se acerque demasiado y entonces rompa la colaboración y el pintor se disuelva en el modelo. O el animal devora o pisotea al pintor.<sup>72</sup>

(...) Cuando la imagen pintada no es una copia, sino el resultado de un diálogo, la cosa pintada habla, si nos paramos a escuchar.<sup>73</sup>

Esta cualidad de diálogo, que nace e a partir del punto de crisis que define Berger, es en la que oscilan los dibujos de Formas de Paso. Muchas veces suponen, simplemente, un ejercicio de constatación de su ‘verdad’ o ‘falsedad’. De todos los dibujos producidos a través de esta metodología, muchos han sido retirados por falta de certeza. Por recurrir a la comodidad o al automatismo.

En esto influye el estado en el que se dibuja o la actitud al respecto. Si uno pretende realizar un dibujo que obtenga resultados similares a los anteriormente hechos, o busca una determinada calidad, la predisposición no es buena y lo resultante suele tender a la pretensión.

Cuando se realizan desde una actitud de humildad y búsqueda, los resultados pueden o no tener interés, aunque presumiblemente el punto de partida es honesto y sus posibilidades de éxito son plausibles.

Es relevante la existencia de un periodo de acomodamiento de los dibujos, una vez terminados, para dialogar con ellos. Así poder constatar cuales de ellos son los que tienen interés y cuales no.

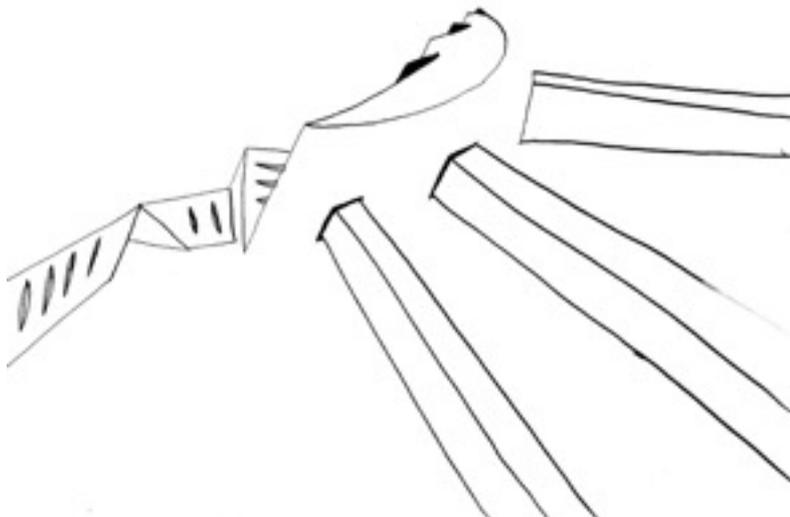
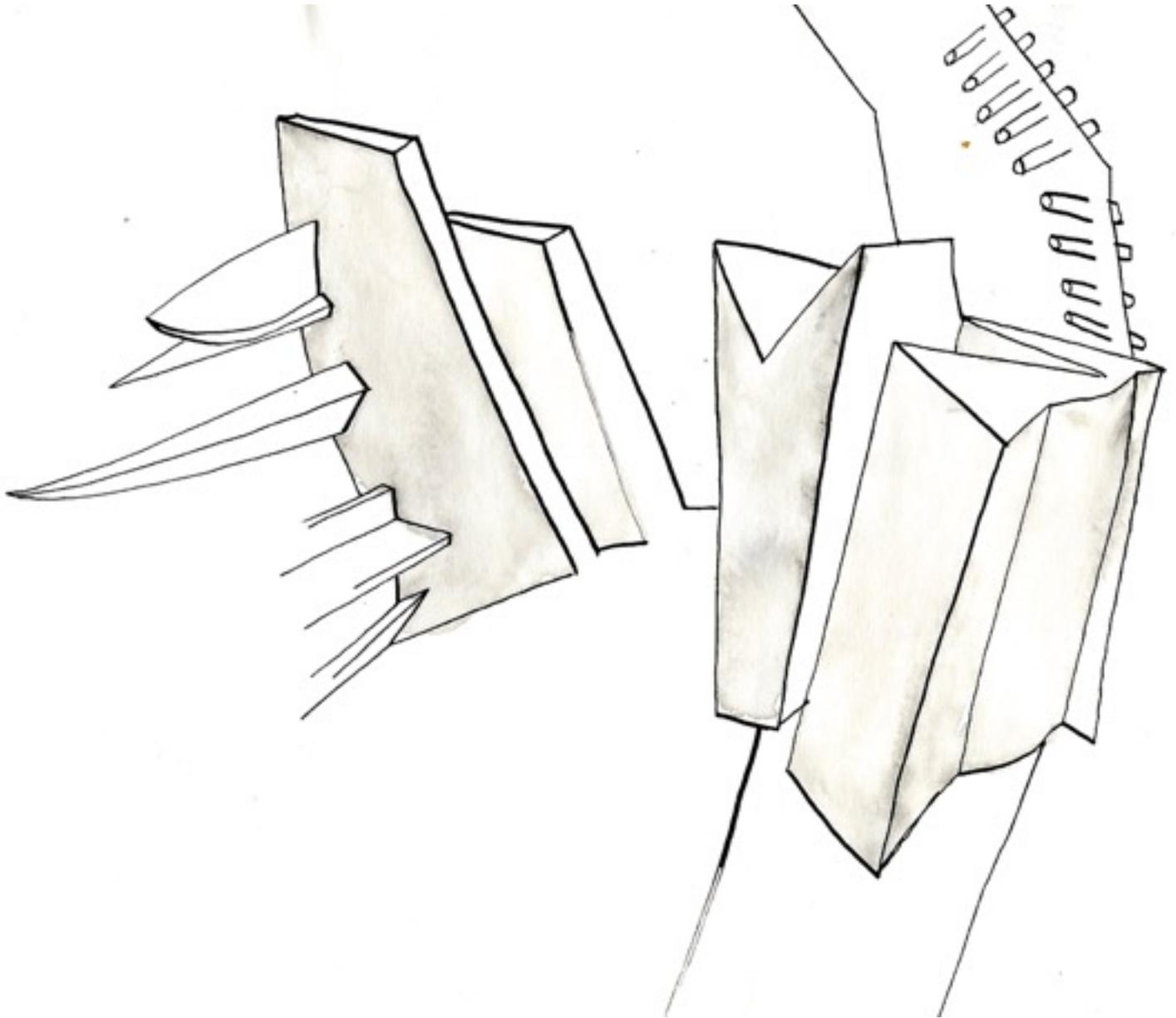
<sup>71</sup> BERGER, J. *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*, 2002, p.58

<sup>72</sup> Idem, p.41

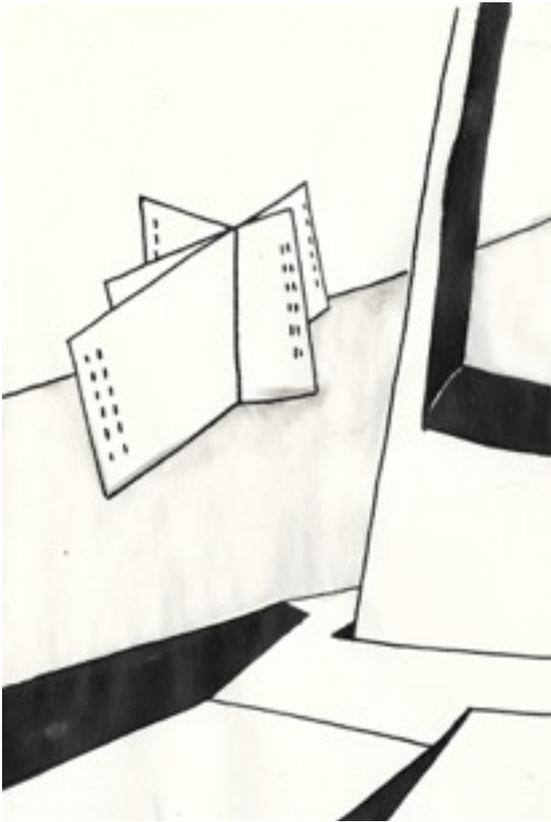
<sup>73</sup> Idem, p.48



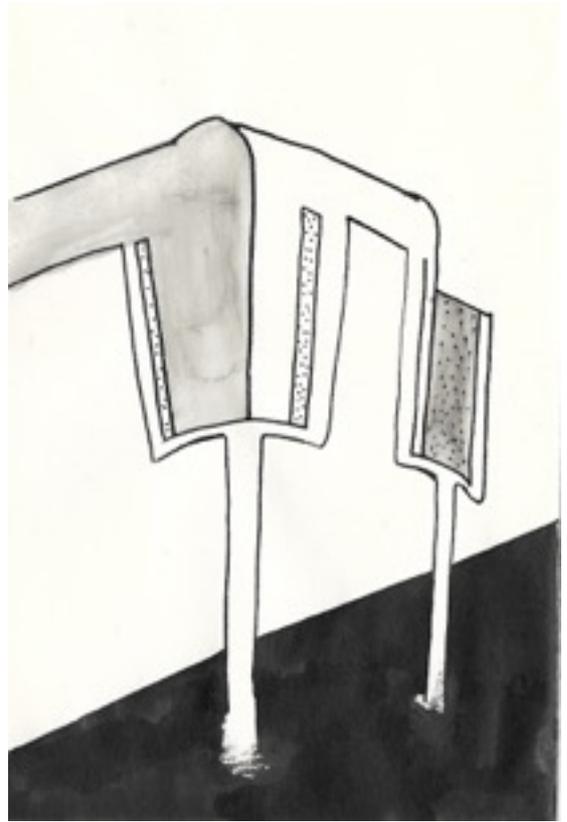
D5 A.L.C.







D9 A.L.C.



D10 A.L.C.

## 6. CONCLUSIONES

Dado que se trata de un proyecto de indagación en el dibujo arraigado en un posicionamiento vital, es pertinente no darlo por concluido.

Los objetivos a cumplir no residen tanto en los resultados de *Formas de Paso*, sino, más bien, en realizar una fundamentación y conceptualización adecuada y coherente.

Ya que se desarrolla en un plano de formación incipiente y ligado a un grado universitario, se dan ciertas limitaciones de tiempo y de experiencia que impiden un análisis completo de lo que supone una contextualización más definitiva y concluyente.

Conforme a estas limitaciones, el proyecto ha sido abordado, entendemos, de forma coherente, ya que no pretende abarcar la totalidad del marco teórico, sino que busca apoyar una forma de entender la práctica artística.

En lo relativo a los referentes teóricos y artísticos, nos han ayudado a construir una estructura argumental acorde con las necesidades y características del proyecto, dotándolo de la solidez requerida a lo que supone un trabajo académico de esta naturaleza.

Esta apuesta ha conseguido generar las condiciones necesarias para una producción fructífera -que aún sigue en proceso- y fundamentar un posicionamiento crítico que se continuará afinando, acompañado de una práctica continuada a través del lenguaje del dibujo.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- ACEVES NAVARRO, G. *Métodos de dibujo*, México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2008
- ADORNO, T. y HORKHEIMER, M. *Dialéctica de la ilustración*, Madrid: Editorial Trotto, 1969
- ADORNO, T. *Teoría estética*, Madrid: Ediciones Akal, 1970
- BERGER, J. *Sobre el dibujo*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2014
- BERGER, J. *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*, Madrid: Árdora Ediciones, 2002
- DAUCHER, H. *Visión artística y visión racionalizada*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1978
- DEBORD, G. *La sociedad del espectáculo*, Valencia: Pre-Textos, 2002
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*, Madrid: Alianza Editorial, 1972
- KLEIN, N. *No logo, el poder de las marcas*, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2000
- NICOLAIDES, K. *The natural way to draw*, Estados Unidos: Houghton Mifflin, 1941
- PALLASMAA, J. *Habitar*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006
- PALLASMAA, J. *Los ojos de la piel, la arquitectura de los sentidos*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2012
- READ, H. *Arte y alienación*, Buenos Aires: Editorial Proyección, 1978
- ROUSSEAU, J. J. *Discurso sobre el origen y fundamentos de la desigualdad entre los hombres*, Madrid: Alhambra Longman, 1755
- RUBIA, F. J. *El cerebro espiritual*, Barcelona: Fragmenta Editorial 2015
- SCHOPENHAUER, A. *El mundo como voluntad y representación*, Madrid: Editorial Trotta, 1818
- SENNETT, R. *La cultura del nuevo capitalismo*, Barcelona: Editorial Anagrama, 2006.
- SENNETT, R. *El artesano*, Barcelona: Editorial Anagrama, 2009
- STEINBERG, S. *Reflejos y sombras*, Valencia: Editorial Media Vaca, 2012
- SVANKMAJER, J. *Para ver, cierra los ojos*, Logroño: Pepitas de calabaza ed., 2012
- ZUNZUNEGUI, S. *Pensar en la imagen*, Madrid: Ediciones Cátedra, 1989

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Las imágenes de referentes aportadas a lo largo del cuerpo argumentativo pertenecen a las siguientes fuentes:

CONSELLERIA DE CULTURA, EDUCACIÓ I CIÈNCIA DE LA GENERALITAT VALENCIANA, *Daniel Torres, Historietas e ilustraciones 1989 - 1992*, [Catálogo]. Valencia: Consellería de cultura, educació i ciència de la Generalitat Valenciana, 1992

ÉDITIONS L'ARACHNÉEN y MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA, *Anne-Marie Schneider*, Paris: Éditions L'Arachnéen, 2016

DAUCHER, H. *Visión artística y visión racionalizada*, 1978

STEINBERG, S, *The Inspector*, 1973

STEINBERG, S, *Umgang mit Menschen*, 1954

SVANKMAJER, J, *Para ver, cierra los ojos*, 2012

Tarjeta Postal de Käthe Köllwitz Musem, 1988 by VG Bild-Kunst Bonn and PRO LITTERIS, Zurich

Las imágenes con la nomenclatura F(número) A.L.C. indican fotografías de producción propia y D(número) A.L.C. indican dibujos de producción propia:

F1 A.L.C. *Sin título*, 2018

F2 A.L.C. *Sin título*, 2018

F3 A.L.C. *Sin título*, 2018

F4 A.L.C. *Sin título*, 2018

D1 A.L.C. *Sin título*, 2016,  
tinta china sobre papel, 14 x 19 cm

D2 A.L.C. *Sin título*, 2016,  
tinta china sobre papel, 14 x 19 cm

D3 A.L.C. *Sin título*, 2017,  
tinta china sobre papel, 19 x 14 cm

D4 A.L.C. *Composición 2*, 2018,  
tinta china sobre papel, 63 x 28 cm

**D5 A.L.C.** *Composición 1*, 2018,  
tinta china sobre papel, 84 x 112 cm

**D6 A.L.C.** *Sin título*, 2018,  
tinta china sobre papel, 21 x 30 cm

**D7 A.L.C.** *Sin título*, 2018,  
tinta china sobre papel, 21 x 30 cm

**D8 A.L.C.** fragmento de *Sin título*, 2017,  
tinta china sobre papel, 21 x 30 cm

**D9 A.L.C.** *Sin título*, 2017,  
tinta china sobre papel, 19 x 14 cm

**D10 A.L.C.** *Sin título*, 2017,  
tinta china sobre papel, 19 x 14 cm